

2 СД
100
страници!!!

THE GODFATHER | CONDEMNED | FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH | EMPIRE EARTH

GAMERS'

цена: 4,99 лв. | брой 06 | март 2003
СПИСАНИЕ ЗА ИГРИ, КОМПУТРИ И МУЛТИМЕДИА

WORKSHOP

Star Wars:
**Republic
Commando**

Project:
Snowblind

Echoes
Metroid Prime 2

"Еволюция на визията"
как и защо графиката се
превърна в най-динамично
развиващия се сегмент
от компютърните игри



ЖИВОТЪТ Е БОЛКА
ОТ КОЯТО МОГА ДА ТЕ ЛИША

SEAL OF EVIL | BROTHERS IN ARMS | SIMS UNIVERSITY | UNREAL CHAMPIONSHIP

ВСЕКИ ПЕТЪК ОТ 23.15 ПО ВВТ

ЕДНО НЕЗАБРАВИМО ПРЕЖИВЯВАНЕ

94. HRT
76. NOV
0.0034 PPC



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 СРЕБРЪНата 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



MAIL.BG

STIRLING
INDUSTRIES LTD

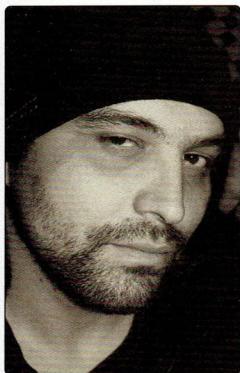
ПУЛСАР SONY

PlayStation®2



adidas®

За грешките



**„Животът
рядко ни пре-
доставя на-
бор от
възможно-
сти, в който
поне една да
е абсолютно
безгрешна.“**

„Ех, брат, стана голяма грешка“ оплакваше ми се Веднъж един приятел.

Нахузац една тъжна-тъжна физиономия, а в очите му – аха да бликнат и слъз. Има нещо много скърбно в това да видиш един победен, предал се пред неизбежното мъж. Рухнал вътре в себе си. Като хванато в капан животното, кое то вече дори няма силни да гледа уплашено и да се съпротивлява. Грешките имат така способност – да се стоварват понякога с неимоверната категоричност на последствията си върху нас и да прерязват трепкащата нишка на надеждата, че и тоя път ще минем някак метър с безпристрастна жестокост, допълнително убиваща духа ни с факта, че сме си я причинили сами. И като се замисли чобек, точно непостижимото на съфбата да ни наказа при всичко създаване на лука, толкова често ни дава смелост да се заиграваме с космета си. Мърсната ѝ уличница. Гадиният му кучи син – с шибания на навик да ни изневерява.

„Добре бе, приятелю!“ – щеше ми се да му кажа. – „Нака за това са ги измислили презервативите! Да не стават те тия грешки точно!“

Вместо това, възбръхах тежко и си замълчах. Доколкото познавах момата, пичът наистина беше обречен. Как само ми иеше да му закрещя, да го попитам къде му е бил шибаният ум, по явностите – какво ли да го питам, знам къде му е бил – почти неустръжимо ми теглеше желанието да изревам съпоставен на глупостта му, да го накарам да се почувства още по-ненасътство, да му приложим всичко, кое то му предстои да загуби, заедно със събодата, с която все още не му беше дошло времето да се раздели, да го потопя до дъно в пинята на съжалението, да живосам в мътка му поуката. Но просто замълчах. Безсмислено е да упрекваш някого, след като сам е бил в душата си, докато не му е останала единствено безъмълвият шепот. Не би могъл да му кажеш нищо, която с окървавени нокти сам да не е изъльба. В оглушавател от рева съпът на самосъжалението. Така виши го на човек не му трябва това. Трябва друго. Найкод да му каже, че всичко ще се оправи, защото отчаяно му се иска да го побърши, но на себе си вече няма въз. Нукаре се от покрела и посока, защото е слепец. Ослепя от изгарящия пламък на същото това отчаяние, кое то сега е изпълнило целия му свят. В собствения му микрокосмос, свил се и обгърнало като балон, той е съръхновата, излъчваща яростни талази, отровени от страх и упрек, която се връщат – отразени в огледалната побърхност на малката му сфера – за да бълскат с күкотите на хипнотите си „Зашо?“ по пищестата каша на изтерзаното му съзнание. Като змия, захапала опашката си, която погълзяйки се разсте – всичко започва и съвръща с него. В него! В таийски момент трябва да избъкаш върхата си нож. Правилното остриве. С кое то да разсечеш гангреналия меух...

Разбира се, говоря за големите, съфбоносни грешки. Но има и други – ежедневни. И грешки, които припознаваме като таики-ва години по-късно. Животът рядко ни предоставя набор от възможности, в който поне една да е абсолютно безгрешна. Създадени сме да грешим. Измислени сме да сме грешни. И да бъдем наказани за грешките си. Така трябва да бъде – защото животът е кратък. А грешките, чито последствия са принуждени да изтърпят, са най-добрият възпитател и най-добрият водач по пътя към зреолостта и мъдростта. Поне в общия случай.

Безнаказаността размива чувството за вина и раздъжа пътната на съвестта. В крайна сметка убива хуманността ни...

В този брой се наядвам грешките ни да са малко – тези, грамматичните. Наядвам се и да сме грешили малко – в отношение си към игрите и оценките си за тях. Наядвам се също да не грешим като мислим, че този брой задължително ще види харес, защото в него наистина има много добри неща и в много отношения напомня за онзи времена, когато грешахме побежче, но тък и вие ни обичахте побече. За втори път, в рамките на половин гузина броеве, се опитваме да поправим една грешка – липсата на пространството, където да се чуе и вашият глас, рубриката „Лоша“. Този път, Вярвам, ще я коригираме окончателно. Вие тък же каквите даши съм грешал в отговорите си. В противопоставянето един греши. Или тък и вдамата грешат. Или и вдамата са прави. Или истината, както обикновено, прелива неравнодемот от единния полюс към другия.

Все пак мисля, че единият греши, хе-хе.

Грешите като не ни пишете, но това го казвам за кой ли път вече и може би аз греша, като си мисля, че моза да го променя.

Нека грешим, толкова в хубаво.

И да си понесем последствията, толкова е правилно...

нре8ло

- 013 Rise and Fall: Civilisatzions at war
- 014 The Suffering: Ties That Bind
- 016 The Godfather
- 018 Hellforces
- 019 Cross Rasing Championship
- 020 Sacred: Underworld
- 021 Brothers in Arms
- 022 Ganuntlet: Seven Sorrows
- 024 Bard's Tales
- 025 Condemned
- 026 Empire Earth II
- 028 Battlestations: Midway

ре8ло

- 030 Bloodrayne 2
- 035 Robots
- 036 UEFA Championship League 2004-2005
- 038 Project Snowblind
- 040 Seal of Evil
- 042 Freedom Force vs. the Third Reich
- 045 Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Melee
- 046 American McGee's Scrapsland
- 048 SIMS University
- 050 Star Wars: Republic Commando
- 054 The Settlers: Heritage of Kings
- 056 Mods
- 058 Java Games
- 060 Flashpoint Germany



030



050



063

GAMERS' WORKSHOP

редакция

адрес: София 1000, ул. "Тен. Гурко" №34 6x2 ет.2
редактор: 02 980-68-29, 02 980-72-45

е-mail: workshop@games.bg

рекламен офис

тел: 02 980-96-22

е-mail: marketing@games.bg

разпространение

КАК Прес

печат

DELTA+

Съезда, нека брюят прозълки!

съдържание

конзоли

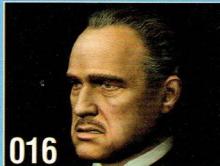
- 063 Unreal Championship 2
- 064 Tenchu
- 065 NBA Street V3
- 066 Metroid Prime 2
- 070 Tales of Symphonia

lifestyle

- 013 Кино
- 078 ПромивоПоставяне
За и против безсърдечието
- 080 Музика

stuff

- 083 HardwareBg.com
- 087 Сблъскъв на титаните -
CMOS vs. CCD
- 090 Ако
- 092 Фийчър
- 098 Пътепис



на guckоВеме



демо версии

Splinter Cell Chaos Theory
програми

BSPlayer 1.21 Build 816

GetRight 5.2D

Serious Samurize 1.61

Trillian 3.1 Final Build 121

UltraISO 7.5.2.986

експри

Танки, Скрийнсейвъри, Поправки, Забавни реклами



Snake@games.bg

този месец играя на Tvrde Mnogo Vodka
Тусоон с комегата Мак
този месец търся генонощи магазини за
алкохол в 8 часа
този месец мразя сутрините

Manna@games.bg

този месец играя на тото по разни места се
този месец търся ятказан достатъчно золям за
зъба на Корала
този месец мразя празнините

Ikarus@games.bg

този месец играя Eve Online, Republic Commando и
Всичко останало, до което пиша
този месец Търся Алео чаканата дебошка с изгелни
мерки (Хох, оргарнна плазма и 5.1 звук) И не,
Гръбка не е жена нещо такова
този месец мразя Да не намирам каквото търся

Sinth@games.bg

този месец играя Fallout 2 и Painkiller
този месец търся Време. Шомто е пари.
този месец мразя Смуга. Mostly.

Koralsky@games.bg

този месец играя с Милена
този месец търся на Милена Колчаката
този месец мразя Милена, енчун?



Milenska@games.bg

този месец играе с комегата
този месец търся и търся и истината и
живота
този месец мразя скъпите максима



MrAK@games.bg

този месец играя шах с комегата Бакалов
този месец търся само с Google
този месец мразя наред



Krasleto@games.bg

този месец играя на "Слушай Жената"
този месец търся книжата "Чехълът и имаме
ли място ние под него"
този месец мразя Жената ахажаеха, бъзикам
се, мразя нюбата юбка



Duffer@games.bg

този месец играя Нишо. Ударих го на почивка
най-ненадейно
този месец търся Себе си
този месец мразя Всичко което мърда (also as
usual) ..



Gateto@games.bg

този месец си играя с живота си
този месец търся себе си
този месец мразя себе си

"I'll find you in the next life ... if not in this one"
(Lost)
23-ти юли 2006

Как оценяваме?

В GW игрите се оценяват по
десетбалната система. Изходкайки
от презумпцията, че съвършената
игра не е по силите на сърдитите,
ней-високата оценка, която едно

заглавие вписващо се в що-годе
търби жанрови рамки може да получи
при нас е 9. С оценка 10 ще оценяваме
единствено революционни заглавия -
такива, които проправят нови

пътища за жанрови разбития. Това не
означава задължително, че са най-
добрият игри.

Тъй като заговорихме за
зрешките, а в GW сме грешали

доволно - в този брой ще
изострираме оценъчната система
с избрани "грешни моменти" от
историята ни.

цифрите говорят

1

[същиска безстъпие] **Азиц** - "Хей ти бука
буку червояжка, не ме поглеждай - ще
серваш."

2

[ужасна] **Ти**, разбира се, е ейък. Шутър
с физически перспективата да е от
твърдо FPS или второ лице (TPS), за да
сме по-точни."

3

[търси сервизни проблеми] **Корина** употреби уло-
тврда на колите които - рисковете на
транспортирането са толкова голями, че
да искат по здравини, трябва да разбира
Между "и" и "

4

[разочарование] **Неправдата** употреби на тъ-
леничествен член - когато е играта за
член, то е играта за член, то е играта за
член. Всеки една от спирните остана разочаро-
вана.

5

[сърдечна работа] **Project Ferever** - дизай-
нерката се опита да изчака Годината. Той
не напуска, после ти напусна. Ние обес-
то, ембоди.

6

[гобра] **Синък** - доброто старо време...
Преди хиляда, милиада години... се допуска-
ха касетните срещи.

7

[откроявай се] **Симонък, ти снимки и
ръжи на тебе туке пакасо...** - явно не
се е открайвал достатъчно за комек-
кати, ма-блк. стр 85 от брой 05.

8

[отлична] **8 зреции на корина!** - не е
лесно, но ние УСПЕХНЕ! (бр. 04)

9

[шерфърът] **Дублирана странница.** Отно-
вно доброто старо време. Ех, рагаж-
ки, неподходящи шерфъри никъде... Са-
мо печатницата успява да ги под-
торми.

10

[ревюмация] **VOZKA FEREVER!**

графика

Как излежда играта, колко добри са
анимациите, текстурите и на какъв
фрейм рейт става цялата работа.

звук

Именни звуците и музиката са нещата,
които помагат на една игра да
стана наистина нещо неизвестно.

увлекателност

Колко често и колко дълго се хващат да
играте със индикатори за неизвестно
неподходящо.

дизайн

Тук се включват управлението,
интерфейса, дизайна и илюстрациите
успешно от играта.

ревюология

10
положителният
израз

Положителните черти на един
заглавие. Понякога ни е построено
да ги открием. Тежка е ревюант-
ската работа.

МИНУСИ

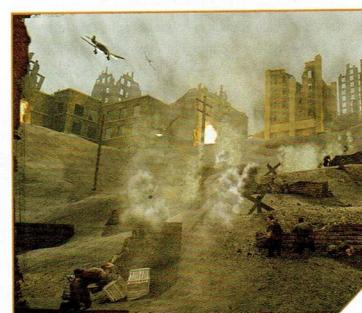
Дори и перфектните продукти имат
свойте лоши страни!



новините

Плати си дълга!

Всеки заглавие, преминало едно-милионната бариера в какъвто и да е формат, почти винаги попада под закона за проръжленията, докато се ощушка всяка налична стопанка на потенциалния клиент. Победен е случая и с *Call of Duty*. След конзолната издъръка *Call of Duty: United Hour*, една от най-старите компании в бранша – *Activision* – отново е запретила ръкави с цел да изтласка всяко останало в скобите на днешния комерсиален играч пени. И защо не, след като *United Hour*, при все унизително ниските оценки, които получи спрямо свояте PC побратими, се продаде 8 милиони екземпляри. Новото *Call of Duty* все още никога точно определено заглавие, но тък се знае с точноизвестният разработчик. И по-точно – разработчици. Американците са впрегнали две от свояте най-добри студии да се постарат за една и съща кауза. А това са небезизвестните *Gray Matter* (*Kingpin*, *RTCW*) и *Treyarch* (*THPS2* (Dreamcast) и серията *Spiderman*). За момента *Activision* не са оповестили никакви конкретни данни, свързани с новостите в геймплея и графиката на играта (оригиналният конзолен вариант ще изключително грозен), но имайки в предвид факта, че над четвъртия [реално] член на поредицата ще работят гореупоменатите гъва екипи, се надяваме този път нещата да са малко по-начач. А именно, *Activision* да изпълнят своя търг, предоставящи ни качествена игра и никаква морална възбръщаемост на паричните средства, положени в отрочето им.



BioWare ще търсят нови

платани на GDC 2005

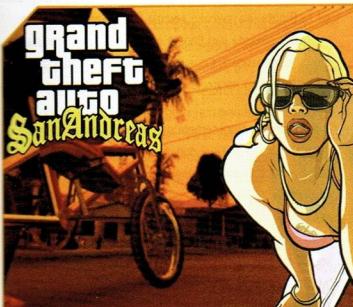
BioWare отговорниците за шедеврите *Baldur's Gate* серията, *Star Wars: Knights of the Old Republic* и бъдещия хит *Jade Empire* са решили да разширят екипа си с нови попълнения от професата се в Сан Франциско между 7-ми и 11-ти март конференцията на производителите на игри (Game Developers Conference).

Според Lesley Menzies, началник-Човешки ресурси в BioWare, това е едно от най-невероятните и вълнуващи места за разработка на блескящи игри, където всеки платан ще има възможност да се развива и усъвършенства. Ако и вие се интересувате, може да погледнете сайта <http://jobs.bioware.com>.

В следващия брой може да очаквате по-дробни и особено любопитна информация около GDC 2005.



Часът и мястото на кражбата са уречени!



Най-продаваното заглавие тази генерация (вече преминало 13 милиона ориентирани екземпляра само на PlayStation 2 платформата) се сдоби с точна дата на излизане за PC и другото PC – Xbox (или както го нарчат японците – поднос за кафе, или една българска мома в Кранево – грамофон). Тоталният блокбастър ще се появява по американските специализирани магазини на седми юни тази година, а в тези на Стария континент – три дни по-късно. Тоесть, тачиш ли побече от Висичко на своята комбинация от мишка и клавиатура, мразиш втората играна станция, или обичаш да се возиш най-много на черно-зеления автобус, то същевтът ти има на разположение около гъва месеца да се рагва на своя автобус. Честито.

Ubisoft погълъща Micros

Френската компания *Ubisoft Montreal* е на път да купи *MC2-Micros* – канадско-то студио, дало на гейм индустрията две части на агенччъра-събитие *Syberia*. Когато сделката приключи (по неизвестени данни – до края на този месец), 50 човека от екипа на *Micros* ще преминат в щаба на *Ubisoft* – предимно програмисти и 3D художници, но същевтът занимаващи се с новата част на *Prince of Persia*, както и игра по бъдещия филм на Питър Джаксън, *Кинг Конг*.



Нов ъндејт за World of Warcraft



На 18 март се очаква Blizzard да пуснат нов пач за грандиозния MMORPG хут World of Warcraft. Ето няколко от най-съществените подобрения, които можем да очакваме:

- **Diremaul.** Нов дъндръкън за зеро 56-60-то ниво. Подземието е наследено от неприятна шайка серета и се намира в западната част на зоната Feralas. В Diremaul намират мозат да влизат групи, по-малки или по-големи от 5 души.
- **Нови босове за рејд набези.** Два нови боса очакват единиците, подвизаващи се из Брекески земи. Azuregoss е огроден син дракон, който ще напада изневълеща спокойно бригадите на висока героя из земите на Azshara. Свирепия демон Lord Kazakk ще може да срещнеме в района Tainted Scar, част от обширната зона Blasted Lands. Суи биуер!
- **Meeting Stones.** Meeting Stones се намират от външната страна на всеки инстанс, за да помогат на играчите да си намерят подходяща – не, не половинка

от противоположния пол, а група, с която да меят елитните зверове. Така, след като досега всеки е киснал с часобе пред никой държъкън за парти, meeting stones ще се опитват да намерят на всеки играч петимчленна група, тръбейки танк, личител и т.н.

- **Dungeon Player Caps.** След 18-ти март всички инстанси ще имат лимит до големината на групата, която може да блее в 8 тях. Причината за ограничението е най-вече плячката, тъй като колкото по-малко са играчите, толкова по-голяма ще е наградата.

Така следните държъкъни ще имат ограничението:

Onyxia/Molten Core – 40 души

Blackrock Spire – 15 души

Diremaul – 5 души

Всички останали държъкъни в играта ще имат лимит от 10 човека, като се предвидят 8 нюко от бъдещите парава да има сериозно пренареждане на чудовищата, съвместната промина на статистиките им и в следствието – още по-качествена плячка.

Бакалов Паурър!

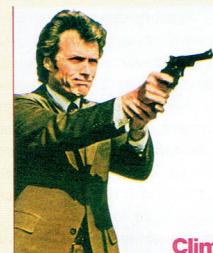


Неписано правило е, че ние европейците сме най-прецакани от коя гейм-премиери. На Стария континент те или или закъсняват болезнено спрямо тези в Япония и САЩ, или тукашните берсии са бледо побояне на съсветите събрания от другите региони. По времето на премиерата на MGS3 в PAL териториите бе обявени и наследникът на класическата трилогия на Коджими Сан, работата върху която - слушад внимателно - няма да легне на плещите на Хидео. Шок и ужас всеки една MGS ултра! Мястото на малкимият японец ще бъде заето от гряз – не по-малко беш в занаята че с дръннати очи – Кениширо Имадзуми. Йоджи Шинкава отново ще бъде лиъд (1337) дизайнърът на новата игра, а ние също се надяваме Хари Гръксън Уилямс отново да ни зарядва с перфектното си музикално оформление. В главната роля отново ще бъде бай Бак...ъх Снейк. Все още не се споменава за коя от трите платформи от нова генерация ще се продуцира новата игра, но имайди в предвид досегашната практика на Konami, то с почти 100%-ова сигурност можем да твърдим, че притежателите на PlayStation 3 ще лукуват...

Игра по Мръсния Хари

Уориър Брос анонсираха наскоро, че ще правят игра по филма от 1970-та Mr. Smith на пощото ченгъ. Не става ясно за коя платформа ще се разработва играта, нито кой ще се заеме с тази нелека работа. Още по-интересното е, че новината е потърсена и от Kotaku, продуциращи на едни от най-добрите FPS-и за 2004-та година – The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay.

Напомниме, че Riddick игра е дело на шведското студио Starbreeze, които вече са открили клона към създаването на качествен шутър по филмова продукция: трайба да имат актьор с дрезгав глас (ака-бто Клинт Беспорно притежава) и напълно да изоставят сценария на съответния филм (да се надяваме, че и това ще стане).



Clint Eastwood

50 Cent - звезда във видеоигра?

Скандалният рапър 50 Cent вероятно ще бъде главно действащо лице в игра на име 50 Cent Bulletproof. За глаувето не е анонсирано официално, но според сайта <http://www.mtv.com> макар ще има. Там можем да видим трейлър, който не показва кадри от играта, а по-скоро към-сцена, от която става ясно, че Bulletproof е възновена от заглавия като Def Jam (обърнете внимание на кун-фу изпълненията на 50 Cent), Dead or Rights (на няколко места рапърът се крие зад различни обекти или взима оръжията на противниците си и ги използва срещу тях) в 8 големата си част – от уличното насилие, чийто представител е GTA по-редицата.

В Bulletproof петдесетиметрови см² инчи ще трябва да се блогат в криминалния подземен свят и в крайна сметка да предотврати международна конспирация, пътят изобщо всичко що морда (съожетът е оригинален, признайте!). Рапърът сам че написи саундтрека на играта, включително няколко фрийстайл ритми, които играчите ще имат възможност да миксират в "музикалната лаборатория".

Кога ще излезе Bulletproof, за коя платформи ще се разработва и кой ще е съмненият гивърълър – на този етап не се знае, но фирмата-автор на трейлъра е... замащете гъх – Vivendi Universal.

Още за Xbox Next

Microsoft най-после се разприказва, че се отнася до някакви по-човешки темайни относно следващото поколение конзолна система (корово име Xeno). Според изнесени на GDC данни (шипани от Gamespy) централният процесор на Xbox 2 ще се състои от три 3.0 GHz PowerPC ядра. Видео-адаптерът на конзолата ще е наследник на ATI X800 (500 MHz GPU с поддръжка на Shader 3.0). Системната памет ще е с обем 256 MB. Спекулира се относно евентуалното оптично устройство. Напълно

е възможно Microsoft да не се спрат нито на Blu-Ray, нито на HD-DVD, а изрите да се запишат на двустранни DVD-9 дискове. Хепол ще работи с карти памет с обем от 64 MB до 1 024 MB, а твърдият диск с обем вероятно около 2 GB, може би ще е опция, която ще използва изключително като гейм-кеш. Конзолата ще има и Veradena USB 2.0 камера със способности за възпроизвеждане на VGA видео и заснемане на статични изображения с резолюция 1.2 мегапиксела. Камерата вероятно ще се

новините

използва за видео чат. Звукоцветата подсистема е нетрадиционна - Хепол няма да притежава класически звуков чип. Декомпресията на аудио-потока ще се извършива хардуерно, а за специалните ефекти ще се прикри софтуерен модул. DirectSound3D стандартът е изоставен за сметка на X3DAudio. Последните е предочертан като по-гъвкав.

Плановете са изрите за Хепол да поддържат високорезолюционна графика (1280x720 пиксела - 16:9 aspect ratio)

А ти готов ли си за Nintendo DS?



След обширното представяне на новата ръчна конзола на Nintendo преги няколко броя, ето, че тя е на път да направи официална премиера и на нашенска територия. За цена от 389 лв. ще получиш новото бижу на бившата компания за пълночили играчки плус демонстрационна версия на Metroid Prime Hunters: First Hunt. Пребиг невероятните качества, които притекаха неговият по-голям батю за GameCube, това си е голям по-дърък. Основната отмичителна черта на Nintendo DS спрямо досегашното поколение ръчни конзоли е наличието на една екрана, единият от които е базиран на тъч-скрийн технологията. С помощта му геймърът получава съвсем различно усещане от същите игри, като възможността за управление посредством добре познатия ти пад също важи. Освен това, като бесплатна добавка към

съвсем DS, всеки притежател ще получи напълно бесплатно и програма за текстови и картични изображения на име PicoChat. Името само по себе си говори, че в случая говорим за безжична чат програма, чиито възможности, подпомогнати от тъч-скрийна на практика са безкрайни. Освен това, друго DS разполага и с уничожливи за джобна конзола графични и звукови възможности, а съвсем скоро време се очаква появата и на приставки, които ще позволяват на всеки един притежател на конзолата да гледа филми и слуша музика. Тоест, гейстивително говорим за ентримбиймън машина от ново поколение. И така, можеш да бъеш част от една никак не малка група от хора, които вече притежават конзолата и знам на какво е способна тя. За 389 български лъвъ можеш да се радваш на способностите ѝ и

ти. Имаме уверението на официалния представител на България за Nintendo Стърлинг, че до края на Март месец при добро желание от твоя страна ще можеш да имаш Nintendo DS.

Стартови заглавия на конзолата за Европа (вклучително и България):

Super Mario 64 DS (Nintendo), WarioWare Touched! (Nintendo), Polarium (Nintendo), Pok  mon Dash (Nintendo), Tiger Woods PGA TOUR (EA), The URBZ: Sims in the City (EA), Spider-Man 2 (Activision), Project Rub (SEGA), Mr. DRILLER: Drill Spirits (Namco), Rayman DS (Ubisoft), Asphalt Urban GT (Gameloft/Ubisoft), Zoo Keeper (Ignition), Ping Pals (THQ), Robots (Vivendi), Retro Atari Classics (Atari), Sprung: The Dating Game* (Gameloft/Ubisoft).



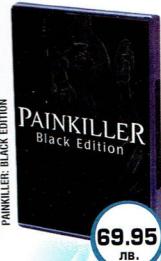
PC ИГРИ

АЗГЛЕЖДАМЕ
АМО
АЖНИТЕ НЕЩА



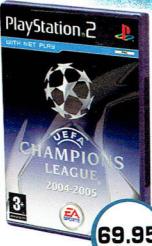
Maria Bakunova Masha
Actress & Xtreme Models
Omniscript AV Studio
Circus Gamers' Workshop

PAINKILLER: BLACK EDITION



69.95
лв.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005



69.95
лв.



7-
69.95
лв.
подарък
запинка + подложка
за компютър



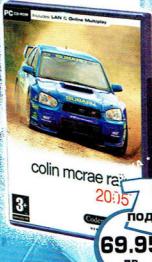
69.95
лв.

JOINT OPERATIONS: ESCALATION



59.95
лв.

COLIN MCRAE DAKAR 2005

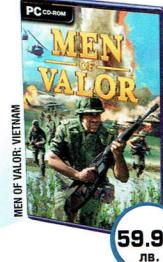


20:15
подарък
запинка + подложка
за компютър

69.95
лв.

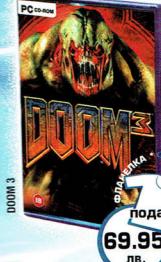


12-
69.95
лв.
подарък
запинка + подложка
за компютър



59.95
лв.

DOOM 3



69.95
лв.
подарък
запинка + подложка

SENTINEL: DESCENDANTS IN TIME



39.95
лв.



12-
59.95
лв.



59.95
лв.

COPS 210: THE POWER OF LAW

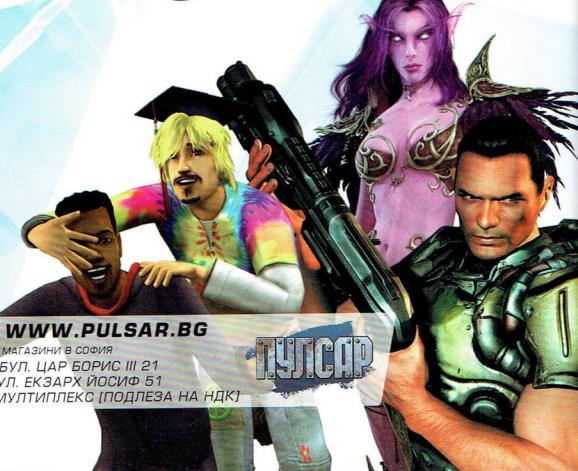


49.95
лв.

SECOND SIGHT



69.95
лв.



WWW.PULSAR.BG

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

ПУЛСАР



Rise and Fall: Civilisations at war



RTS с third person action елементи

Hубата стратегия в реално време на Midway направо ще превзема света на компютърните игри с шум, базирана в света на Mortal Kombat, В нея ще победите войските на Sub-Zero срещу силите на громовития – Raiden (да не са бърка с Найден). Задачата ще е труска, гори ще се осмели да кажа – много труска. Макар и да могат да замразят противника, всички войски труса ще могат да блъзгат 8 бой с частите на Raiden, защото те непрекъснато ще се теглят при едно място на друго.“ – Ето такова начало на статията ми се въртеше в ума, когато чух, че на мен се пада състинентална тема да напиша предварителен поглед на Rise&Fall: Civilizations at War, обединена ми като стратегия в реално време на Midway. Зарадост отъвсякът не се оказа толкова член в Midway ще са само разпространители на това заглавие, а хората, които стоят зад стратегията са Stainless Steel Studios.

Кратка историческа справка показва башинството на още две заглавия от това сподъ – Empire Earth и Empires: Dawn of The Modern World. След бърза SQL заявка в базата данни на мозъка ми се сетих, че основател на SSS е Rick Goodman, по-познат ни от Ensemble Studios (които тук дахаха на нас – любителите на стратегииите Age of Empires). С такива роднини явно нямам от каква да се притесняваме, че Rise & Fall: Civilizations at War ще бъде третораз-

ряна стратегия в реално време. Доказвателствата следват:

В Rise & Fall ще имате възможност да играете с четири от най-мощните древни цивилизации – египетската, гръцката, римската и персийската. Действието ще преминава на Age of Empires, като удариение то ще бъде сложено още по-твърдо върху битките, които ще се развиват по суща и вода в равни пропорции. Ще разполагате с 80 различни типа войска, сред които ще има както по-добър познатите ни пешаци и стрелци, така и по-екзотични единици като склонове, бойни кораби, обсадни кули и проче търкалящи се или хапещи твари. Морският бой обещава много интересни като взимане на обсадата, торпилиране на кораби от друг кораб и т.н. Тези опции на борба ще са налични при различно групирание на единиците, които ще сложите в плаващите съдове.

Всяка паса ще си има уникални части, а и от началото на играта ще имате на разположение с почти нищо – ще трябва да изградите империята си като събирате злато и съръб, покръвате изобилието и внимателно планирате бъдещата си тактика. За любитещите на кампанията е предвидена линейна история (която като че ли я беше хъзала листата в Empire Earth) и постепенно разширяване на вашите гори.

Как какви герои? Не ще ли споменах за героите? В Civilizations at War ще имате на разположение 8 героя (по 8 от всяка раса), сред които ще са Ахил, Александър Велики, Юлий Цезар, Клеопатра и проче прославени ложе от близкото минало. Те ще играят ключова роля за вашата тактика по във много основни причини. Първо – имат възможността да трутат огън с течение на битките. Риц Гурман отъждествява възгането на небо на героя ви с преминаване в нова ера в Age of Empires – ще имате възможност да си назначите по-оптимни събития (които ще бомбат при управлението на империята), докато по-нови единици и съоръжения и т.н. Втората причина да обучите вашите гери в еднаквата уникална способност. Тя ще

автор: Groover



има ужасна сила и ще може да обръща хода на цяла битка. Проблемът е, че тази способност ще може да се използва относително рядко, така че стратегически по-гледнато ще е много важно кога ще я възприеме вътрешно. За край ще оставим най-сладката ношнина – когато решите, че можете да изоставите глобалния поход върху битката, да обуете сандалите на вашия супергерой и в режим от трето лице да се съмтри сърдечният си битка.

Както казаха един мой познат: „Страшен кеф!“. Това, струва ми се, е едно от най-важните ношове въвведения в играта, и при правилен баланс на геймплея ще направи multiplayer режима незабравимо прекийвание. Раздигнете със стандартната стратегия в реално време не съществуващ отгул. Големите мечети, които виждате на снимките към играта, подсказват масовостта на Total War. Тук обаче, за разлика от TW единиците ще се произвеждат една по една и ще се групират по ваше желание. Ключът от



очаквания

средни | аомни | аванс

зашо очакваме?

Морски битки и възможността да се събъркваш сърдечни съмри срещу босове от империи като Съединените щати и Япония.

примеснения

Баланси на играта може да построи от събръсътвеническите способности на героите в заглавието.

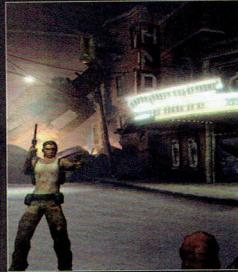


The Suffering: Ties that Bind

Легендата целувка на Страданието

Автор: Snake

The Suffering беше една от най-принтичните изненади на миналата година. Изра, която се появява на пазара без преди това хитри реклами триука да га разстичали пред нея червената пътека на грандиозна рекламна кампания, без не-контролируеми очаквания от страна на геймърите, каращи ги да драчат по витрините 8 дена на премиерата. И въпреки това – а може би именно заради това – The Suffering се оказа истински дигамант в калното блато на колабията В последно време виртуален хорър. Стимна, инновативна, интересна, зловеща, пълна и наистина, ама наистина, страшна. В крайна сметка, без да дава предварителни заглавки за своята грандиозност и да се бие мощно в косматата гръб. Страданието излезе на ринга и съвсем гелово победи с мрачната си и страховита атмосфера както комбилибото четвъртое продължение на легендарния Silent Hill, така и непонудимо клиширания Doom 3. Единственото грех на играта, който я задържа далеч от възникнатите на класиците по продажби и върховите оценки, беше безобразно остваряването на графика. Но това, да ти кажа, беше едно от първите неща, които простиих на Surreal Software, когато на десетата минута след началото



то плахо се надигнах и отмигах да си запали лампата. Ей тaka, за всеки случай.

В случай, че не си играл първата игра (което – мен ако питаш – е здравски пропуск в гейм културата му) – разказвам накратко. На теб се падащият от Торк – огромен, безъмълен индивид, очакващ смъртната си присъда в затвора на никакъв зловещ остров. Причината да го запознам с електрифицираното стълче беше, че нашият човек – ей тaka, невинно и по детски – е убил жена си и гъвкете си деда по особено неприятен начин. Островът обаче се оказва изключително гнусно мясточество с директна връзка към аските селища. И в един прекрасен момент демоничните проповеди на всички злини, които някога са се



случвали над обграденото от океана парче суша събат боля на омразата си към мотаещите се наколо хора и в затвора и окончоностите настъпва поголовна сеч. С помощта на приятния си талант 8 момента на крайна ярост да се пребърза в демон и подпомогнат от сериозните си бойни таланти, Торк в крайна сметка успява да се измъкне от острова.

В зависимост от решенията, които си взимаш в рамките на играата и поведението ти спрямо хората, които си срещаш по време на близкото си, достигаш до едн от трите бъдещи финала – негативен (ако избиваш всичко живо по пътя си без праф на обжалване), неутрачен (ако просто се грижиш за собствената си кожа без да се интересуваш

особено от събата на околните и без да си бавиш зор да им помагаш, ако не виждаш реална облога от това) и по-позитивен (ако си разиграваш замборническия барцан на Тимур и неговата команда и спасяваш всеки изпаднал в беда нещастник по пътищца).

И тук идва първата голяма изненада, свързана с The Suffering: Ties That Bind и забързашата стремително навън ми на уважение спрямо Surreal Software. Още след инсталацията сикулътът ще презгледа надлежно евентуално запознаните на харда ти сейф файлове и ще продължава историята на Торк по различен начин спрямо финала, до който си достигнал преди.

Иначе началото на Ties That Bind те забърза настърп Източен Балтийски, когато мъртвите членове на семейство

очаквания

спреди
автентични
забързали

зашо очакваш?

+ The Suffering беше най-страничната игра на 2004 година и единствен от най-добриите виртуални хоръри по принцип.

примеснения

- Заплашвана от обичайното проектиране на съдържимите. Освен това за остраоба беше ясно, но чий го държат демоните в Балтийски, забързали





ството ти те чакат с отворени обятия в компактната на подобаща брой нови демонични гадобе.

Новата градска среда, в която се развила играта със предположава до ста по-голяма мащабност на действие, но ако се притесняваш от спонтаненността член пристъп – не дей – ще имаш възможност да се разходиш и до местния замър. Чудовищата менажерия се обогатила значително, като всеки здрав отново носи със себе си собствена история, която да го прости още по-лъбед. Накоу от старите ни любими са и последвали и тук, но в леко променен вид. Задържаническите митове са заменини от градските легенди и ужаси при определящото на бекрауна на чудовищата, така че набученият със спринцовки симпатизира, примерно, в новата част в представяне като Жертвата на съръхозда. Сред съблем новите сладуши са споменати поймани с ампутирани крайници (и рисувани от мърсното ми подъзрение потенциални опции за начин му на придвижване) и зомбирано куче с човешка глава. Освен с монстри, ще си имаш работа и с никаква тайнствена Военна организация, наречена Фондацията, дошли за да вземат мерки срещу демоничната заплаха. Членовете ѝ ще бъдат забележително по-умни и по-добри бъоръжени от обичната арда напаст, така че сълъщите си с мяк ще бъдат сериозно предизвикателство. За да не се чувстваш безпомощен, ти е предвиден и по-богат арсенал от добно покъче оръжия спрямо първата игра. Варира-

щи от гумената лампа и ножа до базуката и M-60. В името на по-реалистичния подход обаче, в *Ties That Bind* ще можеш да носиш само по гъв оръжия единвременно, които ще бъдат видими екипирани някъде по мялото на Торк.

От *Surreal Software* обещават значителни обогатения в движението и контрола над героя ти (роботена в гора опция за клаждане, представящ ли си?) с възможности за доста по-динамичен подход към отдалените ситуации. Колкото си е добра новина при положение, че нашето момче го очакват никакви настини текъжи престрелки. Играта продължава да бъде определяна жанрово като екшън-хорър и по никакъв начин не бива да се бърка с лахото промъкване, бързите схватки и нестандартно на мунции, познати от сървъйът-хорър събранията ѹ. Първият *The Suffering* предлагаше добри адrenalино-ви моменти и че бъде изключително доболен, ако традицията бъде продължена.

Ties That Bind отново ще предлага

няколко различни финала, но този път схемата за достигането им ще бъде малко по-различна от обичайното убиваш-помагаш. Освен това действието ти в хода на играта ще имат директно отношение върху яростното разбиране на действие, наместило да вият сама на последната към-сцена. Може би най-интересното нововъведение, съвързано с избрания от теб начин на действие е видът на гореспоменатите ти вътрешен демон, в който ще можеш да се превърнати в напрежати моменти. Колкото побъче злини прабиши, толкова по-могъщи и трудно контролирами ще бъде зърятът в теб.

В графично отношение – поне до момента е видно по филмичната и снимките – *Ties That Bind* е никакъв визуален шедъръвър, но прогресът спрямо оригиналната игра е наистина сериозен. Подобрени модели на персонажите, забележително по-детайлини текстури, рабящи окото визуални ефекти и блеччатяща запазване с цветовите филтри при отдалените си

муации. Всичко това – направено с цел да добие ужас до нови висоти.

Играта все още е в сърнището ранен стадий на разработката, за да си направим никакви по-серииозни изводи за качеството им, но лично аз съм наистина склонен да заложа на *Surreal Software* да ни оставят отношението да си съветвият лами заряди това, което смятат да ни причинят тази есен.

Така че чакам със зле прикрито нотърение.





The Godfather



Предложение, на което не можеш да откажеш

Автор: Snake

Kръстникът, не вярвам да спориш по въпроса, е най-великият филм, правен никога. Този простичък факт стои зад върху тук предбиораната игра сънката на гигантски очаквания и гигантски съмнения. Това не е поредната игра по филм. Поне за мен. Не е като да приемаш с щастлива усмишка играта Гандоф да бие орките по глътвата с жезъла или пък хърченето на Слайдърън из мрежите си. Капиш? Някак не мога да си представя как се набираш върху екшън-бутонка, докато Марлон Корлеоне маризи никой по глътвата с бухалката. Капиш?! Не знам какво точно чудо трябва да се случи, за да може играта *The Godfather* да излезе от гореописаната сянка и да се пребърне в нещо, което по някакъв начин да е съвсемерно с епохалният филм или пък – това вече е прекалено – с епохалната книга. Защото, докато гледах трейлъра, докато слушах познатата музика и неподражаемия гръзъгъл глас на Дон Корлеоне, настърхнах. Честно. И останах съсънна яснота с каква ласка са се захванали гейм производителите. И от колко високо могат да паднат.

Мразът EA, задето успях да купята правата и се захванаха с този проект.

И същевременно тайничко се надявам да бъскоча да се получи и да се потопим в света на мафиите, такъвто билаги е бил и ше бъде в спомениите и мечтите ни.

Иначе, че проектът е амбициозен – няма спор. Над 6000есет актьори и актриси от първия филм участват сгласовете си в *The Godfather*. Сред тях са Джеймс Каан, Робърт Дауни, Джон Мартини и дори покойният Марлин Брандо. Само Ала Пачино – за добро или зло – тържества е отказал да бъде инвестиран в подобни глупости.

Израма – логично – пресъздава Ню Йорк в периода между 1945-1955 и те постъпват в ролята на малък, амбициозен гангстер, който се излага устремено в мафията с ясната идея никой ден да се превърне в следваща дон. Продължаващите предупреждения, че *The Godfather* няма да следва пътно сюжета на Кръстникът, а по-скоро ще бъде инспириран от атмосферата му и ще включва моменти, които драстично ще се отклоняват от историята в текстовете на Пузо. Жанрът е определен като екшън/адвенчър, приещен конкурентно в GTA серията (втора трудно преодолима бариера за EA) със съчетанието си между класически

търсър и агресивен рейсър в градски условия. Очаква ни и съвсем закономерен спрямо времето на развитие на действието антракварен арест на и набор от превозни средства.

За разлика от GTA или пък Mafia, в *The Godfather* няма да имаш предварително зададен главен герой. От теб се очаква да си създаваш еднолично мафиотично с помошта на фейс-крайлинг технологията от *The Sims 2*, като единственото ограничение ще бъде свързан с необходимостта излезът на пищелето в краина съмкта да бъде италиански. В рамките на седемте години, през които се раз-

вива действието, героят ти ще остави ръба и побелява, а в зависимост от това, на което си го подложи – ще отпадне или напълнее и ще носи белезите от схватките, в които е участвал.

Обещаваната свобода на действие е доста голяма, като начинът, по който ще спечелиши пари и ще изградиш репутацията си, зависи изцяло от личните ти предпочитания. Можеш да си пробиваши път чрез дипломация или насилие, чрез сравнително честен бизнес или чрез директни обири. Непрестанната ти интеракция с NPC-тата ще се отразява директно върху хода на игра-



очаквания

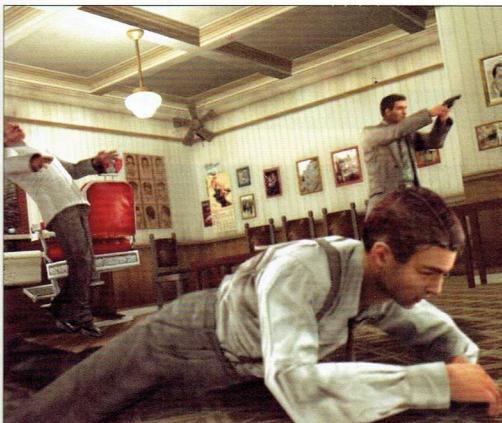
средни	допълнителни	аванс
--------	--------------	-------

зашо очакваме?

Кръстникът, ебати!

примеснения

Знаваш за игрите по филми...



та, защото всяко едно от тях ще помни отношението му спрямо него и ако си го счупи от бой шансът му – сещаш се – при следващата ви среща да ти се усмихне застъпливо е нула. На всичкото отгоре NPC-тата ще комуникират помежду си и колку за това какво и как си направил ще се разпространяват из съответните среди. Влияйки директно на репутацията ти. Дейвид ДеМартини, изпълнителният продуцент на *The Godfather* обяснява, че насилието в играта ще бъде като скалpel – с него трябва да се работи внимателно и умело, за да постигнеш максимално висок резултат. Понякога една премерена заплаха ще донесе много побеже позитиви от разпиления по стената мозък.

В зависимост от действията ти ще достигнеш до един от трите възможни края на историята. Последните ще засянат най-вече от това, дали си бил културен и благ или си се постарал да застреляш всяка пречка по пътя си. При все свободата на действие, Хънътър Смит, глобен продуцент на играта, твърдо заяива, че няма да можеш да промениш основните събития от филма, независимо от действията си, така че – не можеш да преодолеш никакъв начин съмртта на Сонни или Възхода на Майкъл, примерно.

За графиката на *The Godfather* все още не може да се каже много. При все че проектът е в процес на разработка вече от две години, EA са изключително скромни по отношение на демон-

стрираните снимки и клипове и продължават да наблягат повече на кът-сцените, откакто на ин-гейм филимчетата в презентациите си. От това, кое то бърз, мога да отбележа добри нища на детайлност и прекрасни азиеви анимации, но ищо, кое то да ме впечатли толкова, колкото се надявах.

За сметка на това музиката обещава да ѝ юса глава със съчетанието между оригиналните теми на Нино Рота и новите сто минути музика, написани за играта специално от носителя на Оскар Бил Конти (за *The Right Stuff* на Филип Кауфман).

С кое то осъщността отпусната ни информация приключи. И неприятният факт показва, че на тези две страници не се споменава нищо особено ново или реболюционно, а неприятно честите аналогии с добре познати ни игри залязват да пребърнат *The Godfather* в коктейл от вече експлоатирани идее, еднотипната маслинка върху който за момента остава легендарната.

Дали ще си имаме работа със заглавие, кое то да застане гордо на рафта ти до трилогията на Франсис Форд Копока и Марло Пузо или с поредната безлична концепция, крала наизо идее от GTA, Fable, Mafia и The Sims 2 и разчитаща на продаваемостта си единствено на мебийния шум, който работата върху точно този лиценз несъмнено ще предизвика, ще разберем още пази есен.



Марло Пузо

Марло Пузо е роден на 15 октомври 1920 г. във въсъзвестния бандитски квартал Хелс Китчън, Ню Йорк. След като се забърща от фронта след малко Втората световна война, забърща в Ню Йоркската Училища за Социални Проучвания и Колумбийски университет. В началото на писателската си кариера Пузо пише измислен кълбаски статии за популярни звезди в подбрани жълти издания. По-големият майстор е, че негови съавтори в това начинане са още двама бъдещи бестселъни автори – Брус Джей Фриман и Дороти Галахад.

В последствие зарязва драскачеството и присъда пред пишищата машина, за да сътвори нещо сериозно. Първите му гъва романа – *The Dark Arena* и *The Fortunate Pilgrim* са приеми много добре от критиката, но имат практически нулев пазарен успех. Въпреки това издателство Пътнам лансира щедрата предлагана от \$5, която Пузо споделя с тях намерените си да налице гангстерски роман за мафията. Така се разбира легендарният *Кръстник*. За Пузо парите спомано спират да са проблем – през 1978 г. преводът за *Fools Die* са продадени за впечатляващите за времето си 2.5 милиона долара.

Марло Пузо нализва със страшна сила и в 8 света на киното, като пише собственоръчно сценарийте на трите *Кръстника* (и си отнася Оскари за първите гъва), както и – това може би не го знаеш – сценарийте на *Супермен 1* и *2*.

Умира на 2 юни 1999 г. в дома си в Лонг Айленд.



Hellforces

Ту vs. Aga. Отново.

Автор: Sinth



A вучевка с олимпийски размери? Свят, над който тегнеш угрозата на поредния 3D апокалипсис? Шутиш, предлагаш монове гадове за избиране? Дайте го наас!

Набедението спасището на света в случаи с *Hellforces* се казва Стийвън Гейст. Поводът чича да е поредният just-an-ordinary-guy с подобно майсторство хоби, е отблъскането на гаджето му от членовете на таен сатанински култ, нарочищи незаконния си кръжок с громъното име *Church of the New Dawn*. Машката търбъре много взела да си пъха носа в никнешците им с обезпокоявана скръстност по целия свят филими и лоших се я ментили 8 чубала. В последствие, за момента неизненада на всички, става ясно, че начало на култа стои демон на име Варнорет, чиято основна цел е да отвори портите на Ага, гавайки по тоzi начин възможност на самия Луишфер да се исцисне тук с всичките си подопечни. За да направи това, което Луишфери-те искат да направят ще всички игри, а именно - да умрат геройски в последния момент на живота си. Междудръвенно, като подготвяка за България финал, а и за да се осигури обоснока за тоновете пушечно мясо, което нашият човек ще отстреля в ъзък от 30-те нива, лошите се занимават с крака на човешки души, които ползват като енергийен източник, а бившите им притежатели - като свежи (хехех) попълнение в армия-

та си от зомбита. Толкова за сожаление. Ако ти напомня за *Doom* и *Painkiller*, не се какърши, нормално е. И предвид факта, че едноличните војни с Ага са втората по експлоатираност тематика в гейминг-индустрията след *WWII* (елфи, фкуджета и прочее фентъзи кран са чак на трето място, сори), вече сериозните се чужди кога рогатите обитатели на горещото измерение ще се появят тук да си приберат бължките с лихвите от производителите.

Освен срещу споменатите вече зомбита, ще упражняват мерника си и по един куп членове на култа, гангстери, чингети, воинци от специалните части и добаби-оце-каквото-се-сетиш, за да докаращ бройтата до 45, защото толковата си пребарително обявените типове побижки мишиени. Колкото до Изкуствения Интелект - ще си позовя да щипарам разработчиците: "Изразата преблага реалистично AI. Враговете ще маневрират и ще се крият, ако са достатъчно умни, а ако не са - няма да го правят." LOL!! Нямам какво побече да добива. От *Hellforces* не прости лъжа, ами направо смърти на *Serious Sam* и отново - на *Painkiller*, но в крайна сметка няма лошо, стига да е осъществено по правилния начин. За анихилярането на нацистичната арска сблъсък ще разполагаш с 24(!) оръжия, включващи Magnum .44, Assault Crossbow (не ме питай, не знам какво е) и модифициран Калашников от



ближкото бъдеще. Пушкалата ще са групирани в категории като 8 *Half-life* (що да откривате топката Бога, като и за арсенала може да чончен никоя готовба има, а?!). Личните ми притеснения са, че при такава бройка, ефба ли и полобиността от тях ще влязат в смислено употреба, ама карай да бърши.

Триесетината нива, из които ще тъкнеш/използваш всичката тая желязария, включват места от сорт от бедняшки квартали, Военни лазери, научни бази, парашутите в Перу, Чистилището и разбира се - Ага. (*FarCry*, *Serious Sam*, *Painkiller*, *Doom III*, ringin' a bell?). Ако не друго, поне разнообразие ще има. За визуализиране на цялата тая карта от локации, враговете ще шипат, пичовете от Orion ще издават енергия собствено производство, който според търбенията им ще поддържа всички

знаци и незнайни DirectX 9 багови + много хълъги полигони + собствена ragdoll технология и минус високи системни изисквания. От това, което видях по филмчета и шоуби, *Hellforces* изглежда доста добре, както при затворението нива, така и при изобразяване на открито пространство. Единствено оръжиета ми изглеждат леко бутафории, но прегледах, че на финала това ще се промени. Мутилирът също е пребиваш. Включва Deathmatch, Team Deathmatch и Capture The Flag, без мод-поддръжка.

Честно казано, след като се запознах с наличните материали за *Hellforces*, очакванията ми за нея са леко противоречиви. Очевидно здравословният ми скептицизъм с времето видя нива и някак ще по-трудно приемам за чиста моята изглеждащо просто прелестно на хартия/сайт/шоуби/филмче обещания, докато не видя крайния резултат. Да не пропусна и факта, че *Buka Entertainment* го сега не са успели да ме впечатлят с нито едно от глобите си, а пъкбетите от Orion даже не съм ги и чувал, което очевидно не им пречи да се опитват да mi пробутат нещо, причиняно на бест-оф от доказали се хитове (ех, тая умираща иновативност...). Така или иначе излизането на играта остава съвсем малко време и съвсем скоро ще разберем дали съмненията ми са били основателни.

очеквания

средни 1 възможни 2 избрани

зашо очакваме?

Чтвърте много заемки от къде ли не. Потенциални съдържанието

примеснения

Търсете много заемки от къде ли не. Потенциални съдържанието





Cross Racing Championship

Автор: MrAK

Поредният опит за оригиналност в рали игрите предстои.

H апоследък – особено в случаите, когато прекарвам някой и друг свободен час „в компанията“ на Richard Burns Rally – се улавям да мисля, че след наистина хардкор игрите от миналото година като споменатото Вече заглавие и Colin McRae Rally бих бил доволен да попадна и на него по-разпускаща и неизнажираща. И ето, че сега задава редица, обещаващи оригиналност и иновативност. Сега Burnout сега и Cross Racing Championship (CRC) претендира да бъде такава игра.

Разработчици са небезцеството унгарско съмво *Invictus*, доказало, че е напълно във възможностите му да се справи със задачата да ни забавлява благодарение на недостижимата в състояние на несериозност игра *Insane CRC*, както търсят, ще бъде прък наследник на това култово заглавие и ще предлага лек и разпускат геймплей. Не очаквайте да се сблъсквате единствено със стандартни напревари по пистите. Всичко тук малко или много ще превърва рамките на общоприетото.

Като за начало да поговорим възможности, очакват ни над 60 трасета в различни световни локации и с разнообразни терени. Дигиталните автомобили, които ще юркаме по въпросните, няма да са с платени лицензи от истински марки, което в този случай може да не се окаже недостатък, тъй като



и самото заглавие е нестандартно. За сметка на това визуалата ще поддържат на множество тързайки, отразявани от свърх висока и побежението им. След като явно не могат да си позволят гъвкавите да използват истински марки, очаквате се се амбициират да направят всичко изключително разнообразно. Очакванията са да можем да избирараме всяка визуална и техническа част на автомобила и пилота си. Като се започне от пола на задкорицното устройство, мине се през екипировка, та му (гори каската), виса на автомобила, окраската, рекламирите лепенки, дишателите, ока-венто, гумите, скростищата кутия и всевъзможен тунинг. Най-сетне отново ще имаме право на избор дали да монтираме частите превъзпроизведено настроени за съответния терен или да си ги настройваме в последствие, ако така ни е по-удобно. Това предполага, че и играчите незаподознати с устройството на

автомобила ще могат да се сдобиват с адекватни тързайки. Нещо, напоследък все по-рядко случващо се в теми за игри. Приятно звучат и обещанията за победенето на ИИ-то. Разработчиците търсят, че противниците ще ще се самообучават и гори ще проявяват характер. Ако бълснете някого от тях (което често ще се случва) възможно то да ще бъде до самия край, за да ще го върне по най-мърсънишки начин. Ех, колко е лесно на суми...

Графиката е лог на енфийн, лична разработка на *Invictus* и ще поддържа всички екстри – динамични отражения, бискути детали като на автомобили, така и на околната среда, ефекти в реално време. Колите ще тръгнат поради и те ще се отразяват не само на външния вид, но и на побежението на автомобила. С други думи, играта ще трябва да излезе наистина красива. Цената за това са високите системни изисквания.

До тук все хубави неща, но ищо революционно. Интересното предстои – както споменях в началото – CRC няма да е просто стандартни рейсър. В нея ще се сблъскате с няколко доста необичайни режими. Демото демонстрира един от тях – Hit & Swap. Системите са в затворена писта, с доста нервности, а хитринката е, че когато се сблъскате с някоя противник смените колата си с неята. При положение, че колите се чупят, а и настройките им търсят на автомобилите са различни това може да се превърне в аркада забавна гоненница от типа „захапи тази трошка, бартер за лъскавата ти количка“. В демото присъстват и напълни стандартните клос-кот, circuit и time trial, но познаващи креативността на *Invictus*, както и обещанията им за „много и разнообразни типове игра“ и „нелинеен career mode“, съм да очаквам неща наистина оригинално и нестандартно. Предполага се, че ще се върне capture the flag варианть от предишната им игра – поне за искрено се наядвам да се случи.

Притесненията ми са продуктуваните на най-вече от трудността на управление, както и високите системни изисквания. Но до крайната версия има още достатъчно време, за да се направят корекции. Остава само да се надяваме и да покачаме.

очаквания

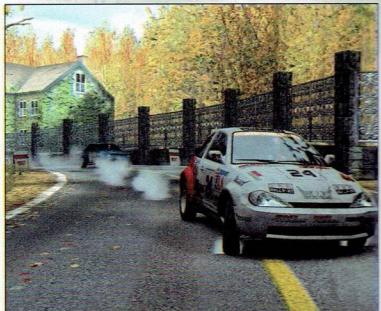
средни възможни зверски

зашо очакваме?

Insane на същите производители е едно от най-забавните мултиплейър ралси с изживявания, които сме видяли.

примеснения

Демото не затвърди горните очаквания.





Sacred: Underworld

Sacred продължава по пътя на Diablo II

Автор: bROKO

Oще в началото искам да ви призная, че не си падам особено по hack'n'slash-овете. Аз обичам хардкор ролевите игри, а не музикалните Diablo клонинги. Sacred обаче ме остави с крайно противоречиво чувство. От една страна беше поредното безумно екшън-RPG, бързаша по стъпките на Гейволото, но от друга имаше доста чистата история и беше изключително кадърно направено, със свежи иновации и чудесен юмор. А пред нас със страшна сила се задава пръвият негов експанзион, който ще предложи (надявам се) достащично новотии, за да се пополни отново в света на Анкария. Или по-скоро под света на Анкария.

Започвам с историите. Не зная дали ще очаквате от едно екшън RPG сага, достойна да продължи, примерно, Властиението на пръстените, но личните ми нива на оптимизъм са по-скромни. Тази значи историята. След като сте убили го и ѝ слез демон-гег Шадар, някак се озовавате в подземния свят на Анкария, където има – познажте – нова демонична твар, която си е поставила за цел пълна Влада над света (отменена прозъка). И вие трябва да я откажете от тези болни амбиции. Перманентно (общи в залата, всички

това ще стане в шест нови локации, като авторите твърдят, че те добавят над 40% неизследвани територии в света на **Sacred**. Трябва да призная, че някои от местностите звучат интригуващо, като например Долината на сълзите, Пиратските острови (което ще има злато във вид на количества) и Джуджукшите руини – място, обитава с мисерири (и още злато). Другите са Джунглата, някаква Гора и Пътя на прокълнатите.

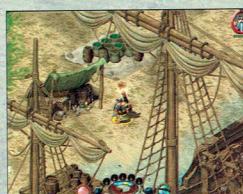
На разположение ще имате и два нови героя, които да се спряят с ордите холи (ходещ опит), представени от над 30 нови типа гадини. Сред тях се споменават сенчестите пазители, които са личната охрана на новия evil dick, пардон, даетон. Или мумифици-пигмеи, които ще крокчат бързо около героя ти, измъчвайки живота му с отровни стрели. Мда, и аз си спомням третият град на **Diablo II** и същото така безумно пътило филм **Мумията се завръща**.Ще имат и някакви мега-опасни стрелци от Джунглата и Бог знае какво още. За грохоте. Пръвият актуален юнак ще е ръждже, което си има мускул и преносим топ (здрасти, **Serious**

Sam), както и, естествено, брадва. Мимо. Обичам **брадви**. Брадакът ще разчита предимно на ня и близкий бой, но – съдеи по гореописаното – няма да бъде никак slab и в атаките от разстояние. Вторият и по-интересен герой ще е някаква демонична мавсеница, която на всичкото отгоре ще може да сменя формата, както и да се събъча, ако играета в **M-rated**. Стискаме палци. Освен магията и shape-shifting-a, когато нещата опрат до кокал, ти ще може да разграба пръвъсъде и по конвенционални начини. Авторите са пребъдвали и опити да играеш и със стария си, добре разбит герой, ако бържиш на тоба.

Естествено, ще има и тонове нови екипировка, нови светове брони, уникални предмети и каквото още си трябва, за да те момичира да продължаваш да кликаш като обезумяла по чудовищата. С **брадвата**, примерно. Ползващите предмети ще бъдат притежание на разни междуини босове, които ще ти ги преоставят посмъртно, чак след добро количество бой. Накрая, но не на последно място, при новоиздаденията са обещани преработен,

по-красив и по-удобен интерфейс, както и нови мултплейърни опции, плъсък поддръжка на 1 до 16 играчи онлайн или 8 локална мрежа.

За финал – малко лични прозрения. Както аз виждам нещата, търбуват **Sacred** се целиещ най-вече в **Diablo**-аудиторията, с надеждата на нея вече да е писало от въпросната игра и да посегне към още-от-същото-ам-несьсем. **Sacred Underworld** най-вероятно трябва да се пребърне в един своеобразен нов **Lord of Destruction 1.10**. Ако играят създават стабилно къмюни, кой знае, може и още експанзиони да дочекате. Ще покажем, ще видим...



очаквания

среди
всеми
запътски

зашо очакваме?

Sacred ще е какъв случай не беше лоша игра, макар че общ линий съставлява голяма част от гордията hack'n'slash. Но тук за кафено направен маф...

примеснения

Дали новостите ще бъдат достатъчни и добре интегрирани в геймплея; може това да е просто поредник от опит да се изпълнят още малко пари от геймърите.



Brothers in Arms Road to Hill 30

Автор: Корача



„Започваш га опознаваш човека до себе си наистина, егва когато го видиш га умира...“

Базирана върху истинската история на полковник от запас Джон Антл, който е и исторически, военен и съвременен консултант на Gearbox в работата им върху това заглавие, играта ще ни пренесе в едни от последните етапи на Втората световна война – а именно в Юни 1944 – денят, с който започва Съюзническото настъпление в Европа с атаката над Нормандия, по-известен като D-Day.

Главният герой, в чиято кожа ще се намекнем, е сержант Мат Бейкер, командащ екипен взвод парашутисти-десантчици от 101 Въздушна дивизия на Съединените Шати, участваша пряко в 8-дневната офанзива за Нормандия, с която съюзническите войски успяват да наблязат в окупирана Франция. Това на практика е и едни от погребните етапи в историята на Втората световна война, когато най-накрая съюзниците разгръщат пълна офанзива по земи и въздуш на територията на Европа. Действието този път обаче ще не спечели самия денят. Играта започва със събитията в D+5, с други думи – на 11 Юни 1944. В едно интервю полковник Антлказва, че задачата му като консултант по проекта е да се покрият играта в едномодно най-реалистична и по отношение на това сподела някои интересни детайли.

Въоръжението в „Братята по ору-

же“, ще е максимално автентично. Пушките са създадени по начина, вече познат и типичен за жанра – със свое собствено тегло, отразяващо се на движението и стрелбата както на самия играч, така и на компютърно управляемите му подчинени от ъзвода. Поради което една лека картечница ще се отразява съсъс различно на движението на всеки едн персонаж от автомобилчен пистолет или карабина. Друг съществен фрагмент от геймплея, на който е обернато внимание, е възансът. Става дума за проблема, че токука на боядиса в доста от засланици, противопоставяща ѝ все и по-важни страни в едни конфликти. По повод на това обаче полковник Джон Антл заяви вътвърдо, че войната никога не е балансирана. Понеже едната страна има тактическо и стратегическо предимство, поникога – другата. Върху играата е работено именно в това направление – тук не става дума за лесни или трудни мисии, а за реалистични мисии. Такива, в които от тактиката при разположението ѝ възводовете ѝ (с цел придобиване на стратегическо и логистично предимство) и бойните умения ще са ключови за успеха. Както и за живота на подчинените ѝ. Генералната идея при атаките ще е да откриете противника, преди той да е набардал вас. Това ще гарантира елемента на изненада и юриса координация от страна на фриците. Разполагайки сънбърът възбод на правилна и удобна позиция, ще си осигурите тактическо предимство и докато той обсипва с горещо огно противника и го притиска, пречеки му да се разсърди, ще ще можете да поемете командването на атакуващия ъзвод, да направите обход по фланговете и изненадвайки лошите, да ги елиминирате. За по-пълна и актуална тактическа картина на бойното поле, освен традиционните изглед от първо лице, Gearbox са въведели и изглед на бойното поле тип „очки на поглед“, предоставящ по-добра перспектива и цялостна визуална карти-

на за оглед на бойните действия, разположението на сърдигите, среката и тремена, на които ще се води сражението. По този начин ще можете да огледате и разположението на съвсите и противниковите единици. Аргументацията, за да се направи това, казва полковник Антл, е, че когато набретимо са ги хърлили в десантна, съзънитещ са имали доста снимки, карти на терена, и друга разузнавателна информация с обозначенията на противникови бойни гнезда и в нормално това да присъства и в играта. В духа на манията за реализъм дизайнерите са посетили много от местата, когато са се разбихали бойните действия в онези дни – Зона Юта, където е бил хърлен единият от щата въздушни десантни; както и селцата Каррентен и

Сейнт Мер Есл – описвайки, снимайки и интервюирайки хората от района. За да бъдат униформите, бойните машини и екипажите в реални детайли, Джон Антл се е консултирал с Музея за бронирани бойни машини „Патън“ в Шатмите, както и Клубовете на ветераните от Втората световна война от всички страни в пакта. Ранги Пичфорд, президент на Gearbox, казва: „Разбирааме, че сме все още далеч от холоклаубата (на USS Enterprise), но определено се постaramах да дадем нај-доброто от себе си и технологията, с която боравихме, за да сме възможно нај-близко до случилото се в онези години“.

Впрочем, дали са успели, ще разберем съсъс скоро – може би още следваща месец.



очеквания

средни големи здравки

зашо очакваме?

Надяваме се да разчупим доста каша, която съществува между играта и реалната война, особено WWII безбедността, чрез все пак отменяния на истински хора събитията.

примеснения

Търбъде много причини на BF1942, Call Of Duty и др., като различните поне на този етап изземват назначението.

Gauntlet: Seven Sorrows

Автор: Groover

15 годишен хит в нови одежди и няколко съмнителни подобрения



C 50имот гвамата с един мой познат (Кмета) и играем. Зеленикавата светлина от монитора се отразява в очите ни, а ние като две истински зомбита щракаме клавишището час след час. Единствените паузи са за разгърдане на пръстите и схванати вратове. Играем *Gauntlet*. Не знам колко часа сме потрошили на тази игра, но и до днес си спомням глезнаката, която ме вълнуваща преги около 13 години – лабиринти, от които навсякъде пъпят гадове, а ние убиваме враг след враг и тръсвам храна, защото здравото неръкостното намалява. А бяхме млади...

За нас това беше най-добрият екшън с кооперативен мултплеър режим, както се оказва – и доста други хора са споделили нашето мнение. Сега, след като напръвка пребърждане гори и на игра като *Snake*, а съвсем скоро се очаква да излезе и новият *Tetris* (последното в края на черния хумор) просто намишава начин тази класика да не получи своята нова премиера. И ето че гойде момента, в който Midway анонсира това си намирене. Естествено, всичко ще бъде в 3D, ще има нови персонажи въз основе на която

почва горе-долу така:

Имала едно време един император. Както подобна на императорите в по-добрен ред истории, и на нашият бил лов. Ама много лов. Толкова бил лов, че цялата му империя живела в страх от него. Намерили се четири безсърдечни героя – Валкирия, боещ и магъсънник, които решили да се опълчат преди тирана. За тяхно съжаление техният план бил осуетен – задругата била предадена от съветника на императора и той успя да ги плени. Героите били разпънати на магическия фърво, намащо са на самия край на света. Мъченията им продължили във столетия, когато по незнайни засега причини тървото, за което били приковани, се уничожило и а се обособило. Оказа се, че по време на царуването си императорът изгубил разсъръдка си заради седем големи греха, които бил извършил от алност и себелюбие. Освен отмъщение, в плана на четирииматата герои ще има и изкупление за греховете на императора. Изглежда, че спасяването на света този път ще мине през помагане на техния сътворен враг. Кампанията ще бъде достащично големи възможности сани или с Венер приятел да мине

през една камара места – от подземия до тучни зелени поляни и огромни открити пространства, като простиращите околните от всяка квадратни съблочи, която пъти, ходи или лежи наоколо.

Геймплейят на играта не се очаква да бъде кой знае колко сложен. Ако сте верни на принципа – „Гърбо спреляй, после питай“, мисля, че играта няма да има големи тайни от Вас. Въпреки това от *Midway* са решили да я нарекат екшън RPG, с кое то да предизвикат обръдане сред редиците на играчите. Истината е, че героите ще имат различен стил на игра – боещ и Валкирията ще предпочитат да се бързат в движението, докато ефъкт и магъсънът ще предпочитат далечните форми на сълъсък с врага. Те ще имат инвентар и ще видят нива. Инвентарът ще има точно пет по-позиции – оръжие, броня, щит, пръстен и амулет. За да не се затормозява горкият играч, нами да му бъде предоставена възможност както в *Diablo II* да комбинира различни предмети за по-големи ефекти, а че има добре отличаващи се един от друг предмети с ясни характеристики, които дават възможност на играча бър-

зо да се ориентира". За да не се претвори събота в Бищество в разработена и системата да види на нива, която ще го даде възможност да специализират героя си в борбене с оръжие, инвентар или магия (или поне такива са конкретните планове – тази част от играта може и да бъде променена до момента на излизане на заглавието). Просто създателите на играта не искат да разбояват вниманието на играча в различни по-соку.

Gauntlet: Seven Sorrows ще може да се играе в гва режима – кампания и свободна програма. При кампанията действието е в Едеско, а вие ще можете да играете последователно с всеки един герой. Ако желаете да минете *Gauntlet* с някой приятел, ще можете да изберате фиксирани гвойки персонажи. Свободната програма говори само за начина на игра. В нея основният акцент е върху екшъна и в него до 4 човека могат заедно да кръстосят нивата в последователност, която вие сами си определите. Комбинациите между героите са абсолютно произволни, но някои от тях ще са много по-ефективни от други. Освен комбо-мати и специалните движения, които героят ще владее, в кооперативен режим различните персонажи могат да комбинират уменията си и да създават горчиви мишмаш на противниците си както казаха едно време колегите от списание MasterGames. Като примери за това се дават стени от огън, които се появяват между гва героя и помощник Всичко между тях, които не оставя жив враг в немалък периметър около главните действията лица. За да не спира екшънът и по време на кооперативна игра, в разработена хитра система за обмяна на инвентар между

очаквания

средни зонами завърши

зашо очакваме?

Зашо класическите никога не умрят. И защо изпитвам търбче малко芥子, които имат шанс да предложат такова аркадно изживяване.

примеснения

Цялата история с Ромър и RPG елементите на чистокръвен екшън като *Gauntlet* ме карах да се опасявам от извръщания в тази насока.





ду героите ѝ. Всеки момент на екрана могат да се покажат и четирите инвентарни екрана и да са предвид мгновени размени, доро и героите да не са близо един до друг. За богатството на инвентара може само да ни подскаже фактът, че е представено в Интернет да могат да се разменят или купуват или разменят различни оръжия.

Действието няма да спира по време на такива операции, за да остане Gauntlet толкова динамична, колкото и предшественика си. С побогат цел е направена още една промяна. Аптечките със здраве, които преди бяха разхъраници на нивата, вече са част от миналото. В момента всеки един умрял злодей ще оставя след себе си определено количество енергия, която може да бъде консумирана от нукуещ се герой.

Стигахме и до графичната част на нещата. Играта, естествено, ще бъде 3D, което автоматично поставя въпроса за камера. Знаете, че лошо поставената или бедна камера може да унищожи удоволствието от всеки един екшън. За съжаление, не срещнах едноизначна информация из Интернет и интервюта от Midway за позиционирането на кам-

ерата, затова ни остава да се надяваме всичко да бъде добре. От визуална гледна точка играта няма да блести като съръх нова, но все пак героите и браќите им са достатъчно детайлно направени, ефектите изглеждат прилични, а анимациите, които видях от филмчето за играта - относително плавни.

Честно казано Gauntlet: Seven Sorrows е заглавие, което лично аз чакам със смесени чувства. Според мен има реална опасност концепцията на играта да се усложни и тя да се пребърне от един елементарен и разбълъчащ екшън. Дано не се окажа прав, защото и аз, и Кмета с удоволствие бихме хванали лъка и меча за още няколко рунда срещу изчадията на мрака. Старите навици не умират лесно.



Екипът от клона на Midway в Сан Диего, който разработва играта, също бури съмнения. В него работят две величии от близкото минало – Джон Ромеро (стапнал прочут със заглавия като Doom и Quake и изложил се много с Daikatana) и Джош Сойер (Icewind Dale) и никак съмнение има, че тяхната творческа биография не ми се връзва с разработването на един елементарен и динамичен екшън. Дано не се окажа прав, защото и аз, и Кмета с удоволствие бихме хванали лъка и меча за още няколко рунда срещу изчадията на мрака. Старите навици не умират лесно.



ПРОДЪЛЖЕНИЕТ НА ИГРАТА НА 20 Е ВЕЧЕ И В БЪЛГАРИЯ

Втората част от поредицата симулирана във видеа на Междузвездни войни – Knights of the Old Republic е в българския пазар. The Sith Lords е единствена игра на гейм стъпци от Obsidian. Създателият стъпци, но са чужди за индустрията, можем имена стоят за игри като Fallout, Icewind Dale, Gate, Planescape Torment и други.

Пет години след събитията на многоократно награжданата оригинална игра. Симулаторите са избрана част от феджийския орден и са на път да хватят Старата Република. Единствената надежда на възстанови силите си и е постапен пред най-важното решение в галактиките: да следва светлата страната или да се погада на тъмната.



ПУЛСА

Bard's Tale

„Ще спася проклетата Ви принцеса, бе! Само да си допия биричката...“



Автор: doomy

Oригиналният Bard's Tale излиза още през дадената 1985-а година, като се смята за един от родоначалниците на hack'n'slash жанра при RPG-та. Един от участниците в проекта е Брайан Фарго, член, който има забавна шега беше запомнено от хардкор феновете на ролевия жанр с участието му в създаването на легендарните Baldur's Gate и Fallout. Двайсетина години по-късно въпросният автор пренася старата си любов през Времето, представяйки настоящето заглавие, което спокойно може да се разглежда като римейк, а не като сикъл.

Историята Всемена е сътичана на островите Orkney, в близост до Шотландия, като голяма част от концепцията и историята се базират на редица скандинавски легенди и митове. Идеата на айтюриста е да създаде една силно осезаема ирония с клиширано - магическа фентъзи-Всемена, орки и страхохватни създания за съсциане, принесци за спасяване, светове за покоряване. Но когато на разработчиците от inXile се крие в главния персонаж - Барда. Това е обикновеният рицар, наигран блестящи госпехи, готов да сърди къде-що има патачъ по земята, воден от героичната си природа и Вроденото си благородство. Не, приоритетите на нашия човек са:



ФИЛМЧЕ
НА ДИСКА

жени, вино и музика. В този рег. Хората, играли. Вече наличните конзолни версии на играта, сървят образа на Барда с култовия за цел едно поколение Хан Соко от сагата Star Wars - аргантен, самобъден, преследващ лична изгода и притежаващ смайбата комбинация от чар и пилерлив език. Подобен персонаж, поставен във вече споменатата класирана фентъзи обстановка... само можете да се досетите колко колоритни приключния предстоят.

Играта ще трябва да бъде точната смесица между изометричен екшън от типа на FR-Demon Stone и класическите hack'n'slash rpg-та. Интересна, макар и не особено оригинална, е концепцията на диалозите. Играчът не знае какво точно словосъчетание ще изстреля Барда в дадената ситуация, а изборът му се свежда до гъва видя пробъдение на разговора: халив или приветлив. С оглед аурата на главния герой обаче, вторият вариант също не е от най-приятелските. За пример се дава разговор с гъвама французи (които са помразени и от орките на островите), молещи музиканта да намери откраднатата им жаба. При халив отговор, французите ще получат по едно споменаване на родител и си продължават по пътя. Използвайки

втората опция, играчът приема задачата, с уговорката, че ако гъвамата не спазят мяхната част от сделката, ще бутат разрязани наполовина от меча му. Приятно!

Намеква се и за нелинейност, като за разлика от заглавия като KOTOR например, където имаме ясно изразени светла и тъмна страна, тук отношението на Барда към света може да се дължи по линията „лошо“ и „много лошо“. Светът автоматически ще се променя и напасва спрямо решението, вземани от вас и вашия стил на игра.

Графиката е аспектът, който буди малко притеснения. Енジнът е Snowblind и именно той забърква EverQuest: Champions of Norrath. Не е най-добро то момента, но все пак всички станаха свидетели в последния месец как в никой случай Великолепна и не дотам детайлна графична основа може да бъде чудесно компенсирана от добри дизайнерски и концептуални решения. Става дума за енгиня на WoW, разбира се. Пък и въпреки леката недостатъчност видуално играта е във作风 и доста колоритна. Друг видъв надежда факт е, че заглавето ще се появи за PC с около половина година закъснение спрямо конзолната премиера, което може да даде на разработчиците възможност да поправят несполучките си в началната версия. Или поне така се надяваме.

Играта се очертава като свежо и неизажиращо заглавие, на което може спокойно да се отдели време, стига inXile да спазят обещанията си.

От конзолните ревюта се сипат спуртилби за хумора, свежите идеи и изразната Всемена, но пък бива критикуван начинът, по който се състават гъвама жанра, а това определено може да развали удоволствието на играча. Все пак, мисля, че дори да не притежава перфектна графика или бойна/ролева система, подобен опит за разигране на каноните трябва да се настърчава и определено заслужава цялото му внимание, което се почи за PC към края на юни. Достатъчно безименно патач съм посетих в първи RPG-та. Време е да го направим отново, този път с малко стил.

очаквания

средни	добра	добра	зверски
--------	-------	-------	---------

зашо очакваме?

Обещания за излизане от каноните и опростеност в жанрово отношение. В бъдеща игба съм очакваш съм както култът образ на Барда, както и името на Брайан Фарго, разбира се.

примеснения

Конзолната версия на играта не получава очаквани високи оценки, а по-скоро преобразува мнението за една добра, но с ниско изненадваща игра.

Condemned

Страхът никога няма да бъде същият...

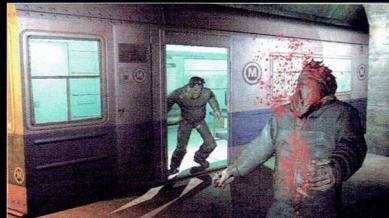
Автор: Koralsky

Kакви времена доживяхме – един от най-добрите конзолни производители работи заедно с випрен PC дебелътър, по заглавие със симен PC прибус, което ще направи своя дебют на конзолна платформа от ново поколение. Къде си ти 8 цялата тази история? На същото място (и стапат), в което се напираш и в момента – ще го получиш, но николко месеци по-късно. Тъжното – за пореден път те съмните за съксън-хенг играч. Радостното – поне Все още те смятат за таќвъ... .

По темата можем да си говорим с месечи и отново да не стигнем до ясен консенсус, но както вече си забелязах и от залавянето на материала – не това е важно то случај. Важен е новият продукт от SEGA и Monolith, който – макар и разработван като стартиро за издаване за Xbox2 – е игра, зарод която е невозможно да точиши мишката и клавиатурата с неистов ентусиазъм.

Bloodemed

Мирисът на страх и брутални сцени на насилие, насищени с най-правдолюбната кръв, която никога си виждал в разнокрасен софтуерен продукт, са парфюми гъба фактора, които ще приковат вниманието ти. На пръв поглед – и то кой знае колко иновационно, ин-



шамите на разработчика обаче напрочи чио напомнят, че използваните по ходати не са просто небрежен опит да се испитска и последния финикен на хорът почитателите. Пичноете от Monolith знаят точните пропорции, с които могат да изградят преведено корабът игра, в която да влятат и истински подтишкаща атмосфера. Първите гъби Blood-a до днес си остават еталон за практико използване на червените помагали, а по-бързо очи, че Condemned ще бъде голяма крачка в правилна посока. Подпомагани от технологията на утрешния ден, родителите на NOLF ще им предоставят графична красота, пред която всемозъщият в момента Doom 3 ще изглежда сбръкан. Реалистичността на екшънът или първичен страх, който беше отмичането черта на Doom 3. В Condemned от играча ще се изисква да има зорко око. Пребив изключително детайлата графична обработка, всеки един надран малеп, всяка една леко изкъртена мазилка може да представява ужка, която ще те доближи до съответната цел. Екшънът, естествено, ще присъства под една или друга форма, но типично за 90%

стави на играчите Condemned. Normal-mapping технологията ще достигне нови висоти, а използваният Hacoc 3.0 ще озари с живот и най-невзръчатично къвие.

Историята ще се върти около специалния агент Томас, тръгнал по следите на група серийни убийци. Отново – познато. От друга страна, според Monolith обратните 8 раздължето на сложната линия ще се явяват в най-неочакваните моменти.

Новата игра няма да различи на експлозивен екшън или първичен страх, който беше отмичането черта на Doom 3. В Condemned от играча ще се изисква да има зорко око. Пребив изключително детайлата графична обработка, всеки един надран малеп, всяка една леко изкъртена мазилка може да представява ужка, която ще те доближи до съответната цел. Екшънът, естествено, ще присъства под една или друга форма, но типично за 90%

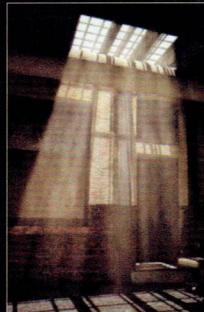
очеквания

зашо очакваме?

+ Игра от ново поколение – как няма да въздаме

примеснения

- Игра от ново поколение – крие огромни рискове...



от FPS-ите днес „търчи като муха без глава и стреля по плащата наоколо“ ще бъде сведено до минимум, като ще се различи основно на бойни сцени с хладни оръжия (траби, брадби и пр.). Както вине споменах, ужасът в играта се обвива постепенно около играча посредством силен сълпенс. Condemned се очертава като сейм-еквиланта на Seven. За да получиш усещане тип „Седем“ обаче, е побече от необходимо изкуствените интелигентни бравади на половина да бъде на ниво. Протибициите на Томас, до един с психични отклонения, отговаря захватът в общественото бунтие, кое претеква възмъжността, забележки – га избират произволно оръжие (например – да откъснат тръба от съединения инсталация), познавайки добре инфраструктурата на околната среда да използват канали в зависимост от моментната структура на помещението (при това в реално време) и гори да залутят свой стъкленик с идейта да те видят окован във вериги за водосточната тръба. Според Monolith истинската несигурност за играча настапва в момента, в който той очаква битка и не я получава. В моментите, когато знаеш, че някой те гледа, но не препрехаш каквато и да било офертизи.

И така, очаквай поредното монолитско бижу от ново поколение николко месеца след премиерата му за Xbox2, тоест в началото на 2006 и още – по наше скромно мнение за Condemned търба ще се говори. За нея ще говорим още много и ние...



Empire Earth II

За да не се объркваме, когато го щадам танковете



Автор: Ikarus

По странно стечението на обстоятелствата в ръцете ми попадна силно лимитирана, но все пак рабоча версия на **Empire Earth 2**, благодарение на което вместо изпълнено с боядиски, много въпросителни и не на последно място абторски съмнения относно достоверността на тази или онази част от изнесеното в пресата инфо, сега ще прочетете скромните ми първоначални впечатления. Котеш – бързам да поясня! – в никакъв случай не са категорична и окончателна оценка за финалната версия на играта. Шо опитам да пречупя казаното в пресата и официалните анонси за играта през личните си впечатления и да ѝ ориентирам със забодолителна точност какво може да очакваме, когато залябвамо то да касне на рафтоващето в специализираните магазини.

Най-напред – за тези от Вас, които не са играли първия **Empire Earth** или чиято памет не е вече толкова усъвършена – ще си позволя да приложим за какво става дума. Първата серия бе дело на **Stainless Steel Studios** и начало със старата мечка *Ruk Gudman* (не нашия, човека от екипа на *Age of Empires*) поставяна доста забодолителни програмки и дари обра няколко награди превъз

2001. Концепцията не бе революционна и се базираше от частите на *Age of Empires*, но въз графиката – беше. По този показател **EE** се нареждаше директно в четото на класацията сред представителите на т.н.ар. *Втора вълна* триизмерни реалновременни стратегии, характерни с това, че третото измерение вече не пречиеше на играта (спомнете си всички онези ранни 3D реалновременни стратегии, които хал-халбер си нимжа защо са 3D и как малко от тях използват единична, така че да не бутят раздробене в по-кодилен случай и присъщим в по-добрия). То нищо и не помагаше, но това е друга тема. Ту съществена разлика спрямо *Age of Empires* е представяването на достъп до геймплея – същото време отстъпва на по-скъпите елементи на играта – нейното разнообразие, като в същото време отстъпва на основните недостатъци и направи залябванията достъпно за редовния играч. Начинанието, което винаги крие риска крайните продукти да се получат ни рак, ни риба.

Засега ще си спестя коментарата по този въпрос, нито съм играл до-стъпично, нито това е финална версия, за да съм категоричен, но имам някои съмнения.

За начало графичните енжини е изцяло нов и съвсем в крак с времето се възпроизвежда от pixel и vertex шейдер, изобщиле от текмокури и отразявящи се на геймплей атмосферни условия – като паралелно с това е достъпично и съвсем, за да Ѹрви прилично и на по-

слаби машини. Нещо, което провеждението от мен тестове на три различни конфигурации доказва. Играта се спрява с обширни търени и сериозни масовки от причини изляздащи единици с изененагваша лекота. През 2005 това бе прибързо да учудва никого, затова ще си послужя с едно култово изречение от далеченото минало (няма да споменавам откъде е цитирано) и ще приложа темата – „Играта използва графичен енджин, което е добре и ще помогне достъга.“

Доста по-расточнички са новобъдевените в интерфейса и геймплея. Според автортите, в стратегията имало само един ресурс и това в билианчица на играта, в което са напълно прави. В играта с толкова епични размери, то в явно нещо необходимо. За да не се губи фокусът от същественото, са въведени някои доста ориентирани решения. На първо място – Citizen менеджъра. С помощта на този екран лесно можеше да налягаше работнищите си и вместо да указвате на всеки по отделно какъв ресурс да събира, имате възможност директно да го посочите в списък. Работнищът ще започне да добива ресурса от най-ближкото до него находище. До курсора се изписва и число, указващо с колко свободни работници разполагате в момента. В същия екран можете да пренасочите работна ръка

очаквания

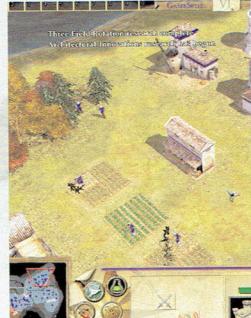
средни голями здравки

зашо очакваме?

- Интересни средства за микромениджмънт на макро ниво
- Акцент на битките

примеснения

- Невъзможно изляздаща графика
- Стара концепция, пребъдана за пореден път. Стиска





към приоритетната сурбина, а за още по-предизвикателен контрол е налична и опцията да посочвате конкретно находище, тъй като Всички разкрити са обозначени на картата с иконки.

Следващата екстра в War Planner-a. С него управлявате войските си – рули – къде и кога да нападат. Заповедите се изобразяват с големи и отчленливи стрелки. Можете да задавате и последователност на маневрите – примерно да отблъщате вниманието на врага с добре премерена диверсия в другия край на картата, след което да го пращате с основните сили. Печелищите играчи може би ще прътъжат собственоръчни си контролират армията, но в случай, че им се присъща по-посточчански и да подкарят малко по-лекожърна армия, тази опция е безспорно удачна и увеснява геймплея. Особено ако прибавим факта, че съборнищите могат да си „разделят“ военни планове (war plans), координирали по този начин атаките си. Повечето хора ще губят битките само защото Вашите човек се утичат и не е ѝКАРАЛ на време войските си в мелето.

Тук спомням и до екрана за филмомания, с който, въпреки че изобилства от варианти (нари си мир, териториални права в замяна на единици и т.н.), се бори лесно, а опията за търсъри го зоват гарантита, че съюзникът не може да разбие калимерата в ключоб момента и да ѝ прехаби.

Интересно е и технологичното ѝВъво. Інформацията се разделя в три категории – Military, Economic и Empire. Вместо ресурси, за тях са необходими

research точки. Те се трупат постепенно, когато имате построен.uni-versитет, а след забършването на 6 от наличните 8 епохи ристрич можете да преминете 8 следващата.

Фактът, че на практика не струват пари е подобрящо компенсиран – за да имате повече универсиитети трябва да контролирате повече територии. Всяка карта е разделена на множество територии, контролират на които се придобива с построяването на Town Center 8 пъти. Всяка носи определени бонуси, а строежът на сгради в чужък район води до негативи. Единствено Town Centre-овете показват лимита за единици, така че вече не може просто да се забръсти в единния ъгъл на картата, тихо да построите армия и да обвръщате всичко. Иначе самите единици се избиват взаимно на добре познатия ни принцип камък-нокши-хартия. Тогава всяка има бонус преди никоя друга и на своя ред е улчима от претърпя. Като Върхът сладко лада ѝБАМА така наречените Корони. Те се пристъпват, когато играчът назъчленува води в дадена област. Например ако контролирате най-много земя, ѝБАМА пристъпва War Crown, за осъбено могъща икономика можете да получите Economic Crown и т.н. Всяка от тях ѝБАМИ в комплект със специална единица, изпълнява ролята на гард. Тези бонуси не са всемозъвши и са за определено време, като могат да ѝБАМат отнемат и преди изтичането им – ако друг играч достигне необходимите изисквания, както и когато премине 8 друга епоха (общо 15 в игра-ма).

Всички тези удобства, пестящи

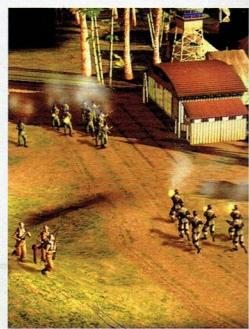


усилия, се ползват благодарение на един доста удобен интерфейс, в който винаги знаете кое ѿбъект е и за какво служи. Въпреки това игратата е азъцки машабна, а в самото начало – и обвръщаша. За да не се скептат ново-бранището, е предоставена възможност за огромен брой настройки в екрана за нова игра – от коя до коя епоха да се играе, с колко единици да се започва, колко гратят сезоните и догооворите – все добри решения. Освен няколкото самостоятелни кампании в предвиден и мултитайлър, на които се възлагат големи надежди.

Примеснения

Ќаквото и да си говорим, това си е поредното предвъвнане на концепцията на Age of Empires (чийто трета част също се загадва). По-масивно, с опит да се простират повече разнооб-

разие и т.н., но така или иначе – нищо кой знае колко ново. Проблемът в игри, опитващи се да бъдат оригинални на базата на престарели концепции щва от там, че в стремежа си да ѝБАМАт колкото се може повече нововъведения, за да излезат игратата като нещо различно, много често се жертвава балансът. Даши и тук ще е така въпрос, чийто отговор иска доста игра и ще го оставя на този, който ще пише реблото.



Battlestation: Midway

Морска битка като на кино

A8mop: Alex III



Kраят на януари позволял на светеца да бъде покърен в стигнала работата по **Battlestations: Midway**. Този път събен серия от превъроята, в мрежата се появиха и няколко видеоклиела от издаващата игра на *Mithis*. Ще ги намерите на дисковете на списанието – вижте ги, защото те илюстрират красотата и духа на играта по-добре от всеки описание.

Краткът преизбор за отсъствиците – новото заглавие на унгарците, отговорни за *Imperial Galactic*, преставлява смесица между таинствска симулация и киний. Действието се раз развива в Тихия океан през месеците между японското нападение на Първи Харбър и побратимата точка на морската война – битката за Mugueй. Иерархията дава контрол над цяла американска и японска флота, с която трябва да изпълни конкретна задача, различна за всички мисии. Стратегическите заповеди се дават на цели подразделения на бедствък, но по всяко време можеш да поемеш



ожидания

средни големи зверски

зашо очакваме?

применение

тремто лице) управлението на най-важния кораб, самолет или подводница и да оставиш адреналина на боя да те залее.

Въпреки явното внимание към екшъна обаче, *Battleground: Midway* в никакъв случай няма да бъде липсата игра. Единственото в нея са многообразни и реалистично пресъздавани исторически събития си прототипи. Ще видим огромни тежки крайци, бързо разрушаващи малки корвети и катери, побратими фрегати, потайни подводници и – зараждащите се парадигми на морските битки по онова време – самолетносачите. Моделирането на авиацията не отстъпва на корабите. Изтребители, штурмови самолети, торпедоносици, общувачи и пикуращи бомбардировачи с наземно и морско базиране – целият възможен арсенал ще присъства в играта и ще се разкрива постепенно с напредването на дейността. Защото периодот 1941-1942 година е решаващ не само в geopolитически план, но и от гледна точка на морското военно дело – тозава окончателно приключва ерата на крайцерите и се разбух модерната мащика. На теб – играча – ще се наложи да преоткриеш законите ѝ и да се адаптираш към изменението на позиционите, силите и средствата с напредването на кампанията.

Макар засега да не са ясни подробностите, знае се, че играта ще включва мисии (10-12 на брой) както от американската, така и от японска страна, като вторите ще бъдат значително по-трудни и ще се откажват след минаването на шатката част от кампанията. Освен това ще има т.н. призъвикателства (challenges), които що ще се откажват с напреването на играта и ще изискват ефективното използване на някакъв конкретен тип егзу, примерно *Torpedo bomber challenge*.

Играта в мрежа засега остава в медийна сянка, но според дизайнерите ще бъде една от привлекателните за потенциалните купувачи страни на за-

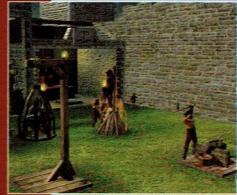
глабието. Със сигурност се знае, че всички версии – за PS2, Xbox и PC – ще поддържат игра за 16 души, вероятно 8 отбора с общо стратегическо командаване, но с посреден контрол над единиците – т.е. от изометричната стратегическа карта един играч ще разпредели патрулищите, ще въздишащиата в тирсрене на врага и ще построи флотата, а останалите ще управяват от дадени подразделения или машини на самото бойно поле. Както и да е организирана по-конкретно самата игра очевидно, ясно е че потенциалът за мултимедиен е огромен и *Mithis* смятат да го използват окрай.

Играта ще включва битки около ти-хоокеанските острови с участието на единци с наземно базиране. Засега обаче по тях има доста да се работи, както и по изкуствената интелигентност на системата за симулация на побреди по корабите и машините във води. Любопитен е и донякъде пребожен факт е, че на последните срещи с журналисти *Battlestations* е бил демонстриран на PC (защото това е безспорно най-добре излеждащата версия), но хората на *Mithis* са упражнявали играта не с клавиатура и мишка, а с зеймър от Xbox.

Въпреки че контролът ясно е бил свързан с интимитет (левият джойстик управлява движението на машината, десния променя глянчата точка и привлича, бутоните стрелят и сменят фокуса на вниманието), реагено е да се запишат само програмистите, че обръщат достатъчно внимание на интимитета за РС.

Засега ни остава само да чакаме кога унгарците ще завършат работата си. Дотук заглавието им демонстрира много впечатляваща и детайлна графика, добре смесица от аркадна и реалистична физика и страхотен потенциал за игра в мрежа. Остава да видим как ще се оформи стратегическата част на геймплея мисии и управлението с клавиатура и мишка, но показаното от *Mithis* до момента не оставя място за съмнение в способностите им да създават хитризи игри.





Цитати на Броя

ЕИМОДИ О НАВИГАЦИЯ

За незапознатите – нашето момиче е дампир – полу-Вампир, който разполага с всички облаги на кръвопийската при-
рода, но е освободен от слабостите ѝ, така че спокойно може да хрупа чесън на припек.

На режисьорското столче, предполагам знаеш, е приседнал Уве Бол, за когото в много интернет-форуми се спори дали
такъв Уве не е най-лошото нещо, с което ни е дарила германия след Хитлер.

Можете да играете онлайн, ако намерите още някой луд за Връзане

За съжаление престижът, подобно на честта и достойността, не се яде, нито се пие, нито дада храна.

От малко все мрафкороботи и пеперудроботи правехо, а мечтата му била да си направи видно охлаждане.

И накрая, авторите просто не са успели да избягат от клишиетата – всеки си има баша, мафка, чичо, братовчед, хам-
стъп, златна рибка, които са били убити от злите войници на Чин или тък са се самоубили за някаква висша кауза.

Влизате в ролята на Нейтън Фрост – новобранец в международна миротворческа коалиция, носеща оригиналното име
Liberty Coalition. По-голямият му брат е газинал, служейки в същата коалиция и нашето момче е решено да се представи по-добре (т.е. да се постарае поне да не умира).

Тоест, тачиш ли побече от ъсичко на света комбинацията от мишка и клавиатура, мразиш втората играна стан-
ция, или обичаш да се возиш най-много на черно-зеления автомобил, то съвсем ти има на разположение около гъба месеци
да се рагби на своя автомобил. Честито.

БАКАЛОВ ПАУЪР

Preview

Въпреки че броят премина под момото Сроковете – на салун, обвих 6 тежки наргилени пари и подарио пролетно настро-
ение из баурите го бъгарски, се оказа, че сме пъхни с интересни заглавия и материали за тях. Едва ли ще пропуснем *Bloodra-
yne 2*, нито тък първия поглед върху *Empire Earth 2*. *The Settlers: Heritage of Kings* и *Star Wars Republic Commando* също щизат
в задължителната програма, както и спортната фанта, замала беззеничните ни страници. Но под сянката на громените заглавия
ще откриеш не по-малко достойни умозрения на автори от най-серииозни величини, одухотворили с неповторимия си стил
и арии като *Robots* и *Flashpoint Germany*. Препоръчвам!

-ИГРАНО В РЕДАКЦИЯТА

Heroes 3



The Settlers: Heritage of Kings



Unreal Tournament



Project: Snowblind





BloodRayne 2

Rayne In Blood...

Автор:Snake

БloodRayne – няма как да не го признаят в спомнатен пристъп на бъхъщания – е гениален продукт. Това е една посрещната игра, която обаче е уловила по почти свръхестествен начин кинопресекцията на гвата изначали симбола на живота – кръбта и секса. И е успяла да го влече в една изумителна гигантска паяжина от страст, перверзност и агресия. Да размие граничите между болката и удоволствието, между страсти и яростта, между секса и насилието. Да възкара ръцете си в клетката на първичния звър.

нашият първичен звър

обграден от дебелите, стоманени решетки на моралните норми. Там, където сме го затворили лично, далеч от спретнатото ни и подредено общество, в цялата му крехка беззащитност. Да пълзне нежен пръст с изящно лакирани нокти по остриите зъби, да прокара ръце през слъстмената козина, да простиene от удавление, като че гръденото ръмжене. След това да се промене бавно и с разък жест и изненадваща сила да откъсне ръждащия каминар, бележещ дребната спогодба на Сапиенса за правдино и погрешно.

И в един прекрасен миг възбудата се слива със страстта в теб злоба, вродената ни ненавист към цялата изкуствена подреденост белязана с мъчен рев. Докато звърт

се отпърва от хилдолетията еволюция и пристъпва на бъфы. А истеричната обърканост на мислите бива изместена от едно очарователно простишко обувомъсно шило. Да разрабаш смърт и да съзграждаш живот. Да чукаш и да убиваш.

Ако си поиграем на метафори, **BloodRayne** е песен, която успява да те хипнотизира с винущието си до стечението да спреш да обръщаш внимание на факта, че всокалите са фалшиви, а зад инструментите стоят инвалиди в напреднал стадий на обезвъждане.

Исто[е]ричен пристъп

Преподлагам никой не е очаквал вътие на литературност от историята за **бъл-сакинг-ред-хедер-банирик-биоц**, така че съектът в **BloodRayne 2** е напълно иззрякан в традициите на първата игра. С други думи – практически отсъства и те популарни по рамото единствено в момента, когато абортите са реши-



ли, че имаш специална нужда да получиш малко мотивирока за клането. Или пък си тръгваш поблизу за поредната към-сцена, фокусирана върху щщите на Рейн.

За незапознатите – нашето момиче е гампир – полу-зампир, който разполага с бясчи облаги на кървопашската природа, но е освободен от слабостите ѝ, така че спокойно може да хрупа чесън на пропек.

Наместо да прекара живота си в легално положение си възникнати крака, както доброто възпитание изисква бясчи жени с поборна физика да правят, Рейн е нарамила гъба особено големи ножа и се саморазправя едночично с лоша Вамире Кейзън и родата му до девето коляно. Въпросният прочее се във баща на нашето момиче, след като момъкът, в спомнати нен пристъп на възхновение, изнасилва мащук и избива останалите ѝ близки. Сега Рейн на Въръца услугата, като междувременно аничира и бяско изчадие на мрака, което се изпречи на пътя ѝ. Това странно хоби е перфектно оползотворено от Сирното общество, което открай време се занимава със същата гейност, при това явно водено от никакви неизяснени комплексы, защото никой не е изна-

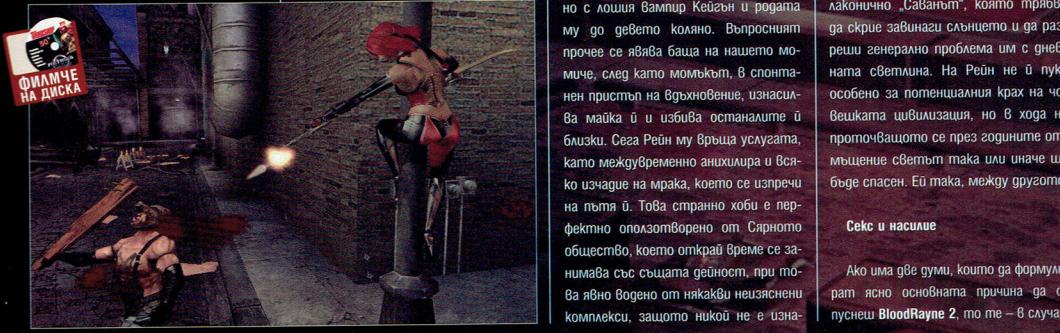
силвал мащуките на членовете му.

С това бекструнът, необходим ти за осмисляне на **BloodRayne 2**, в общи линии се изчерпва. Но вата история?

Нашествието машинации от първата част са заменили от малко по-актуални фонови събития от съвременнистка. Вамирите са създали никаква мистериозна гиус, наречена лаконично „Сабанът“, която трябва да скрие забинаги сълъщето и да разреши генерални проблеми им с дневната светлина. На Рейн не ѝ лука особено за потенциалния крак на човешката цивилизация, но в хода на противостоящото се през годините отмъщение светът така или иначе ще бъде спасен. Ей така, между другото.

Секс и насилие

Ако има гъв думи, които да формулират ясно основната причина да си пуснем **BloodRayne 2**, то те – в случаи,



ФИЛМЧЕ
НА ДИСКА



че още не си го скъбаха – са именно надлежно записаните 8 горното подзаглавие. За секса и откровената перверзност вече казах доста, но сизуро може да кажа и още няколко пъти по темата. В играта има моменти, в които – ако си мъж в долбоа активна възраст и с адекватна секусуална ориентация – като идиот можеш да усетиш как макарин поразик се нарида. Още 8 интрото имаше един абсолютно незабравим кадър, в който Рейн и Себърин си добират в комата, с която са дошли на партито на Зеренски. Себърин е на преден план, а Рейн стои на задния седалка. В един момент той изръва на някаква тъпла реплика от типа на „Ти и само с буда си можеш да ги убиеш“ и отваря вратата си, за да излезе на бден. Лампичката в купето съветва, докосвайки Рейн със светлината си и ти схващааш, чешибањкът е бил прав. Бледа кожа, тежка очна линия, леден поглез, коса, прибрана назад в скъпа прическа, привлечена назад в черна рокля, небъздомно стегнати гърди, очевидна липса на сутенер, съвреноено тяло.

Уах, ама не онова с орките и емфетамата.

Цялото тръбо ниво, преминало под знака на същата тази черна рокля. Отговорно заявявам, че ако Рейн беше останала в този си аутфит до края на играта щях сериозно да обмисля ид-



та да кача оценката с една единица. Не, че коженикът ланталон, блестящо и обувките на нефезмокинът щиск ток са лоша идея, просто си падам адски много точно по този дарк имажик. Както и да е. Мисълта ми беше, че от Рейн, от блъчко която прави и казва, струи по-вече походът отколкото от играта същичка програма на ХХI на куп. Например моментите, в които нашата героиня пие кръв от женски персонажи докато ръката ѝ небрежно гами съврата на жертвата, са томобъа директичен внос от остров Лесbos, че няма как да не изръкопаскаме Българско.

И тук небрежно стигаме до България с насищимо. В момента сериозно обмислим Българа си да тък именно **BloodRayne 2** не е най-биомелентната игра, която сам играя никога и за момента само **Postal 2** разполага с необходимите данни да се свръбновава адекватно с нея. Другите потенциални кандидати просто не могат да се борят за подобна детайлност на въпросната биомелентност. Имам

чувството, че колкото авторите са си попретали работата при декорирането на нивата с текстури, толкова и са се постарали в анатомичните модели на жертвите да няма пропуски.

Нека сме ясно: тук не си говорим за малко побече пръскаща кръв или за някоя и друга затръкалана се по лоба глава. Говорим за стандартно и леко за изпълнение комбо, при която нещастникът бива набучен на едното ръчно остре, вдигнат пищещ бъв бъздуха и умело забъртан, за да може второто остре, изтрайано под правилния ъгъл, да отреже последователно четирите му налични крайника и в последствие – в ювен пристъп на мълост – и глъвата му.

Говорим за някакъв нещастник, чийто стомах е надлежно разпрян, червата му са избъзани и той бива систематично дущен с мяк. Говорим за озленени кости, за пулиращи органи, за кръв, която се изливва на тласъши със звук, който на моменти заглушава всички останали звуци от играта. Особено, ако подът е покрит с кървави тема.

Лице назаем

Решептата за пригответяне на **BloodRayne 2** е томобъа очевидна, че чак е очарователна в наглостта на пластиаметът си. Просто виждаш рабин дюзи *Legacy of Cain: Defiance, Max Payne, Prince of Persia и Devil May Cry* и ще получиш скукума на Көрбабата Рени. В общи линии единственото нещо, което авторите реално са добавили



от себе си са вече нееднократно споменаваните секусуални алози и грубо насилие.

Заемките – гори на нико

во възражения – на моменти направо

плачат за пръв намеса. Най-кошото

в цялата работа е, че наместо да за-

формят едн сътворен бест-оф от

гореописаните типани, от *Terminal*

Reality така и не са успели да уловят

фийника на загадяванията, от които са

Кейн. Рени няма стапаната моц и

агресивността на комбомата му: булет

тайм скукуните така и не могат да

се докоснат до агресивната истери-

я на Мистър Пейн, който в тези

моменти буквамо се избъсвява над

Времето: лекотата и интуитив-

ността в акробатиките на Принца са

замениени от мъчително и непрятно

за управление подскочане, в което до-

ри не можеш да бърчиш времето след

предното си неминуемо падане: Бих-

даме някакво недонесено подобие на



В случай, че си си задават резониран въпрос какво точно е онова забъртано нещо, възможно в заглавието на играта – обяснявам служебно.

Символът на *Silverse* на санскрит, *silur* на латински) е позната още от древни времена. В Битие се упоменава, че архангел мирише на сърца, която и до днес остава най-полупурпурната сърдечна ассоциация в майнстрийм културата. Самата сума най-вероятно произхожда от арабското „surfâ“, която означава „жътво“. Визира се пръвият цвят на Вещесъбото в природата. Омир споменава „отблъсъка“ на същата боместите сърца“ през дебети Век преди Христос, а през 424 година преди Христос племето на Бушитирите документирало разрушава спомените на някакъв град, западнал в сърцето на България, сърца и камари под тях. По никој време през 12 Век китайците изобретиха барабула, който в основната си е смес от камък и пръст, българод и сърца.

Ранните алхимици гардап сърдата със собствен символ, представляващ триъгълник Бърку кръст, който по-късно преминава в буква подразделеното лого.

През 1770 година сърдата, тaka да са какът, заживяват нов живот, след като Антоан Лавоазие доказва на научното общество, че въпросните е самостоителни елемент, а не съединение, като се смятала до тогава.



възпитовелно-мечовите изстъпления на Данте, която не просто попада в синката на оригиналата, а бъквало изсъхва там. Крајбите от големите е подкане за директни стребовядания с тях, а Рейн нима силци за подобно нещо. Ако се дистанцираме от секса и насилието – които са чудесно нещо, спор няма – няма как да не отблъскнем, че през годините между *BloodRayne* и *BloodRayne 2* събта на търътърътън екипажите се случиха много хубави неща, на фона на които николкото нищожни стъпки напред на скукуъла спрямо оригиналата изглеждат... ами нищожни.

Проче, като си говорим за пластичество – гори изявята за Рейн е елегантно чончата от не особено популярната комиксова герояня *Durham Red*, снимки на която наистина прилагам като към стаптина. Като започнем от цялостната ѝ червенокоса визия и спускането по полу-вампирски ѝ същност и оръжийните ѝ преборчестия. Само на мен ли ми се струва ма-

ка или *Terminal Reality* ги е прихванал гигантският еквивалент на клептоманията?

Искаш ли да си поиграеш с мен?

Нека най-сетне да хвърлим един поглед на геймплея. Не е особено далеч от актъл – в контекста на всичко, казано до тук – че *BloodRayne 2* е гигантски, безкрайно преволнен екшън, в който си проправяш пътя през същинско чисто хомосексуална маса от брабозе, разнообразявана на момен-ти от никой и друг зъл бос. Инова-щите спрямо прещината част са абсолютно недостатъчни, но – ако се дистанцираме от казаното в горната графа – са предимно в практи-нала посока. На търътърътън сега съблъсъкът при битките вече е напълно реален и осезаем. Увещанието, че Рейн може неориентирано с мечобъ-край лошището пичобе, а те усълужибо-ре разладат на части, е вече 6 мина-лото. Тук стоманата срещу път, костите се разтрощават под тек-ките удари на лобумата ни дамирка, агресията – особено в началото, пре-ди репетитивността на баю оконча-тено да те отбрата – те бълсва директно в главата. Без никакви ко-лебания мога да заявя, че перфомансът на Рейн в го-респоменатата чарка рокля ѝ насилието (когато пълният набор от об-езоръжаващо кървави комбата все

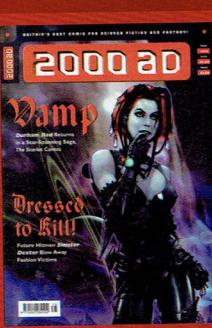


ще беше нещо ново и интересно) до-стигат истерични висоти. Кървта ми кипеше, падът лежеш в ръцете ми подобно дъръжките на вътем леген-дарни остроства, кървта буквально се пликаше край мен. Ако прътужител-ността на *BloodRayne 2* беше сва-десет минути и играта започваше с събриващо в тоба имение, финална-та ѝ оценка била поне 9.

При все че нещата, попаднали на муш-ката на змостното ми недоволство, не са едно и събе, най-големият грех на *Ter- minal Reality* остава именно фактът, че не успяват да задържат до край интереса, който са създали в началото. Кога-то си видях как търътърътън разсечено от теб мясо се разлада в достоян за учеб-ник по анатомия разрез, можеш да из-ръмжиш от удоволствието. Но казано разсечението само по абсолютно

същия начин, всичко е отишло по двоя-литие. За съжаление новите серии от удари и умения, които се отключват след победата над поредния бос, доста-рядко са по-интересни от най-прости-чкото файлинг комбо, достъпно още от самото начало. След средата на играта ще се сбоеши с никој особено приятна малкоти, като например Възможността да изпратиш призракън си бойник да изсмуква кървта на някой от лоши-те, докато ту си беше с друг, пълното замразяване на бремето или тък спра-ховатата Кърбаба буря. Но по това време машината, поне в моя случаи, се беше за-губила окончателно.

Освен с остроства, както и върба-та част, разполагаш с и огнестрели оръжия. Наместо да взимаш паднали-ти пушка на лошите обаче, този път си имаш митична въбода писто-



Durham Red



Няма как да не хърлим малко светлина и фърза задаваша се едноименен филм, който, по времето когато пиша тези редове, вече е в процес на пост-продукция и заплашва да събъска светлините си отъмни сърцето на любомира на киносалон непрекъснато скоро, както напомня и приложението към играта трейлър. Дори в рамките на някакъв си минимум-гейм се случват предосторожно неща, които да те накарат да се зарадваш от смех, която преподава, че пъхнатата дъбасова лента се очерта в като най-истеричната забава на годината. На режисърското стомче, преподаден знам, е присегнал Уве Бол, за когото в много интернет-форуми се спори дали тъкъ Уве не е най-лошото нещо, с което е дарил германския склер Хитлер. За момента Уве обаче бори посещ с губ обиколки, понеже притъпът настана даеч по скромни мозъчни поражения от *House of the Dead* или *Alone in the Dark*. Последните се приземиха спремите и в класацията за най-лоши фили



на Всички Времена на imdb.com – съответно на 31-то и 14-то място. В идните горни ни очакват забързан *Far Cry*, *Hunger: The Reckoning* и *Dungeon Siege*. Защо при това положение *BloodRayne* участващият Бен Кингсли, Майкъл Месон, Кристън Локън и Мишел Родригес е въпрос, оббит в абсолютна ми-

стерия. Може тъкъ бол да ги подкупа с нацистко злато тези хора. Или да държи семействата им в плен до края на снимките...

За да бъде перфектната пълна сценарий на типичната лента е дело на Гунильвир Търнер – жената, която едномично усия да осеери екранизацията на култовия роман на Брет Истън Елис Американски *Психар*, превръщайки го в нещо като лайнър Версия на *Дорогата към красота*, с Патрик Брайтман на място Рич.

Ако склоняват чак токмо да те интересува – през осемнадесети век в Румъния дамирката (полу-човек, полу-вампир, полу-ици... употреба) Рейн (Локън) иска да отмести на Краля на Вампирите Кевин (Кингсли), която е изнасяна и нахална мафия и практически ѝ се пада баща. Я, говорим за сериозна организация! Владимир (Месон) и Себастиан (Лейбис) се опитват да я берутат да се пръсъдии във тях.

лели, наречени Карпатските дракони. В хода на играта Въпросните се разделят на шест последователни тръгвания, като към края огнестрелната им мощ става настинка блечатящаща. Интересният момент с драконите е, че за амуницията използват... кръв. За да си заредиш пълните ти стрелки, трябва да ги забиеш по особено чаровен начин в някой враг и да си напочти малко. Ако искаш да стреляш и след като си изпразнил драконите си, те подадоха започват да черпят от кръвта на Рейн. Сама по себе си – доста приятна идея, стига огнестрелната агресия да не изоставаше толкова драматично спрямо Вихрушката от мечо-бои. За разлика от *Devil May Cry*, примерно, от който *Terminal Reality* макар иначе са крали безсъзлено – съчетанието между използваните оръ-

жия някак не се получило. Куумнесът просто им се е изпълзил. Нееднократно съм се опитвал, примерно, да прибропам някакъв нещастник с помощта на Варианта си Верига и да го разсека във въздуха, докато премине покрай мен. Ами не съм съм съм. В *BloodRayne 2* Веригата комбата просто не са представени. Нямащ възможност, подобно на *Warrior Within*, да промениш динамично възможностите си идти в ход на битката. Което е доста глупаво.

Иначе като казах „верига“... Всъщност като казах и „глу公报“... Ами виж, пич, Веригата в тази игра е ултимативното оръжие. Единствено през защитата на босовете на мояшът да прибияс с нея. За Всички останали врагове няколко удара със Въпросното чудо са абсолютно до-

стъпчиви, за да охладят посмъртно агресивните им помисли. Още побече, че на досата места из нивата има разни шипове, прозорци, вентилатори, мелачки, оголени жици и прочее приятни места, където можеш (а на моменти дори трябва) да засилиш Веригата наличните нещастници. Така, че ако в който и да е момент ти се стори, че *BloodRayne 2* те затруднява – спомни си за този абзац от статията.

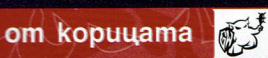
Иначе освен гореизброените три попълнения в арсенала, Рейн разполага и с набор от специални умения, никоу от които ти изброяв по-горе. „Маната“ за използването им се помещава в нейни гнебо-метър, разположен точно под индикатора за здраве. Въпросните се пълни, когато убиаш със стил. Или казано по-инчаче – по особено гаден начин. Ако убиши гадовете, използвайки съмртоносните местенца из нивата (всичко споменатото засилване с Веригата към разни съмртоносни локации) тъкъм получаваш оригинално наречените „Касанки точки“, обозначени с метални розчета над индикаторите за кръвта и гнеба. Когато максимизираш придобитите Касанки точки, кръвта и гнебата автоматично се пълнят до горе.

По отношение на геймплея си струва да се споменат само още две неща. Първото са отъмкнатите дюрокти от Принца дъжъмпън-



рын елементи, които са кошмарно реализирани. Там, където при персийския момък имаше интуитивност в управлението, при Рейн има томана липса на такава. Очаква те сериозно количеството падане и пускане, докато хванеш цаката на подскочането по пилони и колони. Че гори и след това. Второто нещо произтича от гореописаното, но се явява изненадващо събъекта идва. За да не се лушаш като Принц из Механична кула, от *Terminal Reality* са добили една изключително приятна екстра към талантите на нашето момиче – така наречените *Aura Vision*, който освен че осветява Всички лоши в района, показва посоката, в която се намира следващият ти ъбъдител и още неща в ярко жълто мястото, по които се очаква да подскочиш, за да достигнеш целта си. В резултат на което в *BloodRayne 2* няма никакъв шанс да се загу-





беш. То принципно няма такъв из този праволинейни нива, де, ама той принципт е важен.

Почвална ода за култовата посредственост

Много хора смятат, че популярността на *BloodRayne* е базирана върху щите на Рейн. Което изобщо не е така, при все че са си иши като слънце. Върху чифт фигури от шии беше базирана, примерно, *Tomb Raider* поредицата, но гори там освен българищите вторични полови белизи се различава и на една блемница 8 геймийско отношение първа част, без която нещата просто нямаше да се получат. То се е като при секса – единото золо смучене на зърна не може да ту-



гонеесе необходимото удовлетворение и в хубаво от вторичните полови белези по някое време декове да се премине към първичните или казано с други думи – към геймлей. А точно на ниво геймлей *BloodRayne* се двини. В простиен случай оценките и на фбите серии на играта нямаше да варираят с световните издания между 6 и 8, последното – при особено позитивна рецензентска нагласа. И при все това играта е звърски популярна, а Рейн – предполагам знаеш, беше първата геройка от компютърна игра с фотосесия в *Лайбър*. Улобката пич, се намира точно в онда, което съмти написал по-горе. Тази игра е първата звърска първерзна. Но първерзията е трюкова: елегантно замаскирана зад познати неща, че на момента я усещаш ефда ли не подправдо. Да, пич, Рейн е Бампирка. Не е като да си бил жал Бампир по иарите. И, да – пич кърв. Вълнуващи канони, какъв да ги правиш. Е, да обвива стегнатите си бедра окомо жертвата си. Присто така ѝ е по-убодно. И издава търпедо сексуални морфания, докато смуче. Ами просто му е кафе на момичето, глаждничко е било.

И пълзга леко нокти по голите гърби на жертвата си. Ама тя го прави несъзнателно, де.

Да, Рейн не е просто поредната секси геройка. Тя е апотеоза на всичко, което ни е забранено/небъзможено. Но ни се иска да направим.



Тя...

Отмъщава по госта краен начин

Държи се предизвикателно

Обика се още по-предизвикателно

Убива по особено жесток начин

Не зачита авторитети

Чука се с всеки срещнат (да, добре – представено в като „хранене“)

Никой не я съжжа за нищо от това

Ако я съжжа – тя го убива. Да, по особено жесток начин

Червенокоса е

И изглежда страхотно

Но при все всичко това тя – в поредно шокиращо размиване на граничите – е от нашата страна на барикадата. Тя е от добрите.

Бокалка се смила с удоволствието. Добрите дела – с греховете. Реалиите се преплитат необратимо. И всичко, което се забърза около побеген персонаж – легко суби очертания и фокус. Размира се. Потъва в сниката му. Да, геймийската посредственост и необдуманост на

гат под ножа на един трезв анализ и човек така и не може да си отговори на въпроса дали тези хора томкова си могат или просто са схванали, че побеже не им и трябва. Самият аз – както и сам че видях от долните ребобе – не бих особено очарован от играта, ясно обзванивайки колко по-добро можеше да бъде. Все так се имах за госта склонен човек и не ми се случва често да стоваря тежко пада, да пускам във минути и след пада да отпада да си сия едно птиче, за да си укоря нервите. И в последствие направо да си пристропляшата буттика.

Но това нами особено значение.

Дори и хората, които критикуват *BloodRayne*, очи към то ли пишат шестишест и семдесети, я щасти. И се възбудяват. И оставят агресията да се раззори в тях. И след това се чувстват виновни и обвързани. Рейн никма нужда да бъде в центъра на добра игра. Тя просто трябва да съществува някъде. За да привлече вниманието.

Ето за това ти говорех, че продуктът е здравен. В храмата си посредственост.

графика

Рейн изглежда убийствено. Графиката не е нищо особено, но една на коя игра е толкова по-добре, че да бъде потрошена. Което бива съпътствано със момент в краснотата агресия.

звук

Едноименният звуков спомен, който остава след приключването на играта, е за напомняни на секса-плъзгача на Рейн. Но и това не е мащо.

увлекателност

Интересът ми ще спадне превърнато в напрежение на играта, защото новите умения не ще имат достатъчна частота и убийственото със здравина често ще по-бързо.

гизайн

Няколко добро хитрици при спешването на лавантите на Рейн и особено добре замислените ориентации през избата. Последните обаче са скъси.

8

7

6

7

откроява се

плоскост

- + първерзна
- + сексапилна
- + блондинка

- репетитивна
- елементарна
- изплащаштанска

МИНУСИ

Robots

„Аз, Роботът“ ряна да яде

Aßmon: Goodman

И малко на село ёдно момче, роботче, кое то било много хубаво. Такова било, що цялата му Все по половина часа машинено масло му наливала. Гладни времена били. Не стига, че семейството било бедно, ами джедаите таман били ударили пластилатум, че им съвршило желязото за дръжки на лазерните мечове. И след кохапса на робо-Владелското общество дошла купонната система, коят ще рече, че трабва Всички Вечер да ходиш на купон, а оламто 10 купона струвало. Но нашто момчето не се габашо, много било оправно, много stuff слободябало. От малко Все мрабокроботи и пеперу-ботороми праведо, а мечтата ми била да си направи Bodhi охлаждане. Незобви-те го гледахи, гледахи и решили, че един ден от него голям робот ще стане. Купили му нови ръце и крака с по-следните си болити и го изпратили в голямия град за сици късмета...

Нашът се като чух тази история и си казах „за тая игра аз трябва да пиша, колегите ници не разбират от граматика“. Тогава лъч светлина проби облаците на моята зина, която видях търпимо шошоте от бъдещото заглавие и си рекох „тая игра ще е като *Rayman 3* в света на *Syberia*“. Желъкото ято отвъншни спомни леговището, когато разбрах, че ще имам 8 игра, работното ще участвам и ще ви съм с работното заглавие „Търговската Педерация отвъдца“

на уада", където армия от роботи разгромява джедаите. Взема фрътките на мечовете и им ги слага мнознократно съвсематично постъпление движение там, къде Фримана не дава да пишем къде.

Дойде Време да си пусна играта. Така се зарадвах, че подгърда Високи разделилени способности, че Венегаха прости на разработчиците за морално отпарили графичен ендър и елементарния дизайн на нивата. От достоилен източник, който бе пребъртъл играта, научих, че след търбо ниво стало позле, щом джакетите решили да саботират проекта и събоеченно обрали хазната на Търговската Педерация. След което никмас как да не захипам от удоволствие като чух, че парите са спчинани и за музика, и то точно каквото трябва – като в американска мелодрама. В която при леки плястки, а по-цялодълът минава и ум маха. Съзъни на щастие потекоха от очите ми, когато дуче, че работопочит трона като се движки и че никак от големите работи гори говорят. Изладних в екстаз като разходки герой си из село, утреplash сърбокубета с гачения клоч, намерих на една ръжкаслад спартец кълонбобе, събрах на баштата малко пружини от уличата и в замяна получих нова броня, гаубица и хърчибут дуригаче. Малко се напътях, когато една робокака ми каза, че болтимо ми било още малко за нещо.

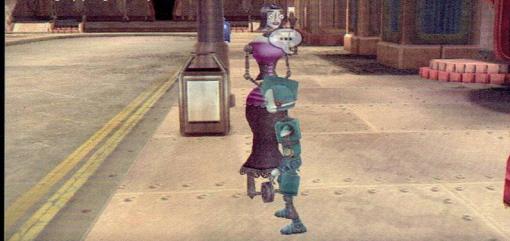
ната гайка, но не ѝ останаха дължен и ѝ отмърнаха „да ти ръжеса гайката на-но!“. Проектиралио хвана гекуши не само Върху нея, ами и Върху целия роботсъс Бисички роботи Взеха да шакат на място, наместо да си ходят по задължението. Реших га се възползвам от случаи и да обера няколко банки. Банки на село нямащо, но влязох в кметството и Взех га събирам златни пружини. Всегнага изскочиха робополашиби и - аха да се обагрит - извадих гаубицата и ги застрих с железните пружини, двето ги бях събирад дотам. После минах събрах не само златните пружини, но и тия двето бяха използали от пазачите. Тъло ми беше само, че Благодетел бяха токъва глупави и слаби, че как щях да пренарядя за битката с джедаите? После излязох на терасата и се спреснах от едно голимо око. Нямало от какво да се плаши, щото окото прорабвало upgrade-и за роботично и хърчиличото предчу пружини. Ма къи upgrade-и само да може да носи побеън пружини в гъсашите, да виджа златните пружини на картата, като стреля да хърбът са-монакобащи се пружини. Окото даже ми записа прогреса в играма. Ууумно око, иначе как щях га до разламка!



Горе ръцете, долу щитовете

око. Пълно с пазач, дето умират от Зистрела и нико един достоян противник. Никога няма босове, няма и помощ от платки за изкуствен интелект. Срещаш един износен робот, който ми обеща upgrade ако ми донеса болтюве и сини светлинки. Голям зор видях – само скачане по платформи, падане, пак скачане, упражнение, пак скачане. И няма как иначе, мишката никва я нима, клашибаште за управление – съвръхчувствителни камерата – най-ужасната камера на света. Най-съществен занеско болтювите и получих ноба задача – иди дружаде, събери още болтюве и сини светлинки. Наложи се да управлявам дистанционно хъбробота да бута лостюве и да събира пружини. После още платформи, още скочи, много падане, много спрадане и много еднообразие. Дори и светлинна пущка получих, но вече не се радвах. Разбрах, че щеджаси си събрали работата – проектът по изстреляване на робот в космоса беше пропаднал.

Малкия, долу ръждатите ръце от новите ми калници



зрефукт

Пак 256 цвята. Умрели текстури. Енжин отпреди новата ера. Близките обекти са 3D, но целият свят отзад е 2D рисунка. Тотално луди системни изисквания.

38y

Глупава музика като в американска мелодрама с елементи на щастие. Главният робот не говори. Тук-таме някой NPC-робот се обажда.

Увлекательность

Еднообразен геймплей – скачане по платформи, събиране на пружини и болтове. Слаб ИИ на противниците. Лоши камера и управление, правещи играта неоправдано трудна.

903

Еднообразни нова, абсолютна линса на дизайнърска заплата. Все пак, роботите приличат на работи.

3

+ има бутон Quit Game
++ има бутон Quit to Desktop

MUHYCU

- обратима камера
- старая графика
- монотонен геймплей
- стерильна атмосфера



UEFA Champions League 2004/2005



Автор: Krasleto

Ще успее ли Челси да грабне 1:0 на Стамфърд? Ами пуснете телевизора...

A обрде де, бях виждал слаби игри - та нали през странните ми са минали "шебърви" като Cabela's 4x4 Off-Road Adventure 3, Nina Agent Chronicles и Marine Sharpshooter - барабар с продължението му. Но не и на EA. Бях виждал постни експанжъни на игри - такива десет добавят от 1 карта и 1 оръжие и опашка га си оцветиш името на съроя с филмостречето. Но не и цели игри. Наистина, не помня кога за последен път бях толкова отблъснат от игра, като ли от фугроблен симулатор. Айде примирих се, че канадците са поели по-добре утъпканата и лесно смилаема за масички аркаадна пътека, докато дръжнатите заг Winning Eleven/PES серии са решили да амутират Всичка една чупка 8 кръста, на която човешкото мяло е способно. Но да нападнат толкова ниско... Всъщност, за да бъда наистина отблъснат от UEFA Champions League 2004/2005, сигурно

трябваше да прекарам с нея доста повече време, да налеза във българското - world class трудност, разбихкама на различните игроуби системи и прочее, но при положение, че играя FIFA 2005. Вече от 3 месеца насам, не го сметнах за наложително. Просто не си струваше.

Нека карам подгреб. Греда номер едно - широкоекраеността. Поради каква причина това странно дизайнерско решение - близо една лята от видимата ми площ да бъде разпределена между двете черни ленти в горния и долния край на монитора - е намерило реализация в играта. Все още не мога да си обясня. Бих го нарекъл "опаша", ако имаше начин да се изключи, но уби - няма. Тук при обръщението на нобъв-Беденичият в кабинчи биха отбелзали, че докато на Фифата в долния ъгъл се изписваха само имената на собствените ни футболисти, сега в черните ленти има място и за противниковите такива, и за таблото с резултата, и за реклами на EA Sports, и за емблемите на всички отбори, и за изписване на статистики като ударите към вратата. Евалата, Интерфейс, само десет аз искам да виждам кога нападателят ми по крилото се открива, за да му подам и неслучайно си



дърпам камерата на максимален зум.

Греда номер две, която отначало дори не можеш да си обясниши. Значи, във FIFA 2005 има някакво странно подобие на "camera lock" - похват, използван предимно въвъръхънски екшъни, за да може когато искаш да нападнеш точно един звърз, да не го изувбаш в менюто. Е във Фифата, когато топката беше в противниковия отбор, а ти се защищаваше, защото никъмът ти "прихващащ" отвеждания футболист, контролиращ топката и тичаше назад, към наказателното триполе, в една равнина със него, пречукъти му да премине или подаде. Николко месеци по-късно, в Уефата, напирале, че тази иначе така незабележима с просто око екстра от система. Резултатът е, че без този "camera lock" защтата ми не се блечатяла от по-соката, в която нападателят атакува, ами е освободена да си търчи накъдето си поискан. На практика това означава, че ако гадеш стрелката назад, защтникът ти ще се обръти с гръб към нападателя и ще се втурне тръмъкло във собствената ми вратарска, ако гадеш стрелка нагоре или надолу, защтникът ти няма да пробължи да следи нападателя, ами ще избяга прекалено далече от него и по-

найме какво... онън вече ще е скърб.

От една страна, така футболните излеждат по-вътрешни и маневрени, а прословутото забавяне от FIFA 2004 и UEFA EURO 2004 е отдавна забравено. От друга обаче, въвъръхът няколко часа отблъснати се на новата Уефа че се чувстваш като в небрано лозе и повечето време ще кръкши около противниците като безмотрен самолет. Да не говорим колко в унизително да не можеш да отнемеш топката на "amateuri" трудност. На хартия сигурно звучи смешно, но това е и най-голямата и значима разлика на UEFA

Champions League 2004/2005 и предхождаща я FIFA 2005. И тя съвсем е в положението на саска - бъсъчко, когато Уефата представява, е на практика една downgrade-ната Фифа, съкож EA с хъзани първото срещуто хладе на улицата и са го попитали какво не му харесва във Фифата, измълвайди всяко негово желание и оправствайди я до неузнаваемост.

Греда номер три и четвърти - насочване на уада и извеждащи пасове. Във Фифата на върхът често си е случвало да останеш сам срещу вратаря и да пропуснеш. Или пък да центрираш топката и нападателят ти да я изпрати на метри от зредата. Просто



заштото изкуството да вкараш гол ёв Фифа се определя не само от силата на удура, ами и от правилното насочване. В ситуация "сам срещу вратар" трябваш га насочиш или в противоположната или в по-трудния близък ъгъл, иначе вратарят я лови/избива. Тук обаче са решили, че това е прекалено трудно за средностатистическите хапи и да въведат "реболюшонен" подход - ако си срещу вратаря и не насочиш удура, ами просто си държи стражата напред, докато тичаш и шутуриш, момката си влизаш безпрепятствено ёв вратаря. Ехала, че обезсмисляхте играленето с джойстик, EA. Другото триково изпълнение - извеждането в коридор също е елементаризирано, поради споменатата по-горе липса на "camera lock" и ново-придобитата способност на защитниците да правят кръгови движения около теб и да глеждат твърдо, когато момката вече ти е подадена.

Головата ти идишка става пълна, след като разбереш как са опростили преките свободни удури - докато преди се изискваше огромно количество тренировки, за да си научиш да спираш движението се чертичка в две граници - ёдната са силата, другата за точността, сега просто задържаш колчето като обикновен шут - сани- ѝ имашаш да не блъзе в червената скала, за да не изпълниш удура 8 стил "падаш лист, забравящ да падне". Веднъж усвоиш ли правилния натиск на бутона и направиш ли не особено трупаното създание да изложиаш "curl" т.е фланел ёдар на по-ближките разстояния и "driven" за по-далечните, фланелите се превръщат в по-сигурен източник на голове от дузпите. Естествено, покрай преките и непреките

свободни удари, са барнати и корнерите, но - слава Богу - там положение то е по-нормално и поне не съм им отдал гостомътно време, но на пръв поглед е доста по-трудно да се намери винаги печеливша формула. А и тук възможността да местиш защниците си свободно спестява нервите, които неизменно си похабил, инкасарирайки единаквите голове от ёглов ѿдар на **FIFA 2005**.

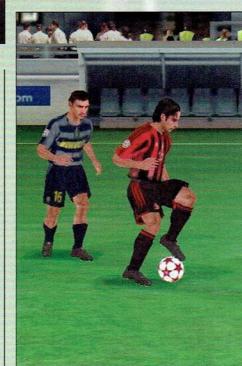
Въпреки всичките тези, съврзани прецизно с геймплея курсури, Уфарма си има и добри страни, пропускането на които би било най-макаро неудачно от чисто журналистическа гледна точка. Оформлението на играта е на общичайното за EA ёво - удобни менюта, с които се чуват наистина убийствени бъйтбое и парчета, по-добри от тези на предишните 3 Фифи, влезти заедно. "The Season" можем този път е обогатен с наистина приятни мисии като "Вкарай 3 гола с едната си играч", "задържь момката една колко си процента от времето", "ногай една колко си точки паса" и в повечето време мачовете при няма да започват от центъра, а от ситуация като "червен картон на Стам и дузла за Интер ёво 56-тата минута на дербито".

Иерата ще те пусне напред ако не изпълниш всичките му поставени за даден мач задачи, но освен че няма да можеш да откълокваш благинки като различни екипи и момки, че понасяши и определени наказания. Още в самото начало например, имаш мяч срещу резервни си отбор и понеже играш с Милан, пуснах В атака Шева и Инзаги, оставляйки Краспо и Томасон в резервите, които на свой ред ми се отблъгдаха с по 1 гол, в следствие на което трябваш да се разделя с Пипо,



понеже "собственикът не бил добован". Веднъж като Врътника играш и я започнаш наново на по-голяма трупаност, естествено вих резервите си с 4:0. Вследствие на което пак трябваш да програмиши, но не бях ограничен само от посъздаването му (нагадах) нито от стапутум (резерв или тимуляр). Или пък как съдията на места боркаша и отпъхваши флашиби засади само и само коментаторите да могат да го опляят, а понякога съвръваше и фал "игра с ръка" на произволен принцип, накъсвайки още повече играта. Добро впечатление ми направи звуковото оформление - от чисто новия коментар (Али Маккойт) и Джон Мотсон най-сетне ги разкараха) до симулацията на коментарното студио с хора, обаждщи се да позират или просто да изкажат мнение за представяното на отбора ти ё дербене и Шампионската лига.

Но всичко друго, приятели мои, си е директно клоне на измъкната нещодобавка **FIFA 2005** - леко грознознатничката вече графика, отборите, гори тран-



сферите на футболните не са актиуализирани, поради което няма да видиш Моренес в Айърпур или Божинов ёв Фиорентина. Да беше самостоятелна игра - да ѝ дадеш оценка с ёве точки и да бах поразителен побежче от загължителния минимум, но не буй! Испитана е, че **UEFA Champions League 2004/2005** е просто една осакатена и образиана **FIFA 2005**, поднесена ни в опаковката на най-големия и комерсиален футболнен форум. И за малко да забравя - *forza rossoneri!*

графика

Прозречно останаваща. Не ѝ ли е срам, напиши нов ёркън, че ми писка да зглядам ефектите ти движени...?

звук

Новите коментатори са свеж попъх, а сунгутът мози наистина е убийствен. Но токономки промят не правят.

увлекателност

Увлекателното ми беше да си тренирам със отбора на Милан. Глътка беше може да е възможна само на най-продължителните вентилатори на EA Sports.

дизайн

Макаро, имате юрбийс, чистото усъвършаване - все едно ѿдигнаваш в шампионската. След първия мяч очите, реалността ме бръща в реалното в ерупа.



- + музиката от интрото ("въззеееени-еи")
- + музиката от менюта
- + коментарното студио ала Сашо Диков
- госущ като **FIFA 2005**...
- само дето е осакатена...
- и примица над-вече на "мод"
- откаквото на самостоятелна игра





Project: Snowblind

Автор: Ikarus

Или защо на някои хора им е студено в главата

Има игри, за които просто ми е неприятно да пиша. И то не защото са толкова ужасни и несколкозани, а просто защото са пошли и печабарски и всичко в тях е правено с тази идея – да се извади нещо бързо на пазара, подплатено с име на голям разработчик - каквито Crystal Dynamics със сигурност са – и широка рекламна кампания и га се приберат паричките. Project Snowblind е такава игра. И точно защото Кристмалите са толкова големи, стоят зад толкова култова поредица като *Legacy of Cain* и очакватията към тях бинага гравитират около „зверски“, нямат право на заглавия като настоящото. То би стояло новошо в каталога на кога да е по-посредствена фирма, но не и в тяхния. Още по-неприятното е, че играта е базирана на вселената на



Deus Ex, която пък ми е в топ 5 за най-гениалните заглавия и този факт допълнително блива отбрана жълт в без друго гробищното ми настроение.

Всичко започва с идентия да се направи по-редно продължение на легендарния *Deus Ex*, но след провала на *Invisible War Eidos* (по-известни като *Sodie*) успяват да достигнат до прозрението, че им е нужен разработчик, който ще се справи по-добре със задачите от *Ion Storm*. Мъдро решение и, допрери няколко дни, бих казал – Мъдръ избор. Само че не се оказа точно така. А може би Вината не е само на *Crystal*, защото решението за заглавието да е по-комерсиално, съответно – екивал ориентирано, със сигурност не е взето от тях.



друга страна обаче – няма нищо лошо в това да напръгаш FPS във вселената на *Deus Ex*, а за това, че в реализирането на замисъла се е спуснало до умерен проблем – която за мен, а и за всеки по-хардкор фен на жанра, си е съвсем същото като пълен проблем – няма на кого друг да се сърдим. И

тъй, решено е заглавието да излезе за PS2, Xbox и PC – с очевиднина, както вече казахме, идея да се правят „ако кинни“. Както бинаги, това е за сметка на играта, защото ако през 2005 чуете „first person shooter“ и „Playstation 2“ в едно изречение, Веднага можете да ги со пребречете като „отвратителни текстури“. Няма какво да се лъжем. PS2 е вече една стара, задъхваща се платформа и макар все още да бъва заглавия, които съумяват да измълждат изумително добре на нея – това да постигат прегимно японци. *Snowblind* не излежда добре нито на PS2, нито на PC, защото е директен порт, пък и не са я правили японци. След като са излезли *Doom 3* и *Half-Life 2*, да пускат игра с подобна графика за PC – и то игра с претенции! – си е вече углажно престъпление. Положението донякъде бива зак-



ърено от прилични bloom и particle ефекти, но това така или иначе е сама козметика, с която на момента – особено в последните нива – напълно е прекалено.

Основен курс по спасяване на Света

Историята накратко. Годината е 2100 и някоя си. Влизате в ролата на Нейтън Фрост – новобранец в международна миротворческа коалиция, носеща оригиналното име Liberty Coalition. По-големият му брат е загинал, служейки в същата коалиция и нашето момче е решено да се представи по-добре (т.е. да се постарае поне да не умира). Сценаристите обаче му обръщат плановете. Още с пристигането си в Хонг Конг, базата на Коалицията е нападната и точно когато

офаинзирана бива отблъсната, една добре премерена бомба – с изрисувана на нея петолъчка, разбира се – почти разხъска Фрост. И то – докато бъпросният с гериична, но крайно глупава самокермв се опитва да спаси един от същите (които бездрого е „дал фира“). След като квадратните бражки хеликоптери се отдалечават, мегиците го оствързват от асфалта и буквально го престъпяват, не пропускайки възможността да го набълткаят с всевъзможни нано-импланти и да го превърнат в скъпоструващ супер-войник от последно поколение. И после отговаряните за тая съজетна гавра имат наглостта да търсят, че въпреки възхновението от Deus Ex, играта е развила своя собствена, независима Вселена. Е да, то след като са откраднали Всичко, какво друго ѝ е оставало... За зла участ, вграда се разразява гражданска война (която естественно заплашва целия свят) и Вашето кибернетично подобрене алтер-его е пуснато в действие по специност. Резултатът от това е, че поначисто импланти ще се активират след време, въпреки че вече са инсталирани. Колко удобно. Защо изкарах да си търси сам подобренията по нивата, след като могат да ми бъдат поддържани като трохи през едно-две нива, колкото да го държат буден. „Отивично“ хрумване, но от това след малко.

Ето че забравих да спомена кой мъти Богата. Глабнитът злосторник е генерал Йан Ло, който в последствие се оказа стар модел от експериментите за създаване на супер войник, и съвсем в реда на нещата е напълно изкукал. Кървав пребратът този завзема Властина в Хонг Конг (или поне това, което е останало от него след размириците), а следващата му цел е да създаде паника и хаос в целия свят, защото така си е науши. Вие, естествено, трябва да спреме него и твърдима от злодей-сподвижници, които са му се вързали на акула и съвсем небрежно да спасим света. Повече от историята няма да разкриеш. Просто защото това е цялата. Ако играта се правеше от някой друг, щях да подминам тази част. Но и тук



Баки онова, с която започнах – от разработчик от ранга на Crystal Dynamics в този направление се очаква много повече, а с самата Вселената ги задължава. С поизменнатите тук и там лайфти на Всичките и смехотворните къмтаци просто не Ѹрви. Да, и аз съжалвам.

Инструментите

Май в време да си поговорим за съмия геймплей. В едно изречение – тој е небероятният монотонен и блъклъч избиране на пътища врагове и от време на време по никак спектъл мисия, която се отмичава от бойните единствено по това, че враговете са по-малко. Иначе пак си ги избираме до крак. Задачите, които трябва да изпълняваше в различни нива, не блесят с ищо оригинално. Сред малкото открайвания се добри черти на за-глабиство е разчленяването на левът гиз, но това става осезаемо някъде след първата третина. Управлението с клавиатура и мишка пък неумоверно улеснява илюзията упражнение и за опитни PC играчи играта просто не би трябвало да представлява каквото и да е предизвикателство. Това и може да е една от най-значимите ми критики към геймплея, защото добрият шутър в именно този, който те изпомпва и те нахвърля да избиша враговете с хъс. Единствено, което ме държише буден през цялата игра, бе огромният арсенал и импланти. Още в самото начало на играта Нейтън разполага с карабина, помпа, абсурден пистолет, а скоро след това си набавя и противотанкови ракети. Всички оръдия имат алтернативна стрелба, а изръжките от по-късните нива са толкова мощни, че направо се забриват с враговете. Има гори Rail Gun, чието действие е идентично с това на Rail Drive-а от Red Faction. Импланти са доста весели, особе-



но балистичният щит, който Ви прави практически неуязвими за известно време. Всички те точат от енергията Ви, но на нивата има батерийки на багаж, така че това не трябва да Ви притеснява особено. Наборът от гранати също е на ниво, като правилната им употреба наистина ще спести много главоболия. На няколко места в играта ща караше и превозни средства като джип и тежък офаинзиен робот, но това е една от поредните екстри, които по-скоро присъстват.

Финални суми

Като се позамисля, нямам какво друго да кажа за играта. Нищо особено може да имамо, на места се прокрадват някои интересни хрумвания, но кишетата и спремежът геймплейят да бъде лесно смилаем (тийн-рейтинг, по движител) бързо ги убиваш. Екивънът в лек и неизнажиращ и ако имате свободен ден, в който просто ще е



скучно и искате да си постреляте на Воля, играта може и да съвсъши работата. Мултплеърът е силно застъпен, като предлага DM, TDM, CTF и Assault, плюс още две вариации на последните. На Xbox или PS2 този тип мулти може и да е забавен, но на PC пазара това вече сме го видяхали много пъти и не може да впечатли абсолютно никого, така че играта едва ли ще получи особена популярност (дори на запад). Възлагах големи надежди на Crystal Dynamics, но всеки рано или късно се избрънва, гори и най-големите. Жалко, че трябваше да е в точно тази игра.

графика

Ефектите донякъде замазват положението, но гадините текстури са същи текстури

звук

Немощни лайфти и 1-2 интересни азимутски теми. Останалото просто присъства.

увеликамелност

Монотонният геймплей писва доста бързо, но защото играта е кратка.

дизайн

Добро съчетаване на класическа архитектура с футуристични елементи. Deus Ex. Добро цълостно впечатление и дизайн на враговете. Сани да не беше графика!



+ Всемената на Deus Ex

МИНУС

- Пълната подиграшка с Всемената на Deus Ex

- Улесненизиране на една велика концепция



Seal of Evil

Раят за „крафтърите“

Автор: Fall-From-Grace



Kакво разбираме под термина „екшън RPG“? Разбираме **Diablo**. След която почват да изплуват и иметата на плеядата негови клонинги, причината ще е по-скоро в забележката в скобите.

Историята

Трябва да си дадем сметка, че играта е дело на китайци и пресъздава техните храли, които – както и чубсъмбото то им за хумор, впрочем – могат да се сторят странны на нас, европеизирате. Събитията в играта се случват малко преди окончателното обединение на бъдещото Средно царство. Почти чиа Китай е паднал в ръцете на Владетеля Чин, готов защо се за атака над единствената непокорена територия, Източно Байой – родни мястото на младата Лан Уеи, в чиято роля се пребълграваше. След съминимателните обстоятелства около последователната съмрт на баща ѝ и чичо й – являващи се съответно божж и главен магьосник на селото – момантът трябва да отрси легендарните *Empyrean Stones*, за които се говори, че съживяват мъртвите. Задачата е тешка – петте камъка са разпръснати из цялата страна, а по дури им е и императорът (лющият в тази история) – но на помощ се притичват приятелите от гетомъртвите – магьосниците Ян Хоне и човекът-зърн Лянг Ху. По-нататък събитията я среща с убийцата

Ако откроете на китайците от *Object Software*, именуващо се с доста неизвързаното **Seal of Evil**, последва съвсем на Вече споменатите злаочестви



Ефектите на някои магии са здрави



Как се получи тълен бокал



Някои гад-чи са подгответи

Сай Шин и паладина Гай Ние. После в цялата каша се набъркват Враждуващи божж, разни същества от други измерения и нещата съвсем се оплескат. Оказва се, че ще трябва да спасим свете, отнюдь. Като чиа историята е убълекателна. Основният кусет преоставя разнообразието от стилната роля „иди там и занеси това“, както и някои интересни обрати. Героите са пресъздавани с фъблчина, характерна повече за хардкор RPG-та – всеки има собствена история (го една трагични) и постоянно развиващи се взаимоотношения с останалите. Проблемът, които пречи на съпредживяването, произтича от отдалечеността на източния начин на мислене – дейсвията на героите понякога изглеждаат нелогични, а дуалогът – откровено дебилен. Друг фрустриращ момент са имената – все вариации на Ли-нешо си. И накрая, абстордите просто не са успели да избегнат от клишиетата – всеки си има баща, мајка, чично, братовчед, хамстер, златна рибка, които са били убити от злите войници на Чин или тък са се самоубили за някаква бисчка кауза.

Геймплей

Да убием побече гадове, за да качим

скилби, да намерим супер уникатен предмет, с който да се изфукаме на приятелите – това ни дават в пободни заслуги. **Seal of Evil** проявява покъвална нестандартност в това отношение. За начало, в нея е въканара транзиционната на Китай система от 5 елемента (вода, бърво, огън, метал, земя), заместващи характеристиките на герои. Металът (Вместо Strength) увеличава нанасяната щета, Богата – маната, Дървото – жизнените точки, Огънят – скоростта на атака, а Земята е аналогична на Defense. Всеки предмет също се числи като заден елемент (което има значение за крафтингто, но за това – след малко) и съответно иска да имате определена стойност на дадения атрибут. Това прави екипиранието нещо задача.

Предметите от по-високо ниво често изискват абсурдно високи стойности на атрибути, които може да сте пропуснали, защото не е особено важен за гадения герой – примерно Богата за паладина. Освен това всеки елемент усилва дейсвията на друг и твърди рестриктивно действие от трети (бк. карто). Това трябва да се има предвид, когато слагате екипировка – различни комбинации от предмети



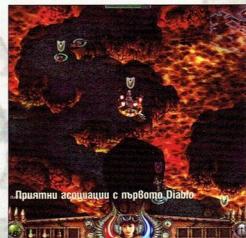
Взаимно подсилват или намаляват действието си и откълочват скрити характеристики. От това както оръжие слагате зависи видът на атаката ѝ и колко шанс има поемат гадините, които също се числят към определен елемент. Например с огнено оръжие ще нанесете много шанс на „тървено“ чудовище и почти никаква на „водно“ и т.н. Същото важи за броните и останалите аксесори.

Разполагате с петима герои, но в битка ще ползвате трима. По всяко време можете да ги разменяте – побожно на **КОТОР огъпти**, който печелите, е общ за всички, така че няма опасност никой да изостане. Битките са в реално време, има опция за пауза. Упражнявате контрол само върху един персонаж, останалите ѝ следват и се бият, доколкото им позволява ИИ-то. А то е учудващо добро – сеща се да използва правилните скилове в различните ситуации, само дето никога не лести маната и в резултат на събривана притеснително бързо. **Скиловете** се чупат във времето на квестове, по-средством скролове, вързалици се изразни сандъци или с помощта на кунг-фу учители. Степенитет на усъвояване са пет, като обикновено на втората или третата уменията са сменили името и придобиват нови ефекти. За съжаление (и те като предметите) често изискват безумни високи стойности на някой атрибут, неприичен за персонажа (примерно метал за маевионциата). Отделно всеки герой си има умитматична способност, която може да се активира след напълването на anger показателя му. ИИ на чудовищата не е изумителен, но поне се сещат да нападат на зрупи, да благат и да използват скиловете си. Имайте също предвид, че при нападне-

ние ѝ ще изпитате 2-3 пъти повече щета. Ако умре герой, можете да го „възнесите“ със спешано хапче или да се изръсите за услугите на чудодейен доктор. Кусестовете са същинско разнообразни и около половината се решават чрез диалог. Но играта страда от необяснима линейност – понякога се случва да се проявят на квест, само защото сме преминали неболко в нова област и – която е въсъщност лошото – няма как да се върнеме, за да направиме каквото сме пропуснали. Не е чак болка за умиране, но е госадно и изисква лоудуване.

Крафтване

Най-интересният, за мен лично, аспект на играта е системата за създаване на предмети. И той се базира на принципа на петте елемента. Как става? Било от естествени находища като скали, бърбета и храси, или тък от надигнатите врагове (всевъзможни коки, роза, зъби, колита, нокти), вие събирате т. нар. **сурдини**. Някои супер специални материали се получават и като награда за квестове. След като имате сурдините, избирате вид на екипировка и начин на създаване (съществуват четири школи). В зависимост от нивото ѝ в съответната школа ще се получи или нещо лубаво, или откровен боклуц. Звучи просто, а на практика всичко е азки предизвикателно. При поддържането на сурдините трябва да имате предвид отношенията между елементите, които те съдържат – кой кого чупрят, по колко от каква сурдини ще излезат, защото от това зависи и какъв ще е елементът на получения предмет, какво ще е отношението му към останалите части на екипировката и каква стойност на съответния атрибут ще изисква. От



Петте елемента

Те директно произлизат от взаимоотношенията между ин и ян. Древните философи са смятали, че всичко около нас е съставено от тях и всичко се определя от взаимоотношенията им, които са:

Металът поддържа **Водата**
Водата поддържа **Фървото**
Дървото поддържа **Огъня**
Огънят поддържа **Земята**
Земята поддържа **метала**

Металът ограничава **Фървото**
Дървото ограничава **Земята**
Земята ограничава **Водата**
Водата ограничава **Огъня**
Огънят ограничава **метала**

ния Infinity, но поне играта със сигурност ще трънеш и на дребни машини. Магашите изглеждат доста яко, а умитматичните умения са реализирани с никакво илюстриране от Final Fantasy анимации. Озвучаването ѝ ще въхръли в потрес – въйс актните ѝ южноизвестни. Лично за останах с чувството, че всички (включително и жените) са озвучени от един човек, който си преправя гласа.

В заключение

Като всяка (или почти всяка) игра **Seal of Evil** има своите тръси за дяволе. Допускам, че за никоя няма да се хареса – в значителна степен и заради изброяните по-горе недостатъци, но за тих ѝ я препоръчал – гори и само заряди крафтването и любопитните скилове, които се появяват с напредванието ѝ играма и вероятно ще ѝ „зарият“. Мен усъжа.



графика 6
Посстаркая платформа, но хубави светлинки и ефекти

звук 3
Трагичен актинг, относително приятни мемофони.

узелкамелност 8
Цялата част с предметите заривиба ужасно, а и историите е същинско интересни.

дизайн 7
Удобен интерфейс при крафтване. Фигуралният за атмо настројка на скиловете на парчето, самото пребълчване между скиловете е малко претърпено.

откроява се
плюсове
+ Крафтването го споменава
+ Интересни локации и битки
+ Разнообразни квестове
+ Ниски изисквания

-
- Остарял ендъжин
- Попътващи въйс актнини
- Лека скуча на момента



Freedom Force vs. the Third Reich



Автор:Goodman

Долу Враговете на САЩ! Смърт на фашизма, комунизма и к'то има още там!

Cупергероите са неделима част от света на видеоигрите още от зората на съществуването на аркадните автомати. И въпреки че там те са намирали своето истинско поприще, последните няколко години супермени, суперприливи и суперлязи се опитват да превземат и нашите PC-та с глуловати екивни от прето лице. В резултат, в серийния геймър се насади търгъре неагтичното, но и съвсем заслужено отношение към всяка игра, носеща supermortal-nesho-si-man(woman) в заглавието си. Така, когато преди три години излезе *Freedom Force* – качествен хибрид между хардкор RPG и макетически екивън – мнозина я пренебрегнаха и пропуснаха не само един от най-добрите RPG-та за 2002, но и вероятно

най-добрата игра със супергерои, прадете на никога. За тях, както и за феновете, които прекараха последните три години вторачи очи в генератор-егуатор за супергерои, *Freedom Force* са се събрали отново, за да спасяват света от Третия Раъх.

Генезис

Лорд Доминиън, злият Владетел на Всички измерения, току-що е открил по следната незададена планета – Земята. Отличен от всички победи, които му носят неговите супервойници, той решава да се позабавлява като изпрати на Земята капсули с Energy-X. Супернергията, смята той, ще даде на земяните суперси, и така те ще се избиват самички, както са пребили открай време, само че по-бързо и далеч по-зрелищно. Но демократичната опозиция не спи! Тя, в лицето на избъненния супергерой Mentor, решава да открадне капсулите и да ги разгаде на добри и честни земяни, за да могат да се борят с тиранията. За нещастие ракетата на Mentor е улучена, докато приближава Земята, и Energy-X се посипва по шиято земно кълбо,



принципиални мутации както сред борци за свободата, равенство и братството, така и сред суперпорочни злодеи, които искат да блокират целия свят. И така, Демократията прекара останалата част от живота си бореейки със земните злодеи, докато въщото време Лорд Доминиън сеги, гледа сеур и лъска.

Да защитим мира, озън!

Имате право на един опит, за да познаете коя е най-зломливото струпване на добри супергерои. Правилно! В САЩ. А коя са коишите? При Враговете на Свободата и Демокрацията естествено. Иначе казано, злиите супергерои произхождат от порочни бърбани, която не са получили патриотично-демократична порция американска пропаганда още в уробите на майките си. И понеже годините са още 60-те и няма талибани, иракчани и прочие, бързият в Съветския Съюз. Покварените руски супергерои искат да завземат българия на свободата – САЩ – и да предадат контрола му в ръцете на Майка Рус. А най-злият от тях – Nuclear Winter – гори е разработил план как лично да управлява света – ка-

то изстреля ракети с ядрени глави по СССР и САЩ да превъзка ядрена война и после да гостоприма на гостопака-липтичната Ядрена Зима. Добре че са добри супермени! Пог ръководството на Mentor и шефа на ЦРУ те разгромяват руските си Куба, плениват червената маљаносница Red October и накрая срещат в южночина скъбката самия Nuclear Winter. Оказва се, че руснакът е станал неимоверно могъщ със силите, почervани от избъненния супермен Time Master. Нищо обаче не е в състояние да спаси от спрапредиця гняв на Силите на Свободата! И докато нашите хъръкят победоносно със съвбаката си към родината, но ищо се повиват германски изтребители и ги улучват между очите. Изведнък на Mentor му става ясно (што е яко умен пичът), че шефът на ЦРУ е хбанал в отсъствието на Time Master и е използвал силите му, за да се пренесе по времето на Втората световна война и да поеме ролята на... Хитлер. Време за губене няма, Mentor се къръва здраво (на фимчето се видя как е леко навесен, леко наезден, и очите му – аха да фръкнат) и изпраща





отбора на Freedom Force назад Ѹвър бремето да оправи хода на историята. Какво се случва после не е известно, но нали членът на 22 супербългари американски супергерои посред Blitzkrieg-а се оказва по-страшно от германското гостопримство на Земята.

Концепция

Имате отбор юнаци, четирима от които може да изпратите на мисия. Останалите си стоят в базата и чакат. Четиримата трепят лошите на някоя карта, след което се връщат в базата. В зависимост от това как се е справил с поставените цели – убий, разруши, намери, спаси, защищи – отборът получава различни точки престиж. За съжаление престижът, подобно на честта и достойността, не се яде, нико то не пие, нико то не храни. Единствено, за което служи, е да бъде харчена за привличане на нови герои към отбора. Така последните нараства от скромната членка в началото на първа мисия до щеци 22 члена. Това, което прави играта различна от класическите RPG-ти е, че не трупамо то на опила Богу до възигане на ниво и поборяване на уменията, а точно обратното – възигането на ниво дава на всеки герой по 600 точки за разпределение по уменията му. А самото възигане на ниво си е направо бъка работна – стандартно участниците в мисия възигат ниво след няя, а тези, които си стоят в базата възигат ниво през някои мисии. Защо казах „стандартно“ – защото към края на играта някои от героите им спряха да възигат нива, а други възигаха търбъре често, заради което останаха с усещането, че играта се опитва да сърдъжи целия отбор на приближително едно и също ниво. Което предполагам не е случайно, като се има предвид, че големя част от мисиите ще се налага да минавате не с героите, които искате и които сме тренирали здраво, а с тези, които сценарият изисква. Така на места играта губи RPG-концепцията

си и заприличва търбъре много на елементарен квест, в който ще е казано, че за да бутнеме лоста зад оградата, трябва да ползваме The Ant – единственото, което копае тунели. Усещането като от интерактивен филм се засичва от абсолютната линейност на историята и липсата на какъвто и да е диалог Ѹн от сът-сцените.

Супергерои и суперумения

Събихали сме, независимо дали RPG-то е в фентъзи или футистично да наричаме аналоизата на боева (този с много кръв, дето мляти сгънта по главата), магьосника (този с малкото кръв, дето стреля сгънта с енергия отдалече и освен това помпа със сгънта с енергия отдалеч) и крауда (този със средната кръв, дето мляти сгънта по опашката и изпълнява специални операции по невижими обекти като капани, врати и фокобове). Подобни класове няма съсредните Ѹвър Freedom Force – всички супергерои ползват X-енергия (алтернативата на магията), почти всички имат няколко атаки с ръка и от разстояние за единичен противник и други за група противници, както и всеки владее специални умения, присъщи само нему. За пример ще спря вниманието си на Minuteman – може да бий-емблематичният за отбора на Свободата супергерой. Статистики като сила, бързина и издръжливост са застопорени и не подлежат на промяна в хода на игра. Атрибути като Discipline (устойчивост спрямно всички умствени атаки) и Jumper (може да скочи покрайбита на сгради) са налични в началото или подлежат на закупуване чрез точки опит. Атрибути са фиксирани

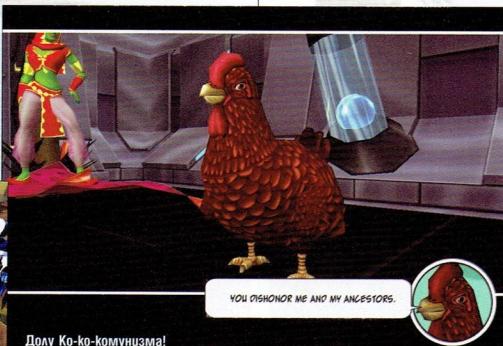


за всеки герой – не може да закупите способност за летене за герой, който не може да лети в комиксите. Отбиваме на атаки и защищи – Smash е основна атака с ръка, която не черпи X-Energy и прави crushing damage. Minute Missile е основна атака от разстояние, също не черпи X-Energy и прави energy damage. Rally The Troops е магия, която дава защищни бонуси на цялото парти в определен радиус и черпи 1/3 от енергийния резерв. Атаките и защищите имат по 5 нива на умение, като всяко от нивата се закупува. За сърабдение ще се спре и на униканите умения на няколко други герои – Sonic Shrike на Sea Urchin прави crushing damage от разстояние; Possession on Tombstone поема контрол над противник с mystical damage; Swarm of Le-

ves за Eve and Fawkes' Flasher на Black Jack ослепява противника, но отново с различен тип damage. Остава да добържа, че типовете damage са 10, че когато се хъръят като магии, всички те ползват Energy-X резервите на героите и че тези резерви се регенерират с времето или с капсули енергия, намерени по терена. Героите не регенерират здравето си, възстановяват го само от капсули, чрез аптибути или магии. И накрая, бората за някои, лоша за други новина – героите не ползват никакви пушки, картечници, магически мечове, амулети, брони и скролове.

Противници, босове, изкуствен интелект

Противниците са голяма топка – босове и minion-и – са търбъре малко. Така в първа глава се вижда само срещу огнените шамани на Red Oktober, ледените шурмовачи и чувощица на Nuclear Winter, Ѹвър втора – срещу римските легионери на Fortissimo, генерали, пехотинци, мутантите и онците на Blitzkrieg, самураите и огнените елементали на Red Sun (възможно японците нямат бос, което е направо тъло); в трета – срещу всички описанi, взети заедно, плюс сенческите призраци на Entropy. И тъй като всички същества в играта, включая босовете и генерали, са устойчиви срещу определен тип damage и уязвими срещу друг, в началото на играта ще е достатъчно в партито да присъстват герои нанасящ огнен damage (El Diablo), срещащи се в добре да си Богуите електричар (Man O' War), а на края ще е добре да имате добре балансирана група, за предпочитане от ляг-





ши супергерои. Последното ще бъде от особено значение за Entropy, която си смени поляритета на устойчивост и уязвимост след като бъде ранена. Личността ми събира е за нея да преодолее губитката Sea Urchin и Man O'War, които взаимно се допълват, точно както в комикс историите. Тъй като малко може да се каже за изкуствения интелект на противниците – те са толкова типи на практика, колкото мыти са супергероите на теории. Двукат се праща линия към целия си, стрелят като влязат в обсег, първо позади хайдошащата си атака, а като използват енергийния си запас, почват със слабите атаки. Така битките спреше милион-и се превръщат в отмечителна касапница, а тези спреше босовете в добре да съвршват бързо, защото, ако се буете спреше бос 2 астрономически часа, както съм правил аз, отсега да знаете – събрало сте герояте.

Енджин, графика, звук

Преди три години ендженът на *Freedom Force* беше феноменален. Омръти пристранството, симулиращо атмосфера, жители и превозни средства. Сгради, подлежащи на тотално разрушение. Супергерои, които могат да откърпят уличен съмът и да замаливат с него зли сили. А когато това не сгушава, някоя лека кола политаша към враговете на свободата и демокрацията. Пично-Вече от *Irrational Games* обещаваха нов енджен, обещаваха, и някрад спретната игра щампа като поправителска леко стваря. Не че е зле като за RPG, но времето, когато текстата на героите се покриваха с текстура и полуфина и когато колелата на автомобилите не се въртят, леко постмодерна. Камерата продължава да се вържи мазно от пти-



чи по лег чак до земята и да обикля от всички тълпи бойното поле. Особено приятното е да забържите камерата, докато сте на пауза, само за да усетите познатията на всички Matrix-звуков-и-визуален ефект. Музиката, признавам, нещо не я разбрах. Слушах разни Военни маршове от гробовете, слушах някакви тъмни мелодии от подземия и бункери, всичко беше на ниво, на което да не се напръга и да не грази, но и да не се запомни. Озбучването обаче е прекрасно. Оставям настрама спешните ефекти от експлозии и чудеси отръжия, които са далеч от истината. Истината е в диалогите между героите – трябва да чуват как руснаките произнасят „американци“ и „канадианци“ какаш с изплюват, как El Diablo ругае като мексикански селянин, как Tricolor нарича Bullet с бъдещаща си френски акцент „моисъ Булей“, за да разберете какво се казва лъготност и абстинентност на атмосферата.

Режими на игра

С присърбие трябва да съобщя, че кампанията има само 14 нива, които се минават от опитен играч за също толкова часа. За сметка на това режимите на игра в skirmish са побече от 30, като тук ще можете да направите отбор от три босове и като истиински отмъничници да тръгнете да превземате све...е, 10-те карти. Режимите за му-



ти са десетина. Включващи бой по всички, както и кооперативни мелета. Единствено, което липсва, е възможността за кооперативно преъбръщане на кампанията. Както и в първата игра, имате възможност да модифицирате герояте или да създадете нов, избирајки му от 50-тичната артибура и 10 от всички налични супергеройски сили. Така създаваният герой може да участва гори в кампанията, но при едно условие – че събере достатъчно престъпци, за да закупите динозавъра, които сте сътворили.

Ние в САЩ съ живеем тихо и мирно... Казах Миррро!

Опитайки се на намира едно изречение, с което да опишва *Freedom Force vs. the Third Reich*, мислите ли все се въртят около думата Атмосфера. Има атмосфера 8 играча, за разлика от много други игри. В които под красавиците концепция и графика има само вакум. Мен лично тия игра се попира от смая. Хихих съм се откакто чух руснаките да говорят за загнилия капитализъм чак до финала, което Гостоп (ливъл Великан, зареден с Energy-X) си говори с една от магарите от Freedom

Force. Хората, които я играха покрай мен, разправят, че играта не била популярна на американската пропаганда, че не била смешна, а била умърреалистична с буквалното пренасяне на комиксова атмосфера от 60-те върху екрана на монитора. Те за реализма са абсолютно прави. Само че на мен си набихали като малък концепция за загнилия капитализъм, стоял съм спроечен в три редици пред паметника на умрелите руснаци 8 години си град, прекарал съм последните десет години слушайки как от вестници, радио и телевизия разни идиоти се опитват да ми въртят едната американска пропаганда, и накрая, попаднал на такъв бирен като *Freedom Force vs. the Third Reich*, няма как да не се хила злоно, слушайки с какви глупости са промивали мозъка на тията американска данъковладелец. Смяя съм се от все сърце и може би това направи *Freedom Force vs. the Third Reich* една от малкото игри при последните години, които съм преъбръти с абсолютен кеф за оприцлено време. Не ми остава друго, освен да пожелая на колкото може повече хора да се забавляват с нея, както направих аз!



графика

Почетната за място от лични поиздрави. Според мен от изборите има възможност с пещерският в автомобилите. Тъй като поиздрава и статична от близък поглед.

звук

Военни маршове като от времето на Третия Райх. Перфектно иззвучава на персонажите.

увлекателност

Примичка историите, разказана на най-ублекателен начин. Хардкор-RPG система за разбиране на героите, които те бърза да бъдешам само от 1 ниво.

дизайн

Абстинентна комиксова атмосфера. Брилянтна комбинация от 3D-съдимт и 2D-артибури. Революционно израждане на боя.

5

8

+

+ умбен в духот на 60-те години в САЩ
+ ублекателна история със 180-градусови обръщи
+ пада здрави смех

-

- търгура кратка кампания
- малко видове противници
- много малко промени в сравнение с *Freedom Force* от 2002

отлична

8

положение

+ умбен в духот на 60-те години в САЩ

+ ублекателна история със 180-градусови обръщи

+ пада здрави смех

-

- търгура кратка кампания
- малко видове противници
- много малко промени в сравнение с *Freedom Force* от 2002



Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Melee

Автор: Goodman

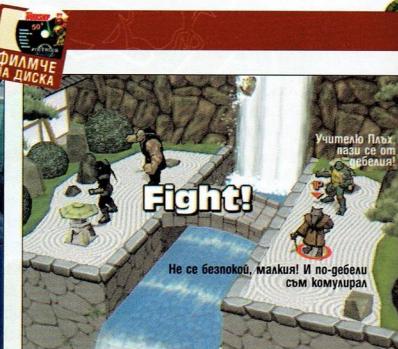
Мутанти нинџа къде?

Колеги, както съм обещал, тази ка и сладам да напиша една страница простотия за игра, чиито жанр трябваше да е fun. Само дето не можат да измисля къврата простотия, тъй щото в играта няма никъкв fun. Отварямя речника да видя да не съм събркал нещо, че тая сумичка я учи в 6-ти клас, а това не е помня кога беше. Fun значи забава. Ми не съм събркал. Дори има и пример – то have fun – забавляват сел. Само дето на TMNTMM по ѝ прилага втория пример – I don't see the fun of it, което предвежено на български значи „не виждам нищо смешно“.

Ако изобщо някога ще да е имало fun покрай костенурките, то сигурно е бил преди 20 години, когато глътва реодви бачкатори рисували простотия, които да осмишват тръпите американски супермени. Така се родила костенурка-нинџа, която наместо да лети и да спасява езръжанията от силите на злото, лежи пред телевизора и пълноца пица всяка свободна минута. Проблемът на тая костенурка бил, че черно-белите книжки, в които била отпечатана, се програди наместо в очакваните 3000 броя, в над 100000, счупили всички рекорди за продажба на комикси и заявили, че времето на Супермен и Капитан Америка си е отшло. Злиите сили само това и чакали – 8 отсъствието на глътвата супермени се втурнали да заблъгват Земята и да тероризират населението. Американските дънъкоплатци извършили като настъплование пъс – нощем в тръмното го обират, бият и... хм, я чакай да видя как да го кажа по-изтънчено, че Фримана не дава пищем и мръсни сумички като „ебат“ – фу-фу-фу, изцапах си устата, омерзенение, анатема, само този път, обещавам Шеффеф – та, казах, че нощно време американският дънъкоплатец го обират, бият и копулират против Волята му, докато денем, на



Пазете се, ще нивоизвестявате в жанра самодизавращи се мутанти



ФИЛЧЕ НА ДИСКА

Fight!

Не се беспокой, малки! И по-добрали съм комулирал

светло, извънземните поемат контрол над шефа му и жена му и не го оставят да дишаш. Кой ще го спаси? Естествено, костенурките нинџи и читателят лъжъ

В интерес на истицата, когато преди 15 години гледахме тръпата анимационна серия, всички бяхме възхитени. Детските ми спомени все се въртят около техногрома, извънземния Кран и гага Шроудер. Само време днес, когато държка в ръцете си третата компютърна игра, правена по една останала концепция, фънть не се получава. Суперройте, рокерите и хипитата са сенки от отминала епоха. Америка, както и България, както и много странни по същество, са полицейски вържави. И ако отнекът се побъди зеленака супергерой с претенции да иззема функциите на Владата и да раздава правоустройство, ченгетата ще го изловят на секундата, ще му вземат събята, ще му спукат гъшона на бой в районното, после ще му лепнат 20 години за това, че е носил преливал костъм/чехура на публично място. Все пак, какъв ю ю е забавното на играта? Щото те, игрите, трябва да правят точно това – да изкарват на монитора разни неща, които много искаш, но няма как да ни се случват в живота. Ами, играта е конзолна, поддържа единствена резолюция 640x480 и цветове, като гледам, не повече от 256. Жанрът е аркаден екшън – на екран, които

не се дъвчи, управлявате костенурка, мащат с меча, тоягата или нунджакото и трепете комикси злове. Имате 4 комбата и една супер-удар. Можете да скочате и да блокирате. Можете да пропътите сандък, да видите роуинг-ирп, бухалки и пушки за да млатите врага по-здраво. Можете много неща, включая да минете 10-те кампани и да играете melee match с 20-ти налични героя, сътвърдялите същето на прости в 4-клавиши комбинации да ѝ са в среда любимите занимания. Който не може, подобно на мен, проклина най-трудната игра в живота си, пише пароли за безсъмртие, пусва като може да убие някой бос за 20 минути, накрая тегли една балканска и зарязва 100-часовата игра по средата. Така че, Ѹвсе беше fun-тъ?

Накрая Ѹвза Земята да гласна и николко реда простотия, тъй като все пак съм поел задължение пред читателя. Значи

цикъм аз някъв игуменска игра, в която извънземните са пристигнали на Земята и отвличат небините Ѹ жители (не са дебствени, колеся, не мъркай, небинин са!). Пое съм контрол над робот, който трябва да праи мръсно на извънземните и има частита да спасява американски селиндири. Спасявам, спасявам и някъв ниво съръбвам. Извънземните се пукват от ѹ и отиваат да отвличат жителите на други планети. Моят робот се наподобява на ракетата си и отива и тя да спасява. Като значи на една лялка планета и по-лекаждам през алуминиатора какъв трябва да спасявам. Ѹвза да видя – навсякъде пълно с американски селини! Ка-кв е извъдът, колеги? Докато ние се занимаваме с някъв глетби костенурки, дено съм да биши интересни на американците преди 20 години, американският селинин е вече у космоса!

графика

640x480: 256 цвета

звук

Уаа! Хаа! Супермутант Нинжакаааа!

узелкательност

Фримана не дава да пишем по-ниски оценки

дизайн

Вече го виждам дизайна на новия брой. Обичаме една от по-луксозните манекени като костенурка с з големи буки пищем отворе TMNTMM!

2

укасна

+ Ѹвъ... Ѹвъ... Шроудер се пойвява за 2 секунди в интрото

-

2

полосове

+ Ѹвъ... Ѹвъ... Шроудер се пойвява за 2 секунди в интрото

-

муиуси

- укасна графика
- укасна геймплей
- умрала работа



American McGee's Scrapland



„Йохоко и бутулка живак...“

Автор: Kopacha

Cъед като вие са преди няколко години какво може да ражда доволно болният мозък на American McGee, напълно разбираемо бе да очакват Scrapland със смесени чувства. Не че Alice беше лоша игра, но можеше и по-добра да е. Без да ангажирам никого с мнението си, бих казал, че този му опит определено е по-добър.

Играта започва, когато нашият човек, парон - робот, с авангардното име ДиТримът пристига на малкия астероид Scrapland – някоя процъфтяваща планета, но разрушена от насладявашите я хора, и превърнатата от роботите в дон. Най-интересното, което се направлява след няколко часа игра е, че авторите са положили на истината сериозни усилия да направят измисления си свят максимално жив и близък до нещата от живота, с които сме съвърнили.

Scrapland, оказва се, всеки робот трябва да е робото-холик. Демек – да има работа. Принципът „Който не работи, не ползва съзнатично масло“ действа с пълна сила. И тъй, след надлежното минаване през проверка дали

настинка е робот, и осигурявайки си най-мизерната работа – като репортер за местния Вестник – нашият тенекиен приятел попада в Химера – огромен мегаполис, завещащ солидна част от планетата. Там се събърска с още една любопитна особеност на играта – религията. С футуристично-роботското разбиране за нея, по-точно. В началото матричният код и информацията на ДиТримът е записан във „Великата База Данни“ – откритие, променило коренно живота в робо-обществото. Съмртта не е нещо тревожно, ако имаш гарантирани безсмъртие, нали така. Двамата Владуки, прикацващи те на изхода на космодрума, ти дават да разбереш, че срещу много малка сумичка, ако бъдеш пребит, размазан, малмеретиран, опушкан... и изобщо претърпиш каквито и да е геоструктивни инвербации спрямо персоната ти, че си готов отново да подвигаш само след няколко часа, с благоволението на Великата Архипекюон на Химера и с помощта на Великата База Данни. И да не каже по-сле някой, че животът не е пари.

После отиваш в регакцията (ама не

Е ю, карпуз летящ, да не ми светиш в очите, че катът ти сумна една...



нашата). Където колегата ти Вестникар, Берто, те информира за още подробности относно живота в Scrapland. Още в началото ще видиш определени прилици с GTA серията, но те са основно козметични и тук-там визуални – камерата например. В основата си играта поднася много оригинални идеи. Бигейки скромен роботом по срещната класа, трябва съвестно да си бачкаш, ако искаш да има кинта за смазва. Берто споделя с теб, че видиш ли, амиго – тук бе Високо си жив умря. Лично за мен, точно тук добре пропада момента на оразмен кеф. Хърчищата джаджи из Химера – бол; моят има всяка възможност, ала ти отиваши и конструираш съвсем собствена. С помощта на Верния механик и скрападжия Ристи и неговите пръв помощници СлумНук ще имаш възможност да склониш събъекта, унищожи летяща каруца, като гори ще можеш директно да прибириш кораба в „малкия

джоб“, ако ти се поисква да чопнеш някой супер-бърза полицейски транспорти.

С разбирането на играта се преподават доста златни възможности – било то да постъпкаш, купиш, пречупиш някого – за нови планове, съответно за обици и отрежданата ти система. Както намеках, на Химера В основно заблъщение се е превърнала смъртта, гори за греболии. Съвсем естествено са се пръкнали и Съмртносните обици. Спонежи на Шекспировия хумор? Ще го почубстваш в още по-голяма степен щом се запознаеш с местния брокер за басове и обици – ЛудияКомарджия, който има набука да говори с глациите съсъсъс в хамлетов стил, държейки я в рока. Той е типът, който в последствие ще ти дава и доста странични куеслове от видя на – сбий се с 5 членета, събери пет атомни батерии от пощата – Наказателни, строши саксофон на съседката и ела пак при мен – ще ти дам ъпгрейд на ракетите S.W.A.R.M и т.н. Шом си журналист, закъде си без камера? В избора си на фотографски атракции ще оказваш 8 ролята на малкото шансче край големите братя – използваш това, което е останало от другите; а от благодарност, че не го мразиш, задето е една стара и нефункционална камера, алармът ти дава гъва подаръка. Първият в наистина



Аах, супер парче, дали са от штитан или обикновена алпака? Живакът в серенитионите ми просто закипя...





Хм... ребели монаси с бийката по ръцете! Възвесен на стените... как-б ти храм... цял пулчилен юм



Пираия? Пирани казваш... ала ми сеца на тишана е брашната да видиш ми проблеми...

ценен – способността да „презаписва“ матрицата на Всеки робот в движение – дефакто разрушаващи я, като по този начин можеш да премеш формата на почти Всеки робосапиен, наследяща Химера. Другият възможността за застанене, доста полезна с напредването на играта. Заедно с това ДиТримъс се събива и с умението да „хака“ Великата База Данни и така, на определените за целта терминали, да приема отново облика на някой друг без да го разрушава. Трябва бебело да подчертая – това е строго наказуемо и ако попаднеш в обсега на Всевиждащото Око (почти в стил Орук) – спомоществува от роботи Съгледвачи ще те погне. Уместно е да се каже, че Всеки робот, чието вид може да приемеш, по време

на битка има свой собствен специалист. Колекцията ти Бети – огън же... ъъ, тоест доста добре закалено тенеке – примерно разполага с атомна шокова вълна, която разрушава Всеки робот наоколо; Берто се върти като пумпа; Шефът на Полицията се уризвва (колко непристойно само), събирайки подмазвачески смехове от околните; Кметът азигира с политически лозунги, приспивайки всички наколо, банкерите си чупат пари в движение от индикатора на личността са съществен елемент в основата на геймплея, тъй като определени задачи и дейности са недъзможни за „истинското“ ти аз. Макар и в по-голямата си част страничните квестове да не са затържителни, ти са съчети по тяхъв начин с основната съজетна линия, че често ще ти се налага да изпъняваш побежето от тях – било то за да покопаш някое ново оръжие или гъвгател, било

просто за да се сдобиш с информация. Тук, мисля, геймплейят страда в известна степен от тази относителна праволинейност, като всяка следваща задача и цел се указва на радара ти. Истинската интрига в Scrapland се заражда с убийството на Великия Архиепископ. Това принципно би било страшно, ако не се оказва, че ма-тричният код на бийката е бил изтрит от Великата База Данни и той няма как да бъде „реаннимиран“. Но най-съществуващото е заключението на разследването, според което убийството е извършено от същество на флиудна основа – Вероятно, човек. Цялото общество в Химера е въбрало в оче по-голяма паника, когато последват още убийства. Тогава ти се налага да събърбаш със собствени разследвания, занеси на от-краднати улици, незаконни състезания, изпращането на скрапла на не един и два себеподобни, спречкваш се гори с Кмета и ред други интересни съвръзани събития, за да достигнеш до истината: има заговор за разрушаването на робо-обществото в Scrapland!

Както споменах в началото, дизайнерите са положили старатение в разработката на подходящия свят, в който да се развиват събитията, но е може-ло да се постаратат и побеся. Макар голям и даващ много свобода на геймплея, точно в стил на GTA, все пак Химера е доста еднотипен град. Атласата на интерактивността лишава играча от пълното удоволствие – да отиде абсолютно навсяккога, в абсолютно всички моменти. Има още няколко по-незначителни слаби момента, на които не си струва да се спираам. Едно е сигурно – макар и с дребни недо-статъци, играта е може да наяд-свежо попълнение в екипъл-приключъ-жския жанр за последните месеци. Поли-райти Всеки детайл в графично, звуково и геймплейто отношения, испанците от Mercury Steam и разпространите ли от Enlight, нюо венто ръководство на Американ Макраф са ни предо-ставили една наистина чудесна игра, изпълнена с часове приятни прехвъл-вания. Но крайната оценка за нея, раз-бира се, ще имаш ти.



Брох, Банкерите страшна бегачка имали, добре че чопини. Кои е гъваря сега? а? А? а?



графика

Геймът е инженерски, ценностно много добър, видимо чупъръсъс, допринасящ за алтимесърата. Специ-эффектът на нирбо, тук-нам постъпи текмуту. Си-немашите са щастъче.

звук

Музиката (убийба) Техно/транс ритми, добре вписанци в атмосферата игре. Диалогите и фор-сактичеси са си място.

увлекателност

Увлекателна история. Хибрид обещава за-върбъл със различни познати вече съветски, реали-зации. Шоколадови хумор и познат GTA стил на екшена.

дизайн

График, цветовът, съдържанието – футуристично, логично, широкото, модерно. Отлично замислено и реализирано видуви роботи. Корабите – също.

6

9

9

6

омкрява се
+
полосове

- + отлична графика
- + Великата База Данни owns you
- + добър набор от бийката и части за тях
- + заредващ геймплей...

=
МИНИСУ
– корабът обаче на моменти става еднооб-раз и управляването му е трудно.
– измислянето на нови пусвани.
– банкерите наистина са здрави, изведи сп-
одъбълките им по време на гладка.



The Sims 2 University

...или "първото от безброй бъдещи допълнения 2"

Автор: Evoker

Кратка история на Sims игрите

Кой е човекът, стоящ зад манията на име Симс?

Уи Райт, израснал в Атланта, още от детските си години бил обсебен от желанието непрекъснато да майстори нещо. В последствии така му спаси се прехърля върху компютри и роботиката. Уи така и не забърза колек, а се отгава на език дизайн. Едва 22-годишен създава първата си игра - Raid on Bungling Bay за Commodore 64 - залябие, в което се поема контрол над хеликоптер, пътуващ между няколко острова. Играча не е нещо особено, но Вънжийският Райт за Sim City, за чието създаване споделя: "Бързо разбрал, че ми доставя много по-голямо удоволствие да създавам острови, отколкото да ги разрушавам... Ето как са роди идеята за Sim City".

В Sim City играчът получава небъдъжана свобода на дейстмие - едноизменно в кмет, строител и бое. Новата игра е продадена в 8 милиони бройки и е една от малкото по онова време, преведени на няколко езика. За разпространението ѝ Уи, заедно с близък приятел, основава Maxis. Така, без да са зависими от друга фирма, парите започват да вляят.

Една от първите Sim игри е Sim Ant. В нея контролирате мравешка колония; наескомите събират храна, колят пчелни и се бият с други колонии. След като вече е направил игра, престъпваша победеносческия модел на мръвките, Уи се замисля да интегрира и взаимоотношенията между хората във видео игра. Оказва се, че техноложите не са достатъчно напреднали, за да се напише достатъчно комплексен ИИ и Maxis насочват вниманието си върху игри, подобни на Sim Ant - Sim Farm, Sim Earth, Sim Tower и много други.

През 1994г. е пусната Sim Town. Една от особеностите на играта е възможността да се създават специфични Sim-ове (животни), които да населяват зграда. Те притежа-

H е мозга да щи лъжа... Обикнових скриено The Sims 2. Цялата свобода на дейстмие, взаимоотношенията между симовете, архитектурният елемент, всичко това ме накара да се блусна във вълги и особени забавни приключения с втората серия на поредицата. И евдя полюбин година след премиерата на оригинална вече получавам експансион!

Maxis и EA определено мислят за феновете си. А може би по-скоро за дългобитие си... Но това е тема за друга статия. За The Sims 2 University ти е думата. Естествено е га сте скептично настроени към добавката, особено при положение, че изба токътко бързо слег оригинална. Дори да не сме привържени на колежянските истории, University налага и няколко промени в ядрото на оригинална, така че добавните га са повече от посушавящите. На първо място е новата система на влияние, която позволява на симовете на налагат болест и желанията си над другите - от окосяване на тревата, до събиране с някоя особено антипатична личност. Вашите симове получават точки на влияние, когато задоволяват нуждите си. Най-елементарните са написане на големашко, поборяване на дадено умение

Ленка се опитва да си напише домашното... но само се опитва



и т.н., но сериозните, даващи значително количество точки, са съврзани с дипломиране, организиране на голямо парти и други познати от оригинална. Максималният брой точки влияние зависи от това колко притягателни са симчето ѝ. Преди, когато достигнеше максимален брой кариерни точки, алтер егото ѝ забравяше за здравото бъхнене и постоянно кутизиране на нови приятелски взаимоотношения. Тук, ако искате га използвате най-готините неща от системата на влияние, ще ѝ трябва постоянно и големо обръщане от приятели. Но нека

влезем по-набътре в колежанския живот и се запознаем с

Героите на нашата история

Преди влезем в общество, ще трябва да си избереме персонажи сред студентите. Готовите варианти са се така скучни и безлични, затова препоръчвам га си изградите собствени симове. Естествено, има опция да практисете в университет и Ваши, вече готови тийнейджъри от същеветите на оригиналната игра. Аз реших га си направя нови и да ги преставям - Смучка, Ленка, Навсекунска и Мъжка в общежитието, Онуфри. Онуфри, още с нанасянето си, веднага пусна телевизора и за своя голяма радост разбра, че има нов спортен канал. Жените га отговарят на сладки приказки, като очаквано инициативата има във Навсекунска с пикантни истории от личния им живот.

Скоро ще бъде време за избор на специалности 8 местната университет. Бяха общо 11 броя - психология, биология, математика, физика, история и др. За Ленка и Онуфри най-интересна беше психологията. Сега 8 прохождение на четирима години (общо осем семестъра) те трябва да



Аз ли съм луда краава, ма?



наблягат на готвенето, механиката и чистенето, за да усъвършенстват след това уменията си в клас. В началото ще са особено трудно за всички – ходене на лекции, писане на домашни, съобразяване с нуждите на другите съквартирани, при това едн мембранозир и компютър не бяха достъпът, а пари за ноби можеха да получат чак в края на семестъра, когато в зависимост от това колкото добре са се справили с изпитите, щяха да получат стипендии и парични поощрения.

Навсекунду не обръщащасе особено внимание на ученичето. Лекциите ѝ бяха от 9 ч. сутринта до 15 ч. следобед, но вместо да бъде в университета, преопитащаша да се занимава с организиране на щури купони и експериментиране с няколкото шегарджийски номера, които преоставяше студенския живот. За съжаление последните се оказаха доста скучновати и еднообразни и тя реши, че е време да се откаже на друга съюз – спасът (избърсън... пардон – мъжете) – съвреноето на китара.

Междудневнено Смучка започна да проявява все по-настоятелно интереса си към Ленка. Последната беше прекалено крехка и неуверена, за да се

откаже на еднолюбиви отношения. За това тък имаше голям успех с Онуфри, който обаче бързо ѝ омръзна. Новата ѝ цяла беше по-голяма, по-висока и доста по-племиша от Онуфри – професорът ѝ по психология.

Не след дълго гоѓе време за семестриалните изпити. Настъпила паника. Всеки започна да учи усрдно. Стремейки се да не създават дискомфорт помежду си, съквартирантите правеха още по-голяма шумомебица.

Събърният час настъпи и всички заметиха към университета. Минаха успешно изпитите си, с изключение на Навсекунду. Сега трябаше да повтори семестъра, кое то за добро или зло узърка престоя ѝ в общежитието. В последствие разбра, че няма с какво да пиши сметките си, а останавато вместо да помогнат, непрекъснато я взимаха на подбив и дори я накараха да носи особено унионска шапка с лъжиби обещания за помощ. Така се стигна до първата съмврт в къщата... Поката – животът е болест, предлагана по полов път и със 100% летален изход. И още една – единствено беззапекционната окончателност на съмврта окончателно може да затвори краката на жени като Навсекунда, Лека и още пръст на милата.

Дипломирането

След като преведе симовете си през четиричите години студенски живот, най-накрая извърши желаната цел – дипломирането! Отмук напатък ще се предоставят няколко възможности.

тато да останат още известно време в общежитието (72 сим часа, ако трябва да си томчен), за да заздравят приятелските си взаимоотношения или просто да продължат да се усъвършенстват в дадено умение. Ще забележите, че всеки силомирал се сим много побеч сподобности и възможни професии от тези, които не са учили. Четири нови вида работа ще са досятни след завършването на училино. Като може би най-добрата част от новите професии са картиера-наргадите – възкресяване на мъртви симове, камера, с която симовете да се снимат взаимно и т.н.

Последни думи

В основата си това си е съвсем същият The Sims 2, с тази разлика, че е по-добрият. Няма смисъл надълго да ви разказвам за игралната концепция – все така тук е само едно „допълнение“. Ако сте прекарали значително време с оригиналата, няма причина да не го направите и с University. Дори да не ви се изправят студенти и не ви се занимава с общежития и колежански живот, University внася множество, макар и малки подобия в механиката на играта. Добър експланъжън за феновете, препоръчам го.

графика

Графиката не е мръсната и на добра от оригинална, но е все мака красива и детайлна.

звук

Няколко нови музикални теми и звуци, забавни и ненатрапящи са.

увлекателност

Ако вие си използвате играта, допълнението и нейните му елементи ще ѝ имъжат съдържание, като също, но акъз наблизат в събота на симовете, ще очакват много сезими забавления.

дизайн

Още като в The Sims 2 – лек, удобен, интуитивен.

Вам самоличност, дадена им от играча, който определя и дрехите им, любима храна, гори уникален начин на изразяване. За разлика от Sim City, сърдците не „растат“ от зони, а всяка постройка, градина, път и всичко останало трябва да се постави от играча.

След пускането на Sim City 2000 Maxis продължава към следващия си проект – SimCopter. Израчът е пилот на хеликоптер, потъвай с градобой, импротиви от Sim City 2000 и междувременно изпълнява различни мисии. Грабовете са пресъздадени в 3D.

Следва SimCity 3000, която по сумите на Рафт е прибрала да бъде изцяло в 3D, но отново технологията слътва замисъла. По това време той започва сериозно да изучава архитектура. Но въпреки че знанията и базовият опит от претишните игри Рафт ивестира 8 проекта си Home Tactics: The Experimental Domestic Simulator. Работата по играта започва през 1999г., многократно преминавайки от една идея към друга, но запазвайки основната концепция – да се създават жилища, в които живеят симове и между тях да има човешки взаимоотношения. На финансиите играта получава името The Sims.

Maxis домотокъл желая да я пребърнат в грандиозен хит, че година преди премиерата ѝ започват да събират огромно фен комюнити, чрез уеб-кам събития и чат срещи. Оттук напатък историята е позната. The Sims се пребърза в най-продаваната игра за 2000 и 2001 година, последвани от 7 допълнения, които в маек или годия стапен обогатиха геймплея на оригиналата.

Поне едно е сигурно, с 35 милиона фено-ве зад юрба си Sim играите скоро няма да изпаднат в забвение.



8

отлична

длъговече

+ Възможност, като да определяте професията на симовете си
+ ...
+ Като 8 последствия да раздавате в университета
+ Нова възраст – young adult

МИЧУСИ

- Като шило новобъдененика са малко
- Все така колеблив изкуствен интелект



STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

The Squad Is Your Weapon

Автор: MrAK

Tи си създавате, за да бъдеш войник. Създавате от гените на най-добрий войник, живял никога. Има още много войници в армията на клонираниите, но ти си различен. Ти си лидер. Ти трябва да избереш тактика, която ще следват подчинените ти. От теб зависи дали ще оцелят или загинат. Може и да си съмртоносен със всяко едно оръжие, но най-мощното, което притежаваш е твоеото отглеждане...

Точни като швейцарски часовници, на 1-и март Lucas Arts пуснаха така очакваната от всички ни игра Star Wars Republic Commando (SWRC). Играчка се предполагаше да е тактически екшън във вселената на Star Wars, нещо като Rainbow Six с джедаи. За частите на многообразните фенононе на еклипса, тя не е точно това. Независимо колко популярна е в R6 по своята тук тази игра не се играе много, може би защото липсват тълпите от бравогове и самият геймплей заляга много по-вече на внимателното придвижване и планиране на мисията, отколкото на бързия и брутален еклипс. А този еклипс присъства в изобилие в SWRC, при това съчетан с достатъчно тактика, за да те накара да се почувствуваш лидер и да не те остави нито за миг без мисъл за

группите командоси от екана ти. Играчка по-скоро напомня за Найт с тактически елементи и трияда ба ти каква, че така прорушиш бланс между еклипс и тактика тук е постигнат на забъдно, гори перфектно ниво. Но нека да започнем с

Историята

Играчка се явява пре-история на очаквания Star Wars Episode 3 и започва на планетата Geonosis в тръбън ден от Clone Wars. Вие трябва да победите екана си през серия от опасни мисии в тила на Враза, с цел подногомагане на армията на клонираниите. Ще ѝ се налага да саботирате Вражески кораб, да изширвате ополени на загубен кораб на Републиката и накрая да помагате на Укутитата на тяхната родна планета Кашиик. Нямай да споменавам добродостности, бързам, че всеки ден на Star Wars ще я изиграе, гори и само за да разбере какво се случва преди епизод 3 и не искам да ѝ развалим удоходствието. Така че, по същество – нека ѝ запознаем с

Командосите

Екапът ѝ се състои от четириума командоси, включително с Вас – техничит



Master Yoda ни показва лично

лидер, подвизащ се с номер 38. Другите трима са с номера 7, 40 и 62. Седми, или както го наричат - Себ - е създаван, за да убива. Той е хладокръвен, щинчен и брутален. Четиридесети - Фиксър е техникът на групата. Има терминал за хакване, жички за събръдане или комуникация за изваждане – това е твоят човек. Шестдесет и втори, известен като Скор, е експертът по разрушението. Не може да изздържи тълъ без да взрви нещо, общо глемните пушки и сериозните взривове. Освен това е и майтчичият в групата. Всеки командос си има ясно изразена индивидуалност, която обединява любимите му дейстия с изразяване и въвеждане на костюма му и гласа му. Повърхностите, още в началото на играта ще си имате любимици сред тях, токмо възможни изглеждат и се борят. За съжаление това, че всеки си има любими геймости не се отразява особено на гейм-



Врагове

В цифри – 11 различни вида Врази ще имате възможност да комите, разстрелявате и взривявате 8 разни игра. Всеки със своите предимства и слабости. Най-



ФИЛМЧЕ НА ДИСКА



често ще се сблъсквате с гроузи. *Battle droids* са малки, леко топлички и доста слаби, но тък обикновено се движат на крака по десетина и могат да ви създават, макар и незначителни проблеми. *Super Battle Droids* са друга работба. Тежки, доста по-добре бъоръжени и изключително мощни, те имат способността да причиняват сериозни глобомания, които са повече от вдама. *Droideka* са непрятни заради енергийните щипове, които са доста трущи за сваляне, както и заради скорострелността им. Но ако имате под ръка ЕМП гранати не са особен проблем. Виж, *Spider Droid*-ът е сериозно преизбикателство – огромен, брониран като танк и само с едно уязвимо място. За него задължително ще видите сериозно бъоръжение. Странното при призовите (поне за мен) беше, че коато са под обстрел, те охкат. Съкаш роботите могат да почувствува болка. Отначало дори ми беше смешно да чувам стържещото металично „аррххх“ на някой голям *Super Battle Droid*, но коато малко преди да се сблъче на земята един извика „Нууууу!“ гледах няколко секунди с недоумение тази



възвишеност на бъдеща кибер интелигент. Но това са бели хакъри.

Geonosian Drone е най-слабата единица на раката на geonosians. Нищо страшно – малко, пълзящо и лизаво животно, което лъве по вас никаква киселина. Рядко се срещат в играта. *Geonosian Warrior* е лягашко животно, бъоръжено с пика, еднократното им преимущество е точно способността им да летят. *Geonosian Elite*, както говори името им, са елитни воини. Естествено, и те могат да летят, но за разлика от воините не влизат в близък бой, а обстреляват от въздуха с плазменото си оръжие, което е доста неприятно от една страна – защото ще караните, разбира се, и от друга – защото лъчът му пречи доста сериозно на видимостта ви.

Tandooshan Slavers – търговци по роби, които искат да завладеят Кашик и да поробят Укуматата са ниски, но бързо подвижни и много издръжливи. Бъоръжени са с нещо като пушки, които са изключително мощни на близко разстояние, но тък поч-

ти безопасни на по-далечно. От време на време им се случва да захвърлят пушките си и да ги атакуват с ножове, което е по-кофти варианту, като се има предвид тяхната пръвачина. *Tandooshan Mercenaries* са охраната на въпросните търговци. Бъоръжени са картечни пистолети, поразително напомнящи Инграм, те са бронирани и организирани. *Tandooshan Heavy Merc* тък в тяхната версия на *Super Battle Droid*-а. Големи, бързо подвижни, но много издръжливи, те стрелят с тежка картечница, която налага изключително сериозни поражения.

И да десерть – гардеробете на генерал Грийбъс. Ужаси. Бързо подвижни, мощни, нанасят изключителни поражения и буквально не знаят от кое ще ти паднат на главата. Добре, че не са много.

Всеки един от тези противници си има най-ефективен и бърз начин за унищожаване и тук вече говорим за

Оръжия, мащабка

Като начало ще ви разкажа за тактическия елемент на *SWRC*. Той се изразява в това, че на определени места можете да изискате от всеки член на екипа си да изберат определена бойност. Например да заеме позиция, от която да ви прикрие със снайпер или да хвърля гранати по изваждащи противници. Можете също така да поставите капани с експлозиви, след което да приманите противника до тях. От една страна, тези позиции малко ще подскажат какво може да очаквате. Например, влизате в пазрен хангар и виджате, че можете

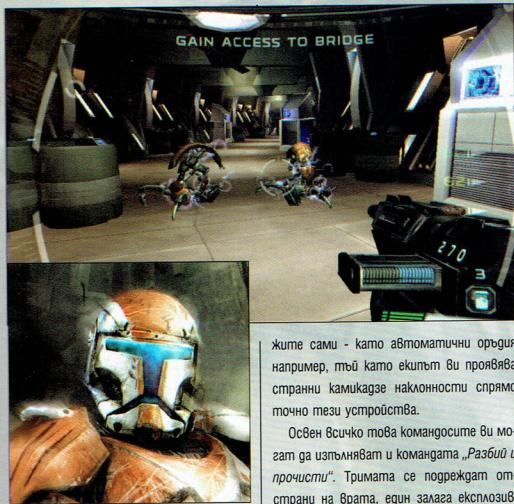


WORLD
WARCRAFT

ПЪРВИТЕ 150
БЪЛГАРИ
ВЕЧЕ ИГРАЯТ
Къде си ти

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

ПУЛС



да заемете позиция за тежък „анти-танков“ обстрел. Всега са видявани ясно, че ще имате работа със Spider Droid тук. Хубавото е, че на дистанция позициите са побечени, откакто членовете на екипа ви. Тук изважда елементът на планирането - как да разположите тачка, че да са най-ефективни и да не се изпълзатят един друг. Което между другото евентуално може да стане, предвид същия изкуствен интелект на играта, но за това по-натуру. Освен статичните позиции, които могат да заемат вашият командоси, имате и четири основни заповеди, които да следват, а именно:

Търси и унишожавай. При тази команда момчетата се движат бързо напред, като влизат в бой моментално при визуален контакт с врага. Подходяща е, когато трябва да смишите до конкретна цел, но сме притиснати от времето.

Следвай ме. Тази команда може да се изпълни с ща бутон на клавиатурата. При единия вариант командосите, на които в момента не са стояли задади и ще водят битката отпът. Подходяща е ако напред има цел, която предпочитате да унишожите

жите сами - като автоматични оръдия например, тъй като екипът ви провежда страни камикадзе наклонности спрямо точно тези устройството.

Освен всички това командосите ще могат да изпълняват и команда „Разбий и прочисти“. Тримата се подреждат отпред на вратата, един залязва експлозив, взривява го, хърляят граната вътре и връхлетват като хали, като поминват всяко живо и роботизирано същество в помещението. Ще видите само, че за да направят тази операция да изглежда максимално истинска, момчетата от Lucas Arts са минали кратък курс при специалисти от SWAT. Просто трябва да видите колко акуратно извършват маневрата.

Оръжията, с които ще бъдете основно екипирани, са станартият блaster - нещо като пистолет, които се зарежда сам, но при интензивна стрелба ще трябва да чакате малко, за да се зареди. Другите три са обединяват около бластера ви DC17m. Станартият това е скорострелно оръдие, подобно на автомат. Доста точно и съмъртоносно. Към него имате две прости бути - едната за пребръдане в снайдър със възможност за 10x и 20x приближение на целта. Втората прости бути гравираща бронебойно оръжие, подходящо за унишожаване на големи защитени цели. Освен тези оръдия ще можете да ползвате и гореспоменатата екипировка на бравогите си, както и още ще - арбалетите и



базуките на Уикитата.

Ще имате достъп и до различни видове гранати, като всяка в подготвя за конкретни цели. ЕМП граната е незаменима при съблъсък с механизирани единици, тъй като освен че им нанася поражения, ги заковава неподвижни за 2-3 секунди, през които вие можете спокойно да ги доведете. Обикновената флаг граната е ясна работа - поразявай го що твърди. Освен това имате и термална граната, която се заеднества, когато в близост има попадинен източник (нямат предвид печка, а живо същество) и нанася поражение в голем радиус.

В процеса на игра трябва внимателно да пренесвате кое точно оръдие да ползвате, тъй като капацитетът наmunitionите, които можете да носите, е доста ограничен и въпреки че те не се сврещат рядко, е глупаво в разгара на битка да останете без ЕМП гранати, например, защото сте ги изхабили по малки гроупчета и точно в този момент да се появи бронежека, която доста трудно се унищожава без въпросното ръчно взривно устройство.

Като цяло геймплеят на SWRC е подчинен на първата на екипън, откакто на тези решения и това си личи гори от факта, че не можете да умрете, докато не избияте цялото ви отделение. Просто ако ще събрите кръвта (ако и на които и да било от командосите) падате и давате заповед на никой да види се притиче на помощ или чакате докато избият всички и този командос ще се изпълни със ща бутон и ще се изпълни с помощ от Кашик. Можете ли и на командосите и на вразобете си изключително детайлни, а начинът по който се обвикат може да се определи само като „истински“. Лъвът дизайнерът е разнообразен и се имат възможност да видите сражения както на открити места, така и в тесни коридори, като няма опасност да започнете да се



не може да видите. Иначе играта е набърхана, бърза, спирчана фока и каквото друго определение за чист екипън се септие.

Улавях се на моменти, че списткам зъби със злоба, когато видях как ми остава още съвсем малко, докато заредя експлозива, а около мен има битка и не съм си

зашурен да командосите ми ще удрят по лицето. Ръмжах от яд, когато повяляха някой от екипа ми и се усмихах злобно, когато след като съм свалил противник чуха Скори да казва по интернета:

„Solid shot, Boss.“ Хихих се, когато гледах въпросния си да усяга каската, след като загубихме Въръска с базата. И ми ста-

Вселената

Следните вече трите локации, където ще видите битките си. Сега малко подробности. Графиката на играта е създадена с помощта на Unreal Warfare енджин, който някои търсят, че е стария, но според мен се справя чудесно. Всичко изглежда изключително красично - от пустинната и суха Геоносис, та до фужните и градините на Кашик. Можете ли и на командосите и на вразобете си изключително детайлни, а начинът по който се обвикат може да се определи само като „истински“. Лъвът дизайнът е разнообразен и се имат възможност да видите сражения както на открити места, така и в тесни коридори, като няма опасност да започнете да се



Върхуите в края или да се загубите никъде, тъй като нивата са линейни по един приятен начин. Без излиши врати, които да не можат да отворите или праходи, в които да не можете да влезете и само да видите.

Две думи за

Изкуствения Интелект

Вече споменах, че войнитещите ще действат побече от адекватно. За шахата игра ми се случи само Веднъж никой да остане на място след гадена команда и да се връща със го търся. Да не говорим, че се наблюдават, за да не си пресичат онезието линии един на друг или ако видят им пречите, не ще го спестяват. За



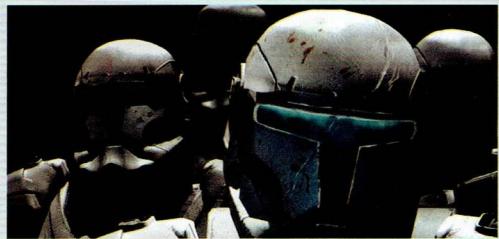
сметка на това враждебните в доста случаи са малуими и просто седят на място и възлагат на масиран обстрел. Особено Всичките механични израчки. Изключение правят *Grievious' Magna-guards*. Но играта не губи особено много от това. В края сметка е количество за сметка на качеството, тък и армията на Търбокамата федерация в 8 Епизод 2 не се отличава с особен интелект.

Mission Accomplished

Ами това е, с няколко думи. Мога да пиша още много, но трябва да оставя място за колегите да изразят мнението си. Аз мога само да ви кажа – изиграйте тази игра. Невероятна е. Пък и е кратичка. Мисии са около 18 и се събират около 10-ина часа геймплей. За съжаление, в мултиплейър има само deathmatch. Иначе би било истинско удоволствие да я изиграете кооперативно с никой. Награвам се това да се поправи в бъдеще. Както и се надявам да има продължение. Въпреки че не ми се върва... Сега, извинете ме, но мисля да се върна при свояте командоси. Имаме групи за разпарченостсване.



*Говорит радио „Гийк“, передаем съобщения
уровень Командоса Республики*



Колегата доста е изписал, но като че ли е пропуснал най-важното. *Republic Commando* не е нико тошка особено или невиждано. Да, вирно че изглежда доста добре и с Warfare ендиката са направени чудеса, особено с ефектите, което за пореден път ме убеждава колко солидна платформа е той. Но само по себе си този ням да ме накара да играя хоро. Нито ще съмнее да го стори геймплейт, който е доста подобен на *Halo* с изключението на интелигентните ви съекипници. Продължителността на играта също е леко разочаровща, а финалът е тошка наел и насочен към 14-годишните хладета, че просто ми стапа жал и само това е достатъчно да свали общата оценка на играта с една единица. Но не е това е силата на заглавието, а в цялостното му външнине и усещане и най-вече различната перспектива, от която е разглеждате *Star Wars* Вселената. Защото за пръв път от доста време насам в игрите на Lucas Arts не се стичат същите джедай, който на пръв поглед чрез действията си с лекота прекрива събитията на далечната галактика. Другарите Йода, Ундо и компания несъмнено са култови

персонажи докато си седят в Джедайския светът, но войните на Клони-раните са мърсна и черни работи и тя се води именно от тях – Клони-раните. Предимно те дават живота си по бойните полета в името на Републиката и задълужените политически интриги. Защото войните се водят от войници и *Republic Commando* ще поставя в точно такава позиция. Всичко, което се случва около вас, ви убеждава, че вие и вашите дружари сте елитен екип. Част от тази малка каска, която е тошка добре в работата си, за че на войната вече е развлечение. Хора, обучавани от най-ранна детска възраст къде и как е най-удачно да забиеш до дръжката десантния нюк. Но така чисто като лазерния меч, но точно тошка ефективно. Не така епично, а по-скоро детово. Хора, готови да режат глави като и където им бъде заподявано в името на чужда кауза без страх за собствения си живот. Хора, които са ясната ръка на смъртта и се шегуват с нея. Именно заради това външнине *Lucas Arts* заслужават поклон.

Ikarus

8	отлична
10+	плоскове
+ атмосферни стеклинци	
+ перфектно съчетание на екшън и тактика	
+ <i>Star Wars</i> Вселената	
+ 1 общо ако си SW фен	
-	
- Много кратка	
- Глушавчики враже	
9	минус



Settlers: Heritage of Kings

Легендите умират сами

Автор: ТСП (Тълст Среден Пръст)



Kогато си тълст и среден на пръст, но правило нямаш право на особени претенции. Но правило на подобни житейски постулати съм свикнал да им показвам един тълст среден пръст, но няма какво да се ядкем – така си е. Хубаво в обаче, че природата се е погрижила да си осигури еволюцията, създавайки изключението, към които скромно се числи и моя милост. Ако Вземем да търсим причинно-следствените връзки за по-горното житейско статуято, неминуемо ще се забъркаме с нещата като уязвено его, обществена дърхариха от първичен тип, характерна за тийнейджърските години – когато положението ти се определя от бъншини физични белези, затрупани междууподобни взаимодействия – всесложни социални и психо-философски понятия, за които не можеш да си спомниш, но предимно ми причиняват глаболи. И тук възниква закономерният въпрос, с което наблюдавам и в същността на статията – добре де, но защо точно Settlers: Heritage of Kings, за бога?

„Ето една игра точно като за теб“ – ми каза Глабният (актото съм забелязала, че Снейк има навика да нарича Шефа) след като чинно уговорихме бъдещите си професионални взаимо-

отношения и беше крайно време да ги започнем отмянките. Магьо, точно тъй рече. Като за мен, значи! Че какво ми е бе, шефе? Аз може и да съм среден на ръст, ама не винаги съм бил тълст. Помня и по-добри времена. И по-добри цари помня. Че и по добри Сеттлерси, ако трябва да се върнем на темата (крайно време – бел. рег.). Но откъде да започна? Да опитам с отпреди началото – тъй като един друг постулат, който съм по-склонен да приема, гласи, че всеки край поставя почката, откъдето започва едно ново начало. Точката В нашия случай се нарича Settlers 4 – предшественик на настоящото заглавие. Сравнителният въвеждащи игри, в мозъка ми напратично се възниква съпоставката между Венера Мироска и Сашка Васева. Едната е олицетворение на красота, съхраняла се във времето, обградена от аурата на горда дребност и запазила отпечатъка на неповажна слава. Другата... е, другата си я знаеш.

Малко история. Заселниците (Settlers по инглиза) са основатели на жанр. Това е тървата – ако не ме лъжат познанията – игра, дефинираща понятието икономическа стратегия (симиляция). От играча се изисквате да създадете от нулатата селище, като за



Шепа герои и неколко куни могат да спират достатъчно тънко бразга, за да застроят селището и избързаат воска. Ако си мазохистично тръгнете, можех да го оставляш да атакува вечно, докато изчерпи ресурсите

целта бе нужно да създаде „истинска“, функционираща икономика. Всичко бе взаимосъвързано, интелигентно, разнообразно и същевременно интуитивно замислено. Да Вземем например един краен продукт в играта – войникът. За да бъде „произведен“, той се нуждае от оръжия. Те се изработват от ковача. На ковача му е нужно желязо. Желязото се добива от железната руда. Тя обаче трябва да бъде изкопана от миньора. Друг миньор копае бъзгинша, защото без огън ковачът не може да обработи рудата. Всички изброяни досега тук се нуждаят от храна и пиве. При това разнообразство – хляб, мясо, вино... Хлябът се пече в пекарните, но трябва брашно, което се мели в мелницата, която тък се „захарва“ с жито, което се сее и живе бъв фермите, а те се сгребат от дърва и камък, които... и т.н. Един кръгобрат, влеменен в друг, той – в трети... и последният отново се блива във тървия. Добавяме към това сладурска рисувана графика, сносен за времето си интроверсия, великолепен саунг, шантаво чубството за хумор (атаките се започват с любезното запознаване и приятелски спаринг с ломпури) и получаваме геймплеино откровение.

Следващите серии наложиха еволюционен граден грип върху концептуалната и графична база на залязващето, за да достигне по своя апогей 8 Settlers

4. Не беше най-великата игра – битките все още бяха забит до кокала при тръгването в меките части на геймплея. Но бе забавна и най-добрата от серията. Какво видяхме там? Никакви реболационни новинки – Въсъщност Заселниците така и не се промениха много през годините, което е една от малкото критики, които ще позволят към тях – но вниманието ѝ към детайлите и перфектната шадър пребъркана отменни компоненти на геймплея в искрящи примерки за събършението. И една... просто ядовски изкуствена графика – „олаяща“ екрана с ярки взривове на червено, зелено, жълто и синьото, майсторски потушавани от меката охра, дървесното кафе, металното сиво и нежния меланхоличен оранж. Трите раси (3 без лошище, с които не можех да се играе), се различаваха по бъншиния си вид и бяха отлично персонализирани от гледна точка на геймплейната механика. Имаше магически и специални единици, сгради, обсадни машини – всички различни за всяка раса. Защо разказвам толкова



Да получиш яснота за настроенията на всички в селището си само с натискането на 1 буточка във менюто на Великолепната опция, но понеца в старите игри. Тук просто няма значение.

Артилерията е мощно оръжие, но трудно управляемо. Дразненето е, че не излежда да е така, когато я управлява компютърът.



доброично бъчко това? Защото нищо от него няма да видиш в новия *Settlers*. Това е една друга игра. Ренегат. Отцепник, отказал се от корените и традициите, които му пригаваха някаква що-тоге величавост, с името на комерсиалността. Какво падение!

На първо място *Heritage of Kings* Вече не е икономическа стратегия. Нищо не е останало от икономическия елемент – градоустройственият дел, вниманието на преноса на ресурси, отменянето на преноса на ресурси – Вече не са на преден план. Единствено, с което трябва да се съобразиш е билозист до по-важните серади да има къща за спане и ферма за храна – толкова. Сградите не са взаимосъбрани в списанието преплиташе с кръговратни цикли – всяка е отделно за себе си и единствено, което изисква, е някакъв ресурс от мините и евентуално наличето на друга серада или блърдейд, за да бъде построено. Ресурсите са сърво, камък, желязо, сърд и глина. Храната е отговаряла. Цялата сложна система по създаването ѝ е отмила по гравитацията. Златото се трупа автоматично – през определен период от време селяните ти (фермерите и мицорите) плащат данък. Най-съществен интрес предизвикват юлгардите на сградите. Това е единствено, което в никаква степен предлага

предвидяването, каквото бяха и е съврнително просто да ги постигне човек. В това отношение много помагат и героите. При лапсата на други бъзпреплатещи фактори (като необходимостта ледникото да планира селището си и то бавничко да расте), тук търват работа ти е да „наизвадиш“ селни, да ги пратиш по мините и находищата, да настроиш малко ферми, за да привъргат паричките и да цъкаш по сградите в очакване да се появят бъзможност за употреба. Ням нужда да претендиш също на евентуални бражески нашестьви – за тях имат грънка горите. Именно, вече имаме героя в *Settlers*. Няма как, стана модно, *Warcraft* излезе ехек – преди 3 години. Само десет тук те нямат ясно изразена функция, стоящи изкуствено инженерирани в играта. Не квачим нива, не развишаваме склонове – тях просто ги има в началото на всяка мисия – с много кръв и с по 2 специални умения. Достатъчно мощни са, за да облъскват бражески на забези, докато събърши ресурси, ще изнесе бойска, юлгард и помеш врага. Последното се налага различаващо рядко. Има мисии, които съм ги минавал без да създавам и един болни. Впрочем като говорим за тях – дребна кашмирса (хехота – никонци, мечонци), стрелци, кавалерия (рицари и конни лъковонци) и артилерия, това е. И да ти кажа – бълвай стрелци и от друго нямаш абсолютно никаква нужда!

Мисиите в търбore са голяма степен заниманистост – просто видиш в кеф да юлгардиш. Юлгардите обаче не



то за 3D е много добре. Но с нищо по-различна от десетсетките други заглавия, погъвяща се всеки месец.

Heritage of Kings обезчики визуалната уникатност на поредицата, али и неподправената ѝ и свежа индивидуалност.

Проблемът на *Heritage of Kings* не е в това, което е, а във бъчко онова, което не е. Тя не е икономическа стратегия, както вече казах. Не е и стапандартен „ресурсен“ RTS, ако искаш такъв играй *Rise Of Nations*. Не е и тактически RTS, върху които ще видиш мащабни битки – *Rome: Total War* и *The Battle For Middle Earth* са наследстваща таза.

Безпристрастно погледнато, в **SHOK** няма нищо кој знае колко лошо, ако изключим факта, че я намирам за мозъчно-парализиращо тъло. Тя не обещава феноменалност, няма да мекара да приложи метафората в чисто интерфейсен и геймплей план.

Графиката е добра, признавам. Ка-



графика

Много добър 3D. Великолепни метеорологични ефекти. Задоволителна детайлност.

звук

Безлична средновековна музика. Сечта на борба, звучеща от строежките и пр. си има, но добре е, че още от живота си със звуци от поредните звезди.

увлечение

Ако си под 13, погъвай за венчана. Монотонна. Великолепна е, като съмени съзнатията в заледените речи, но също така и съзнатията в замъките са остро, спасява играта само 2-3 мисии.

дизайн

Маки карти. Неко ли умело изобразихообразни, за да те накарат да обикнаш. Неубеден интерфейс. Опростена щейн механика.

8

4

5

6

+

добра

+ игра се наиграващо и излеква приятното

+ има 1-2 хитри хумори, събрани с използването на уменятия на гароите

= хубав, но в крайна сметка не е нищо от бъчко, което има премини за бъде и да разбърза анимациите

- хипсъв хуморът

- кое дашибаните орки?

муници

6

Модификации

Автор: Ikarus

MOD-ни новини

Dystopia и Valve

Напоследък киберпънк бъдещето, възле корпорации и уличните престрелки се превърнаха в герадизма (съответно клиширана) част от голям брой екшъни. Същото важи и за *Dystopia*, мод за HL2, който въпреки липсата на оригиналност по отношение на игровия свят ще предложи доста свежи идеи. Играта, разбира се, е отворен екшън, в който глава тима (Punkin и Corporate Mercenaries) ще отстъпват въздействията си на улицата по трудински начин, неизменно включващи елемент на взаимно изтребяване. Макар целита на руините отново да е да се изължат определени задачи, паралелен с Counter Strike свърши да дотумк. Защото последните са доста по-разнообразни от обичайното. На първо място, играта ще си играе на две паралелни карти – нормалният свят и кибер пространството, което ще е достъпно само за хакерите, които са един от класовете в играта. Останалите са скамут, тежък пехотинец, мегик и штурмовик. Как точно ще се разделят екшъни в киберпространството предстои да разберем, но се очертава усилена отбрана игра с огъв на задачите и въвеждане на измерения. В края на минаващия месец четирима души от екипа на мода *Dystopia* посетиха офисите на Valve и в продължение на няколко дни имаха възможността да тестуват пръвата си работеща версия заедно с разработчиците на Half-Life 2, като 8 процеса на работата са получили доста ценни съвети и мнения. Valve принципно са отворени към модерите и помагат с каквото могат, но фактът, че са отделили от лично то време спешано за този сериозно видува лептвата на очакванията.

Ранна публична бета се очаква около средата на годината.



B(L)oom

Талантливият модер *Radi-8* ни зарадва с малка добавка към HL2, чиято единствена функция е да добави хардуерен bloom ефект в играта. Произходящите от това резултати са гъв – играата става значително по-красива и върви значително по-зле на средния клас конфигурации. Ако това не ще говори нищо, си припомните Deus Ex: Invisible War (щом еднествено постижимо беше въпросният ефект). Получава се едно раздъвие около застрашаване със светлинните и доста по-реалистичен цялостен изглед. Нещо, което в случая на HL2 е добре дошло. Единственото търбование е изискване в видео картата да има поддръжка pixel vertex shaders 2.0 (разбирај всичко що е с DX9), в противен случай просто можете да ползвате другото име на ефекта – пребъди графиката да не е, и да подчините този текст. Малката добавка можете да намерите на дисковете ни.



В очакване на...

Half-Life: Nightwatch



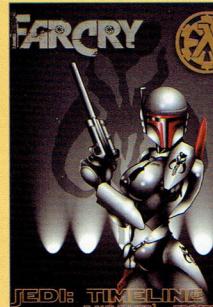
Един от най-голямо разработваните модове за HL ще види блясък през 2005-та. Историята се разбива паралелно на събитията в Black Mesa, като играчът влиза в ролята на сержант Уилям Арчер, част от военната охрана на комплекса. Синхълтърът модовете са рядкост, а в конкретния случай авторите обещават над 30 часа геймплей. Нещо, в което съм склонен да вярвам, преобраз факта, че модът е в разработка от нас във години, а екипът наброява над 30 души, както ветерани от бранша, трака и ентузиазирани новачи. *Nightwatch* ще бъде достъпен във версии HL1 и 2, но дори щомите на базата на стария ендъжън изглеждаат фантастично. Това е постигнато с голямо забавяне на полигоналите и „дебели“ текстури, а моделите на враждебните са просто зашеметяващи преобраз във作风та на платформата.

Project Revolution



За WarCraft 3, въпреки високите очаквания на зрителите, качествените модове в истинския смисъл на думата не се попътиха. Тонове карти, ала-бала, но не и нещо сериозно. *Project Revolution* е може би единственият, досега опит да се наруши това статистико, и то какъв! Модът е показвана конференция на StarCraft, но със звър伊利斯 пълната графика. Проектът е почти завършен и до гъв-три месеца ще види блясък. Единственото притеснение е, че Blizzard като единично нищо могат да оставят екипа и да спрат работата, но не виждам причини да се сърдят на хора, правещи по-красива версия на любимата си игра. Аз лично съм склонен да мечтам.

Jedi Timeline



Съвсем отговорно мога да заявя, че в момента това е най-амбициозният мод проект в разработка. Играата ще покрива всичко от епохата на силовите до класическите битки на епизоди 4, 5 и 6. Планира се стабилна отбрана игра, но на този етап всичко е доста мързливо, отчасти поради желанието на абортиращите във втората половина на *StarCraft*. Съвсично това поставяне на задачи не са се спорят достатъчно тежки на екипа и за канак е било взето решение модът да се разработва паралелно за Half-Life 2 и Far Cry. Това зашиваша невероятно очакванието, но гарантира, че никаква работеща версия ще има най-рано през юни/юли есен.

UT XMP

Разработчик: Free Monkey Interactive
Сайт: www.free-monkey.com
Мод за: UT2004
Настояща Версия: Beta 1a

Mакар да мина известно време от първата версия на мода, се чувствам задържан да го представя, най-малкото защото през 2003 в нашето списание не бе обявено подобащото внимание на XMP. Става дума за *Unreal 2: Expanded Multiplayer (XMP)*, който беше напълно безплатна добавка за *Unreal 2* и с известно закъснение след излизането на играта за мястото на липсващия *Multiplayer* комп-

понент. Геймплеят беше интересна смесица от отбранен екшън с различни класове войници, превозни средства и бази с фиксирани и мобилни защитни установки, а акцентът се въртеше около събиране на артефакти и контрол над енергийни източници, с които да се захранват кулите и контролните точки по картата. Всичко косташе някаква енергия, за да работи и правилното разпределение бешеключът към победата. Една фантастична концепция, която събра около себе си голям брой играчи и гори до попълнена с няколко фенски бонус пакета. Всичко това почти се срина, когато лимонадите на *Atari* затвориха *Legend Entertainment* 8 началото на 2004. Сериизи и загрижен хора се заеха да портят XMP за *Unreal Tournament 2004* – с оглед популярността на последната. Помагаха им няколко бивши служители на *Legend*. Промените включват леко

обновяване на графиката и осезаемо възгане на темпа на игра, което доста в наклонило възнатите в полза на грубия екшън, но енергийните менюджърни и поддръжката на базите си остават ключови елементи в отборното планиране. Предстоят още добавки, но основната работа е забършена и настоящата версия е напълно функционална и почистена от бъгове. Единственото съществуващо проблем е, че ботовете си нямат елементарна идея за какво става дума и са съвършено безполезни. Което на свой ред значи, че ако не разполагате с блаца бързка, Баринантът е само игра по LAN, а ми е трудно да си представя юре, че ще се изнамерят 8-10 души, склонни да играят нещо различно от *CS*. Да не говорим пък за сървър. Това е жалко, защото играта наистина си спрява, особено за феновете на отборнически *Unreal* изживявания.



Task Force

Сайт: www.taskforce-mod.net
Мод за: Half Life
Настояща Версия: 1.0

Hа първият поглед *Task Force* прилича на клонина на *CS*. За да не бъда прекалено груб, аз ще използвам термина „вариация на играя“. Основната разлика е, че този мод акцентира доста повече върху тактическия елемент, за сметка на фрахането и ужасната касапница, в което *CS* на моменти има склонност да се пре-

бръща. В *Task Force* скороستта на придвижване много повече зависи от това колко железа носите, съмртвата изва с по 1-2 куршума, а прицелването не е съвсем стандартно. Мерникът отъства напълно и раздаването на „глаби“ далеч не е толкова лесно. Трябва да постремте и да се пренасите хубаво с помощта на фиксираните по оръжиета мерници, както между другото е и в реалния свят. Не, че не можеме да убием никого със святбарска стрелба, но особено на големи дистанции шансовете за това са колкото 8,6° от 49°. Арсеналът е почти идентичен с този на Конъбо, но присъства нетипична екипировка, като например газоби масти и някои други дребни глезони. Наборът от

гранати също е подобаващ. Освен освобождаване на заложници и взривяване на разни обекти, има и карти, на които я трябва силово да се изземат документи, я да се прочу и докладва нещо обратно в щаба. С оглед на често мигновената съмрт, това създава доста заплетени ситуации. Иначе графиката е малко над нивото на първия *Half-Life*, така че не очаквате прелести. Има мърди, нова система за частици и малко тъжък, но в общи линии това е всичко. Като гледам колко хора у нас още играят на търбъя *CS*, това не ще да е от тъкото решаващо значение, а и играта е един от последните мободи за *HL*. Вниманието, което му отелях, си спряваше.



Още в зората на създаването си мобилните телефони, освен средство за общуване се опитаха да бъдат и средство за забавление. Неуспешно, га са признаям. Но ето че, само за няколко години, еволюцията в технологиите добиват към спомените ни за онези първи малки аркадни игрички привкус на парвобитност. Днес Java изигра преизживане бурно развитие. Накогашните семпли аркади са заменини от представител на всички жанрове – Sport, Action, Arcade, Puzzle, Race и дори RPG-ма! Всеки съвременен телефон поддръжка Java, а собствениците му може да свалят игри и от Интернет. Мобилните игри разновидностите на изпитвани забавления – гори когато обстоятелствата ни ограничават в това. Докато чакаш репс или на оглушаващия например. Докато се възпиши в часа на математиката (хехе... не се преворъща). Докато чакаш да гоиш мокът. Докато си с кучето в парка. Докато си с тоалетната, за бояд. Примерите са безброй.

Днес ще предложим три великолепни заразявачи, изголни за случаи като гореизброените, както и за всички други, за които можеш да се сетиш тури.

Ако аларатът ти няма поддръжка на Java... може би е време да го смениш?

Kak ga iztegleya Java igra?

Услугата е за клиенти на Мтел на договор. Извршите си изборите и инсталирате на вашия GSM апаратом по WAP адрес wap.mtel.bg > JAVA Игри. Необходими са стандартни настройки за WAP на апаратата, незабисимо дали ползвате WAP през GPRS или номер **0881000**. Може да получите WAP настройки като се обадите на *88 - безплатният номер за информация на Мтел.

Препоръчваме и www.mtel.bg > GSM съвместимо > W@ P настройки.

Цената на всяка игра се вижда преди самото изтегляне и е между 2,50 и 5 лв.

JAVA ИГРИ

HIGHWAY RACER



Ние сме едно малко, за-
трудно и мобилно се-
мейство.

Баща ни е пенсиониран
рокер, майка ни – кел-
нерка, а двамата ми
брата са игути.
В нашата фамилия има
едно нещо, което е на
почти – моторите.

Трябва да го видите, ко-
гато някоя част изпадне отмякъде – всички се нако-
кошибаме и става едно меле... Само мама седи от-
страни и гледа сеира. Ама ти какво разбира от мото-
ри... юзърка! На нея ѝ дава само да седи отмаз и да кре-
пи осъдъното си облекло да не отлети наянкъде.

Ех, тая моя майка...
Като семейство, което има една-единствена страсти
и никакъв желание да работим – ние се изхранваме с
нея. Не пропускаме да се отчетем в ежегодните мото-
тунири.

Спомням си миналата година – ходихме в Индия, Ав-
стралия и Никарагуа.

Здраво се надуваха – ама когато светофарът намигна

в зелено... имаше само една купчина детски мотопед-
чета, седящи на старти линията и едно Харли, което
перкаше напред в дълчината. Познайте кой седеше на
Харлито. Е, разбира се, имаше леки проблеми по пътя.
Като начало – куките не бяха много съвържани със съ-
стивиците, което пръвждахме – на всички бяха на-
цъвкали разни заграждения.

Не, че нещо – даже по-интересно стана – като на
салом – юж наляя, юж наясно. Яко! Ама код да
предположи, че никакво скапано кенгуру ще изкочи
 точно пред мен – после гъв семиши го чистих от
калиниците.

Може да не победих този път, но всички знаеха кой е
най-добрият.

Тате малко ми се сърди – защото съм натискал много
газта, та се наложи да ми подменя карбуратора.
Все ми натеква – „Учи се от братята си... Виж те как
карам“

Ама каквъи ги говори бъртома, бе? Да се уча от тия?
Единият е лизъло – побече от 60 мили с час ако види-
те, значи преди това е виждал температурата и мозъкът
му нещо е засипал на по-висока преградка по слу-

чайност. И представа си нямам как точно побеждава
в тия състезания.

Другият е извърче – кара „пистарка“ и единственото,
което иска е да го покара пред магашите. Е, призна-
вам – успява негоятим. След всяко състезание е с
различна маща и все намира побор да му го притопни.
Нищо, че ги видим тая година – спретнал съм няколко
модифициращи по мотора, ще им съскам задници-
те на старта...

Features:

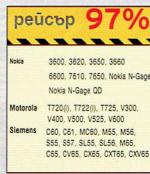
Избор между три типа мотори.

Избор между няколко бързби, в които да се съ-
стезаваш.

Избор на няколко писти.

Класация по най-добро време.

Графиката ѝ е прекрасна.



рейсър 97%

Nokia 3600, 3620, 3650, 3660
6600, 7610, 7650, Nokia N-Gage QD
Nokia N-Gage QD

T7220i, T7220ii, T725, V300,
V400, V500, V525, V600

C60, C61, M60, M55, M58,
S55, S57, SL55, SL65, M65,
C65, C165, C168, C175, C195

Sexi Poker



Букайт ме Блон! Джон Блон.
Може да съм рус – но за сметка на това
съм синек и юсок. Жените ги хрупат
като пакетче семки по време на вечерната
сапунка.

Тази вечер имам среща с една... хм...

обемистка в деколтето представителка на промишлоположния пол и съм се подгответъл подобравашо – бутница шампанско в хладилника, червени копринени чаршафи и най-важното – колода карти.

Това ми е коронният номер! Обожавам да ги бруя на стрийп покер. Първо пишибам – пускам няколко отбранни лаф... После тънко-тънко подхърълям да поиздрам някоя игра. Тя казва: „Да, разбира се, защо не“.

Няма да раздубам колко сум добър в покера – първо, защото няма да ми подвърват и второ, защото за да подвърват ше се наложи да ѝ светна какъв тънкост, а не ми се иска да го правя. Обаче казвам ѝ – направо им разбивам излизото за житото на тия шоколадчета. Първо ги пончам леко – няколко ѕвобщи, тук там – тройка. Като се поразоряват щарбам тежката артилерия – кенти, флошибе, карати...

Докато се опомнят – и са без дрехи!

Някой някъде вметна, че те – магдамите – точно това са си искали в края на краищата и нарочно са губели... Е, пак комплиментите си остават за мене и в този случай. Но все пак щрък да отбележа: това са БАБИНИ ДЕВИТИНИ! Абе просто съм азки добър, това е!

Обаче... чудя се... като съм толкова добър... какво правя сам – в тръмния си ход? Останах на гаши и чорапи... с бутница кока-кола в едната ръка – и мобилини си телефон в другата.



card game **96%**

Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 5100

Siemens CXT95, CV95, M95, S65

SonyEricsson V180, V230, V300, V400, V500

K500, K700, T210i



Features:

избор между няколко режима на игра
перфектни магди, които да събличате
маките изразяват емоции, което може да ни подскаже каква ръка Ѹръжат
галерия (която се отключва след 6 победи)
Видео покер режим (които се отключва след 3 победи)

Deer Hunter

От манечък ми ѝвкат „Ловец“.

Още като бях на 7 имах пушка с капси, с която обстрелявам семейството и полубината махала. Бабките бяха винаги ръце от мен... и от шума на кансите (разбира се). После, през годините, през ръцете ми се нарси какъв ли не арсенал. То не баха ѿшибки, снайдери, пистолети, автомати... даже един ден мате ми куни – докато не гледаха към него 8 Химическото чистене – полицейска униформа.

Никога там – в тия години ми забраниха да стрелям по хора. Не било морално. Както и да е, оттогава се роди желанията ми спрям – да обстрелявам животни.

Най-напред пробах с котките и кучетата в квартала, но тъкмо съвръхша, тък и не ми бяха интересни. Реших, че истинско предизвикателство

се сваля няколко сърнички и един-две елена, не ми разбраят, че заради мене рогатите били на път да си сменят миграционните маршрути – ама където и да угад, аз все ще съм подигре им.

Скромно признавам, че съм много добър. Дотолко-

ва добър – че имитирям перфектно техните по-зивни... и като се размуча в планината – те сами си избут на полянката.

После, след премерен изстрел и хоп – дупка между очите им.

Един ден ѿбъдам не сафих... пресрещаха един мъж докато търчах из гората...

Спират и го питат „Какъв правиш тук, човече?“ – а той ми отговаря „Търся жена си“...

„Аха – нищо чудно, че с тия рога те събръкса с елен“ – отбелязах на ум и пропъхих напред...

Абе излизай на ъвън... писна ни да те чакаме!

(Това е майка ми – пак ме врънка да излизам. Всъщност никога не съм се кефил на излетите през уикенда. Но откакто имам мобилен телефон и очилка Deer Hunter, да далеч по-търпими... и по-върбрайтме – няма нещо, дето да ме накара да мръзна оттук, майната им и на тревичките и на горичките и на птичичките и на пчеличките...)

Features:

Перфектен ловен симулатор
Няколко оръжия, с които да косите врагот (в случаи
– елементи)
Използвайте позициите на самите елени за да ги
примамите.

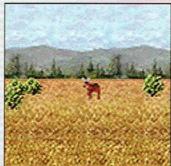


екшън **94%**

Nokia 3600, 3620, 3650, 3660
6600, 7610, 7650, Nokia N-Gage
Nokia 1-Ultra QD

Motorola T720i, T722i, T725, V300,
V400, V500, V525, V600

Siemens C60, C81, MC50, M55, M56,
S55, S57, S61, S65, S68, S69,
C65, C68, C765, C768, C785



**Открийте цяло ново
поколение от Java игри
за вашия мобилен телефон!**



Flashpoint Germany

Помогнете на едните квадратчета да победят другите

Автор: bROKO

X М-хм, казах си, когато видях Flashpoint Germany (FG) за първи път. С този темп за следващия брой ще трябва да пиша за Pac-man. Не можем да ме вините, колеги. Мислех си, че Hearts Of Iron II е схематично изглеждаща игра, но после видях FG. Това е то, уважаеми, войната на квадратчетата.

С няколко думи FG е походова историческа стратегия, в която едни зелени квадратчета се бият с един червен, а ти можеш да ги разкошди по тактическата карта и да ги образуваш с тях фигури. По едно време излиза надпис, че едната от страните е победила и преминаваш към следващата мисия.

Но нека започна отначало, това чудо си има и история: пред нас се развила хипотетична война между силите на НАТО и Варшавския пакт, ако СССР не се беше разпалила мирно и тихо, а бе тръгнала да залягаща Европа.

Мозат да се избират и въбете страни, основната разлика е в линията количествово-качество, като силите на Пакта грабват първите към покривата „големите загуби в жива сила и за въбете страни са еталон за добре профебена битка“, а тези на НАТО - към „пусни им бат Рамбо, той и сам ще се оправи“. С други думи братушките дават промишника в къръв.. ъв, машинно масло, а напомня разчитат на хай-тек елитни войски и на предимството по-често да им се налага да бранят територии, което им дава някои предимства.

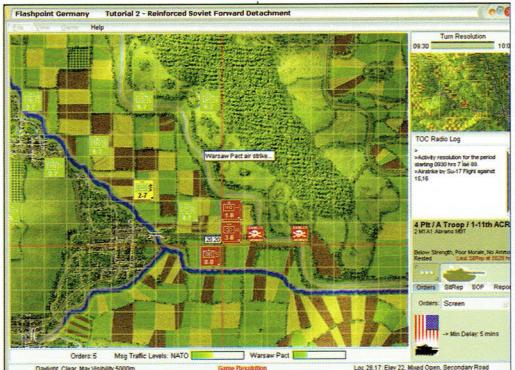
В началото, преди всяка битка, можеш да разполагаш силите си в определен периметър, като това минава за доста важен етап, защото все пак си говорим за хм, тактическа стратегия. Всички войски са специализирани в това и онова, тъй че внимавайт с разположението. Можем да ги спечелите със госта глабобояния след началото



на боя, ако сте подхожда умно и сте разпределили наличните ви танкове и артилерия правилно (сиреч, тия вторите никога зад първите). Имате си и няколко HQ-единици (командановето), които е добре да оглавите, защото ако ги гърьмнат, някое друго подразделение, образно казано, поема контрол, но ако ранват му в по-нисък (а той обикновено е) ще има по-големи лазоге между даването на заповеди от Ваша страна и изпълнението им от подопечните Ви. И междинното бешанско време спреща простирането на Вашите квадратчета и мрачната мисъл да им покажеше че етова отръжност, ако оставят в боя.

В общи линии къв... войските и са ми се опрятят, подчиняват се на различни доктрини, или казано иначе – скрипти, за победение. Всяка пряка заповед от Ваша страна, обаче, юни един бар за настеност на радио и колкото побече бучите на хората си, толкова по-лесно става за бразза да прихване координатите ѝ, после извади ред на артилерията и, ъв, бум-тряс, лека нош, Европа.

Но да видим и геймплея. Всичко на всячко, в играта има гъв обучаващи мисии и 17 основни, които могат да се играят и с въбети страни, на общо 4 различни карти. Доста постничко, особено като се има предвид, че няма редактор на карти, а само на мисии. Въпросните промичат, по мое мнение скучно. Рунащите се пойявят винаги долу-горе на втория ход и гърменето почва. Колкото побече войски имат и въбете страни, толкова побече трае



ту, хубаво поне, че играма не е на пълен еcran и междусъвременно можете да си играете пасиан, да чатите с някого или да си проверявате пощата. Можете да играете онлайн, ако намерите още някой луд за вързане; или по идей, което ми се струва по-вероятно. Правиш си хода, мейлваш го на аверчено и чакаш да реши как да те контролира, той ти го мейлва и така настъпва по тънко изпростяване. Не, наистина.

За графика и звука бих преопечел да не говоря. Но все пак - относно първото – определящата сума, както сте досетили вече, е „квадратчето“. В тази игра всичко е на квадратчета. Иначе бойните помета са шарени, но по-

гледнете системните изисквания и ще видите ясно до какво става дума. За епохите преди колело става дума, ето за какъв 3D звуки се заключава в: 1. няколко видеа сървън (картичка, танково и артилерийско); и 2. придвижване на машините по картата (съответно звучи като от движение на машина).

Дизайнът на играма обаче е сравнително добър, има инфо за всички единици и бързото ще съвърхнете с управление, въвреку, че по мое мнение турнирите са смучат и нищо няма да научите от тях.

В заключение? Ето, че се затруднях. Моза само да кажа, че се надявам следващия път за подобна игра да пише колегата Чавдарус, пардон – Икарус.

графика

ему... във... на квадратчета

2

звук

жалко, че го има

3

влекателност

ако успе да те забиши, сигурно става интересно. Мен, обаче, не можа.

5

дизайн

най-добромът, което моза да кажа за него е, че пасва на играма.

6

4

разочарована

+

плюсове

- + Макар да е тактическа походова стратегия, играма не е първото анекдира и гордому става за разтърсване;
- + не иска много от теб...

MUHCUU

- графика отпреди зората на времето;
- по-нисък масовост от гори Hearts Of Iron... но юкъти и не гава много...



КОНЗОЛИ

ВЪДЪРЖАНИЕ

Unreal Championship 2

Tenchu

NBA Street V3

Metroid Prime 2

Tales of symphonia

Модел Виктория Минева
Агенция Xground Models
Фотограф AV Studio
Cecus Gamers' Workshop



Интернет съвързаност, IP телефония...
Ako тези думи Ви изглеждат
прекалено сложни, просто ползвайте
телефонните услуги на Спектър Нет АД.

www.voip.bg

Spectrum Net®

Internet & Telecommunications Company

www.spnet.bg

Спектър Нет АД, 1797 София, бул. Г. М. Димитров 36, тел.: (+359 2) 9 657 657, 9 657 677, факс: (+359 2) 9 657 646, Е-mail: marketing@spnet.bg



Unreal Championship 2: The Liandri Conflict

Нереалността е на път да стане истина

Автор: Ikarus

Aа, да, и на мен ми е някак странно, че името ми се появява в конзолната рубрика. Борецът за правата на PC геймина. Чобекът, мразещ изклънените конзолни портвоя с името на 20 000 продадени копия отгоре и търсът във вършаш, че държат истори с духчета, инженери и мафи с десетиметрови мечове не са част от европейската култура и не би трябвало да предизвикват повече от недоверчиво подигане на вежда на територията на стария континент. Има обаче и неща, за които не мога да си изхвърля ушата. Оказа се, че те не са никак малко, но засега ще се ограничим с Unreal Championship 2. Защото Epic са золеми и могат!

Първите стъпки на Unreal в селената на конзолата сцена бяха плаки и неуважени. Unreal Championship бе просто порт на UT 2003 за Xbox с някои дребни промени. Игра, която си остана в периферията по обяснина причина - не беше мислена на единен кашон. Разработватата на втората част бе сенчеста и продължителна, ясно наименувайки за реализмостта на Epic да направят нещата както трябва. Преминаването към нов разпространител - Midway, донесе ново забавяне, кое то вървеше ръка за ръка с неувъобразима медийна пушка. Личните ми горес с демото ме увери, че е имало защо.

очеквания

средни
задължими
зверски

зашо очакваме?

- Ново и непознато пребълданение на логиката ни поредица
- Игра, която ще макара да си купи Xbox

примеснения

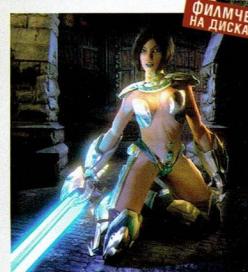
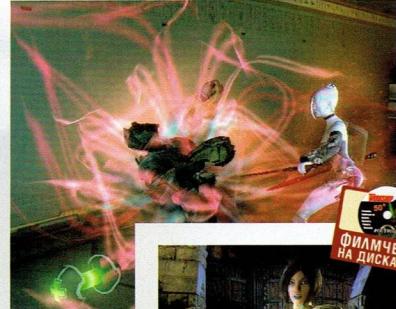
- Игра, която ще макара да си купи Xbox



Този път играта е градена на основно. В процеса на прилагане на геймплея ѝ конзолната среда някои от дързивите начини иви са видоизменени в едно от най-гениалните и ребюлоншки захвълби, които съм имал удоволствието да играя. Защото на всички е ясно, че стрелбата е едно, но ориентацията в разчленените нива, създавана марка на посещателя, в нещо съвсем различно на конзола. Добавете лесно преминаване към перспектива в прето лице и проблемът е решен. Сега си представете всичко това, комбинирано със съзряващи кръвта оръжия за близък бой и ще имате относителна представа в какъв ужасен филм ни въвзварят авторите. И не, човекът със снайпер няма да ги разбили кефа, защото тук се намесва изцяло новата система за движещи и комбата. Ако си мислите, че 120% скорост и 60% air control в UT 2003 ще дават тънка свобода, то се лъжете. В UC2 могат да се правят такива скокобе и движения, че да ще скене дъхът. Нищо не може да се сравни с вертикално падане от тридесетина метра след чудовишен скок с двойно пребъртане от близката кула, поръсване на пейзажа с ракети, отскочане от близката стена и яростна бързана на енергийния стап на Айнбус върху главата на нещастника, неблагородно оказал се на пътя ви. Да, въ-

зможно е! И отговорът е - адреналин!

В UC2 адреналинът се пълни през цялото време и, освен за изпълняването на комбата (2 универсални и по 4 специфични за всеки персонаж), служи за колосални засилки пред картата. Те са част от интелигентното балансиране на близкия бой с пукалата за енергийно и експлозивно почистване на нивото. Докато сте с оръжие за близък бой, перспективата виага е в трето лице, а локването на врага кара камерата да го следи докато сте във визуален контакт. Именно с помощта на тези засилки можете да секунда га скъсите разстоянието до него и буквально да станете на кълбо, като в същото време с отиграни движения отбивате стрелбата му и се критее за щита си. Така напълно е премахнат ефектът на музеща с копчето срещу човека с мускета. Което съвсем не значи, че тръбвате един-гъвди - докато приключите с управлението - няма да се чувствате като аборизени в космодрум. Шляхетният изкарата и случайните фразове минават в началото, но за да сте истински добри в необходима място практика. На разположение са 15 персонажа, с всеки от които геймплейт е унислен, защото премеждяват не само различни показатели за скорост, брони и оръжия, но и уникални комбата. Всеки персонаж има две фик-



сираны оръжия според расата си - едно за левата и някакво "истотиче". Преди мач играчът може да избере още две от наличния арсенал. По нивата има само мусици, атлети и бонуси. Само пътно познаване на силите и слабите страни на противниковия персонаж, комбинирано с бърз ум и рефлекси, може да гарантари победа на някоя от 40-те обещани карти и в подплатления с по-силна от всяка друга история синхронайтър. В края на които вероятно ще се отключва другата големия изненада в играта - на гости на Liandri, от една друга епоха - тази на Mortal Kombat - е дошла самият Raiden. Изненадващо, но и неизменно - пребиг фактът, че Midway издават и Mortal Kombat все пак.

Но не се заљгвайте. Зад новия облик, отстъпте речешки предмети и променени гизайн на добре познати лица и оръжия наднадига същата стара игра, този път по-нереална от всяка друга.

Tenchu: Fatal Shadows

Изкуството да бъдеш невидим



АВТОР: Јегу

Pин се беше стяга в тъмнина, усълужливо прикрита от сенките на николкото забикалащи я фървета, изчаквайки удобен момент за нападение. Нищо неподозиращият самурай се прозя лениво и продължи да ширкуира по зададения му маршрут, от който не смееше да крийне никојо сантиметър. Това, разбира се, можеше само да разбие красива птица убийца, защото постостоянството на жервите ги беше най-голямата им слабост. Веднага щом пазачът се обръна с гръб, без да губи никојо секунда, никожата изскочи от прикритието си и съвсем колкото бързи, толкова и безшумни крачки се изоблачиле точно за него. С легантен скок се качи на раменете на воина и преди той да успее да реагира по какъвто и да било начин, тя прекърши грата му с такава лекота, сякаш преучуваше изслънчени клонки. Стражът се сблъсна безкислен на земята. Трупът не беше проблем, тъй като наблюда нямаше други патрули и можеше скопийно да бъде оставен непокътнат. Странното в случая беше, че единият крак на току-що умъртвения гард минаваше централно през стъблото на близкото фърво и се подаваше от другата страна. Рин се бе нагледала на побогии неща, даже бедните си бе послужила с тази странна и непозната за нея магия като бе заклала във вана душа през скала, дебела

найд-малко 10см. За последен път се огледа, за да се увери, че никой не я е видял и проръкли към изпълнението на мисията си, която на момента самата

ти се чуваше защо е пола.

Отмъщението... изтъркано, безполезно и сладко отмъщението. Единствено то хубаво нещо беше, че можеше да припечели нещо покрай цялото занимание. От друга страна, бе се запознала с наемната убийци (колекция) Аяме, на която Все още не беше много сигурна дали може да има доверие. Важното бе, че в момента действат заедно, макар и на различни локации, и поне до известна степен съзънцата ѝ бе от помош.

Момичето изведнъж успя, че отново се е унесла в мисли, запленена от вълшебната музика, сълътванията я през цялото ѝ приключие. Мелодиите с азиатски мотиви бяха неизменна част от начинанието, с което се бе захващала и определило допринасящата за борбата и настроение.

За жалост, не всичките ѝ съмнения бяха задоволени толкова, колкото слуховите. Големите ѝ изразителни очи прекалено често биваха раздръзни

от липсата на достатъчно красави гледки. Жалко...

Рин се отпъти от внезапно обезлатите я хълги нехватки и позитивни емоции и отново доби каменноето, непро-

шибащо никому изражение, прилягащо на един убиец отнейн клас (а впрочем, те не бяха много). С бърза, но тиха крачка се запъти към николкото къщурки, мерджелещи се в близката далечина, които оформиха нещо като малко селце. Тъкмо наближи място, откъдето се чуваща японска реч (може и английска, ама ти не е толкова живописна), когато че начин стъпки, приближаващи я с напрежнато постоянство на пирен ерген – гизаба мома. Този път бе хваната неподгответена (нямаше никоjo Durex, никоjo Duracell) – излагътът съвсем неизвънъкът изскочи във въздуха и със „Хинкажа!“ възгражда тревогата!

Японската file (тайн-кука, от френски – бел. рег.) не искаше да стане на филе и затова мъдро избра място на отпътването. Тя закани южето с куката за близката къща и се изстреля нагоре, оставяйки озадачените стражи зад себе си. От опит знае, че събъсъщите с побече от един про-

тийник едновременно определено не са желателни. Не ѝ ще проблем да се нахвърли отгоре им и да ги избие до крак, но просто нямаше да е достатъчно стилно. Освен за собствено удоволствие, Рин избягваше преките сблъсъци и по друга причина – всички безшумни убийства в гръб (Старт Кис) ѝ носеха допълнителни облаги в края на мисията – възможни отвари, отбрани стрелачки, шуцкени и още много интересни инструменти на смъртта, никак и друг разводориц по анализъци... Проклетият език ѝ не бървеше никак, но поне се успокояваше с мисълта, че и противниците ѝ не са големи умствени капацитети. Пък и паметта им траеше дълбоките съекуни, след което – напълно забравили последния си сблъсък с нея, те отново се завръщаха към безцелното си шматкане, усълният вайки положение то ѝ поднес от много. Мисля, че не е нужно да пояснявам как им се отблъгарява Рин...

Хмм... следваша път, когато се опиташ да забърши нинжа в побден будамък, непрерязащ на горкото момиче никоjo спрямо миналогодишните му преживявания, определено ме съмнява, че ще му се нахвърли с досегашния си ентусиазъм.

Соро соро шитсурей шимас. Доoomo аригато гозаймас!



графика 6

Много стария графичен ендъж. Нискодетайни персонажи. Добър арт.

звук 9

Небероятна музика! Нито за миг няма да се отвеждат от сълътванията ѝ мелодии. Гладко, приятно, безупречно иззвучаване и синонимично таъкът макар.

увлечателност 5

Доста бързо омръзба, пък и геймплейт не предлага нищо ново спрямо *Tenchu: Wrath Of Heaven*.

дизайн 7

У滋味енчашо е свеж-дамъкът, камомелата на моменти дразни, но като цяло нямам сериозни забележки ѹмът тази част на игра-та.

добра 6
насокове

- + сътрахта музика
- + никърка!
- + ефекти „специал килове“

- нюанси подобряни спрямо миналата част

- доста дразна
- писка бързо

МИНУСИ

NBA Street V3



Надскочи всички...

Автор: Jeru

Tова е може би най-добрата аркадна игра на тема баскетбол (а защо не и спорта като цяло), излизала през последните няколко години. Запознатите с поредицата (и с политиката на EA) най-вероятно си мислят, че са наясно какво ще им предложи новото попълнение в NBA Street франчайза, но от EA Big са им пригответили приятна изненада. Въкарвайки един куп нововъведения в геймплея.

След споменаването на ключовата дума аркадноста ѝгва ли е нужни да пояснявам, че за реалист и сума не може да става. Тук забъбките от наказателната линия след забъртане на 360 градуса и прокарване на топката между краката на управление от Вас изгражда нещо напълно нормално.

Нека започнем с изборите режими, които макар и не особено разнообразни, определено имат какво да предложат. На лице са стандартните за жанра quick game, online game (тази опция отсъства при GameCube версията) и street challenge, които се явява нещо като еквивалент на добре познатата на всички "кариера". Това е и елементът, претърпял най-серииозни промени спрямо предишните части. Още със самото започване над-вероятно ще ѝ направи впечатление, че освен играч по Ваше подобие, трябва да си направите и собственно игрище, излипвайки го до най-малката подробност. Имате възможност да модифицирате абсолютно всичко по корта. Не би харесва съвръното място? Махнете го и слагате такива от плекси-глас. Типичните за гемата на Күнис, Бруклин и Харлем общежития, стоящи за фон, не ще допадат? Ням проблем - заменете ги със сгради по Ваш вкус. Мога да изреждам още много, но мисля, че разбъркте за какво става ѝндро.

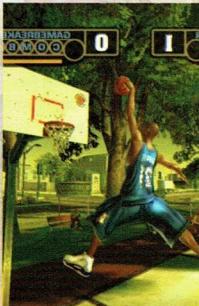
За жалост глезотийките при създаването на играч не са достатъчно. EA сами видиха ляпвато много високо

със съвсмата тупалка Def Jam: Fight For New York. Просто количеството (а и качеството) при дрехите, аксесоарите и практическите не е на нужното ниво. Не че това пречи особено, но все пак "фешън симулаторът" е съществена част от геймплея на подобен род игри.

Друга интересна новост е въвеждането на "трик стик" метода за изпълнение на финтове. Всички движеня в играта вече се правят с помощта на десния аналог, комбиниран с някой от "турбо" бутоните (L1,R1 и т.н.). Благодати на възможните комбинации е настинка влечателяща. Все повече се забелязва присъствието на финтове и трикове ала "And1", в което, разбира се, няма нищо лошо.

За тези, които по една или друга причина до момента не са се сблъсквали с игра от поредицата, ще се опитам да обясня какво е приложението на повечето движеня. Освен за преодоляване на противниковът играч, въпросите "And1" изпълнения служат за и за трупане на "трик" точки, които на същия ред са необходими за използването на т.н. "гейм брейкър". "Изгрозабивачът" играе ключова роля и много често ще е от решаващо значение за изхода на срещата. Подобно на забъвките в NBA Live 2005, и тук ще имате възможност да манипулирате играча си, докато е във въздуха, правейки различни движеня относно чрез десния аналог и тригърите. Освен че тази "екстра" изглежда доста ефектно, тя е и особено полезна, тъй като не само трупа точки към Ваша актив, но и отнема от противникобите.

Да се бърнем относно на "стрийт челинкън". Друг елемент, отсъствуващ при старите игри от поредицата, е репутацията. Тя се трупа, като побеждавате противници отбори, печелите конкурси за забивки и т.н. Побивашайки този показател, ставате все по-известни и бивате допусканы по най-добрия възможен начин.

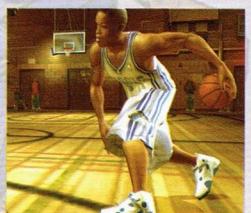


по-елитни мачове, от които трупаме още и т.н. "Респектът" има и доста други приложения, но няма да ѝ развалим удоболистето и ще ѝ оставя да го откривате сами.

Има още изключително много неща, които си струва да бъдат споменати, но просто мястото не го позволява и затова преминавам към техническата част.

С ръка на сърцето мога да заявя, че това е може би най-добре изглеждащата спортна игра, появяла се за конзола! Всеки един аспект от графичната обработка е на много високо ниво. Също започнат от момента на създаването (при които отново се забелязва лек... анимационен оттенък) и стигнат до освещението. Радост за окото.

За жалост при очуванието положението не е толкова розово (много готин цвят, между другото). NBA Street



V3 определено е от игрите, които ще ни карат да благодарим на създателите, че са възложили опцията "мом". Недостатъчни на брой тракове, при това - доста бързо омързяват. И повторявайте ми - въпросът не опира до лични възгл. Коментаторът е просто по-всякаква критика, способен да изкара и най-склонния човек извън равновесие, подтиквайки го да прави неща, които при други обстоятелства дори не би си и помисли.

Ако ѝ се играе леко и неизгажащо за залавяне - NBA Street V3 е вашата игра. Ако искате добър баскетболен симулатор - творението на Sega - ESPN NBA 2K5 е това, на което трябва да се спреме.

графика 10
Най-добре изглеждащата спортна игра, показваща се за конзола.

звук 5
Трайчън! Ужасни коментари, малко на брой и бързо писбани парчета.

увлекателност 7
Справено забавен мултимедий и достащично интересна солова кариера.

дизайн 8
Богат и разнообразен геймплей. За жалост повечето от добързабивашата не са реализирани по най-добрия възможен начин.

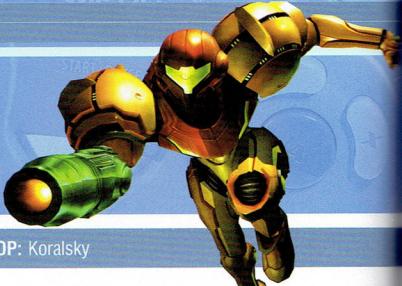
отлична 8
плосове

- + страхът „Картиер“ режим
- + много нововъведения
- + NBA – I Love This Game!

- sound-ят е под всякадва критика
- малко по-бавна от NBA Street 2

Metroid Prime 2

САМУСАл с диаманти!



АВТОР: Koralsky

Разочарование?

Нека започна със следното уточнение – ако *Metroid Prime 2* беше първото залагане от поредицата, то крайната оценка без никакво съмнение би била пълна десетка. Поради факта, че продължението е изградено изцяло въз основа на игралните механизми на оригиналата, то нейният наследник е залагане, обречено да не получи заветната максимална оценка. Това обаче в никакъв случай не означава, че *Echoes* е по-слабата игра от *външните* – всичко, което пребърна тръбън Прайм В безценна класика, е намерило място и в продължението. В никакъв споделен гори е надминало своя предшественик. Защо не 10 в такъв случай? Основният проблем на *Metroid Prime 2* е липсата на ударната мощ, която притежаваше пръвобразът. Докато оригиналните 3D приключения на Samus те хърляха в безкраен окан от емоции, продуктивни от атрактивното начало с неколкократното повторяне от страна на играча на фразата „е**м-ти-мат-ма-и-игра“, то усещането за *деја-ви* в бойдиката на моментите в гори дразнешо. За да не бъда разбръзнато, ще споделя, че много малко от прехваляните напоследък залагания могат да се опрат на нокътя на малкия пръст на *Echoes* по паралелата чист геймплей. Но... усещането, че преизграбям един

леко ѝднейтнат вариант на оригиналата не ми напусна почти до края на играта. В един момент просто знаех каква картина ще се разкрие пред погледа ми в следващия момент. Хм, гори пресущаща промяната в музикалното оформление. И още – новите визии и биймове възънност се оказаха добре замаскирани от стари, използвани от Samus в оригиналата. Всичката тази помята, изляпта по адрес на *Echoes*, обаче, няма нищо общо с игралните качества на залагането. Просто сънката на *Metroid Prime* се оказа тъйђе обемиста, популъкът голяма част от блясъкът на своето продължение.

Блясъкът, който в никакъв случай не е незабележим, обаче. Играчите до стойността на Ехомата, както вече споменах, са на ниво, недостигуващи за 95% от залаганията, пойдвали със през последните няколко години. Нещо повече – неимоверно трудно е да откриеш игра, която да изисква толкова много от играча. Предното изречение ме набежка на мисълта, че в време за малко предистория.

Имало едно Време...

Metroid Prime беше първата стъпка на фирмата към триизмерността. Въпреки големите опакения от страна на иерархите и критиката – ще бъде ли функционален типич-

ният за *Metroid* геймплей в 3D среда, той не само проработи, но и промени представите на Всички за това по какъв начин може да се играят една FPS игра. Отчасти, защото *Metroid Prime* бе тръбвал FPS, който възънност не беше FPS. Уникалното управление, не-повторимата Всемела и цялостното усещане за нещо различно донесоха на играта титлата „залагане на годината“ 2002, а в крайна сметка се оказа и най-високо оцененото софтуерен проекти за тази генерация конзоли в GameRankings. *Metroid Prime 2 Echoes* е още от същото, и ако се абстрагираш от пристрастите на оригиналата, тя ще бъде следващото революционно стъпало, изкачено от гейм на татуарата. Той си съществува, но нека все пак видим какъв става въпрос.

Креативната мисъл

Вече посомнявах – *Metroid Prime 2* не е шутър от първо лице. Творчеството на Retro Studios преминала отвъд гравитиция на хандър и черти със страници сили от редица други. В случаи обаче не можем да говорим за кватро и да е аналогия с *Riddick*. В хибридената игра на швидките шутници са беше побеже от тилени. Тексаското слушане е направило нещо събъект различно, а именно – придало е усещането, че играеш на стария,

губущи мерен *Metroid*, само че в триизмерна обстановка. Дори само по себе си това постижение е революционно, защото – няма какъв да го усъкуваш – 99.99% от 2D поредиците, преминали в 3D, се променят коренно като усещане. Освен това геймплей механиката е усъвършенствана до неузнаваемост – в тази игра, приятелю, при все че е пълна с бублечки, няма нито една бъба. След като осъзнаеш нивото на комплексност, което преблага геймплейт, не ти остава нищо друго освен да притишаш до съседната църква и се помолиш на Всебдъшия да изпраща само хора, които на първо място желаят да правят качествени игри и след това – да спечелят добър количества финикийски знаци от тях. Хора като тези, които населяват офисите на *Retro Studios*.

Комплексността на *Metroid Prime* се състои в простичките, но на място употребени играчни похвати, които подхранват играта със смайлици геймплейно разнообразие. Това е залагане с продължителност над 20 часа, в което историята има маргинално значение и блърки тоба не би изпитал досада и за част от секундата, ако човек, който тръси играчта. Гледната точка, от която играчът следи събитията на екрана, е от първо лице,





но в моментите, когато роботизираната мома се превърлаща в топче, гледната точка се измества в трето лице. Частта с топчето тук принципно може да мине за една отгемна игра. Повече за овалната част от геймплея - по-надолу. В моментите, когато перспективата е от първо лице, Samus може да използва съвсите биймове или визори - по четири на брой. По подобие на оригиналата, перфомансално тя разполага само с по един визор и бийм, а с напредването на играта геймърът прераба да открие и останалите. Откриването им е единствената възможност за напредване в играта. Основният визор е скенерът, чрез който можеш да получиш информация относно предмета, попаднал в обсега на устройството. Особен това той е способен да активира врати и извлича полезна информация, която да ти даде малко по-ясна представа около спорито на играта, кое то вече разбира, е с маргинално значение. Биймовете представляват сънчевата мощ на Samus, а всеки един бийм има по три режима на стрелба. Интересно новоиздъжение са dark и light биймовете, които разполагат с ограничено количество амуниции. Зареждането с такива е в зависимост от това колко често използваш всяко едно от тях. Тогава, за да имаш повечко амуниции за dark бийм, ще трябва да използваш повече light-а и обратното.

Дизайн!

Цялото действие в MP2 се разбива на планетата Aether, а приблизително в началото разделение на нива в края сметка се оказва един огромен, дишаш свят, чиято отдалени части са

събрзани посредством огромни елеватори. Левът дизайнер е смазващ - прехвалените HALO 2 и Half-Life 2 са като разходка в собственото ти живеене пред момките разрушения, но за сметка на това ясно оразмерен свят на Metroid. Може би това е една от причините експлоатацията да заема толкова централно място в геймплея. Нека напомня, че в началото с наличните предмети можеш да се разтъкаш в една петстепена от всички местности, които може да ти предложи играта. Хомогенната постройка на нивата (при все ул加以 от топчата им разчлененост в началото) е отличителен белег и на продължението. Най-голямият плюс на Metal Gear Solid 3 едната обаче е способността ѝ да

приобщава - безупречната визуална част, страхотната композиция и изключително стилният арт - цялата тази съвкупност преразполага играта да се вижда като истински в ролята на Samus. Неочакваното чудство, че гейм-плътът е продължение на ръцете ти, определено рабва и всеки, който търси основно играта, ще бъде преоболен.

Тони Хоук с топка...

Играта с топчото заема едва около 20% от чистото геймплейно време, но е неразделна част от цялостното обаяние на Echoes. В настоя-



Предполагаме ли сте, че по скафаңдра се крие нежно създание!



"Бездъденен диамант"

- списание Gamers' World

"перлата в короната"

- списание PC World

Третата и последна част на Хидео Коджима като режисьор, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, е първото нововъведение от всеки кръг на Президента на цялата поредица да ви даде възможност да играете в ролята на Big Boss - най-великият водач на своя време. В периода на Студената война между СССР и Америка вашата роля не ще бъде да остане съст и незабележана в далечно си руски джунгли. Геймърът системата да ловувате на нараняване и измъквайте съст от камуфлажни обекти, които може да са да избарате във всеки един момент.

★ 1964 3 MGS3
ПУЛСАР KONAMI

TACTICAL SPY OPS ACTION
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

шата игра гори им бос, който трябва да преодолее, докато си в ovalна форма – отне ми около 30 опита да го сторя. Особен че с помощта на тогчестата форма можеш да посещаваш недостъпни по принцип места, тук-там ще срещнеш и half-life-ове (рампи по нашенски), на които можеш да се възмеш в ролята на професионален скейтбордист. Изучиши ги за първи път на Тони Хоук, ще достигаш до пътища, съкращаващи разстоянието между отдалеч места и бонуси под всичкава форма. Голяма част от удоволствието да се разхождаш из низата под формата на точка е изключително пречищаната физика, която притежава то. Имати не използва Науч, но американците са разработили собствен физичен модел специално за тогчестата форма, който работи безотказно.

Бъсът, зияй гени!

В тази игра, приятелю, си имаш работа си в **BOSSES**. Такива, които безконечната ти стрелба не ще уплашила. Босове, които на тънко отговарят на тишилата, дадена им от тяхните създатели. От времето на първия **Prime** не ми се беше случвало докато се бия с даден бос да премина от състолната на топчана демотиварност в пълна мобилизация. Средната продължителност на един сблъсък с бос е полубин час – сам разбрал какъв трактир, попене на ръце и изключвателя съсредоточеност са необходими, за да излезеш победител в тяхната сражение. Самите гадове са от мъръсни наозре и поне две трети от тях трябва да влязат в учебниците по болсология на игралната индустрисия.

Пъзелът, пъзелът...

Nintendo style – какво друго оча-



ваш. Изключително креативни, затормозяващи те до предела на допустимото, но и прекрачващи го. Сигурен съм, че и Въръл автентичността ще изпита огромни затруднения с разрешаването на никој от гаманите, когато Самус трябва да преорби, за да премине по-напред в своето приключение. Вероятно се потръдам, но една от причините за свирепо изваждането на тяхната идентичност е величественият и целостен дизайн на нивата, разчленеността, позволяла на тексаските пиоче да се развихрат по необични за индустрията начини.

Убий мук и там...

На 90% от съвременните играчи промъниковат патчи и сърдъжание като яло не биха се покривали по никакъв начин. Истината е, че **Retro** са се опитали отново да се приберат максимално близо до концепцията, на която залагат 2D **Metroid**-ите. Факт е, че елементарният скриптиран модул на побеждането поначисто е много казано архаично, но когато шутингът елементът не е от първостепенно значение, съм склонен да прости за този „пропуск“ на **Nintendo**. От друга страна, тяхното побеждане и външен вид носят полъха на времето на началото на 90-те, когато



ройк от външмерни шутъри ни чакаше всеки месец, а ние посрещахме с отворени обятия всичко заглавие от подобен род. Като изключително разнообразие от всичките видове бублечки, друг основен противник са звездните пирати, познати от първия **Pray**. Тяхното ИИ се е запазило – в основата си са промишлени тип „заг от **Doom 3**“, което в съвременни сърдъжанието в заморен кръг бублечки се е множко. Никој от по-новите модели пирати разполагат и с никой и друг ню трик, който ги прави осезаемо по-голям замък за прегълъщане. Не мога да пропусна и роботизираните, аркски организми противници, които за съжаление се появяват евба в края на играта. Тази пътичка ми направиха нещо, което ме накара да преосмисля донякъде въвеждането си спрямо добрия фраймърйт. Каквото имам в предвид ли – спрямъш си ти по гадините, закономерно и те ти целят от време на време и в един момент играта започва да ги бави, ама аркски много – точно както ако пуснеш **Doom 3** на работната ми машина. Първото нещо, което си помислих, бе че играта нещо се събърза здраво – принципно MP2 подържа стабилен рейт през 99% от времето. В следващия момент на



екрана започнаха да се появяват някакви команди, а в по-следващия разбрах, че електрониката на костюма ми е блокирана и единственият начин да го оправя е като го рестартирам с помощта на комбинация от бутони. Четири букви – КУЛТ!

Опааа, спря тока...

Основният фактор, който разграничава новия **Metroid** от първия образ му, е разделението на две свети – такъв на тъмнината и съответно – на светлината. В този на светлината условията на живот са познатите ми от оригиналата, докато тези в тъмния свет са леко попроменени – атмосферата проявява костюма на роботизираното момиче, а единственото спасение за нея в случаи се оказват кристалите, които излъчват специално поле под формата на балон, която предизвика храбрата мома. Този



похват внася известно разнообразие, както в геймплея, така и в околната среда. По-късно в играта можеш да се сдобиеш със специален костюм, позволяващ ти да си съхраниш киб за достъп по-долам период от време вътвънски свят. Тъмният свят може и да е свежо допълнение, което донякъде изтънява предназначението си да осигури разнообразие, но като чило оставя впечатление на не-приязън у играча.

Музика и звук

Макар и да не предлага никакви технически достижения в графичен план, *Metroid Prime 2* е евно от най-красивите заглавия тази генерация – визуалният стил се захранва с униканни багри, образуващи феерия от цветови нюанси, които оставят усещането за абсолютна неподправено и най-вече истинност. Партиксъст е на добро ниво, а кардите за секунда отново са постоянна величина – 60 с минимални забавления в няколко момента за целата игра. Звуцът изгражда около 30% от цялостното изълзване на играта – ембъйнът звучището и подхващащите звуци

осигуряват на играча изключително сънна атмосфера, приличащата на която, поне при мен, се рабнява на три домашни кайсиеви, една тенджера шопска салата и Бакалов, докарал две просто-умятки се жени с мнозина големи... очи...

Малко плява за финал

Основният проблем на *Echoes*, изключочая търбъде големото му сходство със своя оригинал, е неизвестата надълъг пребъркана комплексност – просто днес по-добри заглавия не са раздат на голям интерес от страна на масовия играч. Ако трябва да бъда крайно субективен в оценката си за *Echoes*, то играта би получила Венега една почитителна 8-мица. Съвдайки субективизма си до абсолютния минимум,

и разбирајки, че вероятно чубаш за първи път за това заглавие, съм склонен да приема девятката като правилния вариант. В *Metroid Prime 2* има заложено количество пре-качествен геймплей колкото за десет големи игри. Произведеното на текса-ското студио таи в себе си търбъре много олд-скул елементи – просто погледи имат на разработчика – *Retro Studios*. Именно старите заглавия изискваха истински умения от играча – без наличието на безумни моторици, милиони кът-сцени и подсказки. Точно това предлага и *Metroid Prime 2 Echoes*, макар и в един перфектно осъвременен вариант. Задържително заглавие за всеки, който желае да развие геймърската си култура. Амин...

графика 9

Перфектно оптимизирана. Изключителен видумен стил.

звук 9

Няма замени промени спрямо оригиналата – които му са нужни?

удоволствието 9

Сечи че няма да те остави на мира, докато не я завършиш ноне бернък, ако минеш над 40% от целия перен, ще ти се отворят добълзинки.

дизайн 9

Възможно най-стилното място, появило се до момента след това на първия *Prime*. *Half-Life 2* и *Halo 2* < *Metroid Prime 2*

шедеворъ 9

+ Изключително хомогенно

+ Перфектна визия и звук

+ Геймплей в огромни количества

- Търбъре трудна за вкусовете на масовия играч

- Търбъре различна за вкусовете на масовия играч

- Болезнена приска със своя върообраз

IT'S COMIN
MARCH 2005



NINTENDO DS

TOUCH 8

Tales from Symphonia

Final Fantasy NAMCO style



Tales of Symphonia е част от Tales игралната аниме поредица, започнала през 1995 с легендарната Tales of Phantasia, отмила се на времето с външната графика и заплестена история. Загадка е защо тази серия от над 10 заглавия остава непреведена и незабелязана извън Япония. От *Final Fantasy* са решили най-сетне да поправят грешката си и наред с масивната реклама на заглавието и появата му за GC, вече са гори и за версия за PS2, комикс и гори анимационен филм.

Приключението започва в Силварт – беден на мана свят, носящ последствията от дребна война. Според легендите в миналото съществувало огромно дърво, което било източник на безкрайна мана, но било разрушено. Натъкнена от това, богинята изчезнала в небето, като напомнила ангели-те да бутат наг света. От своя страна ангелите посочихи Избранията – тази сред хората, чиято цел била да изкачи Кулата на Спасението и с молитвата си към богинята да започне реванширането на света. Общо възто след токука прехвърляне на отговорността е естествено пак ние да тръгнем да оправдаме свещените баки, в ролята на Lloyd Irving – осинощено от джудже момче. На прв поглед всичко е токука предсказуемо и скучно! Ала докато четкаш прорицателските си дарби, историите ти зашепват мака-ва пленница, че... но да не спойвлам!

Justice friends, assemble!

За разлика от глобните си конкуренти Dragon Quest и Final Fantasy, ToS наблага на битки в реално време, в които играчът контролира един единствен герой. Най-често това е Lloyd, като на няколко пъти други персонажи поемат ръководната роля. Останалите от групата ѝ се упра-

вляват от AI-то, като може да им се зададе начин на побеждане, вариращо от пълно бездействие до постоянна атака. За експеримент няколко битки специално избрани бъзможни наистина да избягат от враговете и наблюдават как екипът им смила противника за отрицателно време. AI-то е доста адекватно и групата действа в изключително добър синхрон, като съответните герои лекуват ранените и осигуряват време на пози, които правят мазия.

Механиката на самата игра е максимално проста – няма разпределение на точки, избор на класове и т.н. Всичко се решава в процеса на игра – колкото повече използваш специални техники и магии по време на битка, толкова по-бързо научаваш нови. Същото се отнася и за групата ти, но това не бива да те безпокои, тъй като AI-то постоянно се грижи как да изразходва повече TP (Technical Points – алтернативата на маната в играта) и без да се скрънзи във възможността на храната обикновено мърморъци за храна в големата част от филма). Е, в ToS кулинарното изкуство е достигнало нов връх – специалното умение готварство, чрез което обикновени хранини продукти като ряпа, ориз, къри, хляб, търъкола и какво ли още не бива, превръщани в госта, способна да възстанови здраве, TP или да премахне ефектите на отрова. Разбира се, нещата далеч не са толкова прости. За да се пригответи дадено ястие, е необходимо да се сдобиеш със специална рецепта. А рецептите могат да бъдат научени един-

Каква ти е твоята?
Интересно хрумване в играта са титлите. Те дават бонус 8 на секунда статистики за сметка на други. Има типи, зависещи от ефективността ѝ в боя (Комбоист – направил 30 последователни бързи удари на противник), но те са трудни за постигане. Една от мечтите ми е да стана Майстор Готвач... за целта трябва да съм минал играта поне веднъж.

Пъзели?

За съжаление такива присъстват в заглавието и определено не са му в плос. Едно, че са лесни и глупави. Пък



и се срещат във всички подземия с гайдини. Напълно излиши.

стъвено от Мистичния майстор готвач, който се крие в различни места по света, приемайки формите на всяка-какви предмети. Рецептите са общо 24, които след 8 часа игра (и едно превъртане на играта) все още не съм успях да съберя.

Приказка без край

Типично за конзолните RPG-ти, и тук е представено ToS да се преиграва пак и пак и пак. Зададено на позната форма от 40 часа игра за минаване и после още толкова за изпълняване на страничните линии и отключването на специални облекла, оръжия, титли и дори едни скрити град. Освен това играти си е пристрастявяща. Силно я пропорчват на всеки, който обича фентъзи и му се играе нещо за отпускане.

графика 9

Изключително добра, но понякога се вижда как човечетата се лъзгат, докато ходят.

звук 7

Идеално озвучена с множество коментари, които персонажите пускат по време на битка. Също 20+ час. Музиката започва леко да опире за.

увлекателност 8

Зверски пристрастявяща... Дори въпреки безсмислените пъзели.

дизайн 9

Ясно, просто, чисто.

омлична 8

плосове

- + забавни персонажи и госта хумор
- + изменчивия сълзет
- + японска анимация

минуси

- на места бавна
- понякога търди правоминейна
- 80+ часа игра



СЪДЪРЖАНИЕ

- 73 Кино
- 78 Противопоставяне
За и против
бесмъртието
- 80 Музика



ОТ 1 МАРТ ДВОЙНО ПО-ВИСОКИ СКОРОСТИ

Услуга HomeLan	Международен достъп International	Достъп до българското интернет пространство BG Peering	МЕСЕЧНА такса в ЛЕВА
На време*	24 Kbit/s (3 KB/s)	48 Kbit/s (6 KB/s)	11. ⁰⁰
На трафик**	1 Mbit/s 128 KB/s	(4 Mbit/s) 512 KB/s	22. ⁰⁰
Минимална	(48 Kbit/s) 6 KB/s	(819,2 Kbit/s) 102,4 KB/s	22. ⁰⁰
Икономична	(96 Kbit/s) 12 KB/s	(1,5 Mbit/s) 192 KB/s	33. ⁰⁰
NORMAL	(192 Kbit/s) 24 KB/s	(2,4 Mbit/s) 307,2 KB/s	44. ⁰⁰
DATA.BG	(192 Kbit/s) 24 KB/s	(4 Mbit/s) 512 KB/s	55. ⁰⁰
V.I.P.	(288 Kbit/s) 36 KB/s	(4,0 Mbit/s) 512 KB/s	66. ⁰⁰
GOLD***	(384 Kbit/s) 48 KB/s	(8,0 Mbit/s) 1024 KB/s (1 MB/s)	99. ⁰⁰

* Услугата включва 44 часа достъп. Времето за изразходуване е 1 месец.
** Услугата включва 1 гигабайт трафик. Дополнителният трафик се заплаща по 0,05 лева на мегабайт.
*** Услугата включва статичен IP адрес. Към всички други услуги може да бъде закупен такъв.
Data.BG не носи отговорност за влошаване качеството на услугата в случай на проблем извън нейната структура

http://www.homelan.bg

HAPPY HOUR

от 2 до 9 сутрин
тройно по-високи скорости

Бесплатен телефон за
информация за софийски абонати

0 8 0 0 1 1 4 4 4



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



War of the Worlds

Да, знам – висок бюджет, ефектен минималистичен трийлър. Все по-стабилизират 8 изявите си Том Круз в глабната роля, подкрепен сериозно от Дакота Фанинг, Мирания Ото и Тим Робинс. Аз обаче все още съм крайно резервиран към проекта.

В последно време Спилбърг снима филми, които в най-добрия случай могат да се определят като „приятни“. След отличията Спилсърът на „Шиндлер“ той така и не успя да заснеме нещо, което да отговоря на старатата му класа. За сметка на това спратствата му към все по-изгубени позитивизъм се засилва с всяка измислена година; така че няма да се изненадам особено, ако марсианчета се разслучат с Том Круз, разменият си по една саксия и си покажат по едно „Би гуг“. Пък и няма как да не отбележа, че предишният филм на Спилбърг беше оазис неподобна романтична помята с Том Хенкс. Следващият ще бъде очаквано неподобна политически коректна помята за един добри израелци, отвлечени от един лоши палестинци. На този фон потенциалният трийлър с лигави юбълни изглежда доста нелепо.



Charlie and the Chocolate Factory

Токъв истерично шарен, шумен и екцентричен, че на негов фон Голямата риба и дори Едуард с ръцете-носки изглеждат мрачни, тихи и подредени като монашеска килия в средновековен манастир. Токъв тимбертъръвски, че чак очите те заболяват. С токъв забавен на вид Джони Деп, че започва да се смее гори на статичните карди с неядо участие.

Филмът изглежда търбъре отмачкан гори и за моя вкус, но никога не бих отказал малко концентрирана визуална лукост, особено ако е поднесена от Тим Бъртън. Така че щах видим в киното.



Madagascar

Като гледам след отчаявашо малоумната *История с акули* Дроймъръкс, в чиито анимации доскоре се кълняха при вски удобен случай, са се засилили сприметливо надолу. И трябва да стане истинско чудо, за да може *Мадагаскар* да не се окаже чак токъвата тълп, която изглежда. Защото ако вървам на обичайната практика в трейлърите да се пускат концентрирано над-смешните моменти от филма 8 този салонът ще се умърчил като на мафиотско погребение. На всичкото отгоре озвучават Бен Стиър, Крис Рок, Дейвид Шумър и Джейдъ Пинкет Смит, никой от които не ме възбуджува особено. Хубаво, де – но Джейдъ бих ѝ дал шанс. Избър ролята ѝ на лилав хиполотом, обаче.



The Hitchhiker's Guide to the Galaxy

Противно на всичките ми очаквания този проект въз, че наистина видя блясък свят. При това – поне на ниво трейлър – в прелично надскачава скромните ми очаквания вид. Мартин Фрайман в перфектен избор за ролята на Артур Дент, Мос Деф не дразни особено, а актьорското присъствие на Сам Рокъл и Бил Най е винаги добре дошло. Ефектните са добри, а това с момичките беше гори съмшо. На всичкото отгоре сценарието е дело на самия Дъглас Адамс, лека му пръстъ, така че съжетните вълности над-вероятно са сведени до минимум. Ще видим...



Stealth

Когато видях токъвата промишлен трейлър на токъвата потенциално промишлен филм, просто се почувствах длъжен да го споделя с теб. В никакви си 2-3 минути тези хора са успели да концентрират по великолепен начин поне пет неща, способни да ме изстрелят изъби киносалон с писци – Джеймс Фокс; безумен скок за безразсъдно смели и невероятно добри американски пилоти; разплъкаща тълп диалог; суперкомпютър, който започва да прави мизерии на създателите си, защото го е ударила светловица и заплаха от ядрен удар срещу братска Америка, който трябва да бъде преодобрен неизбяожно.

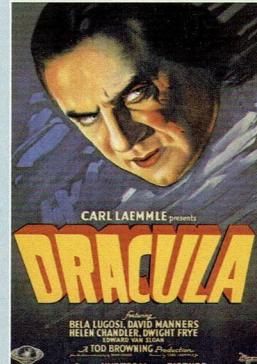
Приятно гледане.

klасука

Пет причини да го определим като култов:

- 1 Бела Лугоши е Дракула,нич.
- 2 Първоначалният план на продуцентите от Юнивърсал да направят високобюджетна адаптация на текста на Брам Стоукър се превая поради неприятен сблъсък с финансите и проблеми на Голямата Депресия. Водени от драстични но намалелите си средства те се пренасочват към госта по-евтината за екранизация пиеса на Хамилтън Дийн.
- 3 Студиото категорично отказва сцената, в която Дракула напада Ренфийл да бъде заснета понеже това им се сторило търбъре гейско. На режисьора Тод Браунинг е изпратено лаконично писмо гласящо „Дракула ще напада само жени. Точка по въпроса.“
- 4 За филма няма записан саундтрек. Звукот по онова време е прекалено нов момент във филмите и публиката не би приема идеята да слуша музика в сцена, в която наличието на оркестър не е ясно показано (така че май има само при срещата на Мина с Дракула в театъра).
- 5 Бела Лугоши почти не може да говори английски и е принужден да наизустява репликите си фонетично. Което води до артистични резултати, защото говорът на Дракула става бавен и особено зловещ.

Dracula [1931]



**рељо****Фантомът на операта [Phantom of the Opera]****Жанр:** мюзикъл**Участват:** Еми Росъм, Джерард Батлер, Мини Драйбър**Режисьор:** Джоуън Шумахер (Батман&Робин, 8мм, Телефона клонка)**Сценаристи:** Андрю Лодж Уебър и Джоуън Шумахер (Flawless)**Официална страница:** <http://www.becoolmovie.com/>**Рубриката Вогу: Snake**

Хората, на които Андрю Лодж Уебър им звучи като име на адвокатска кантора, би трябвало да останат на безопасно разстояние от кината по време на съответните проекции. В противен случай има реален шанс да се подгният безкрайно много от факта, че в този филм разни хора се блъскат и разлъскват, докато се дерат щастливо в разни оперни арии, а фантомът от заглавието не е някој компютърно генерирано лигазо чудовище, което да разгръне пипалата си във финалната сцена и да започне да гризе операта откъм единия край, а обезобразен нещастливо блъсен тип, който живее в мазе.

Аз лично обожавам както музиката на Уебър, така и текста на Гастон Леру и може би подхождам с малко по-големи очаквания, отколкото лентата на Шумахер (въщността която и да е лентата на Шумахер) можеше да поееме ба на един или друг етап да ме разочарова. Още по-лошият момент е, че *Фантомът на операта* започва с една тотално неочевеща сцена, в която черновелите карди започват да избухват в цветовете на отиниалото величие под текките звуци на мейн темата. И с нито един свободен следващ кадър филмът не успява да постигне подобна сила на външнешето, което водеше до непрестанен слаг в емоционалната ми съпричастност, достигнала абсолютната нула в по време на потенциално драматичния финал.

Спонтанното повестваниване на проекта през годините от своя страна изважда от уравнението мащабният CGI и предвидените за главните роли Кийра Найтли и Антонио Бандерас. Заменилите ги Еми Росъм и Джерард Батлер, при все отчайващата си липса на актьорски таланти, поне не разочароват като вокали заложби (единствената актриса, която не пее в рамките на процедурите е Мини Драйбър). Джоуън Шумахер обаче определило е в най-подходящият възможен избор за режисър на подобен проект (Въпреки че Уебър си го е избрали лично още през 1987 година, когато е блечнат от съчетанието на музика и визия в *Изгубените момчета*). От един момент напъткът започва да се усеща неприятно разминаване между пищната музика и прекалено побърхностната му визия, което някак поставя под въпрос посещението в киносалон, след като така или иначе по-добрата половина от филма може да бъде чута на диска със саундтрека.

Без да си имаме работа с тотално разочарование, смятам че *Фантомът* заслужаваше госта побече.

6/10

**По ноти [Be Cool]****Жанр:** комедия с алтернативен прибъкус**Участват:** Джон Траволта, Ума Търман, Винс Вон, Скалата, Харви Кайтел, Джеймс Уудс, Дани Де Вито, Стивън**Тайлър****Режисьор:** Еф Гари Грей (Италианска афера, Кървав прах)**Сценарист:** Питър Стейнфелд (Анализирай онова) по романа на Емърън Ленъръ**Официална страница:** <http://www.becoolmovie.com/>

Идейното продължение на *Игра на пари*, да ти кажа честно, не се оказа особено идейно. Че Еф Гари Грей не е Бари Зоненфелд, би трябвало да ти стане ясно още от пръв поглед. На второ, ще устаноюиш че тандемът Траволта-Търман Бейфел, би трябвало да ти стане ясно още от пръв поглед. На трето, ще откажеш че тандемът Траволта-Търман Бейфел, би трябвало да ти стане ясно още от пръв поглед. На четвърто, ще се изненадиш че тандемът Траволта-Търман Бейфел, би трябвало да ти стане ясно още от пръв поглед.

Идеята на пръв ред е интересна, но не е достатъчна, за да се извърши на високо ниво. Търман и Траволта са хора, които са способни да създадат забавен и интересен филм, но този филм не е този. Търман и Траволта са хора, които са способни да създадат забавен и интересен филм, но този филм не е този. Търман и Траволта са хора, които са способни да създадат забавен и интересен филм, но този филм не е този.

Идеята на пръв ред е интересна, но не е достатъчна, за да се извърши на високо ниво. Търман и Траволта са хора, които са способни да създадат забавен и интересен филм, но този филм не е този. Търман и Траволта са хора, които са способни да създадат забавен и интересен филм, но този филм не е този.

Ном съу кул, в края сметка.

6/10



История с акули [Shark Tale]

Жанр: анимация

Сгласовете на: Уил Смит, Рене Зелуегър, Робърт Де Ниро, Джак Блек, Анджелина Джоли, Мартин Скорсезе, Зиги Марли

Режисьори: Бибо Бергерън (*Погляд към Европа*), Вики Дженсън (*Шрек*), Роб Летърман (*Los Gringos*)

Сценаристи: Майкъл Джей Уилсън (*Ледена епоха*) и Роб Летърман

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

Допреди излизането на настоящата купчина гонба бях готов да се кънья в анимашите на Драймъркс като стар хайдутин върху Библия с кам и пистолет върху нея. В жълт опит да прихванат нещо от успеха на подводната фиеста на конкурентите си от Дисни Бергерън, Дженсън и Летърман са се опели в безлична и потъмняла лишенца от върховнение история за принципите на приятелството акула-безгериарница, наследник на огромна престъпна семейства и госаден рибок, мечтаещ да се пребърне в звезды. Наг колосалния възвънността си, но totalmente неоползотворен какът заг мифроните, доминира истирнически присъствието на Уил Смит, който успява да бъде зверски противен до ри и заг кадър. Заради гробуватата си визия тък филмът не може да стъпи гори на малката перка на *Nemo*.

Единствени на фона на цялата тази перверзия се открояват Зиги Марли и Дъг И. Дъг в ролята на гъве ракста-медузи бичи. Но знаеш за птичките и пролетите...

: 5/10

Панаир на суетата [Vanity Fair]

Жанр: драма

Участвват: Рийз Уидърспун, Джеймс Пърфой, Гейбриъл Бърн, Боб Хоскин

Режисьор: Мира Наир (*Исторична склонота, Кама сутра*)

Сценаристи: Джулшан Фелоус (*Братята тигри, Госфорд парк*), Мамло Фок (*Холмърковият Язон и Аргонавтите*), Марк Скайл (от този таек)

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



Уилям Мейклийс Текъри пише *Панаир на суетата* през 1847 година без грам съжаление спрямо сценаристите, които ще правят отчаяни опити да преобрънат текста му в някаква сървичително адекватна филмова адаптация през следващите два века. Пръвата такава, прочее датирана от 1935 година, още преди легендарния *Отнесени от Вихъра*, по заглавие *Беки Шарп* и между другото е пръвият цветен филм, правен по технологията Техникалър. Прочее аналогична с текста на Маргарет Митъл никак не са безопочени, защото авторката си признава чистосърдечно, че именно Беки е пропотила на легендарната Скарлет О'Хара.

Taka или иначе, *Беки Шарп* е доста недокументирана продукция, която се отнася във външа сила и за следващите пет екранизации на Текъри, включително и тук разглежданата.

Рийз Уидърспун поради абсолютно няясни причини е поела ролята си в етап на напредната временност, благодарение на която Беки изглежда нелепо и се носи пред музния сценарий и безличната визия на индийската режисьорка с уверено място на пътешестващ крайцер. Ако разчиташ на Гейбриъл Бърн да спаси положението – пичът се появява за десетина минути към края, когато всичките ти надежди за добър филм вече са безвъзвратно изгубени.

Fairly vain...

: 5/10



Блейд: Троица [Blade: Trinity]

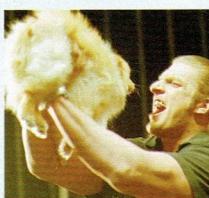
Жанр: дейкъшън

Участвват: Уесли Снейпс, Крис Кристофърсън, Джесика Байл, Райнън Рейнълдс, Пол Майкъл Левеск

Режисьор: ДеоВиг С. Гойър (*ZigZag*)

Сценарист: ДеоВиг С. Гойър (*Блейд 1&2, Градът на мрака, Гардънът: Град на ангели*)

Официална страница: <http://bladetrinity.com/>



Очаквани малоумното продължение на принципно свежето до- момента порецица за чернокожия ловец на Вампирите Блейд ни сблъсква с разкриятия, че Дракула Въсъщност в някакъв кечист с разколчана риза и три реда ланци, първенето след превъркане с чесън е особено опасно за кръвопийците, глабнатата за Вампирка има забът в онана си работа, а кръстоската между Вампир и пурел е една от най-преспективните идеи за домашен любимец в света на мрака.

Сложетъм? Вампирското общество използва масмедиите, за да напомни Блейд. Блейд използва меча си, за да го напомни до държката на Вампирското общество. От филма липсват както разточителните кадансови баталии от пръвата част, така и очарователно кървавият хорър прикус от втората, а усещането за някакъв Кеч състезание с ефекти е окончателно замърсено от участието на Пол Майкъл Левеск, по-известен из нашия край като Трите Хукса.

: 4/10

В час ли си ?

В час с компанията

В днешното забързано ежедневие човек има дълъг списък с „to do“-та, което го изисква да бъдат съвршени. В стремежа си да преодолят времето, предназначено за приятелите ни, за половинката и още по-зле – за нас самите. Днешният свят изисква да си организиран. Ако перманентно бързат (или още по-лошо – постоянно закъсняват) за някъде, вече си установил неприятната тенденция да изостават от това, което се случва в света извън малкото им коловозче. А когато си сред хора, които провеждат обикновен разговор на общи теми, и коментарите ти се свеждат до „Не знам“, „О, тала ли, за пръв път чувам!“, „Не ме интересува“... от един момент настъпват неминуемо ще устаноши, че все по-рядко някой ще търси компанията ти или ще се възнува от мнението ти. Допускате, че това не е приятно и би искал да си го спасиш. Има ли просто и ефикасно решение проблемът?

Има. Нарича се **Globul**. И по-точно – <http://fun.globul.bg> / (WAP адрес <http://wap.globul.bg>), където можеш да се информираш за новите sms-услуги, които фирмата предлага на своите клиенти. Разнообразно забавно-полезно-информационно-улесяняващо живота приложение, лесно за експлатация и помагащо да се чувстваш нормален и пълноценен човек.

Ако имаш много приятели, но не помниш дати, ето нещо, което действа безотказно: **Именникът!** Достатъчно просто, за да е генialно. Всеки ден, между 8 и 9:30 сутринта получаваш съобщение с именните дни и църковните празници за текущото денонощие, което ще ти напомни кога от познатите си трибъба да поздравиш. Скоро ще забележиш про менено отношение от тяхна страна, гаранция!

За да си адвантажен на добром настроение в компанията и да си пълноценно чест от него, можеш да си абонира за **БицоВете**. Отново Всеки ден, между 15 и 17 часа, точно когато наближава краят на работния или учебния ден и ти предстои да се видиш с приятели, получаваш съобщение със специално подбрани **Бицове**.

За какап – можеш да разбиеш и гаджето си с актуалния й **Хороскоп**, който си получил предния ден като съобщение между 17 и 18 часа. Ако това се окаже недостатъчно покани я на Вечеря на свещи, като сам пригответши храната. Стрелата, с която ще шурмуваш същето ѝ се нарива **Рецепти и Диети** и също е част от sms услугите на **Globul**. Можеш да я щашинеш с познанията си за това, кое е да речем най-подходящата **рецепта за деня**, или коя в най-добрата **рецепта за деня**, или пък като й пригответши ястие по **Вегетарианска рецепта**, ако е вегетарианка. Жените се впечатляват от такива неща. В случай, че си решен на наистина сериозни действия със стопроцентова вероятност за успех, на помощ ид-

Новини	Ключова сума
Новини от България	BGNOVINI
Финансови новини от България	BGFINANSI
Спортни новини от България	BGSPORT
Новини от Света	NOVINI
Финансови новини от Света	FINANSI
Спортни новини от Света	SPORT

Вакумта	Ключова сума
Фиксица на БНБ	FIKSING
Обменини курсове	VALUTI

Прогноза за времето	Ключова сума
Прогноза за цялата страна	VREMETO
Прогноза за Южна България	IUG
Прогноза за Западна България	ZAPAD
Прогноза за Северна България	SEVER
Прогноза за Източна България	IZTOK
Прогноза за район Варна	VARNA
Прогноза за район Бургас	BURGAS
Прогноза за Боровец	BOROVEC
Прогноза за Банско	BANSKO
Прогноза за Витоша	VITOSHA
Прогноза за Пампорово	PAMPROVO
Прогноза за Европа	EVROPA



Хороскоп	Ключова сума
Хороскоп за зодия Овен	OVEN
Хороскоп за зодия Телец	TELEC
Хороскоп за зодия Близнаки	BLIZNACI
Хороскоп за зодия Рак	RAK
Хороскоп за зодия Лъв	LUV
Хороскоп за зодия Дева	DEVA
Хороскоп за зодия Везни	VEZNI
Хороскоп за зодия Скорпион	SCORPION
Хороскоп за зодия Стрелец	STRELEC
Хороскоп за зодия Козирог	KOZIROG
Хороскоп за зодия Водолей	VODOLEI
Хороскоп за зодия Риби	RIBI

Именни дни и Бицове	Ключова сума
Имен ден	IMENDEN
Биц	VIC

Рецепти	Ключова сума
Диета	DIETA
Рецепти на деня	RECEPTA
Вегетарианска рецепта	VEGETARIANA
Празнична рецепта	PRAZNIK
Меню афоризиц	AFRODIZIAC
Коктейл на деня	KOKTEIL

Ва и рецептата за **меню афродизиак**. Същенените чаршафи обаче трябва да си досмазвиш от другаде.

Що се отнася до близките и приятелите ти, за тях – при подхождяг по-всог – можеш да сгответиш **празнично меню**. Останките от почуда у познатите ти ще бъдат окончателно пометени от новите ти постижения и на... барлота. Защото всеки божи ден можеш да получаваш различни рецепти за **кохтейл**. И за всичко това не е нужно да седиш пред телевизора и да се упражняваш в стеноография върху хъврещи листчета: всичко се трупа и подрежда в телефона, докато си набъни и се разбаваш на живота!

В час с Времето и спорта

Прогнозата за Времето ще те снабдява с актуална метеорологична информация за България, Курортите или Европа, позволявайки ти да планираш пътувания, ваканции и отпуски. От курортите можеш да си избереш регион Варна/Бургас, както и Боровец, Банско, Витоша, Пампорово. За Времето в страната пък имаш избор между шлята родина или само ийст коуст, уест коуст и другите посоки на света.

Другите информативни услуги на твоето разположение са **Валутните курсове** (можеш да избираш между фиксинга на БНБ и обменните курсове), всички тиражи на **Томото** и, разбира се, **НОВИНИТЕ**. Колкото до последните: най-напред избираш между България и света и после (важи и за възете): общо, финансова или спортивни.

И като казах **спорт**... Ех, този нов съвременен подвид хомосапиенс – запалиякото. За всеки представител на тази отделна раса **Globul** е създада за спорта отделна, обширна секция.

Футбол – големите лиги: Шампионска, Купа на УЕФА, Бундеслига, Калчо, Висока английска лига, Примера дивизион, плюс всичко за българския шампионат и отдельно – новини.

Формула 1 – новини, резултати, стартирова решетка, класиране при по-тиче и конструекторите. Проследяване „на живо“ на състезанията, както и получаване на избрани новини.

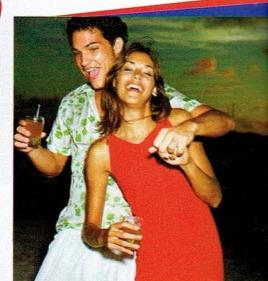
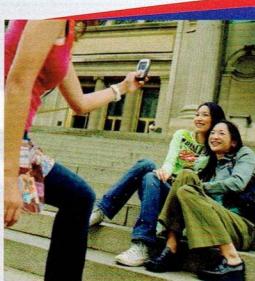
Нещичко за почитателите на **Cки-спортовете** – Световната купа по ски-алпийски дисциплини, новини, резултати, класиране.

Дори **SMS-букмейкър** – прогнози за футболните срещи от всички европейски първенства. Най-вероятният знак за дадена среща, базиран на средните кофициенти на 12 водещи букмейкърски къщи, както и прогноза за вероятността на този резултат.

Спортната секция тепървя предстои да бъде разширявана, но гори та предлага удовлетворяване на много вкусове.

И ако трябва да обобщим всичко казано за sms услугите на **Globul** в гве изречения, то правилните са:

Бъди истински мобилен, без да се лишаваш от актуалната информация относно нещата, които те интересуват. Бъди с **Globul**.



SMS букмейкър	Ключова сума
Прогноза за Българската А рупа	BGPRONOZA
Прогноза за Американската Висша лига	UKPRONOZA
Прогноза за Немската Бундеслига	DEPRONOZA
Прогноза за Испанската Примера Дивион	ESPRONOZA
Прогноза за Италианското Калчо	ITPRONOZA
Прогноза за Шампионска лига	CHAMPRONOZA
Прогноза за Купата на УЕФА	UEFAPRONOZA

Футбол	Ключова сума
Българско първенство	BGFUTBOL
Купа на УЕФА	UEAFUTBOL
Шампионска лига	CHAMPFUTBOL
Английска Висша лига	UKFUTBOL
Немска Бундес лига	DEFUTBOL
Италианско Калчо	ITFUTBOL
Испанска Примера дивион	ESFUTBOL
Футболни новини	FUTBOL

Ски	Ключова сума
Ски новини	SKINOVINI
Ски състезания	SKI

Формула 1	Ключова сума
Новини от Формула 1	F1NOVINI
Състезания от Формула 1	F1

КАК ДА СЕ АБОНИРАТЕ?

Изпратете ключовата сума на услугата, за която желаете да се абонирате и опция **ON** на номер **222**.

Пример: Изпратете SMS със съдържание **STRELEC ON** на номер **222**, за да се абонирате за хороскон за зодия Стрелец.

ИЗПОЛЗВАНЕ ПРЕЗ WAP

Посетете WAP портала на **Globul** (<http://wap.globul.bg>), където в „Забава и информация“ ще видите подкатегория „Информационни услуги“.

През WAP сайта можете да се абонирате или да прекратите абонамента си за избрани от вас информационни услуги.

КОЛОК ЩЕ ВИ СТРУВА?

Активирането и прекратяването на абонаментната услуга на номер **222** се таксува по 0.20 лв., за всяко изпратено съобщение. Получаването на информационни съобщения се таксува по 0.20 лв. за всяко получено съобщение.

Получаването на услугата еднократно се таксува по 0.24 лв., за всеки SMS изпратен към номер **333**.

Цените са без 20% **ДДС**.

: За и против безсмъртието

"Не се страхувай. Ще ти дам избор, каквото аз самият никога не съм имал"

Любима реплика от любим филм. *Интервю с Вампир*, ако не се сецици. Може би лентата, която над-ясно успя да формулира в съзнанието ми въпроса – бих ли заменил красотата на сънчесто и синевата на небосвода (зашто лично аз шкембърата с побежчески не я приемам за особена за забуда) срещу кара на безсмъртието. Срещу възможността да премахна от паметта си злокачествата си, чийто външният вид е черна пелерина, която бележи края на живота ми.

И да ми кажа частично, отговаряй ми още позабавните безкомпромисно към „аз“-то. И цената на Вампирското проклятие – при всичко че Ай Рен и Нийл Джордан май си опитаха да ми винчат точно обратното – ми се страхува доста незначителна. Но м е в сърдата да призна, че азки се страхувам от смъртта. От края, който щом момчето черно нищо погълща забиващи това, което с любов си възприемам като „аз“. Всеки, който ми ги забиши противното – освен в някои редки, саможертвени случаи – очевидно няма за какво да живее.

И, в унисон с надлежно критикуваните от мен книжета, имам огромното желание да прасна една отрицателна злобарка върху търпата попаднала ми вълшебна лампа и когато ти се изразни настъща ми ще вид на дух, да си покаже безсмъртие.

Ето защо.

Сингръмът „искам всичко“

Не знам до каква степен си го изпитвал, приятелю, но мен – дали заради цялостната хаотичност на личността ми, дали заради сърдично младата ми възраст – през цялото време ми заливат външните на нови и нови желания, които се сблъскват директно в стена от изпълнения лъски на живота ми. Точно в момента искам да започна около три работи, за всяка една от които съм сигурен, че бих се справил добре, да започна по-серииозна бързка с точни три жени, всяка от които би се блусала доста удачно в графата „спътница в живота ми“ на базата на едни или други свои качества, да се отгам пълноценно на единственото бойно изкуство, ко-

емо допада на мантланите ми... Искам да живея на десетки места, в различни градове и държави, бъв всяка една от които съм намирал нещо мое, места, които гори в момента ми липсват ужасно много. Искам да потъвам не-прекъснато и да се установя трайно някъде, в място, което най-сетне бих могъл да нарека „дом“. Искам да имам харем, да чукам различно задъх всеки един от триста шестесет и петнадесет на годината. Искам да имам семейство и жена, на която да съм верен.

Да работя като луд.

Да се разкиса от неподправен мързел.

Да пиша романи.

Да се отгам отново на културата. Да се върна към рисуването.

Да научя най-сетне достатъчно зашиблиите компютри, с които работя вече токмо години и още ги гледам като идиоти.

Нужно ли е да пръгължавам?

Искам, разбираш ли?

Но не мога да го направя. Защото се боря неумолимо със страшните и губящите смъртта. Защото отредените ми години няма да спистам, за да направя гори една четвърт от всички тези неща. И призрание на мъртви мечти, увеличаващи се с времето, що витват все поактивно край мен. Пребръщайки ме в руини, обитавани от духовете на разбити илюзии.

И на точно този ред от точно този версус на мен за пръв път, откакто изобщо сме се захванали с тази рубрика, ми стана наистина гайдо от това, когото пиша. От боречността на каузата, която защищавам. Защото каквото и да си говорим, и вдъвата ще полегне кръста под маргаритките, когато ни гоѓе времето. А над-серийните ти аргументи против безсмъртието е, че никой от нас няма да се докосне до него. Когато някой ден човечеството получи този зор, ние и несъществуващите ни мечти отгавна ще са се преброявали в прах и забрава.

Но това не ми пречи да искам шибания вечен живот, нали?

Фанатизацията

Трите архетипни желания в историята на митовете до ден днешен остават „красива жена (респектирано мяж, в

зависимост от пола и предпочтанията), несметено богатство и вечен живот“. Които репрезентират директно притче най-слепите слънца на всеки един човек по пътя към неуловимата химера, наречена щастие. В близкото на всеки безсмъртието присъства в по-голяма или по-малка степен, при това не с идеята да оставиш нещо след себе си, ами да си останеш самия ти след себе си, жизнен и енергичен. Размисли от типа на „Ху юнгт ту лиф форебър“ са поетически глупости, в които разни лирически настроения души търсят поредния подобър за себе си подтичан от факта, че безсмъртието е бреме, защото всички, които обичаш, ще умрат пред очите ти. Въвръзът, осъзнаваш обаче, че инстинктивите ти за оцепеление ще надагнат работен пистък в мига, когато в ръцете ти бъде напукан екивалентът на Града и последното нещо, за което ще седнеш да мислиш е, че по някое време ще пръбяга да позребеш жена си и лобитомо си мушкато.

Има и още нещо. Докато богатството и красището от горната светба троища са достъпими с малко побъче усияние, въвръзът към вечния живот е заличен, а върху братвата виси налагата табелка „Мементо мори“. И каквото и да постигнеш, тази врата винаги ще бъде заключена. Дори да станеш господар на целия свят, си оставаш раб на щиферблат. А илюзиите ограничения са нещо безкрайно непрятно, особено ако си забърши със седнеш да говориш против Интернет.

Вече търбя често се нахърляш среду прогрес и естествената еволюция, приятелю. Да не би да останариаш?

запазил една особено идиотска върха в силата на науката да измекува всичко. Дори и болестта на смъртта. Простото разъяснение показва, че на никой не му се умира особено и тази лампичка просветства в достатъчно много потенциални генциански глаби, за да може по някое време някоя трепереща от възбуда ръка да напише на черната тънка праймингова формула, всички да покажем добър сърден пръст на Свети Петър и да поставим знак „Затворено“ на входа на оня прослобут пунел от светлинни. Клонирането вече е факт, подчинята на износените органи на пребива всички, напомняющи също чукат на Вратите ни и изобщо не ми изглежда нереалистично след някакво причинично количеството години миниатюрни роботчета да прерускат през телата ни, преследватки си на стапростъма. Примерно. Безсмъртието ми се стряпа практически неизбежно и – ако до времето, когато необходимата технология стане реалност, умите глаби на човешеството са си изиграли праймни картите на тема раждаемост и пренаселеност – потенциално достъпно до всеки. И след въпросното количеството години да застанеш на по-изящния „против безсмъртието“ би бил толкова очарователно и наивно, колко ако си седнеш да говориш против Интернет.

Среди търбите често се нахърляш среду прогрес и естествената еволюция, приятелю. Да не би да останариаш?

Свободата

Външността става въпрос именно за нея, пич. Аз лично ненавиждам оковите. А животът – животът в края сметка е една шибана седемдесетина-годишна Верига, която неумолимо те тегли към края си.

Иначе си съзрен, че по някое време и безсмъртието ще ми писне. Така съм устроен. Но – ако се върнем към Вампирската метафора от началото – искам да имам свободата да избера дена на последния си изгрев.

Каква жар, приятелю...

Наистина гориш в тази тема. След толкова много Противопоставяния най-после намерихме това в кое то и гвамата сме точно на местата си. Със спо-процентна категоричност – наистина и използва приналежности на позициите, които трябва да защитаваме.

Хубаво... Много хубаво. Има красата в ярките контрасти. Някакъто чисто съ-вършенство – свободно, лишено от заплачващата мътилка на полуутоновете.

Само черно и бяло...

Хубаво... Много хубаво. Като шахматна дъска, на която днес ще изигравам своята дълъг картина партия. Само черно и бяло – по нас, изряжно оковано в квадрати, наредени един до друг, кръстосани, докосваш се, но никога – сливащи се.

Наслаждавам се на момента, аз също горя и, за боза – това гъвързки ми харесва!

Е... да започваме.

Знаеш ли, хрумба ми – за японците белите цвят е траурен. Какво нещо е животът – гори абсолютноте понятия могат да бъдат тъквани различно. Макар това също да не е Вярно – за японците белите цвят е олицетворение на чистотата. Те почитат съмртвата, приятелю. Не на начинът, по който я почитаме ние, европейците – със страх. Почитат я с уважение и преклонение. Защото не се страхуват от нея. Ти направи първия ход, но позови ми все пак – нека за здрава белите фигури...

В палатите на Вечността Времето е спрало

Имаше една книга – чел съм я преди толкова много време, че не помня заглавието ѝ – в която се споменаваше Скиптическа-брънц. Немирци. Обречен на Вечно съществуване. Развлечни хора го спрещат в различни части на света. Но никой не знае името му. А той обикнова ли, обикнова. Вероятно е пребродил много-кратно света на шир и на дълъг. Кракът му е стъпвал по най-попитните кърчища на земната лълът. А той не спира. Бих могъл да го преставя – как да се спрещ в пространството, ако потокът на времето те заобикаля без никакво триене? Без съпротива. Без да отрони и една молекула от лицето ти. Но колко е рабна една минута, когато си безсъмртен? И на колко била рабна ако спрещ? Колко се разтегля мигът, когато имаш срок за пленността на живота? Юда. Юда беше неговото име. Наказан от боза, чийто син прераде – с Вечен живот. Какво наказание заслужава човек предал сина на боз? Как мислиш? На-

тежкото...

Искам да си помислиш за секундите, приятелю. И после за минутите. Часовете. Дните. И още дни. И още. И още... Как ще промичат те, когато нямаш за коя да бързаш? Не, не сеза. След десетиметия. Векове. И още Векове. Когато си сбрали в себе си всичката човешка мъдрост, която може да се побере.

Би ли спря? Когато Въртящият се калейдоскоп на преминаващата покрай теб свят е единственото, което може да разнообрази мислиш ти. Колко време ше мине преди и той да престане да за-нимава съзнанието ти? Няма значение колко, приятелю – ти имаш много, много повече време от това – имаш цялото време на света – докато някак прости се случи.

Тогава вече наистина няма да има размока. Можеш да се спрещ и да останеш секундите, минутите, дните, годините, Вековете и хилодесетията да се нижкат покрай теб. Задено с промените, които носят. Няма мислиш, че те биха имали значение за теб? Всичко наколо твърди или иначе в тлено и един ден ще изчезне, с един изключение – ти самият. Колко ли ще тежи секундата тозава? И бината, че все още си жив...

Съмртвата остава

Именно – Бината. Няма по-голямо проклятие за един рогат от това да нарикваш десетца си. Ти колко от мяк ще надживееш? На колко от потребенията, които отшибеш? Кочевите на колко любими жени и близки хора ще видиш да хлътнат в отворената на земята? Ще изървиши ли изобщо – да бъеш с когото и да е от мяк, набързайки как годините съблъгват младостта от лемата и лицата им? Как изтриват памътка ѝ от очите им, заличават я от мислите и спомените им. Колко болка ще можеш поемеш преди да прокънеш любовта и чувствата? Колко пъти ще останеш самотен, преди да се обречеш дразнобожно на самотата? Всичко е тлен. Всичко изчезва. Но ти оставаш...

Ти и съмртвата – единственият ти спътник. Защото и ти е вечна, приятелю. И всичко освен теб ѝ е подобавно. Добре ще я изучиш. Ше установиш, че съмртвата ѝ е много по-зломя, отколкото си преставя. Тя все някога ще се промъкне в теб. И ако тякото ти е не-доглеждано за нея, ти щухът ти – не е. Пародоксано, нали? Духът, душата може да е безсъмртна, според религиозните вярвания, но ако това е Вярно, съм-готвът да се обезлюди, че докато е привързан към човешкия тлен, е уязвим. Ти ще живееш Вечно, но духът ти бавно ще се изтошава, ще се покрива с белези от рани, докато един ден се пре-

гаге, изпадне в катапулнично вцепенение и кома. Ще крачи жив, но ще мъртви от отвътре. И тъкъва самотен...

Само съмртвите умират сами, останалите – така живят

Самотата е само въпрос на време. А ти – знаеш – имаш достащично от материала. Мислиш си, че няма да се случи точно така, знам. Че винаги ще на-мирши достащично причини да останеш съвързан със света. Винаги ще се напирам достащично предизвикателства, които да попречат на интереса ти към него да се отпълни от снагата на духовната ти същност. Грешки. Подсънни Времето, приятелю. Времето, с което ще разломаши, за да изучиш човешката природа. Да научиш всичките й тайн. Да направиш гибеска на взаимо-отношенията си със спомни или хиляди – във всеки случай огромно разнообразие – хомосапиенси, или както там ще се определят след време и да направиш всички избори. Ше опознаеш хората, тежните амбиции и стремежи, близките, страсти и мисли до такава неизпълнима детайлност, че ще четеш по лицата им като в отворена книга. Казват, испортиха си пътятара. Тя се повторя, защото хората са същите. Грабят същите неща, които са правили винаги. Допускат същите брешки. Водени са от същите подбуди. Защото хората не се променят как топките и гори и да го правят, то се случва със скоростта на еволюцията. Което значи, че в последните 5000 години едва си на настъпили съществени разлики, заслужаващи да бъдат отчетени. Колко беше ще ти пръбват за да си съставиш пътната картина на човешката същност? Кога ще се умориш от това съмртвите съсъзътъра за преокриват истини, които ти отдавна си отворергах? Кога ще кияш си амбиции и стремежи, подкължани от постоянната им надпревара с Времето, че щи добием? Кога ще престанеш да си състрадателен към човешките им? Кога до болка ще те отчакаш? Кога ще обущавашо ти с мяк че се пребързе в мъчение? Колко пъти ще дадеш един и същи ответ, когато няма да бъде време под вниманието и колко пъти ще проследиш прозитиращите от това посещения? Колко пъти ще се оказаш праб „в последствие“? Преди да изгубиш смисла да го правиш изобщо. Колко време ще ти е нужно, за да остановиш, че човешките нямат нужда от съвестите ти, че не можеш да ги предупредиш, защото мъдростта си получава Вечно с шамарите на живота? Кога ще разбереш, че не можеш да направиш нищо за никого? А и, че няма смисъл, тъй като... хм, в крайна сметка Всичко е

тлен. И Всичко изчезва. Оставаш само ти...

Кога ще се отпремши от непрекъснато разлагаша се – като пясък, който се изненавя между пръстите ти – свят?

Евнух

Одиграва се, приятелю. Динамиката на живота се определя от противъдействието му. Винаги мущиците живеят 24 часа и през това време израстват, дава потомство и падат от умира. Какъв интензитет само. Какъв спасти. Какъв бе-зумна жажда за живот – да погънеш колкото можеш повече от него, докато го имаш все още. Сконец. В това ще се пребързе. Вечността ще ти отнеме спастието, ще те обвие в лептаргичност.

В чисто физически план – кога ли ще спрещ да се възбуждаш? Колко жени трябва да изукуши, преди да спрещ да съвършиш? С достащично добро време никои го постигат и в рамките на стандартната човешка живот.

Коико те гели от улудостта, приятелю? Мислиш ли си за нея? Когато си не-доглеждаш. Когато нико и нико не може да ти поискаш сметка. Никой и нико не може да те уплаши. Кога безназадността ще прерасне в удробост на емоции? Кога ще спрещ да се интересуваш от болката на рулетите? В какъв чудовищески се пребързе, след като си по-щаден от разпламнатата? От съмртвата. Какъв изгрев ще се пръкне, когато сънеш имплантени, неогосгаем за щастство и любовта? Какъв ще ренкарнария 8 ушата ти на тъжно място?

Кога за пръв път ще изгубиш себе си? И кога пак ще се проприеш? За да се загубиш отново. Колко пъти ще се повтори това, преди да забравиш окончателно кой си? Или кой си бил...

Не... Не, приятелю. Да не се страхуваш от съмртвата не означава, че не цвънеш живота. Нито тук спрашваш от нея задължава да му се подадеш. Съмртвата е дар. Тук-такането, което ни напомня да живеем бързо. Дава ни силата на спастието и амбициите. Желаниято да оставиш нещо след себе си, защото няма да си върни на този свет. Съмртвата ни кара да се чувстваме уязвими и запазва човешкото в нас. И ако трябва да съм наистина, ама наистина скрън – да, и мене много ми е спрага. Скобавам се от улас за пръстата, че един ден хората пак ще си ходят на земята, а аз все едно никога не съм бил. И все пак, ако имах избор, бих изтеглил жребия да изгоря в спомнящата на појара, откогато – затрупан под пластмасовите пелен на най-великата умора и алатия на света – едва да тиляв ще във Вечността.

Freeman

В края на миналата година производителите на така застъпената в това печатно издание материя – PC игри, добедоха юзъра до истерия и фалит, то през пролетта на тази световния (включая българският) шоубизнес декларира сериозни апетити към платежоспособността на меломаните. В резултат – всевъзможни awards, фестивали, world tours на нашумели и отдавна доказали се superstars и слам от нови албуми, подправени с типичната за бранша артистична пикантност. В предстоящото walkthrough в геймплея на музикалната индустрия, разделено в името на прегледността на 2 секции, ще придобиете представа за експанзионата на музикалната индустрия.

По света

С бласкава, спираща дъха церемония 8 Earls Court, Лондон, на 9 Февруари бях раздадени Британските музикални награди за 2005 година. Заслужени или не токмо призове в различните категории спечелиха: Scissor Sisters, The Streets, Joss Stone, Keane, Franz Ferdinand, McFly, Muse, Will Young, Robbie Williams, Eminem, Gwen Stefani и Bob Geldof.

Fatboy Slim и Apocalyptica буквально ще докоснат балканската ни душа след 4 месеца, съответно на 9 и 7 юни, приведи поканата да бъдат хедлайнери за мразгодишното издание на най-големия балкански музикален фестивал – EXIT, в Ниши саг.



„Да нахлюят в личното ти пространство и да направят частници ти живот обществено достояние в един и същ момент в много място“ – коментира Fred Durst. „Но сега единствено нашият нов албум има значение за мен и няма да позволи на някакви глупости отреди години да наручат плановете ми“. С тази философска нагласа Бокалистът на

Limp Bizkit коментира поредното скандално хъдъне на РС на световноизвестна личност, благодарение на което в интервю се появиха негобите любителски порно-клипове.

Шок-рокерът Marilyn Manson, ще предстои песен за саундтрека на новата компютърна игра на Ubisoft Cold Fear. Избраното парче е „Use Your Fist and Not Your Mouth“ от албума му от 2003 г. „The Golden Age of Grotesque“ и ще звучи в играта като подготовка за екстремния ужас, който очаква Хенксън на окръвавените палуби на лъловещия се кораб.



В друг саундтрек – този към най-новия филм за Батман – „Batman Begins“, съвсом най-ново изборчество са компилирали Metallica, Velvet Revolver, Audioslave, Pearl Jam, The Cure и Foo Fighters. „Boulevard of Broken Dreams“ на Green Day ще бъде основната тема ъвъв филмовата музика. Групата ще се включи и с две свои неиздадени песни. Release – края на май/началото на юни.

У нас

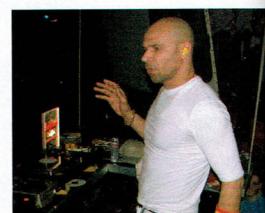
Black Sabbath са първите сигурни участници в поредното издание на фестивала Аренда Музика 2005. Мега-звездите в оригиналния състав Ozzy Osbourne, Tony Iommi, Geezer Butler и Bill Ward първи тази година са потъврдили участието си като хедлайнери в четвъртото поредно издание на най-голямия музикален фестивал в България. Концертът ще се състои на 23 юни 2005 г. на стадион „Академик“ в София.



Новият албум на Gravity Co., озаглавен „Instinct“, официално е на българския музикален пазар. За да представят събитието, музикантите от групата раздадоха автографи на своите фенове, дошли да закупят CD-то от столичния магазин Orange.

Запазвайки добрия тон, Диана Алексиева е решила да напусне Българския Топ 100, след като по него започна да се пуска поп-фолк. Следи обаче ни най-малко не е претеншен от факта и в първото си представление покани фолклористка Луна. Според него воденето на представянето няма да пречи на музикалната му кариера, защото не планира в скоро време да издава нов албум.

С нов макси-сингъл, озаглавен „Езами сингела“, в топ-дуето Братя Мангасарян. В него ще намери място дебютантата Всички ще видят баща на „Tero-tero“, в която, с разрешението на композитора на „Милион алых роз“ Раймонд Паулс, е използвана част от слагера на Алла Пугачова.



На 4 май февруари Goldie направи втората си визита в София, този път в рамките на световното турне „Metalheadz 10th Anniversary Tour“. В препълнения столичен клуб „Спартакус“ британският DJ представи последния албум на лейбъла Metalheadz – „Mdzo4“, отбележавш 10 години от основаването му.

Погребни и системен update към всички новини можете да откриете на www.avtora.com



STUFF

СЪДЪРЖАНИЕ

83 HardwareBg.com

87 Сблъсъкът на титаните - CMOS vs. CCD

92 Фийчър

98 Пътепис



Модели: Виктория Минчева

Агенция: Xground Models

Фотограф: AV Studio

Сесия: Gamers' Workshop

fresh.bg

узнавати SMS на номер

Забавни цветни картички

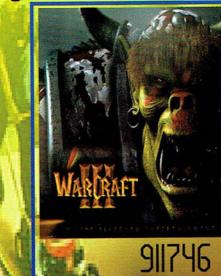
2260
Mtel и GloBul

обади се от стационарен телефон на
0900 40 400
Mtel и GloBul

TRUE TONES

ПОДАЧИ НА МОНАХИ

популарни
органици
е манова, раздирата ли
нека пропаднати
сам си не изброях
шибки като



911746



911747



911748



911749



911750



911751



911752



911753



911754



911755



911757



911760



911759



911762

топ хитове

linkin park - numbencore
- allan v/s predator
stank - the reason
minune - diskoteka boom
dish - flashdance
e - dragostea din tel
e - desire time
y spears - my prerogative
- physical
leave
run - хотен българия
ul haq - punjab touch
mazonakis - nikotina
mazonakis - to gucci forema
ma - mister killer
man - dare done dare
магасарян - бай магас
нинодина - не мога
al ro - paragaar
- just lose it
имприма братя, при сестри
- острова

МОНО

911763 911785
911764 911786
911765 911787
911766 911788
911767 911789
911768 911790
911769 911791
911770 911792
911771 911793
911772 911794
911773 911795
911774 911796
911775 911797
911776 911798
911777 911799
911778 911800
911779 911801
911780 911807
911781 911803
911782 911804
911783 911805
911784 911806

ПОЛКИ

911763 911785
911764 911786
911765 911787
911766 911788
911767 911789
911768 911790
911769 911791
911770 911792
911771 911793
911772 911794
911773 911795
911774 911796
911775 911797
911776 911798
911777 911799
911778 911800
911779 911801
911780 911807
911781 911803
911782 911804
911783 911805
911784 911806



911814



911817

Игра е супер предизвикателство за всички, които обичат кубите на кубите.

модели GSM:
Nokia, *



911815

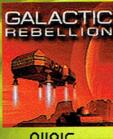
Тетрис при които на всички промахват от поема ред пред вас ще се разгръща част от неизвестно помага.

модели GSM:
Nokia, Siemens, *



911818

Добре дошли в Екстремен бокс спорт изпитан с край и насилие, модел GSM:
siemens, motorola, sony ericsson, sharp *



911816

Битки с вражески бойци търсещи да изгубят техниките и други приключения очакват! модел GSM:
Nokia, Samsung, Motorola, Siemens, Sony Ericsson *

модел GSM Nokia, Sony Ericsson *

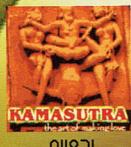
Игра е доста енергична, която очаква, че трябва да се бори срещу орди от чудовища

модел GSM Nokia, Sony Ericsson *

911819

Земята е пренасънена от Орки, малки зли същества. Единственото, което жаждат е обичното величие, Роланд кюшо кората са чакали.

модели GSM: Nokia, *



911821

Намасутра, основен източник на изкуството за практика на любов сега е във версия за мобилния ти телефон.

модели GSM: nokia, *



911822

Пусни топчето в дейностите в най-добрата филм игра Сайдъртън Филър!

модели GSM: Nokia, Sony Ericsson, *



911824



911825

Събирай портокали с портокали, ябълки с ябълки и така кататък, като разглеждаш местата на плодовете.

модели GSM: Nokia, Motorola, Samsung, Siemens, *



911820

Чудовиши нападаат Elfwood и Wiz трябва да защити свояте приятелки от врагите.

модели GSM: Nokia, Samsung, Motorola, Sony Ericsson, *



Набивъз въвърхните като стени командир на подводницата "HOMSOMOL" пренуващ през юни си от зли убийците.

модели GSM: Nokia, Motorola, Siemens *

911826

Повече информация за поддръжките модели GSM на www.fresh.bg

Как да поръчам?

поръчка с sms?

изплати sms на номер

2260 за

с кода на продукта и

индекса на GSM-телефон

индекс на марката GSM-телефон

N Nokia E Sony Ericsson

SI Siemens A Alcatel

SA Samsung M Motorola

за да поръчаш цветни

картички, полифонични мелодии,

Java игри и анимации,

трибъг за имаш активен WAP

и съответните настройки

пример за поръчка:

за контакти: info@fresh.bg

поръчка от стационарен телефон

набери **0900 40 400**

и следват меното.

за обаждане на

Mtel и

1,50 лв./мин., без дос

плати sms на приятеля -

изплати sms на номер **2260** за

с кода на продукта, индекса на

GSM-телефон

и номера на GSM-телефон

1sms = 2 лв. без дос

плати sms на приятеля -

изплати sms на номер **2260** за

с кода на продукта, индекса на

GSM-телефон

65160N Options Year

Phone number 2260 Send

MTелеком

Gigabyte 3D1 2005 Limited Edition

B момента най-популярната дума сред компютърните ентузиасти е SLI (Scalable Link Interface) и казано на нормален език, възможността за използване на гвб PCI Express видеокарти в една компютърна конфигурация, която едновременно обработват видеоизображението. Прякото следствие



от това естествено е възможността за постигане на до близо 2 пъти по-висока видео производителност. Естествено, ползата от този прираст се вижда най-ясно при игри като Doom 3 и Half Life 2.

Тук обаче ще спрем вниманието си върху една интересна альтернатива за SLI система, предложена от страна на Gigabyte. А именно - двина плата с nForce4 SLI чипсет и вгущенена 6600GT видеокарта, вървящи в комплект - Gigabyte 3D1 2005 Limited Edition. Както можете да заключите и от името този комплект (дъно и видеокарта), става дума за ограничена серия, предназначена само за ентузиасти с преогънчания както по-интресни и нестандартни решения.

Какво ще намерим в комплекта

Околекомплектата на този продукт е доста богата, както би следвало и от възможностите и насочеността му (а естествено и от цената).

Всъщност очакваната крайна цена Gigabyte 3D1 2005 Limited Edition е от порядъка на 560\$.



Започваме с купията на видеокартата. В нея, освен вгущенния графичен ускорител, ще намерите още

и безжичен PCI мрежов контролер, даващ ви възможност за достъп до 802.11 b/g (11 и 54 Mbps) безжични мрежи. Третата плата е п.нар. GIGABYTE Dual Power System (D.P.S.), която се поставя в специален слот на дънната плата и допълнително стабилизира тока, постъпващ към процесора. В резултат на това се подобрява стабилността на системата, особено при овърклок на процесора.

Виждаме и допълнителен захранващ кабел за видеокартата, както и адаптер с входове за S-Video TV-Out и HDTV (шаркова телевизия с висока резолюция). Следва стандартният конектор за свързване на гвб видеокарти за SLI режим на работа,



въпреки че за картата, включена в комплекта, той няма да ни е необходим. Осъща ръководството, както и CD с драйвери и дискове с пълни версии на игрите *Joint Operations: Typhoon Rising* и *Thief: Deadly Shadows*.

В другата кутия се намира дънната плата. Освен нея ще намерите 8 S-ATA кабела за данни и 4 съвръзки за данни, задна плънка, 2 планки, извеждащи още общо 4 USB порта, ръководство за дънно, диск с драйвери и лепенка Gigabyte за купията. За начинаещите потребители, които не са наясно със SLI технологията и начин на ползване, е много важно да прегледат внимателно ръководството. В него има много полезна информация за създаването и конфигурирането, както и описание на специалните интегрирани възможности, специфични само за конкретния модел дено.

Gigabyte GA-K8NXP-SLI

Тази дънна плата е изградена на базата на NVIDIA nForce4 SLI чипсет и е предназначена за Athlon 64/64 FX процесори, произвеждащи сокет 939. На платката има интегрирани допълнително: S-ATA RAID контролер (Silicon Image sil 3114), IEEE1394b (Firewire 800 Mbps) контролер, гвб сигабитови мрежови контролери (Marvell 8053 и CICADA8201), както и 8-канален Realtek ALC850 звуков чип.

Погъръжда се във външни DDR400/333/266 памети, на разположение имате 4 слота, като

максималният обем, който можете да използвате, е 4GB (погържат се модули с обем до 1GB).

На разположение имате доста богат набор от възможности за съхранение на устройствата: 8 Serial-ATA конектора, 2 PATA конектора (по 4 IDE устройства), един floppy конектор, 8 USB 2.0 порта, по един COM и LPT порт, шифров коаксиален вход и изход и др.

K8NXP-SLI използва паметнованата от Gigabyte Dual BIOS технология за предпазване на BIOS от вируси или проблеми при префлашване (реализирана на базата на гба BIOS чипа).

По отношение на осигуряваните от BIOS възможности за обвръзок, дълго се представя много добре. Имате възможност за промяна на честотата на системната шина от 200 до 400 MHz, на PCI-E шината - от 100 до 150 MHz, смяна на множителя на процесора. Можете също така и да задавате до 1.75V напрежение на процесора, да увеличавате напрежението на чипсета и НТ шината с до 0.3V над стандартното и на паметта - с до 0.2V. Освен това BIOS предлага и възможност за оптимизиране на работата спрямо производителността на модулите и чиповете памет, използвани в системата.

Gigabyte GV-3D1

Това е първата работеща nVidia-базирана видеокарта, използваша гбе графични ядра, интегрирани на една платка. На практика всяко от 6600GT ядрата има до 128 MB бърза 1.6-nanosekundна DDR3 памет и собствен х8 канал към PCI-E шината на дългото. Също така шината за достъп до паметта е 256-bitова, за разлика от стандартните еднояденни 6600GT

видеокарти, където тя е 128-bitова.

На практика тази видеокарта използва SLI технологията, за да осъществи комуникацията и разпределението на задачите между въгите ядра. Това я прави експлоатираща само при дълни платки, използващи nForce4 SLI чипсет. Естествено, има и една малка проблема, а именно - то не винчи други SLI фона, освен K8NXP-SLI, тя работи като стандарта 6600GT видеокарта (използва се само едното ядро). А на дълни платки, използващи различен от nForce4 чипсет, вероятно няма да работи въобще.

Стандартните честоти, на които работи GV-3D1 са 500MHz на ядрото и 1120 за паметта (нормалните работни честоти за 6600GT), като помните, че обвръзокът без намеса по охлаждането е сравнително слаб - 40MHz отгоре на ядрото и почти 80 на паметта.

Тестова конфигурация

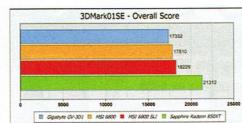
Сигурно Вече нямате търпение да разберете как се представя този комплект. Ето тестовата система която използваме, за да проверим производителността му:

Дъно: Gigabyte GA-K8NXP-SLI
Видеокарта: Gigabyte GV-3D1, MSI 6800, MSI 6800 SLI (2x 6800), Sapphire Radeon 850XT

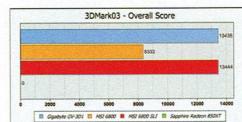
Процесор: Athlon 64 3000+
Памет: 2x512MB Kingston DDR400
Диск: 200 GB Maxtor DiamondMax 10
Захраниване: 400W DTK

Резултати

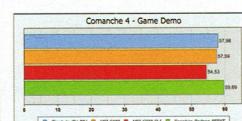
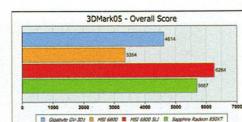
Както можете да видите и сами от графиките (наглядват се), Gigabyte 3D1 видеокартата осигурява по-висока производителност от MSI



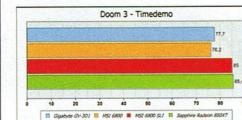
NX6800-TD256E в повечето приложения, като гори на момента



се конкурира по производителност със SLI конфигурацията (2x MSI



NX6800-TD256E видеокарти). Това представяне е наистина добро.



Интересен факт е, че на момента SLI конфигурацията се представя малко по-зле, отколкото само с една 6800 видеокарта. Това се дължи на липса на официална поддръжка за конкретното приложение (Comanche 4 например) или недостатъчно добро представяне на алгоритъма, разпределящ работата между въгите карти (ако е при Far Cry). Естествено, SLI технологията е все още сравнимо нова и поддръжката ѝ на софтуерно ниво е малко слаба, но това най-вероятно ще бъде коригирано своевременно в следващите няколко версии на Forceware драйверите.

Заключение

За цената си Gigabyte 3D1 2005 Limited Edition осигурява една забързна производителност, конкурираща се с по-високия клас видеокарти. Този комплект е подобрящ избор за тези от вас, които желаят да притежават най-новия хардуер, поддръжаш последните стандарти и осигуряващ много добра производителност, без за това да се налага да се пожертвават търпение много пари. На практика в момента дълните платки, поддръжки SLI, са на цена, започваща от порядъка на \$250-300, която скочи с още \$400, ако включим и гбе 6600GT видеокарти. Като резултат ще получим по-бърза и по-скъпа система, която е още един плюс за предложението на Gigabyte.

Единственият недостатък остава въпроса със съвместимостта на 3D1 видеокартата с други дълни платки, но се надяваме да видим някакво решение в близките месеци.

Как да отключим „орязаните“ Възможности на Видеокартата си

Hапследък ставаме свидетели на появата на все по-вече от м. нар. Видеокарти с „орязани“ Възможности. Всъщност те използват графични чипове, идентични с тези при моделите от по-висок клас, но със забранени определени Възможности. Пример за такива Видеокарти са 6200 серията (но не и 6200TC), предлагащи бъдъчно ориентирани PCI-E карти от нисък клас. На практика обаче тези модели използват графични ядра, идентични с използвани и при средния клас модели (6600/6600GT), но с тази разлика, че при 6200 са активни само 4 пикселни конвейъра (при 6600/6600GT активни са 8). Останалите 4 конвейъра са сътам, но просто са изключени и картата ни ги използва, като по този начин намалява значително.

Вероятно се питате защо е необходимо да се прави това... Всъщност, отговорът е съвсем прост - въвата най-големи производители на видеочипове в лицето на nVidia и ATI са намерили много ефективен начин да намалят до минимум производствените загуби, като използват голяма част от дефектните чипове, вместо да ги изхвърлят.

Съвсем нормално е по време на производството на чипове да се появят определен брой дефектни броуки, които не отговарят на всичките изисквания на производителя

(дефектни блокове кеш памет при процесорите например, или пикселни/вертекски конвейъри при Видеокартите). Зарадост на производителите, повечето от тези чипове все още могат да функционират, като определената дефектната секция просто бъде изключена и не се използва при работа. А когато по време на производствения процес (колкото по-сложен е той, толкова повече дефекти се появяват) има повече дефектни чипове, конкретният производител може да реши да пусне по-нисък клас продукт, с ограничени Възможности, с цел да намали производствените си разходи.

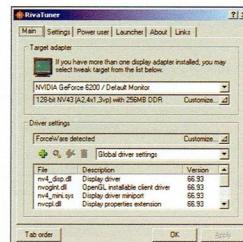
Тук идва ред на добрата новина, въпреки че дефектните графични чипове може да не работят на 100% както трябва (същността е, че са забледявани дефекти. По този начин, ако отключите забранените конвейъри, ще увеличите значително производителността на картата си без да давате излишни пари. За съжаление обаче, тук трябва да разчитате много на късмета си.

Понякога, ако търсеният на гаден продукт с „орязани“

Възможности е търворедо и се получи недостиг на чипове, то някои производители просто

забраняват Възможности на една PoV Geforce 6200 Видеокарта. Трябва да имате предвид, че начинът, по който се действа е един и същ при всички „орязани карти“, така че можете да опитате да отключите и Видеокарти, базирани на Geforce 6800LE/6800, например.

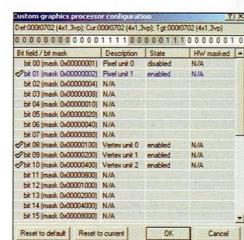
Стъпка 1. Трябва да разполагате с най-новата версия на Riva Tuner, ако я нямаете, то можете да я



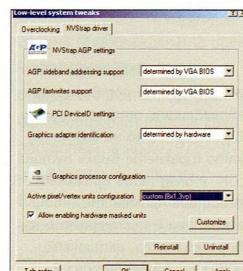
започват да използват нормално функциониращите ядра от по-висок клас, като отново заключват

Възможностите им. Ако попаднете на такава карта, трябва да се считате за много голям късметлия :)

Тук ще се опитаме да ви обясним в няколко лесни стъпки процеса по софтуерното „отключване“ на



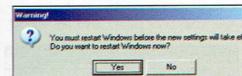
известите от <http://downloads.guru3d.com/>



Стъпка 2. Инсталрайте и стартирайте Riva Tuner. Би трябвало да видите екран, подобен на показания на снимката. Обърнете внимание

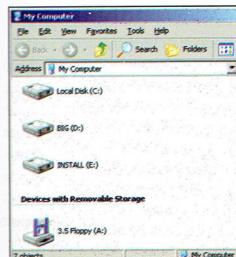
най-вече на текста „4x1,3vp“ – той показва броя на активните вертексни и пикселни конвейери в момента (4 пикселни и 3 вертексни конвейера при 6200). За да започнете процеса по отключване на останалите 4 пикселни конвейери, е необходимо да шракнете върху падащото меню „Customize...“ и от полето „Target adapter“ га изберете първата икона (Видеокарта).

Сълпка 3. От новопоявилния прозорец трябва да отидеме на панела „NVStrap driver“ от „Graphics processor configuration“ и га активираме „Allow enabling hardware masked units“. След което от падащото меню „Active pixel/vertex units configuration“ га изберете „custom“ и га

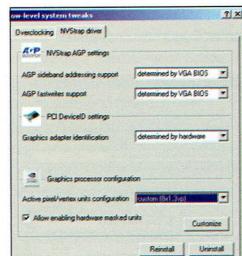


шракнем върху бутона „Customize“, който се намира дуриектно под него.

Сълпка 4. Появява се прозорец на име „Custom graphics processor configuration“,



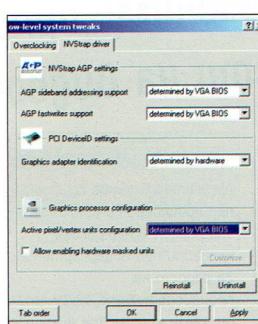
които показва моментното състояние на пикселните и вертексните конвейери (както се вижда, има само 2 групи пикселни конвейери, като всяка от тях съдържа по 4 конвейера). Виждаме, че „bit 00“ – „Pixel unit 0“ е в позиция „disabled“, тоест едната група е заключена. За да я активираме, трябва да



поставим отмемка пред „bit 00 (mask 0x00000001)“, като кликнем в полето отпред.

При 6200 видеокартите няма други забранени конвейери, освен 4те пикселни, но при други модели видеокарти може да има изключени и част от вертексните конвейери. Процедурата за тяхното активиране е същата, като разликата е само в полето, в което трябва да поставите отмемката.

Сълпка 5. Следващото ви действие е да попърдите направените от вас промени в състоянието на картата, като шракнете върху бутона „OK“ и след това приложите в действието промените, направени в състоянието на видеокартата, напискайки „OK“ или „Apply“ бутона в „Low-level system settings“ панела.



Сълпка 6. За да бъдат активирани отключените от вас конвейери, е необходимо да рестартирате системата. Чак след като направите това, ще можете да проверите дали отключването е било успешно или не.

Сълпка 7. След зареждането на операционната система трябва внимателно да проверите за наличието на визуални артефакти в 2D и 3D режимите на картата. За целта можете да използвате тестове като 3DMark например.

Ако всичко е наред и не виждате никакви проблеми с картичката, то вие успешно сте отключили софтуерно вашата видеокарти като резултат получавате значително повишение на производителността напълно безплатно. Ако обаче забележите артефакти в 2D или 3D режим, то значи опитът не е бил успешен и ще е необходимо да върнете нормалното състояние на картата (отидете върху „VGA mode“). За да спрете зареждането на грайвера, трябва да стартирате Riva Tuner, да отидете отново в „Low-level system tweaks“ панела и да изберете „Determined by VGA BIOS“ от падащото меню „Active pixel/vertex units configuration“. След това трябва да рестартирате компютъра отново, за да влязат промените в действие и видеокартата да се върне в нормалното си състояние.

Сълпка 8. Добре е да стартирате Riva Tuner отново и да проверите за всеки случай дали всички 8 конвейера са активни в момента (на главния екран на програмата).

Трябва да имате предвид, че тъй като това е софтуерно отключване (с помощта на специален драйвер), то при поставяне на видеокартата на друг компютър или преинсталация на Windows, ще ви се наложи да повторите цялата процедура отново. За да отключите функциите за постоянно в необходимото да префлашнете BIOS-а на видеокартата с мозговициран тъкъв om 6600 (ресектично по-горния клас на видеокартата, която отключвате, но с променени честоти на ядрото и видеопаметта).

Сълпка 9. Ако за съжаление отключването не е станало успешно (при стартирането на Windows екрънът е черен или има артефакти) е необходимо да гаектирате зареждането на NVstrap драйвера (ако виждате върху екрана ще трябва да заредите windows във „VGA mode“). За да спрете зареждането на грайвера, трябва да стартирате Riva Tuner, да отидете отново в „Low-level system tweaks“ панела и да изберете „Determined by VGA BIOS“ от падащото меню „Active pixel/vertex units configuration“. След това трябва да рестартирате компютъра отново, за да влязат промените в действие и видеокартата да се върне в нормалното си състояние.

Сблъсъкът на титаните: CMOS vs. CCD

Фотографията винаги е била доста особено занимание – за едни хоби, за други професия, а за трети – необходимост просто да запечатат спомените от погредното напиране. Каквито и да са причините, нуждите са били винаги еднакви, а именно – колкото се може по-добро качество на снимковия материал, а също така и по-голяма бълготрайност на заснетото. При конвенционалната фотография през годините последното винаги е било проблем. И ето че напоследък становището свидетели на своеобразен бум в цифровата фотография, която с технологичното си развитие става все по-достъпна за крайния потребител и с все по-серииозни пременици да замести целулондната лента. Естествено, както при по-старите си „аналогови“ братя, има значение дали ще снимаме със *Смяня 8* или последен модел *Canop*, да речем. Но преди да побързате да прелистите страницата – това няма да е погредното ревю на фотоапарати и дигитални камери – статията има за цел да ви покаже откъде е тръгнал

всичко в цифровата фотография, как се е развивало досега и какви са тенденциите за в бъдеще, като така ще достави ясна информация кое би било подходящ избор на цифрова камера, както и какво да очаквате от цифровата фото-технология като предимства и недостатъци.

Както напоследък госта често се случва в индустрията, и тук имаме противопоставяне на две технологични производствени процеса на графично-оптични сензори, които се конкурират в битката за пазар и клиенти. Но нека да погледнем кое, какво и как е ставало преди и става в дните бранш сега.

Сърцето на всеки цифров фотоапарат е графично-оптичният сензор, представляващ полупроводниковата интегрална схема, която има за цел да улавя фотоните (с думи прости – светлината) и да ги превръща в електрони.

Веднъж „уловените“ фотони добиват изражение в електрони със специфична Волтова стойност, която добива изражение във вид на цифрови данни. Принципът на работа и обработка на фотоните е заимстван концептуално от очите на

насекомите. Всеки сензор е изграден от милиони **фасетки**, които представляват от своя страна всеки обработен пиксел (мъдрост от избора – пиксел е сумата за елемент от картина – **pix-els**) в крайния резултат – снимката. С това обаче се изчерпват приликите в идеята на цел на свата стандарта, масово наложени в момента при различните сегменти в пазара за производство на сензори. А те са:

CCD (Charged-Couple Device – чифтюби във вид – заредени кондензатори) е разработена от Уилярд Бойл и Джордж Смит през 1969 година в **Bell Labs** като нов алтернативен вид бърза компютърна памет. Като част от параметрите на тяхната разработка е била и теоретичната възможност технологията да се използва и за визуализиране и запаметяване на графични foto изображения. Само за година првоначалната идея, компютърната памет, отнада и през 1970г. те демонстрират първия груб прототип, а през 1975 – и окончателния работещ вариант на телевизионна камера с достащично ясно качество и контраст на изображението, достащично

добро за да се използва в телевизията. През 1983 **CCD** се възприема и от астрономите, като става фундамент за развитието на телескопската техника, най-ярък пример за разбитието на която е телескопът „Хъбъл“, с чиято помощ астрономите могат да наблюдават обекти, отдалечени на милиони светлинни години, и да ги снимат буквально за секунди, за сметка на отнемащото часове преди занятие с фотоплаки.

Самият начин на работа на **CCD** матрицата е представен най-ясно като мозайка, като всяка плочка от мозайката представлява една фасетка. Наречена е мозаична, защото приемането и обработването на светлинната заря се осъществява по следния начин: с помощта на тънък слой цветови филtri всяка фасетка обработва по един от основните цветове, като съседните осем добавят информация за останалите цветове – по четири за всеки допълнителен цвет и така се получава окончателната цветова информация за снимания обект. Друга особеност на графично-оптичните сензори е

запълвашата способност на фасетките. Колкото по-голям процент на „видима зона“ има сумарно всеки сензор, толкова по-добра светлинна информация се получава и съответно по-добър е крайният резултат. Но за това – в детайли малко по-нататък в статията.

Другия конкурент на пазара е **CMOS** (Complimentary Metal-Oxide Semiconductor – допълваща метално-оксидна интегрална схема), по-млада технология спрямо предназначението, което разглеждаме тук. Все още усъвършенстваша се, но и все по-характерна и поддържана от производителите на цифрови камери, както и от компаниите, разработващи самите сензори. Технологично разработена е през 1963 година от Франк Уълсъз за **Fairchild Technologies**, но пръвият прототип е създаден пет години по-късно по поръчка на **RCA** (**Radio Corporation Of America**), за да се използва в техни радио и телевизионни приемници по онова време. Най-известната и разпространена употреба на **CMOS** интегралните схеми е при различни микроконтролери за различни видове индустрия, предпочитани заради ниската си енергопотребляемост, относително простия, ефтин и ефективен процес на производство. При персоналните компютри, с които разполагаме, най-често се използва за производството на различни видове **EEPROM** (Electrically-Erasable Programmable Read Only Memory) памети, използвани за изграждането на **BIOS** (Basic Input Output System) системите им за първоначално зареждане и съхранение на основни хардуерни параметри за машината. В последствие еволюирането на метално-оксидните кондензатори доразвива технологията към така наречените Flash памети, с които почти всеки вече е свикнал –

било то от картата за съхранение на снимки ъвъв фотоапаратите, било то от MP3 плейъра ѝ, и т.н. Но за това – друг път.

Както споменах, принципът на работа при **CMOS** базираните сензори е идентичен като при **CCD**, като разликите идват от самия технологичен процес, а не от заветната им цел. Тук е мястото да направя пръвото обобщение – засега **CCD** все още води пред **CMOS** като качество на крайния резултат – снимката. Основен недостатък, но и предимство при **CMOS** е покрайната способност на всяка една фасетка, която за разлика от тези при **CCD** сензорите, тук достига максимално 75% от площа на фасетката. Това се налага заради поставените на самата фасетка допълнителни миниелектронни компоненти, извършващи подготовката на изображението – конвертирането на фотоните в електрони. Съответно, това води до по-ниски стойности на абсорбиран светлинен поток и по-ниско качество дори на добра светлина и много по-лоши резултати при слаба осветяемост. Но, така е било набремето – както казах, сега не е тогава, и ето накратко как са се променили нещата и при щата основни пазара.

При **CCD** почти 35-годишният етап на развитие си казва думата – **Fuji** демонстрира и пуснаха в продажба разработка сензори, при които фасетките са с формата на чечелини пити. Така се достига по-голяма гъстота на същите, при еднаква площ, което от своя страна способства и създаването на по-големи като брой фасетки графично-оптични матрици. Друг паметен допринаесе за създаването на матрици, работещи на линеен принцип – т.е. графичната информация не се

интерполира след натрупването на целия поток от електрони в мозайката, а се изпълнява по щата паралелни линейни цикъла. Това допринася до по-добра експонация, по-добра скорост при обработката на потока от данни и съответно се постига доста по-качествен крайен резултат.

За съжаление, както намекнах по-горе – всяка технология си има и своите недостатъци.

CCD сензорите имат доста по-сложен производствен цикъл, като повече комплицираност значи повече разходи, по-високите разходи – по-скъп крайен продукт. Фабричните линии, произвеждащи **CCD** графични сензори, не могат да се адаптират за производство на никакъв друг вид електроника. Друг съществен недостатък е съвързан с коефициента на запълване. Да, казах, че по-големият процент (почти 100%) при **CCD** води до по-добро качество. Но разбира се, тази характеристика жертва определени други такива. Заради по-големия коефициент на запълване се налага редица електронни компоненти, обработващи окончателния електронен вид на изображението Ѹвъв вид на снимка, „изчистващите“ интегрални схеми (най-често **DSP** процесори от различен клас [**DSP – Digital Signal Processor** – микропроцесор, обработващ различни видове цифрови сигнали, изчистващи шумове по идеалната криба на даден сигнал]), да са изведени като външни модули извън самия сензор. Това от своя страна съвсем естествено довежда до по-сложна архитектура на интегралните схеми, обслужващи графично-оптичния сензор, побишаща се и реалната себестойност, енергопотреблението му и съответно крайната му цена като завършен продукт. Именно поради тази причина цифровите фотокамери от висок клас със **CCD** оптична матрица са доста по-скъпи от евтиналните **CMOS** базирани такива.

Някои от изброените по-горе недостатъци на **CCD** са обаче и скритите

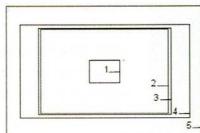
козове на **CMOS** технологията, с която тя успява да привлече все повече компании производителки в своя лагер. Макар и все още с по-ниски запълваш кофициент, **CMOS** не изисква много голяма електроника за допълнителна обработка, както при **CCD** матриците, съответно интегрираните при всяка фасетка микроелектронни елементи водят до по-ниски енергозагуби при обработката на изображението, а всичко това – до по-ниска цена. Ръстът в разработките на **CMOS** технологии създава и компании като **Foveon**, които понастоящем са лидери в разработката на **CMOS** сензори по тяхната собствена технология **Foveon X3**. Сами по себе си тяхната разработка, разположена за първи път в света, дава фасетни сензори, като такива

радикализира разбирането за цветовите фасетни матрици. Наречена е **X3**, защото тук вместо мозаично разположение на фасетите по сензора, всеки фотонноулавящ слой е изнесен като отделен отделен таъб, от там и **X3** – по един за всеки основен цвет – червен, зелен и син. Освен с тиското си енергопотребление, тяхната разработка привлече и алгоритъма им за **VPS** (**Variable Pixel Size** – варираща големина на пиксела), при който всеки фасетен набор от съседни пиксели може да се ръководи така, че да работи като един по-голям пиксел. Със създаванието и все по-напредващи разработки в сферата, подобренето при шума в сигнала – техните

сензори в момента са директни съперници гори на Високия клас **CCD** таъба.

Как стоят нещата при нас в България?! Учудващо – не много различно, отколкото извън страната. Пазарът узря достатъчно като масовост на производството и продажбите, и в момента **CCD** базираните фотокамери все още регистрират ръст в икономическо отношение, но не и в технологично. Все по-достъпни модели качествени камери се предлагат на все по-ниски цени, включително и таъба на реномирани производители като Canon, Kodak, Konica-Minolta, Polaroid, на пазара. Ом **CMOS** базираните все още се предлагат само най-ниски модели, които не си струва гори да се споменават, както и някои от Високия клас на **Canon (EOS 30)** за пример.

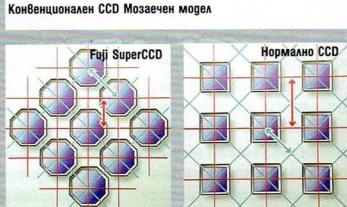
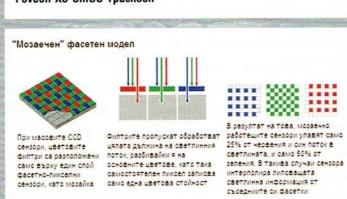
Всичко казано ни наставя въпроса дали **CMOS** графично-оптичните сензори ще заменят **CCD**, но според мен правилният въпрос е „Колко време ще отнеме на **CMOS** да измести **CCD** технологията при графично-оптичните сензори?“ Предстои да разберем какъв е отговорът, и то наявно много скоро, а междувременно не забравяйте – търпенето е добродетел.



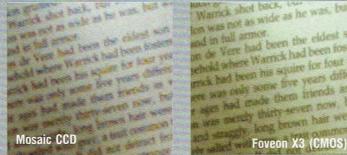
1. 1/1.8" CCD - 6.52 x 4.14 mm
2. Canon EOS D30 CMOS - 22.7 x 15.1 mm
3. Nikon D1/Fuji S1 Pro CCD - 23.6 x 15.5 mm
4. Fotokonica 30.2 x 16.7mm
5. 35mm фотолинза - 35.0 x 23mm

Сравнение на размерите при различните фотообработващи технологии

Сравнение между двата основни принципа за построяба на графично-оптични сензори.



Острова на изображението и контраст



Foveon X3 (CMOS)

Вие би се случило ако...

...бяхме останали трезви на Говедарци?

Автори: Snake & MrAK & Freeman

Реалността:

Махмуркувът вече отмина... Ака зетцерите отгавя пътната в чаши-те с обезоръжаващо съскане, а спасничите мисли за спешна ампутация на горен среден крайник биха заменили с поредните бързо нарушенни обещания за отказване от алкохола.

Останаха само спомените за това замъглено в спиртни пари високопланинско селце.

Говедарци...

Нашето малко редакционно приключение, беежещо забързането на превишния ни брой. В резултат на което произвдотворимостта на екипа спасничко се побиши, най-малкото защото се уважавахме значително повече. Пък и желанието за работа обикновено сериозно нараства от разкритието, че си изпол предпремиерно заплатата си за идните два месеца и е крайно време да си я изработиш.

Казусът:

В средата на месец февруари, малко след появата на актуалния този газа број на **Workshop**, нашият горд и смел предводител **Freeman** взе, че каза нещо

умно. Фактът, който сам по себе си ни шокира до толкова, че дори взехме, че го изслушахме:

Лисна ми 8 тон граг, трябва да се разкараме оттук!

Ние, като негови верни последователи, се сплотихме около членята и в една мрачна сряда сутрин (разбирај по пладне) бяхме в редакцията, настулали около себе си раници с топли дрехи и привъзахи за гва дни. Крайната дестинация беше надежно фиксирана след кратко интернет съфиране, довело до откриване на няколко туристически агенции и гва големи гей-порно портали. Село Говедарци, туристическа къща Джамбазки. Водени от явен Вамирски страх към дневна светлина, или по-скоро от обичайната си лисца на организация, поглежахме с около шест часа закъснение. Ние гори когато почиваме се бавим, ебати, така че спрете да мрънкате за тези бровеи.

В края сметка юкостирахме щастливо в 8-сантиметровия бачер и – доста шокираща предвид, документирана ни из околните снимки вид – бяхме привети радушно. Наместо някой да извика полиция, примерно.



Wow, indeed! Новите сексапилни реклами лица на Blizzard.



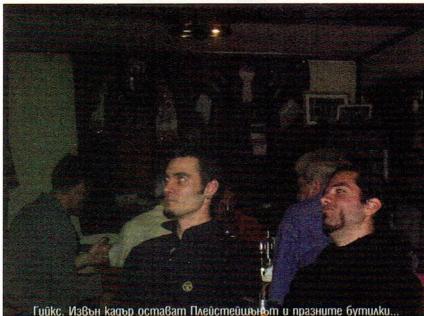
Първата ни работа – след като на бързо минахме по сташте, колкото да нахърляме багажа по леглата, пре-видуливо измъкнали от него раките и ботките, с които още по-пребудихме се бяхме запасили предварително – бе да се замъкнем в механата, която поръчахме салатите и след един спонтанен, но все пак контролиран и на време обладяни скандал с единия от собствениците на тема „Внесен отвън алкохол“ решихме, че когато човек е тръннал да разпуска, гранищите са последното нещо, за което трябва да го е грижа и като сме почнали да бъдем нагли няма никаква причина да спирате по средата. Най-учтиво помолихме за достъп до единствения телевизор в общото помещение (с други думи – да разгоним щастливите курортности, следящи някакъв малоценен сериал) и с благи усмишки на лицата да съвръжем плеийстейшъна си към него. Може да сме туристи, но преги всичко сме гей-мили, пък и сме много, затуй сме силни. Объркахме на гва пъти фръзването на кабелите, което за пореден път доказа, че като компютърни журналисти можем да нанесем дaleч по-малко щети отколкото като салюри. Щастливо видинакаме наизграбница за добре под-



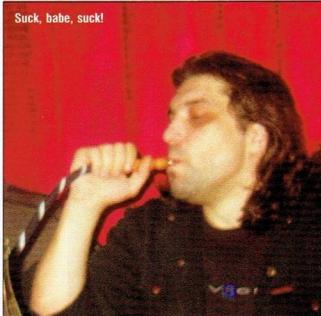
Дж. Скемингът рул!

бракото си призоване. Въздушевление-то от факта се оказа по-голямо от еднократното му почитане, затова повторихме. После потретихме. И продолжихме в побобен дух, докато на края побързах да нацизаме чашите вече нямаше особено значение. Отдадохме се на унищожаване на алкохол в промишлени количества, тъй като знаем, че в Вреден и не можем да позволим на хората да се обливат от него и да се троят, нали.

Колегите Дончев и Бакалов организираха турнир по **Mortal Kombat: Deadly Alliance**, в който се включиха еднолично, заради се гнебно на беки, които се опита да им измъкна лагодовете от ръ-



Гийк: Избив кадър остават Плейстейшънът и празните бутлики...



Suck, babe, suck!

цете. След няколко чаши зъбенето им се превърна в хилене, така че до края на Вечерта пред телевизора се изреди-ха Всички. Ветеранът на Виртуалните мелеята, бай Корая, се оказа на Висотата на съвсите гвеста и няколко сантиметра и не след дълъг бе грубо от-странен, за да не развали играта на останалите ламъги, които с предиз-викване умеличине радиот отмълчаха на всяко случайно комбо, което напи-скането на произволните клавиши въз-произвеждаше. Нежната половина на Дончев, надяваша се на малко повече внимание, прис с отвращение факта, че благоверният ѝ предочуха ревебе-те на Събр Зирю преогразението ѝ стинове, но скоро презгътна факта с поредния злен собасейки. Освен спо-тенния на регакторски колектив, на ме-роприятието пристъпаха *Screamer* и прелестната му половина. Предпо-следният се явяваше и единственият представител на борда на директори-те на *Gamers' Workshop* – като изклю-чим Вожд Димитров, но него сме съвсмии да го възприемаме по друг начин – който защищи достойно честта на собствениците, допивайки с Бакалов и последните остатъци алкохол в Джакбаски. С кое то сватата преди Всичко показвах, че са най-човеколюбивите сред малката ни група. Тук Глаб-нитият нещо подхърля, че това не е най-оригиналните ефемизъм за про-падна пияница, който е чубал, но ще изнерорираме това му въклъчване в ефир.

С кое то първи ден от престоя ни потъна в алкохолна мъгла, викобе „Фа-тамиши“ и все по-колеблив звън от разминаваше се по наздравничичите си траектории чаши.

На следния ден, преборили махмурлу-ка с ударни срещища (Бекс) решихме да видим що е в то планина и ума ли тя

място в сърцето на геймъра и се раз-ходихме до пистата на Малъвича.

Благодарение на това установихме где неща – Blizzard не се занимават само с разработването на игри; чарят си е правилното питие на подобно място.

Планината ни изненада и с едно неочакваното разкритие за самите себе си, отпращащи съдържанието на стенината тълбоко в ушищите ни и вечно подтиканата в стома-неното ни гръденко ежедневне инфа-тичност. После възеха няколко импрови-зирани съблъсъка, в които се вълчили и слабо – за съжаление! – застъпняната женска част от компанията, забърши-ли сътъркалие в снега и убедителното надмишне на балчушката ни гордост Коралски, който надделя със заучени хватки от Tekken 4. За кое то бе за по-реден път публично порицан и след за-вършането ни от планинските писти, пратен за назидание да се първи в са-ната – в компанията на Snake и MrAK – и на няколко потни... бирички. Какво точно се случи там, историите упори-то наистина да премълчи.

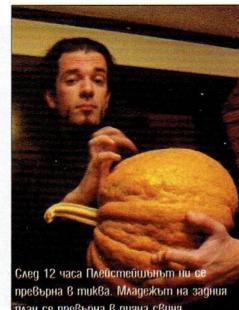
После Всичко пръвчили по начина, който доста бързо се превърна в тра-диция от предиана Вечер, с единствен-на, но много съществена разлика – наричането на Корала, кое то послед-ните беше помъкнал от София и пре-двиг включило усилие по транспортира-нето му просто нямащие начин да не влезе в употреба. След като търбона-чалият опит да бъде сладено пропада на заради липсата на някакъв улъпти-тел и след намесата на салфетки, фо-лио, тикос и какъв ли още не в опит да я компенсирам, уредът най-после бе надлежно инсталiran по средата на масата ни и ний западахме блажено, отпивайки от чашите под любопитни-те погледи на околните, в това число и на някакви чужденци, които кой знае

като спомени ще си отнесат обратно за България и нейните трудободи хора. Което може би има принципно някакво значение, но го кажете на някого, на когото му лука.

Пътят на Вършане беше лек и спо-коен. Дори прекалено. За да го разнооб-разят, колегите Snake и MrAK закупиха надлежно нови количества от гореопи-саната времра субстанция, която наче-наха още по пътя, а по-късно един-душно решиха да добършат в офиса на списанието, наред с МК-турнира си от предните въдни. Което и направиха. Добършиха се! Сутирната чистачката излечи теката пред входа на кооперату-цията с наяджета, че някой все пак ще си познае и прибре. Останалите от колективта предпочуха трезве-ността на домашния юлом. Двамата разделиха на трезвостта бяла стро-го порицани, но поради липса на сауна и заплати, които да им бъдат орязани (виж „Реалността“) бяха оставени на мира.

Алтернативната реалност:

Ако бяхме останали трезви може би щяхме да отидем още по-надалеч в



След 12 часа Плейстейшънът се префрънти в тиква. Магазът на задния план се префрънти в пияна сбиви.

разходките из планината. Колегата Ди-митров щеше да ни побеже като един пролетарий същи и щяхме да се загу-бим във гори тиликечки. Списанието би било загубено.

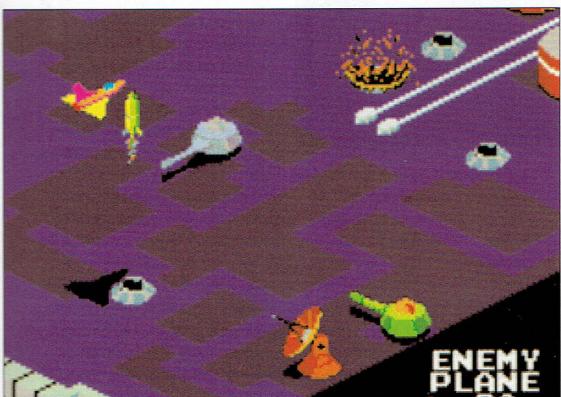
Друг вариант би бил Дончев, едни-ственитет от колективът, възкъркал се някога на скри, да убие останалите да си наемат Въпросните хълзащи се сърдечния, за да го позабълват. Ко-легата Коралски, като морско чено, щеше да падне пръв в опит да го спасим Всички щяхме да се конкузим по пътя надолу. Списанието би било загубено за неопределено период от Вре-ме.

Можеше и да останем и да играем цял ден на плейстейшън. В един момен-т щях да започнат да се бърят запози към е по-добър, да се разменят суми. И тъй като парите са коренът на Всичко зло, скоро щеше да се случи нещо лошо, в ход щах да влязат бок-сърските умения на Дончев и Бин-чунгските на Бакалов. Собственикът на къщата, който разорилът онача на Дан Колов на млади години, би ги разтървал. Трайно. Списанието би било загубено поради неколкомесечния траур.

Има и вариант да не бяхме ходили никъде и да си бяхме останали трезви в София. Тогава списанието би прогъл-жило да си бъде същото, но ние няма-ше да си починем, щяхме да станем пътре преуморени и нервни, щах да настапат дрязги в редколегията и спи-санието би било загубено.

Защо тъгуват Геймър Грайн?

или Бунтът на пикселите – еволюция на визията



Откриване

пуста и неустроена..."

1998 г. Пределът на масовата гигантска PC технология се разбива в 300-тата мегахерца. Вечното несъответствие между желания и възможности ме отвежда до последния (но не последен) компромис в кариерата ми за геймър – процесорът беше налице: Celeron на 300, но не и така желаната по това време Voodoo 2 карта. Изврат, провокирала всичко това: **Unreal**.

Липсата на видео-ускорител ме принуди да се примиря с жалката гори и по този начин стапарти резолюция от 320x240. Това не ме спря да се попоявя в чуждия свят на невиждана до момента в машабите и възможности на игрална вселена; да брои с часове из този прекрасен, но свят и да наблюдавам чудната игра на светлините, причудливи същества, които го насеяваха.

Когато най-сетне, късно вечер и пряко себе си успях да отмълсна клавиатурата и да се отпусна назад в креслото, в пламняния ми от впечатления мозък се мяташе само една мисъл: „Това е върхът!“. Няколко години по-късно разбрах колко много съм грешал.

„А в началото виртуалната земя беше

1980-а), Tennis Arena от 1998 г. или мега-реалистични Sega Sport Tennis от 2002 г. Разбирами са ограниченията в идеяния функционамент, причинени от факта, че все пак става въпрос за електронна проекция на реално съществуваща спортна игра.

Какво да кажем обаче за чисто дигитални гейм-концепции като **Space Invaders** и **Pac-Man**? Как простата, буквально схематична възимерност се превърна във фотопрелистична мечта? В основен видигател (а в крайна сметка - и спирка) на шалата гейм-еволюция? За да отговоря на тези въпроси, ще трябва да се върнем назад, до корените. Да покажа възра от извора.

Pong. Става гума за **OXO** – графична версия на морския шах. Годината е 1952.

Третият от гейм-еддерите: **Унити Хайнботъм**, сътворил а-ла Pong игра, експлоатираща идеите на реалния, спортен тенис много преди Ноул Бушнел (още през 1958).

По-късно, през 60-те и 70-те изват още и още експерименти – всички без комерсиален замисъл. Те представляват начин за група хора да се развлечат в свободното си време. Всъщност до 1971, когато Бушнел основава **Atari** и се повяжват търбите **Pong** моментни автомати, основан белег на „създаването на игри“ е особената специфична невинност на това начинание. В зората на електронните забавления мистъцата за печалба ридко е мотив.

По осма на гейм-времето нещастни случаи няма

Историята търчи тризна душа отговорни за създаването на това, което днес не без известно благовение наричаме „игрална индустрия“. Първият в **Ралф Бейър** – нему принасят пристрастията на пръв поглед, но генционално на същността си идва от интерактивната телевизия. Годината е 1951.

Вторият е **А.С. Дъглас** – държавният експериментатор, създад електронен вариант на игра, по-проста и от

През този период игрите излеждат като смехотворни съвкупности от немощни библекания и хаотични пиксели. Дори прародителят на една от жанровете, властелин почти еднолично в зората на PC гейминза – приключенческия, практически е пред-



ставлявал интерактивно организиран, прост текст – изречения, изстреляни едно след друго от компютъра в определена последователност.

С развитието на хардуерната технология игрите стават все по-одушевени, раздвиженни, събиват със звук и груба, тървична визия. Накратко степента на визуална еволюция в кората на електронните забавления се заключава в следното: използвана технология – „пиксел“ – толкова малко и толкова груби, че да се преобоят на пръстите на една ръка; „УАУ“ ефектът на този етап се изчертва с простото: „Мама му спада – то се движки!!!“; нито на анимация е примитивно – раздвиженето на „героите“ в толкова грубо, че в действителност не можем да говорим за истинско персонализиране – на тези ранни „герои“ им липсва гори стилизирано „лице“. По черно-белите дисплеи подскочат смехотворни, неясни образи – дигитални „картички“ с характер на „пещерни рисунки“. Царе сред игрите по това време са заглавия като Space Invaders и Pac-Man.

Етапа на осемте бити.

Докато през 70-те основните усилия на разработчиците са съсредоточени около аркадите и домашните конзоли, бързото развитие на персонални компютри през 80-те позволява на техните собственици да „програмират“ с тяхна помощ малки, прости игри. Скори се формират групи от ентузиасти-разработчици, които първоначално правят игри за собствено забавление. Не след дълго част от тези заглавия започват да се разпространяват по различни канали: като се започне с публикуването на корс-кора на играта в различни специализирани списания и книги и се стигне до размножаване на магнитни носители: дискети, лентови касети или ROM картриджи.



8-битовата „ера“ продължава малко повече от 10 години. Гейм-визията еволюира много за това кратко време: игралните персонажи се сгобват с индивидуалност – макар все още да са прости кучини пиксели, тъачи са по-качествено изобразени, цветни са и са раздвиженни много по-комплексно. Смайващото през този период е именно оформянето на запомнящи се „характери“, герои които остават в сърцата на играчите. Ярък пример за това е култовата Mario Bros – макар гори днес тази игра да е една от основните заглавия в портфолиото на Nintendo, а за лично все още съвързан братята Марио с простотата на 8-битова визия на Правец клонинга, който съм играл толкова много през 80-те.

Ранните 80 години са времето на първия „експанзионистичен“ бум в индустрията – годините, когато тя за пръв път започва да сгърда от „болките на растежа“. Тъй като по-вечето PC игри през този период са просто клони на класически аркадни заглавия, разходите по разработка им са изключително ниски. В резултат дивелърските студии никнат като съби.

Златната ера на аркадния гейминг са именно 80-те. По това време светът видка редица блъскави картици от техноложкини иновации, които не само изстрелят индустрията напред, но и се превърнат в канони. През 1980 играма Defender поставя началото на т.н.ар. „scrolling shooter“-и. Появилата се през същата година Battlezone демонстрира с помощта на примитивна векторна технология първия истински триизмерен играчен свят – една ултра-пророческа визия, за която никой по това време не подозира, че един ден ще промени коренно лицето на цяла-



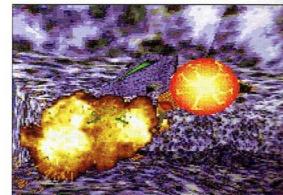
та гейм-индустрия.

След 1983 аркадната индустрия започва постепенно да изпада в колапс. През 1984, с появата на култология IBM PC/AT, PC-матата окончателно се превръща в универсална 8-битова платформа за игри. Иновациите, които те носят: EGA дисплеи с 16 цвята, а по-късно – VGA стандарти, с възможности за изобразяване на 256-цветна графика; първите истински звукови карти (AdLib през 1987 и Creative Labs Sound Blaster през 1989); и най-вече 16-битовите процесори окончателно постигат пътя на успеха им като следващата доминираща платформа за разработка на игри, съчетани с прогресивно обединяване на гейм-студии и големи разпространителски компании.

Етапа на 16-те бити

Този период е гори още по-кратък – продължава от 1989 до 1994 г. Той бележи прехода между ранната двуизмерност, прев еволюцията и масово използването на спрайтовете до краха на „плоската“ визия и възходът на 3D.

Началото на 90-те е време на бурен растеж за PC гейминга. За кратко се появяват множество емблематични играчни компании, които буквально прекрояват историята на електронните забавления. Развитието



то на играчните концепции през този период е белязано от гъвкави възможности. Едната е към нарастващата на мащаба. От хоби с прикус на „Феницина“ и несериозност, разработката на игри се превръща в сериозен бизнес – с постоянно нарастващи бюджети за разработването на игри, съчетани с прогресивно обединяване на гейм-студии и големи разпространителски компании.

Много проспериращи през 80-те студии и популярни гейм-франчайзи изчезват безследно, покълнати от устрема на нализашите „на скорост“ в бранша големи корпорации, строящи съкъм максимизиране на риска.

Това неконтролирано увличане на мащаба (във всяко едно отношение) в нож с гъвкавието. От една страна предлага на гейм-разработчиците огромно поле за експериментиране и визуализация на разнообразни играчни концепции – подобни магазини и от непрестанно нарастващата мощ на компютърния хардуер. Това е време, в което се коват жанрове, раждат се десетки, стотици нови, оригинални, невижданни игри. Както възниква един запа-

ден колега по пътешествията на това време:
"Страхотно беше тогава да си геймър!".

Нито една новоизлязла игра не прилича на предходната. Сукулентите са регули, а безкрайните гейм-франчайзи (така характеристики за индустрията днес) са непознати. Макар визията все още да се движи в строгите рамки на фюзизмерността (или евентуално с леки забележки към куп на всевдо 3D трикове), виртуалните светове вече не са така „схематични“ и лишиени от живот.

За пръв път те придобиват идентичност, а героите в тях са все по-живи и впечатляващи. Нещо повече, те са „Cool“ (емблематичен пример: *Sonic*). Това като че ли е и квинтесценцията на „пленителната магия“ на игрите през ранните 90. Те стават все по-мащабни, комплексни и заживяват самостоятелен живот. Постепенно, с обогатяването и усложняването на софтуерния код на игрите, за програмата им често започва да се говори като за нещо самостоятелно. В строго специфичния първо виждателърски, а по-късно и геймърски жаргон наблиза в обръщение думата „енджин“ (двигател).

Двигатели на еволюцията

През ранните 90 бурното развитие на масовия PC хардуер позволява на гейм-дизайнериете все по-дръзко да разчупват границищите на фюзизмерността. Появяват се първите опити за създаване на приемлива 3D илюзия (т.н. „изометрична проекция“). Изометричните платформи се съчат като пример за първите притисъни, фюзизмерни предтечи на „игралните енджини“. Те създават илюзия за триизмерност, които по съвременният стандарт изглежда жалко. Използвайки „ортографска“ проекция за изобразяване на света, „изометричните енджини“ излягват гледната точка от първо лице. Изграждат наблюдателя съвсемото на екрана от фиксирана „божествен“ перспектива (отгоре и малко отстрани). В тези „невидими“ по върхности – така характеристики например за шутърите от първо лице – представляват са фрагменти от сцената, които остават „скрити“ за играча (зад други по върхности или отстрани от линията на погледа му).

Едно от първите играчни заглавия, из-



ползвашо изометричен енджин, е аркадната *Zaxxon* – разработена през 1982 от *Sega*. В тази игра космически кораб лети през подобна на крепост сграда, като целта е да се отстрелят максимално количество вражески кораби. *Zaxxon* ползва крайно елементарна, буквально стилизирана изометрична концепция. Въпреки това мята е революционна за времето си.

След средата на 90-те почти всяка втора игра демонстрира някаква форма на изометрична визия. Изометрични енджини завийват функционални „златни“ заглавия като *X-COM: UFO Defense*, *Syndicate*, *Crusader: No Remorse*, *Transport Tycoon*.

За абсолютен триумф на изометричната RTS визия често се сочи феноменът *StarCraft*. Тази игра изстиска максималното, което може да даде една пъсевдо-триизмерна технология на жанра, пръскайки изометричната проекция до лимита на възможностите ѝ.

Същото може да се каже за появилата се през 1996 г. *Diablo*. Тази игра до голяма степен дължи очарованието си на неподправимо посредо-триизмерна изометрична визия. Пренасяйки пространството „dungeon crawl“ (изследване на подземия) в една майсторска илюзия за триизмерност, Дейв Бреийк и останалите от екипа на *Blizzard North* създават една невиждана до момента пътна, ролева атмосфера. Наблягам на невиждана. По това време все повече започват да се напръват ограниченията възможности на изометричните енджини, чиято най-голяма слабост е липсата на разнообразие, а основният им дефект е повторяемостта

на статичните фонови пейзажи, върху които се развиба действието в играта. Проблемът представлява фюзизменето на по-оригинални и разчупени артмуръркове за фон, защото той е конструиран от множеството напасващи се, еднообразни квадратни фрагменти (тайлоф). Макар на по-късен етап да е намерен начин за забодкаляне на част от мези ограничения (*Infinity Engine*-а на *BioWare*), извращат гигантска, могъща вълна на реално-времевите 3D платформи помага безпощадно изометричните енджини.

В края сметка към края на 90-те повечето големи гейм-студии постепенно изоставят изометричната визия, ясно осъзнавайки, че бъдещето принадлежи на триизмерността.

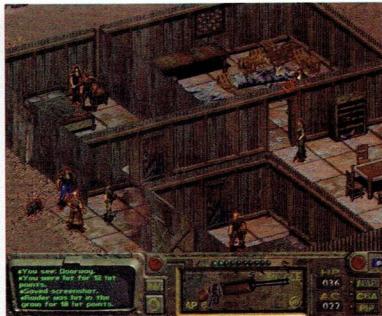


на Ромеро). Играчът за пръв път е представен от разположена долу в центъра на екрана ръка – с която практически е добавен финалният щрих в грубата идейна рамка на ултра-популярния днес FPS жанр.

Осташъкът от тази история като че ли напълно се покри с пътна и идейното израстване на един човек – Джон Кармак. Появил ся през 1992 г. *Wolfenstein 3D*, добивящ VGA графика и звук към ставащото на екрана, е вече почти изцяло негово заслуга.

Началото и краят

Често допусканата грешка, когато става дума за т.н. „игрални енджини“ е да се бърка енджинът с играта. Което е същото като да се постави знак за рабство между автомобила и неговия двигател. Енджинът може да се определи като съвкупността от всички „гейм-неспешифични“ технологии. Търси се, че „двигателят“ поема цялата „мърсна“ (разбирај техническа) работа в една игра: рендерингът (покриване на Векторните 2D скелети с текстури), физичният модел (погребение на обектите в игра); модул за засичане на колици (взаимодействие между обектите в игралния свят); модул за изкуствен интелект (погребенчески модел на обектиите в играта); потребителски интерфейс; вход-



но/изходен и мрежови модули. Останалото, „тървореческата“ част: модели, анимации, армуър, левът дизайн, озвучаване - всичко онова, което в професионалните гейм-дизайнерски среди се нарича „играни активи“ – то може да се определи като самата игра.

Първият комплексен и забършен софтуерен продукт, назоваван „енджин“ е платформата на *Doom*.

Играта излиза през 1993 и добавя към прогресивно усъвършенстването на Wolfenstein енжинки нещо като пълни текстури за нога и таванините (освен за стениите). В Doom са премахнати доста от предишните ограничения: Бисочината на стенините може да барира, което позволява да се създават разчупени повърхности, изглизнати платформи, асансьори. В този ред на мисли - с тази игра се поставят основите на „левът гайдън“ в смисъла, който влагаме днес в понятието.

Doom премахва и ограниченията на „коридорите“, добавяйки към игралния свят отворени пространства – нещо, което липсва на заглавията преди това. Той включва и още една уникална иновация – мултисълъйър „в мрежа“. Доста за пръв път предлага и възможности за във във модифициране – позволява на странични разработчици да ползват другото му, добавяйки свободно соб-

ствена графика, герои, оръжия и пр. Така в края на сметката един разработчик може да създава коренно различна игра: като идеи, замисъл и гори жанр. Днес примери за подобни „преливания“ някак не са малко – като започнат с чисто некомерсиални фенски експерименти, правени „за забавление“ (като известният мод на *Quake Soccer*) и стигнато до машабни MMORPG като *Lineage II* (заг която съм unreal енжинът на *Epic Games*). Нещо повече – възможността за подобно феноменално модифициране е велег за съвременството на един съвременен играчен енжин: колкото по-добри са подобни „трансформации“ е той, толкова е по-добър и дълговечен.

И като прибавим към всичко горе-изброено за платформата на *Doom* възможностите за модифициране, видно е, че тя наистина включва всички елементи, по които днес сме съвикнали да идентифицираме един играчен енжин.

Все пак *Doom* наследява и редица от несъвършенствата на предшествениците си: всички повърхности все още са строго хоризонтални или вертикални (винаги под пръв ъгъл една спрямо друга); липсват и възможности за създаване на „етажни“ карти, в които едно помещение да се разположи над друго.

След края на 32-битовата ера започва началото на съвременния „хардуерен бум“. Енджините (не само PC, а и конзолите) са създават освен с неизпогоран изчислителна мощ, и 3D ускорителни възможности, а също и с набор от „мултимедийни“ опции – посредством чиято нова гене-

рация звукови карти и CD-ROM устройства.

През 1996 id Software правят последната си стъпка напред. Появяват се *Quake* (Земетресение) – игра, която, както подсказва и името ѝ, разтърсва игралната индустрия из основи. Освен че разбива неимоверно много мрежовия гъбининг, тя използва изцяло 3D полигонален графичен енжин за рендеринг на Brazeobete.

Именно през този период (1996-1999), благодарение до голяма степен на усилията на Джон Кармак, 3D енджините се създават с възможности за истинско триизмерно ускорение и могат свободно да боравят с произволни нива на геометрия.

Вместо елементарни, гбузимерни „трикуб и спрайт-илюзи“, тя започват масово да използват просто (single-pass) текстуриране и полигонални обекти (макар и без популярни гнес екстри като „осветяване“ и „светлосенки“, които един ден ще бъдат за някого история). Нещо повече – изчисленията, свързани с темперации процесор на системата, а стават „задължене“ на специален графичен хардуер – първите 3D-ускорители – графични карти като Voodoo и Voodoo 2.

Новите виртуални светове

След 2000 г. триизмерното хардуерно ускорение се превръща от екзотика в стандарт. Графичните хардуер и 3D игри (основно FPS) се самоподхранват едни други, като всичко ново поколение видео-ядра води до появата на все по-съвършени и визуално впечатляващи гейм-за-

главия. Енджините се събиват с възможности за изобразяване на все повече и разнообразни визуални ефекти (particle effects, мъгла, цветното осветление). Расте детайлността на пътекомпютри и полигонантите модели. След *Unreal* (1998 г.) все повече игри започват да предлагат широки открытия пространствата. Заглавия като *Halo* и *Unreal Tournament* серията включват реалистична физика, възможност за управление на разнообразни превозни средства, „rag-doll“ модели. С появата на GeForce поколението графични карти на *NVIDIA* хардуерното трансформиране и осветяване (сложни манипулатии, изпълнявани за всеки пиксел от изображението на екрана) се преброяват в стандарти.

Днес, в началото на 2005 г., повечето разработчици са ориентирани към творене на фотореалистично визуализиране, неразличимо от филмовите карди. Технологията, свързана с реалистично осветяване и светлосенки, генерирана от няколко източника на светлина едновременно, са широко застъпени. Виртуалните светове, моделирани с помощта на съвременната изчислителна мощ на масовите сега графични и централни процесори, са гигантски и по-къди от всяка друга. Игри като *Far Cry* (демонстрираща плавно преминаване между открыти и закрити пространства, както и уникален физичен модел); *Doom 3* (характерен с феноменалната си технология за реално-времево осветяване на обектите без аналог до момента); *Half-Life 2* (уникална физика) – всички те може да поставят началото на пътя, чито край ще ни отведе по фотореализма.

В епохата на „истинската триизмерност“ високорезолюционни 3D модели от 32- и 64-битовите времена се събиват с обем. Пикселиите са изтрити на заден план и на място място трайно се настянват полигоните. Компютърните персонажи излеждат все по-реали и живи. Но в наши дни като че ли графичната визия се превръща в основен бъзапът, и което е по-лошо – едва ли не е самоцел на разработчиците. Моментът от началото на 90-те, когато повечето нови заглавия се отмичаваха възимо от предходните, е история. Жанровете са създадени, териториите – разпределени.



Идва краят на гейм-революциите – време е за еволюция.

Материя vs. Дух

Интригуващ факт от най-ранната история на енджините е пръвначалният замисъл, с който са създавани. Не случайно едва 8 по-ново време те се появяват във Quake, в който са практически 100% „отделени“ от свързаните с тях „арт-активи“.

Пръвначално енджините били разработвани за конкретни цели и са „битували“ в строго специфична жанрова среда. На по-късен, Dooms-тапа, идентия им се изменява по посока увеличаване на „полезността“ на дадена игра за най-фанатичните почитатели на съответното заглавие. Един лесно модифицируем, свързан енджин позволява на играчите да опитат от „дивелърската“ тръпка по създаването на собствен игрален свят, която го превръща в могъщ инструмент за привличане на все нови и нови играчи като върхното комюнико на играта. Постепенно този факт проковира у компанията презренение, че енджинът сам по себе си представлява „актив“, който може да бъде продаван независимо от самата игра.

Още след излизането на Unreal през 1998 г., част от Водещите компании започнаха да правят игрални енджини с чисто твърдоска цяла за лицензирането (продажбата) им на заинтересувани трети разработчици. Днес това вече е пълното същество на практика. Един класен, комерсиален енджин струва между \$50 000 и

\$750 000, а броят на „лицензираните“ от компании понякога достига няколко десетки (в случая с Quake и Unreal енджините например).

Това на пръв поглед може да изглежда и като порочна практика, но както е казал Леонардо Да Винчи: „Един и същи огън и изгаря и светлина гаѓа“. Кафарно написаният енджин осигурява на потенциалните разработчици удобна, сигурана и стабилна среда за работа. Разтобрарен от изцяло техническите детали по „раздвиджването“ на играта, екипът може да се съсредоточи върху чисто геймплейните аспекти, да даде воля на креативността си, осъществявайки свободно идентични създания. Показвателен за това е и фактът, че въвеждати Богещи „енджин-мейкин“ компании в индустрията за момента (съответно id Software и Epic Games). Все повече се ориентират не толкова към превене на революционни нови игри, колкото към „конструиране“ на игранни платформи, преотстъпвайки франчайзите си на поизпитаните. Този не дотам „съветът“ пример вече има съвсоме борни последователи в лицето на компании като Crytek, например. Не е тайна, че Far Cry се появява по силата на краината безизходица, в която бяха изпаднали Crytek. Просто никой не искаше да купи енджина им (CryENGINE) на стапид „технологично демо“, без зад него да стои поне едно заглавие, която да илюстрира щъзможностите му. Резултатът по видимо – феноменално изглеждаща игра с буквально изсмукани от пръстите сценарий и дейстивие от полюбимата напътък и откровено изнаследен геймплей, лъжащ от идебна импониращо и скучни клишета – една все по-ясно очертаваща се в индустрията тенденция.

От творчеството към производството

Останатъкът от историята е известен: днес, за съжаление с тъвърде малки изключения, пребенето на игри се е свило до разработването на визуално стъпъсващи игралини платформи с все по-реалистична



Priest of Oghma: I am pleased to see that you have taken time to pay tribute to wise Oghma.

физика, и визия извеждаща буквально до дупка силите на иначе мощните съвременни GPU-та.

Дали това е явление, което скоро ще отишуми? Съмнително. По-скоро ще се забърча в близките години-века. Показателен за това е и фактът, че въвеждати Богещи „енджин-мейкин“ компании в индустрията за момента (съответно id Software и Epic Games). Все повече се ориентират не толкова към превене на революционни нови игри, колкото към „конструиране“ на игранни платформи, преотстъпвайки франчайзите си на поизпитаните. Този не дотам „съветът“ пример вече има съвсоме борни последователи в лицето на компании като Crytek, например. Не е тайна, че Far Cry се появява по силата на краината безизходица, в която бяха изпаднали Crytek. Просто никой не искаше да купи енджина им (CryENGINE) на стапид „технологично демо“, без зад него да стои поне едно заглавие, която да илюстрира щъзможностите му. Резултатът по видимо – феноменално изглеждаща игра с буквально изсмукани от пръстите сценарий и дейстивие от полюбимата напътък и откровено изнаследен геймплей,

льжащ от идебна импониращо и скучни клишета – една все по-ясно очертаваща се в индустрията тенденция.

Същевременно на други компании, като Criterion например, не им се налага да прибягват до подобни „трикове“, за да пласират, признават, за-

страховатният си нови енджин технологии. Техният RenderWare днес е признат за един от най-гъвкавите и мощни гибелърски инструменти в бранша. Нещо повече – RenderWare е и мултплатформен: един от малкото, даващи еднакво добра среща за разработка на заглавия както за PC, така и за PlayStation 2, Xbox, PSP и NINTENDO GAMECUBE.

Понастоящем с технологията на Criterion работи голяма част от гибелърската елит – Activision, Atari, EA, Konami, Midway, Rockstar Games, Sammy Studios, SCEA, Sony Online, THQ и Ubisoft. RenderWare стои зад над 500 успешни от комерсиална гледна точка понаследстващи, измежду които Grand Theft Auto: San Andreas, Mortal Kombat Deception, Call of Duty: Finest Hour, Sonic Heroes и Burnout 3: Takedown. Това е и енджинът, пресказан от аналиторите като „универсалната платформа на бъдещето“.

Силно впечатлен от успеха на идентия за мултплатформена технология, бездесъщите Microsoft от няколко години разработват свой отговор на RenderWare – XNA.

Тежки мисли в бъдеще време

Днес игралната индустрия изглежда търпеща на едно място. Може би защото е сериозен бизнес. И съкаква върховенитето го няма, заменено от стоманената хладина на

рутината и корпоративните реалности. Все пак, трудно е да се даде единозначен отговор на въпроса: „Кога е била по-добре?“. В края сметка всичко рано или късно доистина своя връх на раздунетие, своя апогей. И колкото се приближава към връха, толкова по-бдиво се разбива. Дали игрите, в този им вид, са на крачка от него? Дали не им е време да еволюират в нещо по-висше? Нямам отговор. Единствено, кое то може да проследи фактите и да поразсъждам.

И тъй, какво имам като история на гейминга? Едно начало, в което възможностите на хардуера действат ограничаващи върху разнообразието на игрите концепции и съответно – гейм дизайнерите разполагат с търсещ малко геймплейни инструменти. Но пък съществуващите пионерският дух, който не признава ограниченията на средствата, след като пред себе има толкова свободни хоризонти за експерименти. И разработчиците извършват истински творчески подвиги. Тозава игрите бяха поле на вихрен фантазия – експлозия на таланти и умения.

На по-късен етап, стремежът към „реализъм на всяка цена“ довеже до

създаването на несъмнени техноложки уникати. Някои от тях носеха в себе си заряда от ония креативна евфория, от чийто взрив се редица игралният вселени – бяха шедеври и се превърнаха в легенди. Но колкото повече наблизаваме настоящето, толкова по-кухо започват да зучат отвътре, независимо в каква визуална прелест са облечени. Днес креативността не влеза в плановете на корпорациите. Защото иновативността е рискована! Точка! Защото бизнесът замова е бизнес – за да носи печалби. Когато една подобна на тази нареяна рекламна кампания пропада със същия, че и по-голям успех от качеството, мястото за творчество се свива. Нещо повече – то се подтиква. Потиснатите творчески кипек убива духа, пребръща призванието в задължение. Но вече се нацигатгласове, пророкувани, че ефектът от визуалното „УАУ!“ все повече ще се изчерпа. Че безспорно по-високият интензитет на игралното съпреживяване, инспириран от по-реалистичната база, допринасяща за умътънаването на атмосферата и въздействието на игрите, няма да е вечната панацея, която ще спасява посредствените заглавия и ще кара потребителя да ги купува. Все някога на игрите ще им писат да бъдат лгани и дөрни. Според големите умове в бранша днес, игрите страдат най-малко от три главни „недъга“: липса на оригинални идеи (става дума за геймплейна механика, не за визия); липса на концептуално правилна

стратегия (позволяваща на играта да усети предизвикателство и пръвично удоволствието от играта; да придобие илюзия за „раздунетие“ в игралния свят); и накрая – липса на елегантност и простота (изчистена – едновременно впечатляваща, но и лесна за възприемане – иновативна концепция).

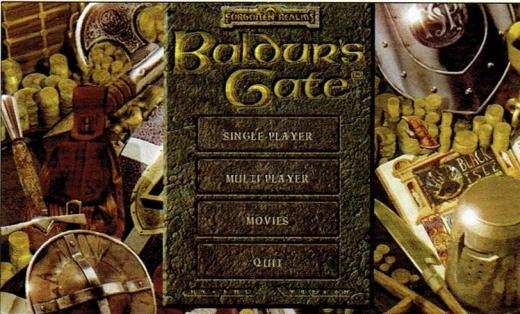
В безкрайната надпревара за „побежеч полигони“, повечето гейм-дизайнери допускат в игрите им да се промъкнат редица фундаментални несъвършенства, убиващи в заподоби иначе отличните им продукти, плод на огромно старание. Колкото по-напред отива еволюцията на енгините обаче, толкова повече водещи дизайнери започват да търсят, че грубата бордка полигони вече почва да съльва, вместо да стимулира творческия процес в правенето на игрите. Според тях усилията следва да се съсредоточат в посока към създаване на реалистично осветяване, светлосенки и текстуриране. Наскоро гурумо Кармак в прах текстът заяви, че лично той не се нуждае от повече полигони. Според него много по-важен е броят на „пасовете“ (предварителна обработка на всеки полигон преди да бъде изобразен на екрана, съвързана с добавяне на повече детайли към рендеринга модел, както и прилагане на разнообразни ефекти към него).

Нещо повече – тя взаимодейства освен със самия обект, така също и със заобикалящата го среда“, казва Тим Суини (създателят на Unreal енгин). „Всъщност, поборни ефекти могат да се изобразят и сега в игрите, но за целта се използват различни трикове. Защастие повечето от спротоколите, драматични светлинни ефекти все никак могат да се фализират съвсем искрено достоверно“.

Скоро това „фашифициране“ може да не е необходимо. В напредничави технологични демонстрации, като тази на Unreal 3.0 енгин, виждаме примери за почти неразличимо от реалното изобразяване на светлинни ефекти и динамично осветяване.

Друга насока за развитие ще бъде физичният модел. И днес съществуват страховити софтуерни технологии (като HAVOC), чиято функция е да осигури гравитация по-востровено на обектите в игралния свят. „Според мен едно от най-важните неща в игрите, което ще придобива все по-голяма значимост и в бъдеще, е реалистичната физика“ – допълва Суини. Крис Тайлър (създател на Gas Powered Games и Total Annihilation) пророкува: „над-близкото бъдеще предвидимо показва на примери за плащеш реализъм в игрите“.

Всичко това навежда както на оптимистични, така и на негативни размисли. В края сметка цикълът почти се е замвръти. Очевидно е едно: визуализацията прекъм озарено раздунетие за сравнително кратко време; скоро праът на фотореализма ще бъде достигнат, а след преодоляването и на тази технологична граница, бъдещето е неясно – може да настинва чака виртуалната реалност. Геймплеят и игрите концепции останаха далеч назад, катунчани някъде по Виражите на профучалата на пънъ скрости графична еволюция. Но това „УАУ!“ все повече изчерпа ефективността си, време е да се търсят нови начини за „приковаване“ на геймърското внимание. И ние – играчите сме застинани в нетърпеливо очакване. На следващото голямо „УАУ!“



Френски пътепис

Част Втора: Алиса в страната на Сексуално разкрепостените малцинства

автор Damond

Нанси. Красив град, запазил лек дух на история. Едновременно древен и много модерен. През огromните порти, били някога вход към крепостта, се източва българска колона от коли и туристически автобуси. Забележителният бъвер от херцог на Лоран е превърнат в музей. В близост до центъра е площадът, наречен на името на полския крал Станислав. Обграден с разкошни декоративни решетки, изобилстващи с формали мотиви (характерни за т. нар. арт нюо стил) и внимаващ усещане за тревност и величие. Досами него е разположен паркингът на префектурата с новички Поршета и прочие симпатични колици. Камбантите на няколко озиромни камедриди огласят града всяка сутрин, като хиляги хора се запътват за работа, задържвайки тротоарите. Тесните улички на Стария град, изцяло рестауриран, още пазят ехото от конски подкови и спомена за бедните хора, принудени да бърят под пороя от изливящи се нощи стръмта. Канализацията се е помещавала по средата на улицата, във вид на плитка водичка. Само боязният, пригружен от темехохранители, са можели да си позволяят да се придвижват в непосредствена близост до сградите. Колкото повече пари имаш, толкова си по-далеч от лайната. И ти е по-светло пред очите. Второто нещо се появява вследствие на някакъв безумен данък върху прозорци. В следствие племешите зализаха главата от съвсите и се откриват само по миризма.

Друга забележителност не само на града, а и на цялата страна очевидно са негрите от бившите френски колонии в Северна Африка. Във всички възможни нюанси – от юълтенски до капраненочерно. Вече започват да се попречват, особено след кошмарното разсърдане първата сутрин. Милиите шапки изобиливали французи са ми дали стая-слънце, но банката и този момент на етажа са общи. Върно, разкошни бани, ама в на-

шия мизерен Студентски град всяка кочична си има поборна екстрира. Предпочитам да е с паднала мазилка и пукната тоалетна чиния, ама да си е само моя. Представете си – ранна утрин, нечовешки час (наше време 7 ч.), наблягащо тъмно, защото няма да открия ключа за лампите. Излазвам кротко от кенефа, след 10 минути запълбочено четене на някакъв бебело фентъзи. И точно на излизане се слъбъсквам с нещо черно, загърнато вътвътъм хабия и с кърпа на главата. Насреща ми съвтвам очи и чува реда зъби. Като монсър, изпълзя от книгата ми! След около две секунди се успях, че това е моята комишък, която учихо поздрави. Не само, че имаше цвят на кафе, но и подейства по същия начин. Разсынващо!

През следващите дни положението се влоши. Черните очевидно не бяха достатъчни, така все по-често започнаха да се мяркат и някакви разноцветни забрадки, пригруженни от не толкова ширени шалвари. За какъп постоянно налихах на китайди във фойето. Колкото наядъхаха (италиански) пиши и зялаха (френски) новини. Глобализация им етът бесът.

Закономерно изненадва следният бълпрост – къде, по глъвчище са французи, прегради сълзата мази смежки? Забелязвате, предполагам, че използвам основно женски род. Има с причина. Наситиха ме в нещо като бивески пансион. Без бивешите. Въпреки, че като си по-дълго съсърквам по-старателно, не бих се учудила, ако поне половината са запазили… как беше онзи хубав, стар български израз… а, да, честта. Пък и администрацията се

зрижи спратено за нас – гости се допускат само до полунощ. И след 10 сумринта. Така ге, каквото ще правите, ще го правите на гневна съветница. Очевидно пестят ток. Или се грижат мъжете да не се объркат лошо вътвътъм и на сумринта да съжаляват.

Като си говорим за мъже – наличивато на споменатите по-горе общи помещения ми нанесе и още една сериозна ушембна трабма, сърдивина по въздействието съвръх по-хард порнография, която гледах в крекка детска възраст. Някъде в края на претата семдца си висях кротко в любимия кенеф по обедното време. Малко преди това бях зърнала вдама душа от различен пол, които очевидно се бяха запътили към същото място. Поговориха си малко и влязоха вътвътъм душ кабинка. Максимумът във минути след това се чуха звуци и реплики, които човек лесно може да разпознае, независимо от езика. Доста впечатляващо чукане! О, времена, о, френски нраи! Дебелината на междинната стена в госта символична, тъй че се изнесох скромно по тръмчици, докато не ся съборихи. Много ми бе любопитно дали наличието на слушател е част от цялостното забавление или просто не им пук. Ако ги видя пак, ще ги попитам.

След тази история започна да се чуя защо, аржеба, са всички тези прави и ограничения в пустота обежки. Дори братите се отварят с кога-спрява ми се, че влизам в някакъв огромен сейф. Но още преди гореописаната случка се убедих, че въобще не съм права относно прибликателността на женските същества наоколо. Администрацията си оказа по-далечно. Гледайки представителите на мъжкия пол, пристеннията ми относно разинождането по френската нация и имигрантите бързо се изпариха. Двата пак са си личка-пришка. Грозниятматчи (с малки изключени), чистички, спретнати, добре закръглены (особено жените) и много бълзлпти. Постоянно поздравят и ви-



Ларон. А аз ги гледам като български темерут с влашка жила.

Да разкажем малко за народонаселението. Тенденцията към осбинване, характерна за цяла Западна Европа, се проявява и тук, макар и не с такава сила. Францизите все още удържат на по-ниски, въпреки че хранят побче от общино. За компенсация жените се напитват в трески грешки, които само подчертават небюзобразимите, отглеждани с доста бългерадиум инвестиции прелести. Като Годзилата, с която се сблъскаха през втората семдца. Седеше женщата, гримирана и нагласена зад масата на някакъв магазин за GSM-и, покако от кромко сричах и се потях над изречение, което може да се пребеди по следния начин: **Аз иска презареждам моя мобилна карта телефонна, пригответа с посочване на съответната тарифа.** Нещошто се надигна и изпадна, усещайки цялата пръвчина мощ, истинската природна сила, намерила съвсемътъм вътвътъм в едно човешко същество. Любовите панталони блъка по-следници цирхи, които ми накара да забравя осъждените си знания по френски, на български респектирано явление. Илюзията ми относно францизойдите започнаха бавно да се стапят, изправящи требожни сигнали – след някой и друг месец времето ще се запотят. Единственото утешение е липсата на онази гарица общуща с остроиътът Макъл Мук, които властват в родната страна. Тук сма на тема марийонки и нещо като кецове. Колкото по-шарено, изкълчвайки розовото, което за щастие е излязло от мода, толкова по-добре.



**Голямо разнообразие
от геймърски станции
за всеки вкус
с 3 години
пълна гаранция**



Risk Greenline H20 AthlonXP

CPU: 2x240MHz AthlonXP 3000+ overclocked 4000+ 2.66GHz
H20 Cool Basic for AMD Socket A/Slot
CaseMaster UltraZ II-E8, Ultra Aurora CFClamp 30cm
CoolerMaster DFL-JUDI-II-E8, Ultra Aurora CFClamp 30cm
Memory: 2x2DR DIMM 757x100U1280DR3/NTSC/DVI/128b
Mainboard: Shuttle AN35NU
Video: Leadtek A380U GF_757x100U1280DR3/NTSC/DVI/128b
FDD: 400MB FSB 4.4MHz 3.5" Black
HDD: 80GB ATA133 7200rpm
Case: ChendroPCB11-313 Midtower
Power Supply: Fortron 350W ATX PFC 12cm

1257 лв.



Risk Profiline H20 Intel P4

CPU: H20 Intel Pentium 4 (3.6GHz overclocked 3.75GHz)
Memory: 2x2DR DIMM 512MB 533MHz
Mainboard: ASUS P4P800SE 855PE
Video: Leadtek A380U GF_757x100U1280DR3/NTSC/DVI/128b
FDD: 400MB FSB 4.4MHz 3.5" Black
HDD: 160GB SATA 150 MBps
Case: H20 Ready2Go, ChieftekDual & H20 Cool
Fan: Fortron 350W Active PFC
Fan: FS3193-M

1896 лв.



RISK Greenline Sempron 2600+ M80GB ATA133

CPU: PC9 Desktop Sempron 2600+ (333MHz/256Kb,
HyperTransport 4 box)
Memory: 512MB DDR PC3200 400MHz Dual Channel (2x256Mb)
MBoard: ASKA SST-585598DVA/KT600 Chipset, SA
400/333MHz FSB, 3xDDR400, 5xPCI, AGP 8X/Audio AC'97,
Lat 10/100, uATA133, ATX
Video: SST 4020 GF P5200 AGP8X, 128MB DDR, TVOut Fan
FDD: Sony 1.44MB 3.5" Internal ATAPI
HDD: Samsung 80GB ATA 33 7200rpm 2MB cache
Combo: Samsung: CO-RW/DVD-R 8x2x2x5xTx Black
Case: Gaming Burn Chendro Midtower case with PS 350W with PFC

849 лв.



RISK Greenline XP 2800+ M120GB uATA

CPU: AMD AthlonXP 2800+ 333MHz FSB8A 512K cache & Fan
Memory: 512MB DDR PC3200 400MHz (2x256Mb)
MBoard: ASKA SST-585598DVA/KT600 Chipset, SA
333/266MHz FSB, 3xDDR400, 5xPCI, AGP 8X/Audio AC'97,
Lat 10/100, uATA133, ATX
Video: JETWAY 967x740-256MB VGA Card ATI R600/TVout/DVI
FDD: Sony 1.44MB 3.5" Internal ATAPI
HDD: 120GB 7200rpm 8MB cache SATA 100/2x2x5xTx Black
CD-RW/DVDR: Samsung: CD-RW/DVD-R 8x2x2x5xTx Black
Case: Xpider Chendro ATX 300WATT PFC

1139 лв.



RISK Profiline P4 3.0GHz: M160GB SATA/150

CPU: Intel Pentium 4 3.0 GHz 800MHz 7517X 512K cache & Fan
Memory: 512MB DDR PC3200 400MHz Dual Channel (2x256Mb)
MBoard: ASKA SST-585598DVA/KT600 Chipset, SA
333/266MHz FSB, 3xDDR400, 5xPCI, AGP 8X/Audio AC'97,
Lat 10/100/1000, uATA133, ATX
Video: Leadtek A380U GF_P5750U128MB, 256MB DDR, TVOut DVI
FDD: Sony 1.44MB 3.5" Internal ATAPI
HDD: 160GB HDD Hitachi HTS7210128MB, 256MB RAM
DVD-RW: DVD-RW 8x/4x/4x/24x/10x/12x Internal ATAPI
Case: Gaming Burn Chendro Mid Tower 350WATT PFC

1356 лв.



RISK Greenline XP 3000+ M120GB uATA 133

CPU: CPU Desktop Athlon XP 3000+
(333MHz/512Kb Barton/Socket A) box
Memory: 512MB DDR PC3200 400MHz /2x256Mb/
MBoard: Shuttle AN35NU/KT600 Chipset, SA
400/333MHz FSB, 3xDDR400, 5xPCI, AGP 8X/Audio AC'97,
Lat 10/100, uATA133, ATX
Video: Leadtek A380U GF_P5750U128MB, 256MB DDR, TVOut DVI
FDD: Sony 1.44MB 3.5" Internal ATAPI
HDD: 120GB ATA133 8MB
DVD-RW: DVD-RW 8x/4x/4x/24x/10x/12x Internal ATAPI
Case: Gaming Burn Chendro Mid Tower 350WATT PFC

1195 лв.

Ако си геймър ...

**Влез в играта с
геймърските станции
от Риск Електроник**



Офисите на Риск Електроник ООД

тел. факс e-mail



www.risk.bg

София	02/971 32 62, 971 20 21, office@risk.bg;
Пловдив	032/621 038, 621 055, risk_pb@evrocom.net;
Монтана	096/300 724, 300 724, risk@asystbg.com;
Варна	052/300 959, 300 960, riskvarna@risk.bg;
Стара Загора	042/601 080, 647 185, risk@mail.orbitel.bg;
Русе	082/827 415, 827 416, riskr@infotel.bg;
Видин	094/600 762, 600 762, toshev@mtel.net;
Бургас	056/820 113, 820 113, risk@digicom.bg

За повече конфигурации:

Магазин -

на края на бул. "Гоце Делчев" /срещу Южен парк/
тел.: 02/958 68 04, 02/958 65 48, e-mail: shop@risk.bg

Най-доброят за компютри в София

**C Leadtek Bugeo карти номер едно в света!
Моделии от аксесоари на Akasa и Cooler Master!**

Casetek CK-607 5.25" Multi Funct.Thermal Detector, USB 2.0, IEEE1394, Audio in/out, Thermal Detector, Line out, Composite, S-video port

Speakers TerraTec HomeTec 5.1, 5.1 Active-Speaker-System for PC, DVD Player, TV and HiFi System, Dolby Digital Sound for Movies, Music and Games 8" (20cm) Subwoofer 5 and Active Satellite Speakers Wireless Remote Control with 5.1 Balance Control Preprogrammed Settings for DVD Player and PC Playback 55 Watts RMS - 1100 Watts P.M.P.D. in quality MDf Cabinets

Посочените цени са без вкл. 20% ДДС.

59 лв.

174 лв.

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>