

GAMERS'

цена: 4,99 лв. | брой 09 | юни 2005  
СПИСАНИЕ ЗА ИГРИ, КОМПУТРИ И МУЛТИМЕДИА

# WORKSHOP

Guild Wars

перла в короната на MMORPG жанра

IMPERIAL GLORY

един "стратегически" оазис  
в лятната игрова суша

SACRED  
Underworld

година след излизането си, най-успешният  
Diablo клонинг се добри с експанжън

УМИРА ЛИ  
PC геймингът



ВСИЧКО ЗА ЕКСПОТО

Пълен обзор на събитията  
Представяне на над 50 заглавия!

LIFE-STYLE ПРОТИВОСТАВЯНЕ: "ДОБРИТЕ" СРЕЩУ "ЛОШИТЕ" МОМИЧЕТА

ISSN 1312-



9 1771312 536

# ТЪРСЕТЕ



новия 6 брой  
на PC Magazine Bulgaria

В него ще откриете:

## Процесорна Библия

- Процесорите отблизо – архитектура, конвейери, дизайн на инструкциите
- Модули, от които се състоят съвременните процесори
- LeGrand и Presidio – две технологии за сигурност
- Виртуализацията и плановете на Intel и AMD
- Изработването на перфектния CPU – фабрики и технологии
- Готови ли сте за 64-битови изчисления

## 11 дънни платки за AMD процесори

Издава:  
Сага Текнолъджи ЕООД  
Бул. Васил Левски 3  
981 15 31, 980 14 46  
e-mail:  
http://  
saga@sagabg.net  
www.pcmagbg.net

брой 6 Спечелете 20 000 EUR с BatteryLife – стр.14

**PC MAGAZINE BULGARIA**

Кристална стрела от ATI с новия CrossFire  
Comptech 2005 – тайванските IT чудеса  
Тестови дънни платки за AMD  
Процесори  
Видеокамера от Trust – успешен хибрид  
Софтуер за запис на DVD и CD  
Лаптоп с оптични и цифрови устройства  
Цифрови фотографии с голямо  
увеличение  
за избор от хората, които искат образование  
– Отважни хос Supremo, Ruler  
и Dungeon Lords

НЕЗАВИШНО ИЗДАНИЕ ЗА ПЕРСОНАЛНИ КОМПЮТЕРИ И ИНТЕРНЕТ.  
Шина с DVD - 5.95 лв., ISO 9001:2000, ISSN 1310-3229  
ГОДИНА ХХ,  
БРОЙ 6, 2005 г.

**Сътворението  
на процесорите**

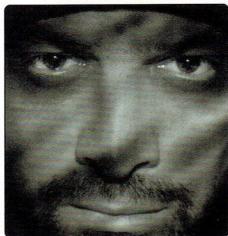
**C DVD**

● Готови ли сте за 64-битови изчисления  
● Процесорите отблизо – архитектура, конвейери, дизайн на инструкциите  
● Модули, от които се състоят съвременните процесори  
● LeGrand и Presidio – две технологии за сигурност  
● Виртуализацията и плановете на Intel и AMD  
● Изработването на перфектния CPU – фабрики и технологии

977510-32197

Спечелете 20 000 EUR с BatteryLife – стр.14

# рeгакциоn



„...най-е  
дъждовно, влажно  
и изобщо - арски  
подходящо за  
секс; а при  
липсата му - за  
заседяване пред  
компютъра, в  
компанията на  
готина игричка.“

Лято то, казват, е майка на бедния. За многострадалния, бедничък геймър обаче, Всяко лято е по-скоро машето. Държи го гладен, подхърмя му по някоя и друга коричка, колкото да не умре и размажа под носа му букси гъби – с обещанието, че я наесен, я досудина, а може би и още по-късно, ще може да я букси. Никак тък – като Вездеъзъща „но“ Duke Nukem, който някога със силно раздразнение интубира 8 3D Realms в нареятък Forever – Вероятно Възприятие периода на разработка – никога не се повърбва на трарезата му. Впрочем, че отвори една скоба тук, за да би кака, че в последния брой на PC Gamer се появяи една колонка, в която колегите търсят, че са посетили офисите на разработчиците и са видели карти от играта, получили са поредните обещания, че – га, че има такви игри, но самата тия не им е показана. Вече симо започват да подозират, че пичовете в 8 3D Realms – прехвъзъвани никакъв духовен катарис вънно, и възигащи житейските с ценности над пленната меркантилност – са стигнали до благородната идея да пребърнат заглавието в тестът софтуер за всеки новопоявил се енжин, при това – плащащи си за последния. Очакват в най-скоро време да гърьмне новина, че разработката се е прехвърлила върху Unreal 3 engine.

Разбира се, след като мини толкова време, за част от истията се оказва, че отговаря им в минала модата, или тък са безвъзратно прокиснали, подмамен от обещанията и спомена за красните им аромат, горкичките геймър често им се нахърмява със стръп и огромен апетит. Търчките са лакоми, докато не усети десетиминутният вкус. После започва да плюе – по спасие, на хар с приятели – изобщо, когато свари и където може. Така и ние – тези лето се Водим гейм-журналисти, но всъщност сме и обикновени, редовни почитатели на бутротуните забавления – понижка се въздушните яйца от вниманието обиличени и никога умело поднесени презентации. От хитро скроени трейлъри. Учищаме се от общия рекамен хайд около дадено залязващо и се възпроизвеждаме в него. Никога от нас в последствието започват да плюят лътъ, други – прикрийдат киселата с физиономия – да презълзват, погрешат, че, когато се възпроизвеждат, всички опитъци са от първият. Е, юноша опира до почиликата на съответното издание. Един, съхраниши всек пак някакъв благороднически, се опитваш да бъдат обектъвни. Други, Вероятно Ворени от синдрома на царуша или тък от други – по-комерциални – побори, считат, че като си зарядиш гладката в пясъка и съпти походи за продуктите на гейм-компаниите, това ще подправи илюзията за разителна на индустрита достъпично-живе. Важно е индустрита, благородене на която си изкарва хляб, да изглежда в добро здраве – как иначе че самият бил актуален и интересен на читателите си? Би ли имал достъпно читатели изобщо? Тък бийн случай, да възпитаваш ниска възпитаемост и т.нр. леййринга в аудиторията е в тоби интерес. Ниска възпитаемост се възпитава постредством ниска критичност – само за себе си изреченоето в тъло, но в контекста на казаното по-горе се наядвам идята да се съвпада ясно. В този ред на мисли се сещаш за едно писмо. В края практикото го упирка на минарото тво, цялостно лъхъш от статиите ни. Бих му препоръчал да прочете карнетено на юбъла от тази страница – здруй Вяло – то обяснява всичко.

Друга порочна практика е умилението да се назиетият прекомерни очаквания в играчите. От една страна това е закономерно обусловено от реклами, които се публикуют в списанията. Никак конфузно е да замислиш, че да рекламираш едно бързо залязващо и в същото време да пуснеш статия, в която го иронизиращ, подлагаш на сумънение, или просто не лиши си да го възпроизвеждаш. Малчина са тези, които имат смелостта да режат клина, на който се сърдят.

Обобщавайки в едно изречение казаното досега, можем да изведем следното заключение: В днешно време независимата преса е едно почти имагинерно понятие.

Ако се върнем на темата за лято то обаче, установяваме, че най-е въжденко, влажно и изобщо – арски подходящо за секс; а при липсата му – за заседяване пред компютъра, в компанията на готина игричка. Само лето и те почти липсват... Погрижени от този факт, но верни на гейм настурите си, решихме да се преоришим с учинство. Впускати се за целта в малко на злонен отборен детматч. Шутъртъртеш беше най-реалистичното нещо, коелио си изгражда, или ше се появяи в обозримото бъдеще. Изтегла, разбира се, се казаваше Пейнтбол, а мултимедий сесията се провежде в едн изоставен строж в покрайнините на София. В края сметка, след необходиното време за усъвършене и придобиване към картата, интерфеъса (на главата си всеки носише специален шлем, ограничаващ видимостта и затварящата го, но абсолютно необходим, с оглед нежеланието ни да се лишим от някое око) и склонността (всички бяхме навлечени в еднакви камуфлажи, като разлика между членовете на отборите се изразяваше единствено в белите ленти на ръкавите на едините), непознанието на които в бъдеще да краино неизгуби начален резултат, отборът на редакционния екип започна бързо да топи различията и само времето се оказа пречка за постигането на победата. Все пак се представихме достойно. В ребаша ще им давам да се разберат!

И, докато в слебашите няколко дни разтривахме, мажехме с мехмели, налагахме с компреси синините и охлажданията и, както се попада на едни истински пичове, спрядахме спончески – лекъръл в легата, докато майките си сърпуват, гаджета и проче се сумкута около нас – ето че гойде и едно от най-доминантите и важни събития в съвета на електронните забавления – Е3. Глазогищното изложение очерта някога на пръв поясък гостя интригуващи, но за слегащите отблъсъци раздълбътено на еднимина – очаквани тенденции. Всичко на-интресно за този ергономен – и все по-скъп и лъскав от година на година – форум, можете да прочетете в обширния материал, който сме му посветили. Какво се случи там, какви залязващи бяха представени, анализи, новини и прогнози за бъдещето – постларемърите се това да е най-добре реализираният и полезен обзор на експертото, който изобщо никога сме прафили. Грехота е да не ги хареса. Както и целият брой, впрочем. Ше използвам случај да благодаря на юноши колеги за положението наистина огромни усилия, и най-вече на дизайнерското звено – Милен и Иван – което този път надръжи и даде юноши от прогрекути.

Награвам се да я оцените.

Приятно четеңе, приятелу.

- 013 E3:  
 2K Games  
 1C Company  
 Activision  
 Atari  
 Deep Silver  
 EA  
 Eidos  
 JoWooD  
 Lucas Arts  
 Majesco  
 Midway  
 THQ  
 Ubi Soft

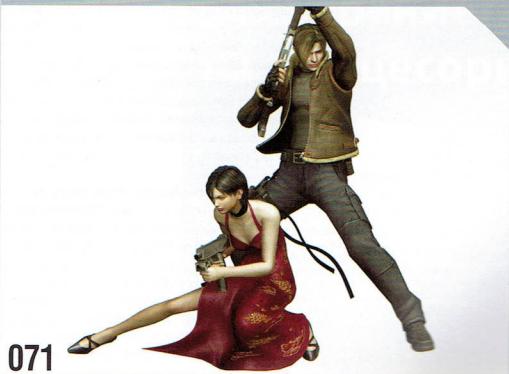
- 043 Guild Wars  
 048 Imperial Glory  
 051 Restricted Area  
 018 Star Wars: Battlefront 2  
 054 Dungeon Lords  
 056 Boiling Point  
 058 Sacred Underworld  
 060 Psy-Ops  
 062 Pacific Fighters: Banzai  
 064 Postal 2: Apocalypse Weekend



043



013



071

Gamers' Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тези, които тласкат тази индустрия напред. Workshop е неизвънсъм медиа. Не обслужвате интереси. Можемте да се доберете на нашите ребята и мнението, защото на първо място сме вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ще изневерим, да не предадем добършето Ви. Вие заможавате именно това и нищо по-малко от това.

Сега, нека броят продължи!

## GAMERS' WORKSHOP

### редакция

адрес София 1000, ул. "Стефан Караджа" N7

6x5 ет.1

редакция 02 981-64-65

e-mail workshop@games.bg

<http://www.games.bg>

### рекламен офис

тел 02 981-64-65

e-mail marketing@games.bg

[разпространение](#)

ЖАК Прес

печат

DELTA+

# съдържание

## конзоли

061 Unreal Championship 2

071 Resident Evil 4

## lifestyle

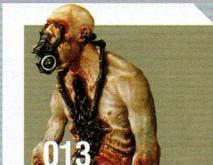
077 Кино

080 Музика

089 Актера

082 Противопоставяне  
Добър спрещу питомното

084 Пътепис



013



016

## stuff

087 Hardware

091 Писма

093 Фийчър



067



071



039



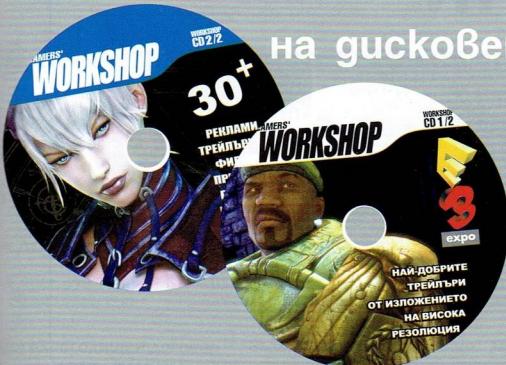
077



082



093



## на гуковете

**E3** -hi-res филмчета. Най-добрите трейлъри от изложението! В следващия брой отново ще получиш любимите си тапети, програми и демо версии на новите заглавия.

Killzone - PlayStation 3

Quake IV - Xbox360/PC

Call of Duty - Xbox360/PC

Gears of War - Xbox360

Oblivion - Xbox360/PC

Prey - Xbox360/PC

Quake Wars - PC



**Snake@games.bg**

този месец играя Advent Rising, Halo, Lego Star Wars на пънча  
този месец имам се интересувано, добре на особено  
секасична брандова тема;  
този месец цитирам Маринъ Чокър: "It's a puppet of lust and  
its insinu's are pulling the strings" No, loves not an angel - it's merely  
a monkey with wings!"



**Orlinator@games.bg**

този месец играя шах  
този месец месяца пешка на е4  
този месец цитирам Михаил Тал - "Трябва да  
забедим противника с 6 най-стремната гора, в  
които 2+2=5, и от която може да излезе  
само един"



**Manna@games.bg**

този месец играя мъръсни игрички  
този месец месяц се от PC-то на TB-то и уча  
усърдно по пъти  
този месец цитирам мърди мисли от Буга  
"Бързата кучка лъжникова побъгза"



**ikarus@games.bg**

този месец играя Unreal Championship 2,  
FreeSpace 2 SCP, TFC, GC2  
този месец месяц огромни монитори с  
максима с газова уредба.  
този месец цитирам народни мъврости "Како  
сте прости да си бехте седели дома!"



**Duffer@games.bg**

този месец играя Restricted Area, Soul Reaver 1  
този месец месяца тленното си такъто между  
София и Варна  
този месец цитирам шийбания Карак: "РС  
гейминга, копеле не газиша и не изчезва,  
просто преминава от една форма в друга" **таморфоза**"



**doomy@games.bg**

този месец играя San Andreas, Imperial Glory,  
от време на време WoWd  
този месец месяц дати за изпити, но не по  
собствено желание...  
този месец цитирам Филип Комълър, ама с  
оглед на горното май не се справям добре



**Goodman@games.bg**

този месец играя Dungeon Lords, Sacred  
Underworld, Boiling Point, Pariah, Supreme Ruler  
този месец месяца както обикновено, месяци си  
такива като ми се среща със същество малка рокка с  
телефон, но не стапне саканите  
този месец цитирам един колега - "OK, шеф!  
Като не можеш да ми дадеш 2000 лева заплата,  
да ми 2200!"



**Milenska@games.bg**

този месец играя Dead or Alive Ultimate - бяла  
Гамбо Всеки ден  
този месец месяца по цяла ден, че и нощ  
мишката на компа  
този месец цитирам „зато халиките и хората...“



**Koralsky@games.bg**

този месец играя Resident Evil 4, Riddick  
този месец месяц кашон с марка Microsoft  
този месец цитирам Раго Шварцкапа: "О,  
тире, тише - имаш ли пари..."



**Kopacha@games.bg**

този месец играя Psi Ops - The Mindgate  
Conspiracy!  
този месец месяца себе си 8 омалясан щъръл -  
работа-външ-външ-работка.  
този месец цитирам един от колегите ми: "Не  
е лек, лекия живот."

## Как оценяваме?

В GW игрите се оценяват по  
десетбобната система. Изходъците от  
презумпцията, че съществената игра не е  
по същите на същността, на българската  
оценка, която едно заглавие винаги се

В шо-года търбъри жанрови рамки може  
да получи при нас е в 9. С оценка 10 ще  
оценяваме едноизменни революционни  
заглавия - такива, които проправят нови  
пътища за жанрови разширения. Това не

означава задължително, че са най-  
добриите игри.

След като, в съзнателен опит да пре-  
дадем материализиране на настоящия број  
навреме в печатницата, по пътя коле-

гата Димитров се опитува да реализира  
около осем ППП-та, реших да разтворя  
един првиен и оченчко да му при-  
полня за какво точно служат онзи ша-  
рени геометрични фигури край пътя.

## цифрите говорят

1		[Църковно българство] – A2 „Опасен забой на яйце“. Демек – Азис.
2		[Ужасна] – Ж13 „Лът без изход“. Изобщо не притивад.
3		[Със сериозни проблеми] – A19 „Де- ре-ризън проблем“. А19 „Де- ре-ризън проблем, откъсвай и га до- пълниш“.
4		[Разочарована] – A12 „Нервностси по платформа за двойнищие“. Търши шиши. Пробавяш 6 дупка на пъти.
5		[Средна работя] – A7 „Лътно за възможен, слесено от възле стрици“. Средна, ма средна.

6		[Добра] – E16 „Место за отпих“. Приседи. Пояздар. Задрави.
7		[Отличава се] – A11 „Лътът Води го къде и брое“. Определено ще си паднеш по тази игра.
8		[Отличина] – B23 „Задравено в за- бъдване в обичайна поиска“. Така ищеш никъде да можеш да се отпъ- шеш от нея.
9		[Шефът] – B22 „Спир! Пропусни се по пътя с предим- ство! И каквото мати ще съжа- лъдите, че също си и съня, ако прибъдите. Но и изправете се.“
10		[Ребекюшън] – B34 „Край на забра- ните, заборяните с пъти знаци“. По-добрият зна!

## графика

Как изглежда играта, колко добри са  
анимациите, текомпютри и на какъв  
фрейм рейт съмба склада работя.

## звук

Именно звукът и музиката са нещата,  
които подчертават на една игра са  
стане наистина нещо невероятно.  
**ублекателност**

Колко често и колко дълго се хвъщате  
да играете игра на индикатори за най-  
доброто качеството.

## дизайн

Тук са злокачеви управлението,  
интерфейсът, дизайнерът и цялостното  
успешно симе от играта.

## революция

+  
10  
долосове

Поможителните черти на една  
заглавие. Понеже е доста трудно  
да си откриеш. Тежка е рещенчес-  
ката работя.

## -

МИЧУСИ  
Дори и перфектните продукти имат  
същите като страни.



**БТК** ВСИЧКО Е ПО-БЪРZO С  
**ADSL**  
Високоскоростен Интернет

## ПРОМОЦИЯ ИНСТАЛИРАЙ САМ\*

Два бесплатни месеца      Без инсталационна такса      Безплатна доставка

**ВКЛЮЧИ СЕ ДО 30 ЮНИ НА 0800 100\***  
В ЦЕНТРОВЕТЕ НА БТК ИЛИ В МАГАЗИННИТЕ НА НАШИТЕ ПАРТНЬОРИ

### ЗА ДОМАШНИ АБОНАТИ

БТК ADSL 512 Сърф  
за 30 лева месечно

БТК ADSL 256 Безкрай  
за 39 лева месечно

### ЗА БИЗНЕС АБОНАТИ

БТК ADSL 256 BIZ  
за 60 лева месечно

БТК ADSL 512 BIZ  
за 85 лева месечно

БТК ADSL 1024 MEGABIZ  
за 150 лева месечно

\*При едногодишен договор. \*\*Възможни са ограничения. За допълнителна информация: [www.btc.bg](http://www.btc.bg)

Цените са без ДДС.



NINTENDO DS™



Новините

## ЕЗ Железария



Много хора живеят със заблудата, че ЕЗ е изложение единствено и само за софтуерни забавления. В действителност компаниите, разработващи хардуер, вземат гейно участие в него.

Сред тях бяха *Creative Labs*, демонстрирали най-новото поколение *Audigy X-Fi Xtreme Fidelity* базирани звукови карти; *AGEIA* и техния *PhysX* процесор за физика в игрите; *Trimersion* и техните VR играчки за всеки; *Logitech* и *Saitek* показваха новите си продуктоби гами гейм-контролери; и естествено *Microsoft* и *Sony* избиха работата с новото поколение конзоли. На конзолата сена обаче виждаме и други играчи - *Kentix* с носещата санитарен дух на отминалия времевна *Yobo FC Game Console*, инженерите всички бри-



танци от *Tiger Telematics* със своя продукт *Gizmondo* - бюджет при жълтията конзоли.

Последните в със серийни атестации да се бори за членническа наред с *PSP* на *Sony* и *DS* на *Nintendo*. Под придобивано макаро устройство се крие убедително много мощ. Базиран на ARM9 ядро, използвано и от *DS*, процесорът му работи на 400MHz. Видеочипът - разработка на *nVidia* - е 128-битов *GeForce 3D 4500*, визуализиращ на 320x240, 2.8 инча TFT дисплей фими и игри.



Устройството разполага и с доста сноска 640x480 фотокамера, GPRS вграден контролер, GPS модул за глобална локация, Bluetooth, готов за мултимедийни и размъни на информация, SD/MMC слот за допълнителни карти с памет... Освен всичко останало, притежателите на конзолата могат да използват SIM карти като са за изпращане SMS съобщения, мултимедийни клипове и музика, благодарение на разширения в операционната система *Microsoft Windows CE 4.2* IMAP и POP3 клиенти ще можете да проверявате и пощата си по всяко време. Благодарение на Версията Media-Player вече няма да са разделят с любимото си порно, и доро бе обявено, че е разработена система за наемане на филми през безжичната мрежа, посредством GPRS протокола. Освен всичко това, производителят смята народъ с ангардния си шанс, където наред с многощо млада, сочна плът се напираше и свободната мрежа за игра с конзолата, която събра доста посетители около едно блъскаво *Porsche Carrera GT*, покрай което бяха наредени стендовете с конзолата. С обявяването да излязат до края на годината 89 залавия, измъжу които *Conflict: Vietnam*, *Conflict: Desert Storm II*, *Richard Burns Rally*, *Angel Fish* (а се носи и слух, че *Microsoft* ще подкрепят конзолата със специален порт на *Halo*) и още доста - 8 процес на разработока, британците бяха една от големите изненади на отминалото вече експо.



STIRLING  
INDUSTRIES LTD

БИОЛОГИЧНИ ПРОДУКТИ ЗА ОБРАБОТКА НА МЯСНОДАРСТВА



## Графиката Вече не придава смисъла....

Автор: Корача

Тези дни си говорихме с колегата Драго за сплазмите, които разтърсват все по-силно PC гейминга. Снощи, седнал на ракайка с приятели, отново се забих в подобни теми и в хода на леко забавления диалог стигна до наистина притеснителен извод: Графиката при изрите, макар и да е все по-близка до това, което наричаме фотореализъм, Вече не е движежщата сила за качеството им. Дори по-лошо - Вече до голяма степен я приемаме за даденост. А когато тя е основна препоставка, за да пуснем някое нобо за глаглив, често стигаме до болезнения извод, че това на харда ни са просто едни шарени екскременти.

Едно грозно и дълго подгътано усещане се бешаило от много време у мен и като че ли всичко, което се изписа/изчете/каза/показа на последното E3, му даде силата да добие ясна форма в тези размисли.

За пример, напоследък редко ми се отдава възможността да седна и да се върхуя в някоя игра по начина, по който го правех преди. Все се питах, защо е така при положение, че последните PC заглавия, минали през ръцете ми, бяха все неща от класа. И въпреки това ръцъкъв някак... инцидентно и в момента, в който приключех с някоя игра, забръях за нея. Като се замисля, май единствено простичкият, но превъзбудителен симулатор **Silent Hunter III** оцеля след „чистака“.

След онази ракиена Вечер, обаче, си пуснах **Castlevania** за NES и израсх като обезумя до 2 часа посред нощ. Е това, точно това не ми се е случвало от много време с никоя от новите, толкова лъскаво прокламирани, типулиувани и лансирани като шедьоври игри. Графиката просто нямаше значение В случаи, не беше тя нещото, което ме прикова към тази малка и стара (почти) колкото мен игра. Привлече ме чистото удоволствие. Санкциониралите спомени, акощето.

Графиката в последните години се превърна във факт, който само излъсква и придава нов вид на Вече доказани и пребъдвали игрови концепции. Но за съжаление много малко от тези лъскави повторни опити носеха атмосферата на родното нашищие си.

Какво се случва с този бизнес? Бях се засилнал да използвам сумата „изкуство“, но тя някак ми приседна... Как художествената галерия се превърна в селски пазар?!



Прабейки една E3-ретроспекция на събитията, показаните игри, демонстрираните новости, се почувстваха като туристи сред лъскавите парацили на Капалъ Чарси. Разработчиците набледиха на шареното, но не и на интересното.

А още по-забавни са реакциите на масите, които приемат с отворени обятия всичко, в което е налят по-голям бюджет за реклама и гърьмки медийни изяви. Демонстративно пренебрегват малките, грознотии... и стойностни неща.

Електронната гейм индустрия започна все по-вече да губи облика си на изкуство (уф, изпъхах я сумата най-сетне). Което е съвсем закономерен резултат от факта, че добре иззелещащите и елементарни до глупост концепции продават. И да - за всичко е виновна графиката.

Едно от най-зловимите ладения, лично за мен, беше когато една от любимите ми поредици мина в тришимерна свят. Говоря за последния **Monkey Island**. Разработчикът сякаш забрави, че не желазията ѝ е един компютър или конзола, а още по-малко супер шарената графика, превърна тази поредица в незабравимо игрово изживяване на някакво поколение. Напръшка го хуморът, интересните сюжети, загадките... всички тези елементи на геймплея, които бяха варварски попълнени в тази отчайваща последна част.

Сещам се и за съвсем прясно изказване на един от дизайнерите на задаващия се **Ghost Recon 3**, който освен всичко останало е и Nex-Gen заглавие: „При госезания хардуер, аз като дизайнър все казах на програмистите, че искам още и още и още. Повече текстури, повече полигона... А ти ми отговаряж - Е, га, ама повече не може! Докато сега просто ме питат - А, какво още ще желаваш?“

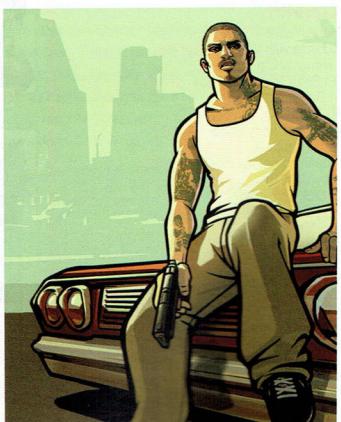
Дали наливането на пари във все по-високорезолюционни, високотекстурни, високотехнологични

заглавия е единственото нещо, убиващо изкуството в игрите, или си говорим за най-обикновено изчертване, ми е трудно да пречеся.

Но във всеки случай, това е безспорно едното въвеждащо факт, поръждащ наричайте се като кошер компании разработчици и разпространители да творят щастливо разни безсмисленни шарени.

Прелагането е търде голямо, търсенето - доста по-малко. Честно, каквато си, коя е генералната спънка за всеки от нас да играе въвътко-интересната и забавна **Dune II**? Вместо лизагия и про-американски пропаганди **C&C Generals?** Със сигурност графиката! Но тък, кое превържа едно заглавие като **GTA 8** в това, което е? Ами със сигурност не графиката!

И може би наистина е дошло времето всеки от нас да си зададе и въпроса - заради едните пусты текстури ли играем?!





РС ИГРИ



Модели Милена Илиева и Тесфора Аманасова  
фото Xground Models  
стайлинг Александр Коев  
стиль Андрей Борисов  
студия Gamers' Workshop

**АКО ПИЦАТА ВИ ПРИСТИГНЕ  
ПО-БЪРЗО ОТ ВАШИЯ E-MAIL,  
ДАЛИ НЕ Е ВРЕМЕ ЗА ПРОМЯНА**



**Специални условия  
за интернет клубове**



### **ЗА ЕДИН ПО-БЪРЗ СВЯТ**

С оптичната връзка, която ти предлагаме, твойт интернет ще бъде различен.  
Ще откриеш нови удобства и възможности, за които не си предполагал,  
че съществуват.

**Ще ги откриеш бързо, много бързо!**

България №1, НДК – Интернет център | тел. 963 38 70 | e-mail: info@interbgo.com | www.interbgo.com

**PHONOROLA**

**НЕЩО ДА КАЖТЕТЕ**

**PHONOROLA**  
нещо да кажете

**-75%**

10 лв

До 75% по-евтини международни и международни телефонни разговори.

 [www.phonorola.com](http://www.phonorola.com)



**PHONOROLA**  
нещо да кажете

**-75%**

40 лв

До 75% по-евтини международни и международни телефонни разговори.

 [www.phonorola.com](http://www.phonorola.com)

**Специални условия  
за интернет клубове**

**5**

**лв**

**10**

**лв**

**20**

**лв**

**40**

**лв**

[www.phonorola.com](http://www.phonorola.com)



# ЕЗ ЗАВИНАГИ!

Изглед на грандиозното Експо от „птичи полет“

Автор: Duffer

Над 70 000 посетители от 79 страни. Побече от 400 изложители на 50 000 квадратни метра изложбена площ. Около 1 000 демонстрации на компютри и видео-играри продукти, 1 000 от които показвани за пръв път на Експото. Над 100 милиона души, пролежали Шоуто онайде. Серия анонси на следващото поколение игрищи платформи - представеници на нова ера в света на дигиталните развлечения. Накратко (и според организаторите от Entertainment Software Association) на добро Експо EVER!

Разочаровава липса на сериозни забавки за драстични, бързи гейм-иновации. Нищо, което гори с 8 мялка стапенда да се доближи до смайливия анонс на *DOOM 3* през 2002 или *Half Life 2* на E3'2003. Тотална доминация на развлекателния хардуер над развлекателния софтуер. Експото категорично доказва - не с думи, а с цифри - края на PC гейминг ерата, краха на тази платформа - както технологично, така и по отношение на ексклузивен софтуерен контент.

Накратко (и според голяма част от редакционните ни екипи) - най-разочаровавшото Ез EVER!

Накога между тези две мнения, започнали на срешуположни походи - оптимизъм/песимизъм, различни като слънцето и луната, като *Xbox 360* и

*PlayStation 3*, се крие истината за тази грандиозното Развлечателно Експо №1.

## 10 години Ез

Някога, в началото на чудните и бъдещи '90 години на минала век, преди Electronic Entertainment Expo съществува един друго шоу, наречено Consumer Electronic Show (CES). CES се провежда два пъти годишно: зимно изложение в Лас Вегас и лятно, което най-често се организира в Чикаго, но понякога пътува и до други градове.

CES е страхотно шоу, поне ще се отнася до машабите. Проблемът е само един - хората, които го посещават, а и тези, които го организират, си наимат и цели какво да правят с компютърите и видео игрите, които се промотират на него. CES е чисто технологично шоу (по-точно експо за битова техника), по чито фирмени щандове дефицитарни продукти като хладилници, аларми за коли, телефони. На лятното шоу долните етажи в изложбения център са запазени за... порнографски продукти! Същевременно някои от най-големите гейм-компании показват продуктите си на горните етажи!

През 1995г. игралната индустрия едн ден види се „развежда“ със CES - най-вече поради факта, че на нея се гледа като на грозния и пълчив (а по тази

причина – не особено желан) братобичев на Голямата Електронна Индустрия. По време на зимното шоу същата година всички гейм-продукти се показват в самостоятелна палата, извън основната изложбена площ. Това се случва през Януари. В Лас Вегас.

Същевременно едно от преките следствия от разслебдането на Шамския сенат по Въпросите, свързани с насилието във видео игрите, е създаването на нова организация с контролни функции – Interactive Digital Software Association (IDS), прекръстена по-късно на Entertainment Software Association (ESA). С поява на Ез не се налага видео компютърните игри да се представляват посредством претърпани или асоциирани. Гейм-мейкърите припознават ESA като тяхна собствена търговска организация и обявяват намерението си да създадат и собственно търговско изложение, отпълено от CES. Идея, която напира подородна почва в лицето на гигантата *SEGA America*, обявил се веднага в подкрепа на новото начинание. По-консервативни настроения *Nintendo America* пропължават да поддръжат CES.

В началото на 1995г. IDS съобщава на всеослушание името на новото си Шоу - Electronic Entertainment Expo, или просто Ез. *SEGA*, разбира се, се включват веднага, докато *Nintendo* разбира, че ще се наложи да преизпита

городостта си евза по-късно, виждайки как за участие се записват компании след компании.

Още със самото създаване Ез се превръща във феномен. То започва като ГОЛЯМО шоу (на първото експо през '95 присъстват над 50 000 посетители) и от тогава до сега, вече 10 години, то не спира да се разрастава – разтеж, отразяваш непрестанното увлечаване на машабите на игралната индустрия.

## E3'2005

Тазгодишното Ез беше Голямо шоу. Казано по друг начин – **THE E3!** Иска ни се то да бе такова заради плеядата ултравънчови, смайващи изрази на залавия, представени на Експото. За съжаление блъсъкът на E3'2005 се дължи основно на едно събитие: представянето на новото поколение конзолен хардуер. Заявките за ребълоционализиране на света на гейминга от възмата големи играчи на пазара: *Sony* и *Microsoft*, добитковите звучат смайващо и грандиозно. И *Xbox 360*, и *Playstation 3* не излеждат просто върховъв в технологично отношение, те излеждат фантастично (по-точно като научна фантастика), потапяйки смайващо всичко, което се очаква да ни предложат персонажите компютър в близките година-гве. Спорът „коя е по-добре“





та гейм и мултимедийна станция" се очертава да бъде наведждано ожесточен и вероятно ще е основната интрига за дългия период от 8 бъдеще време, като най-вероятно ще забърши с реми или нещо близко до конзолен лап.

Шо се отнася до *Nintendo*, тъй обаче Всъщност не показва нищо съществено – и след Експото *Revolution* забучи по-скоро като красива по желание. Защото революцията вече е факт – вдигна гигантка я демонстрираха.

И тий като на колегата Коралски се падна наелектата задача да ѝ запознае в детайли с новата конзолна генерация, аз ще се ограничка само до общи впечатления и размисленията, на които ме нахвърка пресконференцията на притамата Големи.

#### Xbox 360 (Microsoft)

Вече може да знаете, че и трите компании не изчакаха началото на същинскиот E3, за да обявят продукти-

ти си. Анонсите им се състояха в рамките на семинарата преди самото Експото, а конкретно *Microsoft* избраха за сцена на представянето си ултракоремерсианската *MTV* – само по себе си показателно решение за бъдещата ориентация на конзолата. *MTV* е олицетворение на съвременната поп-култура, факел на generation next (поне що се отнася до белите западни наши). Избиралият *MTV*, *Microsoft* приелиха посланието си в строго спешничка, конкретна група потребители. От едната страна на урваничието в „гръбнакът“ на съвременния гейминг, а именно представителите на същиня пол на възраст между 18 и 34 години. За тях е мощното хардуер, стилните нов дизайн и купчината феноменално изразявани hi-def игри – от *NFL Madden 2006* до *Project Gotham Racing 3*.

*Microsoft* обаче (а също така *Sony* и *Nintendo*, между другото, но не това по-късно) си поставят далеч по-амбициозна задача: привличане на много но-

ви социални групи и хора, традиционно необвързани с гейминга. Това са най-вече младите жени и момичета, а също така т.н. casual gamers (тези, които играят само от време на време).

За целта *Microsoft* наблюдава не толкова на госадните технически дейтей (ако говори *Sony*, например), а показва солидния набор от допълнителни услуги, които ще поддържа *Xbox 360*. Нещо повече – те завижда открито намерението си да достигнат до по-широк аудитория от най-разнообразен вид.

Става дума най-вече за *Live!* съврзани услуги, които ще включват много повече идеи и функционалност от това, което се предлага в момента за *Xbox 1*, като при това далеч ще надхърдят традиционната концепция за онлайн мултиплейър.

Говори се за ингейм реклами, за мултиплейър мащобе, организирани от големи корпоративни спонсори, с осигу-

рен от тях солиден награден фонд, със стопански участници и бешетки хиляди зрители, наблюдаващи събитието онлайн. В реално време; чуба се за mono-vee downloadable content – ежедневно обновявани карти, нива, оръжия, модели автомобили, скринове и т.н. – достъпъни за сваляне срещу минимална такса; за разширения и игри, издавани „на серии“, подобно на телевизионните сапунени опери. С една дума: *Microsoft*. Пичовете никога не са били почитатели на „дребните неща“ – масабите при тях бинага са гигантски.

Разбира се, от тези щедри обещания чобек може както да се изплахи със светла надежда за бляскавото гейм-бъдеще, така и да го ползат тръпки. Още са представяни FPS игри, в които отвсякъде ме посрещат корпоративни логота, интригуващи игрални серии, чийто финал така и не докичваш, по причина че са спрени от „производство“ по средата, тий като не са достижали желаната от тъ-





близър степен на пазарна възбрашаемост и прочее и проче.

Но да не бързам с мрачните (resp. светли) прогнози и празни спекулации. До излизането на новата конзола има още поне 6 месеца, а след това само бъдещето ще покаже.

### Playstation 3 (Sony)

Много сериозна, професионална и технически солидно подплатена демонстрация. Sony бих наблюдана основно на съмнаващата хардуерна мощ на следващото поколение **Playstation** и ако целта им е била да ме оставят буквално с отворена уста, благоговееш пред японския хай-тек гений – е, признавам, успях.

Феноменалният **Cell** в комбинация с новата графична система на **NVIDIA**, показателно наречена **Reality Synthesizer** (или **RSX**) осигуряват 35 ПТИ по-солидна изчислителна мощ от тази на **Playstation 2**. Сам по себе си **RSX** ще предложи ДВА ПТИ по-солидна производителност от тази на **GeForce 6800 Ultra** карти в SLI режим! И ако това не ти звучи достатъчно впечатляващо, почакай да видиш филмчетата, показващи моменти от реалния геймърът, който този невероятен хардуер ще захарва!

Единственият неприятен момент тук е, че госта ще трябва да почакаш за последното. Това е за момента и ахилесовата пета на новия **PS3** - липсата на „must have“ (т.е. на „задължителни“) заглавия, като например боецката шефъвър на **Epic - Gears of War**, предназначени ексклузивно за **Xbox 360**.

Единственият неприятен момент тук е, че госта ще трябва да почакаш за последното. Това е за момента и ахилесовата пета на новия **PS3** - липсата на „must have“ заглавия.

Докато **Microsoft** очевидно залагат на старата формула с „ексклузивите“ заглавия, успяла да изстрие **Xbox 1** от 0 до 20 милиона продадени конзоли, **Sony** разчитат на неизвърчените възможности за гейм-разработка, които предлагат новата им платформа, за да привлекат максимален брой гейверъти.

Като цяло, Впечатление прави фактът, че почти всичко интересно (като изключим „ексклузивите“), което ще се появи за **PS3**, ще го видим и на **Xbox 360** – т.е. всички извън „домашните“ гейм студии ще се пренесат единвременно и във всички платформи.

Дори и при това положение обаче, много от малките и средни гейверъти компании няма да съумят да оцеляват в условията на next gen изграждана пазар. Неминуемото нарастване на обема на средствата за разработка ще доведе много струи до липата на конкурентните им способности. В резултат ще станем свидетели на още по-засилваща се тенденция към сливане и погълтане на по-малките играви студии от развлечателни гиганти като **EA**, **Sony**, **Microsoft**, **Vivendi**.

Конзолата на **Sony** ще се появи на пазара около половина година след дебюта на **Xbox 360** – основно предимството, на което разчитат **Microsoft**, за да съумят да побегнат в борбата с „вечната“ промишлен.

### Revolution (Nintendo)

Да, признавам – големите „N“ бяха най-неубедителни със своята презентация. Не показва нищо конкретно. За сметка на това пресконференцията им беше най-забавната и интересна. С много чуствство за хumor и госта премерено, **Nintendo** обявиха новата си Революция, която за съжаление засега все още си остава добре пазена тайна. За сметка на това демонстрираха няколко госта луѓи (запазени марки на **Nintendo**) заглавия за портативната си конзола **DS**, след които се отмъчаха обещаващите да се превърнат в нещо култово **Electroplankton** и претендент за титлата „Тамагочи на 2005“ – **Nintendogs**.

Виждам е, че и титрата играчи на конзолния пазар обещаха в една или друга степен обратна съвместимост със старите заглавия, но като че ли обещанието на **Nintendo** звучи най-примамливо: свободен, онлайн достъп до архив от игри, съставляващи сами по себе си цялата 20 годишна история на компанията: от **NES** и **SNES**, през **Nintendo 64** до **GameCube**.

Открито е казано, че има, които си поставят трите компании и намеренията, които огласиха на **E3**, до голяма степен съблагат: разширяване на гейм пазара, приближане на нови групи играчи, ребълдоционализиране на гейминга. За последното всяка от корпорациите предлага своя собствена Визия: за **Microsoft** пътят в HD ребълдоизацията и новата мрежа от **Live!** услуги. За **Sony** – смайбъчната хардуерна платформа, предоставяща в ръцете на

гейм-дизайнерите средства и инструменти за разработка с уникална мощ.

Що се отнася до намеренията на **Nintendo** – те останаха тъгъгълъги. Но веднън на себе си, неподправимият **Satoru Iwata**, президент на компанията, забърши анонса на **Revolution** със следното изречение: „Ние си поставихме за цел да създадем платформа, на която всичките игри ще триумфират над Великия хардвер!“

Признавам, че от всички щедри обещания, които чух в рамките на тези анонси, това беше единствената реклама, която ми възхна надежда за по-светлото, иновативно и креативно бъдеще на next gen гейминга.

### PC платформата – а сега какъв?

Останал в сянката на next gen конзолите, добрият стар PC като че ли нямаше какъв нова да покаже. В края на краишата ние – PC играчи – сме съвсем и със съиско-резолюционна графика, и с анти-алийзинг, и с реалистична физика и партиклиъв ефекти. Магар те да изглеждат като следващото голямо УАУ! за конзолите потребители, за нас са дадените от години. Графичната „революция“, която те предлагат, не ни впечатлява по една основа – на причина – за нас тя е old news. За това ние каквите: хей, **Sony**, **Microsoft** и **Nintendo**! Пробуйвайте визуалните си „революции“ другаде. Опитайте се да впечатлите с тях **Xbox**, **PS2** и **GC** издръжите! Ние отговаряме на нагледахме и на съмните на подобни неща. Това, което ние искали от разработчиците на PC заглавия, са оригинални гейм концеп-





ши, нови игри, революции на мисълта! Или ако не това, то поне побече зрялост на установените ханови функции, побече професионализъм на реализацията, изчистени от негомислици и откровени малоумия игрални франчайзи. И ако ще черпят игри от киното, телевизията или гори от музикалната индустрия, да го правят умно за Бога!

Да вземат пример от *Starbreeze Studios*, гъвкал го възел! Толкова ли е тругено?

#### Нов живот за онлайн свидетелство. Putting RPG back in MMORPG.

Очевидно следващото поколение конзоли предявява сериозни претенции към жанра, в който засега PC платформата е единствен владетел – масовите онлайн игри. За частите производителите на пободни заглавия, заложили на PC платформата, съсъзнават масшабите и сериозността на тази заплаха и са готови да отвърнат пободващо на нея.

Голямо предимство за PC базираните MMORPG-ти е концептуалната зрялост на игралното съдържание, направено през годините. Докато на Sony и Microsoft търпят, че им се наложи да се съблъскват с гордювия възел от проблеми, сътворени с изграждане на масивни онлайн мрежи, поддръжка и прочее чисто инфраструктурни проблеми, за компании като NCsoft (*Lineage*, *Guild Wars*) и Blizzard (*World of Warcraft*) те са вече побече или по-малко минало. Разбира се, това най-малкото ще бъде усъвоявано когото и

да било. Защото няма нищо по-лесно за мастионити като *Microsoft* и *Sony* просто да си платят и тези разработчици да заработкаят за мяк. Вече станахме съдъбители какъв спорни кадорна фирма като *Bungie* заряза PC пазара и заработи изцяло и единствено за *Xbox*.

Добрата новина за PC MMORPG-тата се състои най-вече във факта, че разработчиците на пободни заглавия най-после решиха да скъсят с изтърканите *EverQuest* клиенти. Неко побече – след намесата на Безездните *Blizzard* на пазара и тогавашната доминация на *World of Warcraft*, побече стига да предпогтоха. Вместо да се конкурират с тази концепция, да излизат с нещо ново, непознато и различно.

*Guild Wars*, например, че предложи грастично нов подход към игралната динамика, както и нов модел за пазарна реализация и възпроизвеждане. Заглавия като *City of Villains* разчитат на страхотната си, инициативна PvP система, включваща строеж на бази. *Auto Assault* тък ще се изрази като *Diablo*, но с автомобили! *Age of Conan* разкри краино оригиналната идея за хибридо RPG/MMORPG: част от играта акцентира върху самостоятелната кампания, а след приключването ѝ играчът може да продължи да развива героя си онлайн. *Blizzard* също не Ѹвънерибява да лежат на стари лади и предоставиха *Battlegrounds* концепцията. В крайна сметка изглежда, че MMORPG щирите най-после започват наистина да се диференцират една от друга; да придобият истинска уникатност, вместо просто да се имитират взаимно.

#### „Зрелият гейминг“

Факт е, че на тазгодишното E3, като че ли бяхме лишиeni от „развлекателното“ присъствие на откривани гейм-боклуци. Може би гейм-компаниите най-после започват да прилагат по-ситен филтер на истински шийлдите на концепции още на стадият предварителни концепции? Още побече, че много анализатори търсят, че некомпромисното показване разходите за разработка търсаат времето да ограничи броите на търсещи гигантски концепции.

За съжаление не видяхме и нито една

истинска, революционна, „УАУ“ игра – поне нищо от ранга на *Half Life 2* или *Doom 3*. Най-близко до това беше *Spore* на култния Will Wright и показаната на закрити братя *Pray* на 3D Realms и *Human Head (Rune)*, поради което присъствието ѝ на експо то съмстана някак неизлязано. Впрочем, пародирано, но ето как се случва, че феноменално инициативната *Pray*, която предизвика аблсомлен фурор и наелектризира с грандиозни очаквания феновете на FPS жанра през 97-ма, чиято разработка 3D Realms спряха през 98-99-та година, заради – поне както се говореше тогава – започвана на работа по по-перспективния *Duke Nukem Forever*, в крайна сметка май все пак ще се покажи преди него. Или за разлика от него – все още не се знае със сигурност, макар в последния си брой PC Gamer да огласи новината, че нюо Джоуки ще има. Показаните, както споменах при затворени братя, филмчета от *Pray*, небусмислено разкриха факта, че ако през 98-ма загла-

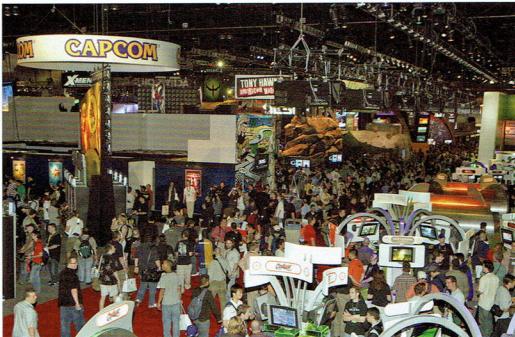
шието е изглеждало революционно, то днес, след като година наред жанрът търчи на едно място, инициативният ѝ заряд не е загубил и кървав електрон. Дори напротив!

Колкото до *Spore* и *Will Wright* – няма как да не отчепят стоятът събота, че чиът например цяла планина пари за EA и да му позволят побори творческо-експериментални „запитания“ в най-малкото, което могат да направят за него. Преподават никой в развлекателния концерн не гледа сериозно точно на този проект на УИ – по-скоро го оставят да се забавлява в свободното си време.

Като цяло, за пограда година Шоуто беше също настичено със закономерна поредица от „сигури“ залози: проявление на съществуващи франчайзи (*Civilization IV*, *Quake IV*, *Call of Duty 2*, *Unreal Tournament 2007*) и игри, базирани на известни кино продукти (*The Godfather*, *King Kong*, *Scarface*).

#### И все пак – каквото става с PC геймингът?

Да, на PC сцената беше доста по-спокойна, отколкото на конзолната аrena. В никакъв случай не съм склонен да се съглася с хората, побързали да обявят PC гейминга за мъртъв, а почитателите на тази платформа за евба ли не обречени на конзолно бъдеще. Макар сериозните индикации в тази посока да не липсват и пободни залози да не се базират на празни приказки, а на съразнаващото технологично превъзходство на новото поколение конзоли – безпрецедентно, предвид факта, че до-



сега Винаги PC хардуерът беше сериозно преъзхождащ, аз предпочитам да съм оптимист. Нека не забравиме как преди няколко години мнозина предиличаха и коничната на конзолите. На E3'2005 бях представени достатъчно силни, качествени заглавия, които да осигурят бъдещето на PC-та като социална играчка система поне за още 2 години напред. Нямам га не призная, че за разлика от преди 3-4 години, те са значително по-малко на брой, но лично за глядам на PC гейм индустрията като на боледуващ, а не умиращ субект.

На FPS фронта видяхме цяла плеяда дългоочаквани заглавия, като S.T.A.L.K.E.R., F.E.A.R., Quake 4, CoD 2, UT2007, Enemy Territory: Quake Wars, Company of Heroes, Serious Sam II. Да не говорим тук за *Pray*.

Очевидно най-популярният през последните години PC жанр няма да предложи наборение от смайвици и ребюлошонни заглавия, но поне някои от тях ще се близнат до подобно определение, а достатъчно количество от останалите ще се характеризират с качеството, което да заобволи и най-препечиснатите.

Стратегическият жанр също имаше с какво да се похваля: *Age of Empires III* и новия *Rise of Legends* (продължение на супер успешната *Rise of Nations*) блестяха с визуално и концептуално великолепие, невиждано досега на RTS святата. За продълженията на кутуби класику като *Civilization* и *Heroes of Might and Magic* сумите са просто излиши.

RPG феновете също имат с какво да „олакват“ окото. Среду безкрайните *Final Fantasy* анонси за всяка от новите конзолни платформи видяхме фантастични неща, като продължението на известната *Elder Scrolls* поредица (*Oblivion*) - едно от най-амбициозните ролеви заглавия към днешна дата. PC ексклузивът *The Witcher* на ползищите от CD Project, който, въпреки че е базиран на вече доста старицки *Odyssey* ендъжън на *BioWare* (*Neverwinter Nights*, *Knights of the Old Republic*), от ден на ден изглежда все по-блеччтящо - и като визия, и като идеен заряг.

Да не забравяме и представящия *Dunecon Siege II*, за съжаление само загат-

натия *Fallout III* на *Bethesda* и загаващия се *Fable: The Lost Chapters* - спешано издание за PC. С нетърпение очакваме и *Gothic III* на немците от *Raven Bytes*, за който винаги твърдяхам, че ще е „по-добрият“ *Gothic*.

Разбира се, в горните редове говори оптимистът в мен. Песимистът не може да си затвори очите за факта, че на фронта на PC-то като цяло чареше запади. Интересни размисления се гонят в главата ми въз основа на това. Изглежда винаги „зомби риби“ в бизнеса са се насочили към многообещаващия ню конзолен пазар, оставайки най-после PC геймърите на спокойствие – да работят и творят, без никак мащаб разпространение да имуща непрестанно бъврато. Може би, след като получат така необходимото им време за работа, непримиснати от беумини срокове и маркетингови свръхочаквания, PC дизайнерите ще същумят да се завърнат към креативните си корени, ще си припомнят доброто старо време, когато игрите се правеха не само за пари, а предимно за развлечение.

#### Оптимични се мисли

E3 нахлу с какофония от звуци, форми и цветове и после оптумя – както всяка година. Но отзвукът от случилото се на него ще продължи да къти из коридорите на гейминга като ехо, разнасящо едно сакрално пророчество, гласящо следното: „Ончка ни сериозно разместяване на пластовете в игралния бизнес. Предстоят дни на промени – драстични промени, след които светът на електронните развлечения вече никога няма да бъде същият.“ Какво и как ще се промени? В каква точно посока ще поеме индустрията през следващото десетилетие? Сигурен съм, че гори Кен Кутара и Бил Гейтс не бих могли да отговорят с точност на този въпрос. Но накъдето и да се отправят тя, едва ли има опасност някой от нас да се изгуби в загадващата се буря. Защото и занапред ще има един ясън ориентир, сигурен маркер за навигация и неговото име е *Electronic Entertainment Expo*. Шо се отнася до часа и гамата, те вече са известни – L.A. Convention Center от 10 до 12 Май 2006г.

## Babes of E3

Винаги сме били на принципа „Гледам, гледам и по-хубави от нас няма“, но от този Е3 за кой ли път се уверихме, че уравнението (с много малко изключения) красота и млада американска девойка гори от математическа гледна точка е трудно оществимо. Ето защо:





# ММО игрите на ЕЗ

## Новите хоризонти на гейминга

Автор: doomy

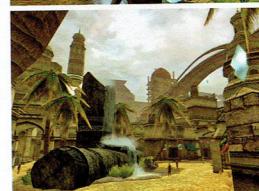
В откривация материал за тази годишно изложение споделихме с вас всичко по-ясно очертаващото се тренденция при издаването на игрите във връзка със съществуващите на РС гейминги. Превръщането на Световната Мрежа във все по-голяма територия, включително и за потребители от бившия източно-европейски блок, както и със съвсем новото и различно изграждано преживяване, което онлайн Вселените предлагат, способстваха за бързото популяризиране на жанра и еволюционирането му за кратко време от един, своят рода, експеримент до широкомасивна, дейстително масова мания. Затова, накак не е чудно, че на ЕЗ 2005 освен популярният заглавия – част от които вече реално са на пазара – бяха представени и още около 25 игри в процес на разработка, чиито премиери предстоят в рамките на следващите 2 години. Валеждайки се отблизо в тях, остро впечатление прави концептуалното многообразие и стремежът за интегриране в геймплея на някои крайно интересни идеи и оригинални хрумвания – сигурен знак, че на ММО-тата тепърва и предстои да се раздигнат и изживят своя истински възход. Разбира се, имаше и заглавия, които заложиха на изпътани схеми или пък се откряваха с подчертаната си екшън-ориентираност, подкрепени от мощни графични ефекти. В този материал сме подбрали няколко от по-широко представените на ЕЗ 2005 фирми и ММО проекти.

### Turbine

Това е компанията, предизвикаваща като че ли най-големия интерес сред феновете, главно поради наличието на две заглавия, които могат да се проговарат само с имената си.

### Dungeons & Dragons Online: Stormreach

Всичко тук е ясно. Същесм очаквано и D&D Вселената се пренесе онлайн. Играта ще използва преработена версия на 3.5 издането на D&D правила, като корекции са направени с оглед излизането на онлайн сцената. Разработчиците първото, че инстанции ще изграждат основна роля в играта, като се обещават доста добри рандъм генериирани подземия, даващи стимул на израчуните да си преминат побеч от безньк. **D&D Online** е в доста напреднал стадий на разработване, като всички присъствали на презентацията са останали впечатленi от графиката и удобното управление. В добриите старти прадищата на D&D играте, че разполагат със възможности за мулти-клас гроу, а първоначалният лимит на левъйтите ще бъде 20, като се обещават множество и на временните юнгдейти и мини-експанжии. Странното е, че в началния release, PvP изобщо няма да присъства, като всичко ще бъде насочено към кооперативното PvE. Това може и да изиграе лоша шега на разработчиците, но доведе до заглавия, експлоатиращи тази Вселена, винаги са били с подобна насоченост, така че ще видим как ще се разделят нещата и тук. Играта можем да очакваме по Коледа.



### Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar

Отново логичен ход, Въпреки че е малко странно как една компания в условия да се покона до голямата гръмка франчайза. Все пак, по Въпросния се работеше заедно с Vivendi, но нещата не потързали и сега заглавието е променено по първоначалното Middle Earth Online на Shadows of Angmar. Основният коз в ръкава на играта ще бъде мясната обвързаност на дейстията ни със забикалияния свят. Тоесть, че



има динамична система от квестове, която ще зависи както от нашите предходни дейстия, така и от теми на останалите играчи. Как точно ще бъде реализиран този момент, все още никой не знае. Подобно на D&D Online, и тук ще имаме мясна обвързаност с инстанси, което явно е на мода. Поради разработва в отношенията между Vivendi и Turbine, играта се очаква някъде към първата четвърт на 2006, Въпреки че преди бе обявена за тази есен.

### NCSoft

Корейските убедително се очертават като една от най-големите сили на MMO сцената и, както личи, ще се задържат там още дълги години. Вече напротали забъдна репутация и капи-

тал, тя си позволява не само огромен шанс на изложението, но и обвиха няколко крайно интересни и иновативни заглавия. Освен с предстоящите си проекти, NCSoft изненадаха приятно и с обявяването на доста обемни (и най-важното - безплатни) добавки към набората вече инерция Guild Wars.

### Auto Assault

Искате оригинално ММО? Пискало ви е от доспехи и бългохи елфи? В такъв случай, това е вашата игра – постапалистичен свят, в който вместо геройчни персонажи ще управявате и разигвате накачени с български бидобе оръжия и брони автомобили. От видялото на презентацията играта определено изглежда въпреки по-добре от началните версии, а и вече откровено си личи ориентираността ѝ побече към екипи, отколкото към RPG-то. Почти всичко по околната светън е разрушено, че го разрушите на возилата са прекалено много (а във финалната версия ще бъдат гори още побече), а удоволствието от гласовата координация между играчите е небързото. В най-скоро време ще видим как от Net Devil са се справили с предизвикателството от начинътът – ориентираността и бъдството от физичността на движението, тъй като играта е обявена за края на лятото.





## Tabula Rasa

Впечатляваща комбинация от FPS и RPG, в едн фумуристичен свят, къде тощ трябва да се изправим срещу прогресивна извънземна инвазия. Разработката не е скороина, но преди 6-7 месеца проектът се върна почти на нулата, тъй като концепцията станала неконкурентоспособна с течение на времето. При всички положения, това е едно от любопитните заглавия и моят съвет е да имате едно на ум за него – подозирам, че ще има с какво да ни изненада приятно, след като с него са съврзани имена като Ричард Герийт и Стар Лайн. Засега за приблизителна дата на излизане се спряга началото на следващата година.



помежду си. Очертава се много екшън и PvP ориентирано заглавие, чиято играчка концепция само подсказва, че трябва да го включим в евентуални си бъдещи планове за онлайн игри във преживявания. Очаква се да излезе чак в началото на 2007-а...

## Funcom

### Age of Conan: Hyborian Adventures

Най-интересното при това заглавие на Funcom, е въглата соло кампания, преди да запретнете ръкави и да се мемтнете в онлайн мелето. Автоматично са решили, че докато не стане 20-о ниво, ще сте съвсем сами, с което явно се цели избигването на така ненавистните за всеки закорабял MMO играч „newbie“ зони. Всичко



## Webzen

Познати на български и световния геймър с едноименниото си заглавие – южнокорейската Mu Online – тази година личовете имаха много солидно присъствие на изложението и с обявяваните заглавия най-вероятно ще се намесят още в MMО средите.

## APB: All Points Bulletin

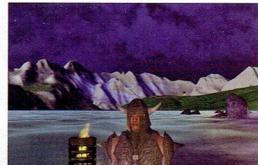
Достатъчно е да се спомене, че играта ще представлява онай версия на GTA, както и че върху проекта работи Дейвид Джоунс – башата на Въпросната поредица. Иерачите ще се организират в банди или полицейски групировки, ще се борят за територии и ще участват в масови сблъсъци

това в похвално, а и самото заглавие изглежда доста екшън ориентирано (впрочем, това се очертава като тенденция напоследък), като гори има зони на поражение и сами ще преенчвате, в движение, коя част от мялото на противника ще е най-слабо защищена, насочвайки ударите си във така посока. Заглавието можем да очакваме щом пукне следващата пролет.

## Sigil Games Online

### Vanguard: Saga of Heroes

Заглавието предизвика интерес още със споменаването на имената Браг Макуйб и Джейк Бътър – създалите на оригиналния EverQuest.



нири, създавани от разработчиците. Единственият плашещ момент е липсата на Dungeons...

Това бе част от най-guckyтираните и очаквани игри на изложението тази година. Редом с тях задължително трябва да споменем още Imperator (краино обещаващо фумуристично заглавие тип Anarchy Online), Twilight War: After the Fall (MMO бъв Fallout-опогодена Вселена), Risk Your Life: Path of the Emperor (много любопитен корейски фентъзи проект, подплатен с гигантски бъдък), Uncharted Waters Online (пиратско MMO), Gods and Heroes: Rome Rising (госта масирано и PvP насочено MMORPG) и Pirates of the Caribbean Online (по небезизвестния франчайз на Дисни).



Очертава се като госта хардкор игра, изискваща посвещаване на много време и вече придобити в подобни заглавия умения, тъй че насочеността ѝ ще е предимно към старите кучета в жанра и труно ще пробие на мейстрийски пазар, когато се появи датата.

## Farlan Entertainment

### Dark and Light

Около това интригуващо заглавие, обещаващо огромен и жив свят, с чудесна графика и без лошини зони, се шуми отговаря. Хардкорното на него е, че ще бъде подчертано PvP ориентирано, като името на тази цел ще служат множеството ивици и тур-

ни идейни и авангардно звучачи проекти. Във всеки случай ни представят няколко интересни години, в които окончателно ще се разбере в каква посока ще поеме този многообразен клон на електронните забавления.



2005

# 2K Games

Автор: SaintP

2K Games направи доста добро впечатление на тазгодишното E3. Разпространяват (заг който Всъщност стои Take Two) се е заел с богоугодното дело да ни донесе няколко особено яки заглавия до края на годината. Поголемият блю-чървен неонов надпис и кино екрана на щанга на 2K постоянно се твърляха хора, обезети от желанието да хъръят по едно око на игри като *Prey* и *Serious Sam II*. А в специално изградена за целта облака бутика касмийците можеха да видят какво ново ще донесе *Civilization IV*. Фирмата ща разпространява и чаканата със замашен дух *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, която ще показва от *Bethesda*. Ето и какво ново стана ясно покрай българските заставки:



че характерни за една цивилизация за-  
нимания.

По време на E3 главният дизайнер зад заглавието, Сорен Джонсън, устроил се попеце пред еднин грамаден монитор, опитвайки се да обясни какъв точно е различното този път. Като цяло прави впечатление, че *Firaxis* се опитват да изчистят дизайна на играта от сосагни технически детали, които развалият уводството. Например, винаги съм се дразнел от ефекта на индустриския замърсяване в тройката, често

очистване беше реализирано от кръвено нескопосано и прелюбопита-  
гаше доспа до съдържане с мишика. Е, такива момен-  
ти няма да има повече – дизайнерите са си поставили  
за цел едни по-забавни и оле-  
комени интерфейси и управле-  
ние, без обаче това да се отразява

на стратегическата дълбочина на играта.

Другият акцент лежи върху мултплей-  
ъра. Кооперативната игра ще е улесне-  
на, като съвършните абстрактно ще  
споделят всичко – ресурси, бонуси и тн. Ще се поддържат Всевъзможни ре-

жими на игра – Интернет, LAN, hot-se-  
at, походов интернет сървър, игра по и-  
мейл. Джонсън сподели, че се е убедил в  
значението на мултплейъра в играта и хората му са забъркали непоклатима  
мултплейър поддръжка.

Разбира се, ще има и десетки козме-  
тични поборби – като почлен от 3D  
енръжна (погодение на използване в  
*Sid Meier's Pirates*) и стилизан по разно-  
образни маки геймплейни набобъзере-  
ния – може да избираш между гва лиде-  
ра за всяка цивилизация, като всеки дава  
различен бонус, религиите ще играят важна роля, технологичното  
дърво ще може да се следва по-свободно  
и доспа другу. Всичко това се чака  
към края на годината.

## Prey

Производител: Human Head Studios

Платформа: PC, X360

Издава: 2006

Жанр: FPS

Играта беше представена на будката на ATI и първото впечатление беше откровено негативно – късополите фи-  
мили на щанга, с мръсно-брауните си косички и напушрени физиономии ся-  
каш изважаха от производна българска магистратура.

За играта – *Prey* беше обявена  
за тръбъ път през далечната  
1995-а от 3D Realms. Десе-  
тина години по-късно *Huiman Head* са се залъгали да добър-  
шат започнатото и най-съ-  
ните да ни разкажат историята  
за индианаца Томи, който по необ-  
ляше тръбъ да се бие с купища изън-  
земни в поредния фърст персон шу-  
тър. Всъщност, "персонажът" не е много  
да има място казано, защото играта из-  
глежда защеметяваща и блести с ин-  
тересни нововъведения.

Като за начало графиката е съмнителна,  
програмистите са хърълили доспа



труп, за да са на ниво в компанията на  
игри като *Doom 3*. Дизайнът на оръ-  
жията използва изъбърните на ти-  
личните фърст персон кишела, а по-  
лигоните на чудовищата също пращат  
от оригинални идеи. Разработчиците  
обещават не само спирачъ фъл екшън,  
но и заблагодарява история, бързина се  
около теми като социална отговор-  
ност, саможертвеност и някоя и друга  
любовна авантюра (пребъд, със игра  
ще е 18+, дано поне дизайнерите да ни  
отпускат никой и друг кадър инциански  
порно).

Добави към това грамаден и разнооб-  
разен игрален свят, освен със замъки  
от индианската митология и ти става  
ясно, че *Human Head* май са намерили  
формулата, по която да ни предложат  
нещо интригуващо и стойностно.

ФИЛМЧЕ  
НА ДИСКА

## Civilization IV

Производител: Firaxis

Сайт: <http://www.civ4.com/>

Платформа: PC

Издава: TBA

Жанр: Стратегия

Незадълго от шофата зад заглавието, Цивилизациите щинага са се разбили на голема популярност сред почи-  
тателите на стратегически-  
те игри. Типичен пример за кон-  
цепция, която поради мащабността си не се износва с времето, а феновете са жадни за нови и нови тракторки на добре изпитваната формула. Вълнросна-  
та, между другото, отново остава не-  
променена: избери си раса и се впусни в  
вълъг походов поход на завоевания, на-  
учен прогрес, културен цъфтеж и про-

## Serious Sam II

**Производител:** Croteam  
**Сайт:** <http://www.serioussam2.com/>  
**Платформа:** PC, Xbox  
**Излиза:** края на 2005  
**Жанр:** FPS

Благодарение на 2K, Croteam също ентузиазирано показва най-новото си творение на ЕЗ. И е трудно този ентузиазъм да не се прехърчи и въвърх таб, предвид демото, показано на шоуто. Серийният Сам Вече се захранва от нов енджин, който вдига лембата на визуалното качество до състрем предшественика си, но пръжката да позволява изобразяването на маса врагове на екран. Пичът, който представяше играта на будката, спомена нещо като 300, а демото не остави грам съ-



## 1C Company

Източноевропейското пристъпие на ЕЗ беше подчертано от 1C Company – руски разпространител и разработчик, на който фълкъм IL-2 Sturmovik. Братушките представиха общо 23 игри на изложението, като силно впечатление правят посветените на Важни за руската история моменти – Stalingrad, Cuban Missile Crisis, World War I, World War II RTS и You Are Empty. Бутика 6059 в Лос Анджелис е била замърсена за по-

сетимели и само пишещите братя и представители на разпространителят са били допуснати да видят творчеството на московишите.

### You Are Empty

**Производител:** Digital Spray Studios  
**Разпространител:** 1C COMPANY  
**Платформа:** PC  
**Излиза:** не се знае  
**Жанр:** FPS



## The Elder Scrolls IV: Oblivion

**Производител:** Bethesda Softworks  
**Сайт:** <http://www.elder-scrolls.com/>  
**Платформа:** PC, X360  
**Излиза:** края на 2005  
**Жанр:** RPG

Ролевата игра, която няма нужда от представяне. Вече ти предложихме предварителен поглед в предишните броеве и показаното на ЕЗ потърка. За написаното от колегата Alex III. Графиката е феноменална и помага за създаването на огромен реалистичен свят с нас хиляди NPC-та. Гъвздейки 8 програмата ще е уничтожена ИИ система, разработена от Bethesda, която контролира побежението на гореописаната маса 24/7 и им позволява да го променят спрямо ситуацията. Играят се чака към края на годината, а готовата можеш да си препрочиташи предиото ни и да чакаш нови трейлъри и ъндейти.



Автор: Orlinator

Интригата в You Are Empty се върти около станалия вече банален супер-войник, в случаи заразен с неизвестен вирус, който го превръща в мутант. Драмата ще се развива в Русия през петдесетте години на минала век, малко след колапса на САЩ в Студената война (Сърбия ще я видим пропаднали в компютърна игра). Естествено, братушките не си поплъват и моментално измислят някаква осо-

## Микроскопично момче

На конференцията си преди ЕЗ, бъсът на Nintendo of America Реджи демонстрира най-новия представител на семейство GameBoy – Micro. Новата конзола е с изключително малки размери и може да се побере във всеки джоб. Но не си правете погрешни впечатления – екрана на таба малко „чудо“ е най-добрият и най-компактният, който Nintendo са пускат на пазара. Миниатюра ще може да лягва във всички игри за GameBoy Advance, а според непотвърдената информация файловете в MP3 формат и гори видео файлове. Очаква се цената да бъде достъпна гори за българския играч, тъка, че в скоро време нищо чудно всички да сме въоръжени с едно такова. GBA Micro излиза в края на годината.



Свежата мръвка нализа и новата джобна конзола на SONY...

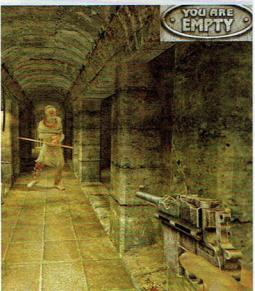
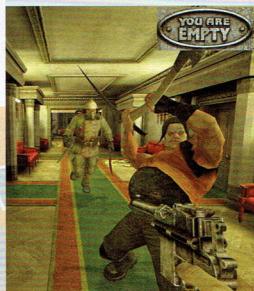
Трихиесдесетият финал на таизодиценти ЕЗ бе положен от анонса на японската компания GrayZ, специализирана в производството и разпространението на порно филми, както скриптоват на пускат събитие заглавия и в UMD формат. Демек – предназначени за SONY PSP. GrayZ е една от две японски фирми, направили публичен анонс за подобна богоугодна фейност. А най-добре им заглавия ще бъдат налични на пазара в следващите няколко месеца. Това е напълно очаквано и естествено явление, след като от PlayBoy в края на мината година решиха да пуснат свое издание с фото албуми и кратки клипове за същия тип медия, малко след смартма на конзолата в Америка. Друга японска компания, обявила намерението си да докара съвсем мясо на екрана на PSP, е гигантът в порно-браница с вече почти 20-годишна история, Vivid Interactive.





бено зла машина, която заменя нормалните мозъци на хората с тикива на военни машини. Повече роли на едни таков типаж, който е заразен от машинката и докато избива зомби, медицински сестри, агенти и босове, трябва да се запасва с нужните лекарства. Съответните зелени насали зомби, сестри, агенти и босове пък ще са довольно простички, което не набежда

на мисълта, че ще видим едни типични, издържан в класическите традиции представител на жанра, където еквиалентът приижда на тази, а вразите в много от случаите се тълпят пред мерника безплатно на килограм. Ако и хуморът, който ни се обещава, е на ниво, вероятно *You Are Empty* ще бъде култова касапина, която ще ни върне спомена и тръпката от добирите стари времена.



### XIII Century: Death or Glory

**Производител:** Unicorn Games Studio  
**Разпространение:** 1C COMPANY  
**Сайт:** [http://mtg.games.1c.ru/13\\_century/](http://mtg.games.1c.ru/13_century/)  
**Платформа:** PC  
**Излиза:** не е знае 2006  
**Жанр:** Стратегия

Явно могат да се правят епични „сумулатори“ на история от типа *Rome: Total War* си е проправила път и до братска Русия. *XIII Century: Death or Glory* се базира на вече утвърдената концепция за глобалното планиране вър-



те, с които ще може да са играе, с французи, англичани, немци, британци и... – както обяснява официалния сайт на играта – други. По примера на *Medieval Total War* ще има и допълнителни наши, чиято функция ще е само да ти пропрат живота, докато се опиташ да спретнеш прощияваща империя. Словенава се и възможност за модифициране на екипировка на войниците, както и *Stronghold*-ски опции да си спретнеш сам неразрушими крепости. Камо цяло, заемките от други заглавия ми изглеждат търгове много, за да бъде играта нещо повече от поредния клонинг, но предвид състоянието на индустрията, ще трябва да се задоволим и с това.

### Stalingrad

**Производител:** 4X Studios  
**Разпространение:** 1C COMPANY  
**Сайт:** <http://www.stalingrad-game.ru/>  
**Излиза:** 2005  
**Жанр:** Стратегия

Заредени с патриотичен памес, 4X Studios обещават да представят игнорираната за сметка на Омаха битка за Сталинград по най-детайлния и исторически акуратен начин, виждан до момента. В интерес на истината, в сравнение с битката за Сталинград, лажното приключение на американците и съюзниците е като посещение на блакче на ужасите от увеселителен атракцион, така че ако обещанията се спазят, ще станем свидетели на действително страхотни сблъсъци между Вермахта и руснаци, бранещи съзби и нокти града на Вождъ. Ше можеш да играеш с коя да е от двете фракции, обещани са 36 „нормални“ мисии и още седем скрити. Историческият реализъм ще се държи и от факта, че



битките достоверно ще пресъздават атмосферичните карти на бойните терени от онова време, а едници, въоръжени и екипирани като са идентични на реалните им прототипи. И след

всичко казано игва тютюнния срив – фюзилерна графика, която на всичкото отгоре е далеч от най-добриите образци на фюзилерните RTS-и. Но виждам абсолютно никакъв начин тя да пресъздаде побобавшо величавата атмосфера на онези пропити от героизъм и саможертва дни, нито да бъде опрабдана през 2005-та година.





## Captain Blood

Производител: Akella

Разпространение: 1C COMPANY

Сайт: [http://int.games.1c.ru/captain\\_blood/](http://int.games.1c.ru/captain_blood/)

Издава: 01 2005

Жанр: Морски симулатор

Има ли някой, пропуснал да чуе за легендарния Капитан Бъб и приключенията му в Карийско море? Странно как досега никой от „пиратските“ игри не се опита да пресъздаде великия роман на Рафаел Сабатини и битките на една от най-емблематичните фигури в пиратския фолклор. Но ето, че най-после *Akella* ни представят възможността да блеснем в кожата на купулния капитан и, съобразявайки се със скоростта на Вятъра, Вълнението, Видимостта и прочее фактори да громим Вражески кораби в името на НВ Пляжката. Неподобно за представителите на жанра,



но тък в унисон с името си, играта ще пополни екраните ни в доста къръв. Геймплеят няма да бъде отворен, както в поченето заглавия от типа, аще се базира на мисии, чието изпълнение ще води до събиране с разни експри. Ше присъства и ролеви елемент – като пактантът ще получава точки опит, по-

вшивани характеристиките му. Из-вън стребла с бордовите оръдия и отвествия отговор на противниците, останалото е ясно – ръкопашен бой при абордаж и пак ръкопашен бой при завземане на град. Как ще бъде изпълнено Всичко това, ще разберем в началото на 2006-та.

## Parkan II

Производител: Nikita

Разпространение: 1C COMPANY

Сайт: [http://int.games.1c.ru/parkan\\_2/](http://int.games.1c.ru/parkan_2/)

Издава: 03 2005

Жанр: Космически симулатор

*Parkan II*, Въпреки странното си име, е може би най-обещаващото заглавие от кампания на *1C COMPANY*. От скъбдана информация разбирате, че ни очаква нелинейен космически симулатор от типа на *Freelancer*, с тази разлика, че тук геймплеят ще се разгръща не едно нюбо (бонен кораб), а на цели три – ще пускаме с футуристични пушкала (бъб FPS режим), ще карахме космически кораби и наземни МПС-та, а накрая ще завладяваме планети и гори здравкести. Към това прибавяме и роботи, които реално ще извършват тези дейности, и с умома готова фабула за хитрото екшън. Остава единствено да видим дали наистина някой е способен да съчетае в едно *Unreal*, *Freelancer* и *Master of Orion*...



## Blood Magic

Производител: Sky Fallen

Разпространение: HD Interactive / 1C COMPANY

Сайт: [http://int.games.1c.ru/blood\\_magic/](http://int.games.1c.ru/blood_magic/)

Издава: 04 2005

Жанр: RPG

*Blood Magic* е амбициозен опит на *Sky Fallen* да се вредят в пазара на касовите РПГ-та. Историята ще се върти около някой си Mogo, който очевидно яко е свален в Отвъдното, защото го правят да изкупи греховете си – винчимане! – на Земята. Като всеки злобар от компютърна игра, Mogo решава да унищожи планетата – явно с цел да създаде Вакантно работно място за поредния герой.

В случая обаче, освен да му попречиш, ща имаш възможност да избериш и да му поможеш. Очаква се да има и трета опция – да ги грохаш, без да се включват на никакви страници. С оглед твърдото същество на историята, геймплеят остава единствено оръжие. Всички герои ща са мастионци, като разположението ще бъде 6 класа, всеки с по 12 магии. С развитието на играта ще можеш да разшириш и магии на други класове, докато накрая станеш мастионският еквивалент на Терминатора. Говори се, че гори ще можеш сам да изображаваш масти, което допълнително ще разнообрази и без това интригуващи геймплей. Логично е и динамичната промяна на модела на гейза след всяка разпределена в дадена област точка. Като пример мога да посоча следната ситуация – героят ти видимо е кекабо лапе. С всяка по-съветена на Strength точка той постъ-



лено набебва в областта на бицепсите, пръстените, премишищата, раменния пояс и након други разнонеспеч места, докато придобие страхотно бично телосложение и съответните интелектуални по-заг.

Графиката, наподобяваща тази на *Dungeon Siege*, с някои изключително ефектни магии, също беше добре бърше за *Blood Magic*.

Накратко, ако иглати тази комбинация от технологични чудеса и играчни иновации бъде реализирана на нужната вештина, фантазия и внимателно балансирано на персонажите и уменията, в края на годината като ние можем да се окажем кърдали омагьосани.

## Мистериите на моровете...

Независимо от това дали си прибегнали финалите, мъчилите моменти от *Star Wars Episode III*, или си се почубствали предаден от Лукас и компания, не можем да отречем прибързаността на никои хора към предсъдия. В последното състезание на *ExtremeTech* за създаване на най-оригинална кутия за персонален компютър, побудявател определен беше облагад от тънката страна на силата. Ситуацията му маниер на работа прозира във Всеки един съставен елемент от неизвесто произведение – от тънките обръски по него, до изпълнителната изчистеност, присъща на тънката страна. Бюрокомпютърната кутия, създадена от 23-годишния брюкселски младеж Дейвид Бар, носи фирмата на *TIE Fighter*-ите от филмовата поредица, а приятният му дизайн Вероятно ща предразположи Всеки един почитател на сагата да избере по последните си 300\$ с цел да го забави със собствените си компютърни компоненти. Сигурни сме, че следейки ЕЗ от побожно сътворение, то Xbox 360 ще е презбрани в Xbox 360 000, PlayStation 3 в PlayStation 33, а чрез персонализация с компютър ще можеш да претопляш своите сандъчки или да изстудяваш газиранието си напитки. На поглавицата се в Ню Йорк творец проектът „*TIE Fighter*“ е отнеал само четири месеца и въпреки това той излежда по-добре от никои от онези не чак толкова специални, спешани ефекти...



## Наградите на гейм-критиците...

Наградите на GameCritics.com са базирани върху мнението на 33 световно известни медиа, занимаващи се с игралната индустрия. Ние едва ли ще успеем в скоро време да се предим измежду тях, но това ни е изненада, че ще пропуснем да ти покажем какво мислят те. Ше отбележим само, че в 80% от игрите си са с част от отбора на 33-те сме на едно мнение за „най“ на ЕЗ 2005. Представен, както следва:



2005

# Activision

Автор: Корача

Activision общо взето избухва на това Е3, представяйки незолят, но 100%-ово силен каталог. Под крилото им са попаднали някои от най-големите и обещаващи серии приходи франчайзи. Много ми е трудно да се съмни например за залавяне, наименено с толкова високобюджетен заряд от очакване, както Quake 4. Без повече коментари! Да прибавим към това и следващата игра от серията *Enemy Territory* на момичетата от *SplashDamage*, озаглавена *Quake Wars*. *Infinite Ward* тък гордо показва (макар да имат някои сумнения относно основанията им да се чувстват горди) какво са постигнали в РС и конзолите си версии от *Call of Duty 2*. Наред с чисто екшън ориентираните залавяне, също Впечатление оставиха и *The Movies* на *Lionhead Studios* и ню-Ват *Tony Hawk's American Wasteland*.

## Enemy Territory: Quake Wars

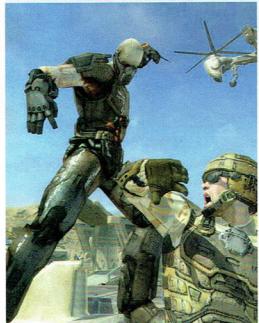
Производител: *Splash Damage*

Платформа: PC

Излзът: ТВА

Жанр: FPS

Поредното залавяне на едното от партньорите на *id Software*, *Splash Damage*, получили право да ползват за разработка първата последна версия на Doom 3 енержина. Новото в случая е, че *id* са въввели механизъм на име *The Megatexture*, позволяващ ендъжънърът да работи с огромни пространства и ресурсно ефективно да покрие с една огромна текстура, вместо да се усложнява теренната геометрия. Същата технология се използва и в задаваща се *Quake 4*. Исто-



рията и действието в играта ще се развиват непосредствено преди събитията в *Quake 2* – когато Строгосите нападат Земята. Геймплейт ще е базиран на мисии с конкретни цели, като 8 хода на действие ще стане ясно и как определени технологии са били свидетелни за събитията в *Quake 2*. Игра-

тът ще има възможности да се включи в меле, избирачки коя да е от двете страни в конфликта – Строгос и Земните Защитни Сили, като всяка от страните ще разполага с пет уникални класа персонажи.

*Enemy Territory: Quake Wars* ще ни предложи над 40 конвенционални и футуристични бойни машини, включително и въздушни. Еуфорията около този амбициозен проект ще наистина голяма, на моменти засенчващи гори флагмана *Quake 4*. За да разберем дали си е струпала, ще се наложи да почакаме до 2006-та.



## Quake 4

Производител: *Raven Software*

Платформа: PC, X360

Излзът: Край на 2005

Жанр: FPS

Ез най-после разкри и малко повече подробности около четвъртото продължение на беззапечатнения *Quake*, разработано от *Raven Software* под зоркия поглед на *id Software*.

Съюзът пръвържда историята на *Quake 2*. След унищожението на лидера Макрон от единствения оцелял командос при контраатаката на земните сили над Строгос, земяните смятат, че войната е приключила. Скори обаче разбират, че Строгосите са успели да съхраниат достатъчно информация, за да създадат нов, по-силен и опасен Макрон. Извършват сълза в ролата на Mamlo Кейн от елитните части на EDF (Earth Defense Force). Където средата на играта той бива заловен и префърнат в Строгос, но умът и съзнанието му някак се запазят. За съжаление на Строгосите, от цялата тази операция единственият благословенстван се оказва Mamlo, а единствените потръпвания – те самите защото са му дали в ръцете ключът към собственото им унищожение – командосът е придобил уменията и супер-силиите на елитните био-механични Строгоси. Засега не се знаят подробности около тези сили и умения. Онаква

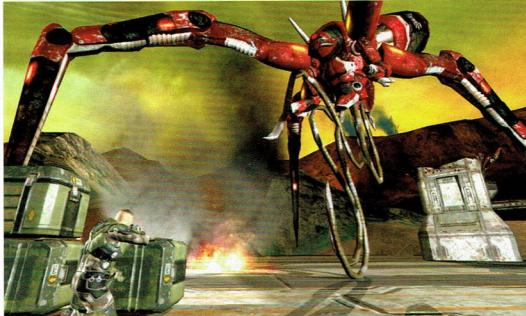
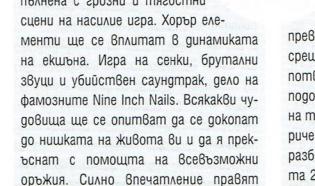
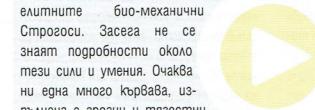
ни една много кървава, изпълнена с грозди и тягостни сцени на насилие игра. Хорър елементи ще се включат в динамиката на екшъна. Игра на сенки, брутани звуци и убийствен саундтрек, дело на фамиозните Nine Inch Nails. Всякакви чудовища ще се опитват да се покончат над никака на живота и да я прекъснат с помощта на всевъзможни оръжия. Силно Впечатление правят



огромните лягкоподобни гадини – до ста наподобяващи трираки, с ръст на триетажна сграда, изроди от Халф-между другото. В играта ще видим

вариации на много от познатите

ни вече оръжия, както и няколко съвсъм нови.Ще можем да хвъм и съмислим в ръцете си юзбите на колосалната гонка мощ на огромни роботи. Спекулира се със възможността да се управляват и превозни средства, наименуващи се срещаш тук и там, макар че нищо не е пътвърдено официално. Дали *Quake 4*, подобно на предишните си, ще се изкачи на трона на FPS-те, юбремо му в исторически предпогрешено място, ще разбрем в края на 2005-та или ранната 2006-та.



## Call Of Duty II

**Производител:** Infinity Ward  
**Платформа:** PC, X360  
**Издава:** Електра на 2005  
**Жанр:** FPS

Освен че ще е едно от добиотворящите заглавия за X-Box 360, играта ще излезе и за PC, а за настоящото поколение конзоли се подготвя специална Версия –



## The Movies

**Производител:** Lionhead Studios  
**Сайт:** <http://www.lionhead.com/themovies/>  
**Платформа:** PC, PS2, Xbox, GameCube  
**Издава:** 03.10.2005  
**Жанр:** Училище

Тази игра ни се показва вече трето – и както излежда последно – Е3. За нея вече сме писали неколкократно, затова сега само набързо ще припомня за какво става дума. Симулатор на киноистория. Играта ще ни предложи почти всички нужни неща, инструменти, детали и възможности да създаваме собствено киноистория и не само да проследим, но и да контролираме целия процес по създаването на една филмова творба, до най-малките подробности. Спре-



**Call of Duty 2: Big Red One.** Самостоятелната кампания запада на Възможността да „изигравате“ събитията от различни етапи на Втората световна война, гледани през очите на четирима войника, и да сътражувате тежките истории. В допълнение, мултисълъйт частта ще предостави сериозен набор

от исторически достоверни сценари, които да играете с приятели. Разработчиците от *Infinite Ward* обещават и силно подобрен Изкуствен Интелект, използван преклонен енджин и по-честа абстрактност по която и да било. Войната започва отново, на 1-ви Ноември тази година.



мъжкото е да си използваме името, да наемем обещаващи таланти, да ги пренесем в звезди, да разбъием качествата и характеристиките им и така да печелим. Ше минем през цялата история на кинематографията – от чернобелите немски филми, та до наши дни. Гари Кар, дизайнер на проекта, споделя някои интересни неща относно online функционалността на играта – ще можете да записвате и разменяйте онлайн създавани и записани от вас филми, като всеки от тях ще се оценява от общността чакащите играча геймъри. Само се наставиме да гамата 5 Октомври 2005-та да не е просто поредната, а наистина окончателна за излизането на заглавието.

## Tony Hawk's American Wasteland

**Производител:** Neversoft Entertainment  
**Платформа:** PS2, Xbox, X360, GameCube  
**Издава:** Ноември 2005  
**Жанр:** Спортивна симулация

„Това е съвсем нова, уникатно различна от предните части игра. Влизате под коката на никому неизвестен скейтър от Средния запад, като целта ви ще е да го преобрънете в Нюйорк. Бих казал, че това е нашето разбиране за ролевия аспект в едно подобро заглавие.“ – споделя Брайън Брайт, изпълнителен продуцент за играта от Neversoft Entertainment.

Сеза, тук, ако позволите, бих се изсмая на подобно изказване, охарактеризиращо като задължително и достатъчно условие една игра да е



нова и уникатно различна, единствено поради факта, че няма да се пребелътите в ролята на Нюйорк, а ще започнете като Нюйорк, но както и да е – може пък на ниво геймплей нещата също да са променени достатъчно, за да заслужава новият



Тони Хоук подобни суперлативи. Във всеки случай това, което видяхме на Е3, не оправдава подобни надежди – просто още от стария добър Тони Хоук. Тъй ами, няма само EA да дават лесни пачки по формулата на Фиофите.

## Най-добра игра:

**Spore**  
**(Maxis/Electronic Arts - PC)**

## Най-оригинална игра:

**Spore**  
**(Maxis/Electronic Arts - PC)**



## Най-добър хардуерен продукт:

**PlayStation 3**  
**(Sony Computer Entertainment / Nvidia / IBM / Toshiba)**



## Най-добра конзолна игра:

**The Legend of Zelda: Twilight Princess**  
**(Nintendo - GameCube)**

## Най-добра PC игра:

**Spore**  
**(Maxis/Electronic Arts - PC)**

## Най-добра игра за джобна конзола:

**Nintendo DS**  
**(Nintendo - Nintendo DS)**

## Най-добра екшън игра:

**F.E.A.R.**  
**(Monolith/Vivendi-Universal Games - PC)**

## Най-добра игра за екшън-адвенчър:

**The Legend of Zelda: Twilight Princess**  
**(Nintendo - GameCube)**



## Най-добра екшън-адвенчър игра:

**The Legend of Zelda: Twilight Princess**  
**(Nintendo - GameCube)**



# Atari

Atari останаха далеч от шумотебицата на тазгодишното E3, уютно уединени в малка будка, встроена от основната изложбена площ. Това не пречеше на стотици посетители да се изреждат през щанга на фирмата, за да видят Atari Flashback 2.0 – реверанс на фирмата към култната им конзола Atari 2600. Изключва настолачния пристъп, Atari показва, че са здраво стъпили и в настоящето с няколко многообещаващи



Автор: SaintP

заглавия. За D&D Online можеш да прочетеш в отдеяния на материала Dragonshard. The Matrix: Path of Neo и TimeShift са други три заглавия, които излеждат крайно интересно, а разпространителят не пропуска да зарадва и многообразните фенове на класическата поредица Test Drive с новината, че Test Drive: Unlimited ще се pojви към края на годината.

Но най-вероятно само за X360...

## The Matrix: Path of Neo

**Производител:** Shiny Entertainment  
**Платформа:** PS2, Xbox, PC  
**Излизане:** края на 2005  
**Жанр:** FPS

Shiny Entertainment, небезинтересните създаватели на култното MDK, са се залеи с нова игра, подваждаща лиценза на Матрицата. Заглавието ще проследява отблизо цялото трилогия и ще ти даде възможност да пребелътши в Избрания и да пробаш да го пребелеш през ключовите моменти от историята на уашовски сайдър тънк. При това – по избран от теб начин. Това трябва да е и основният коз на Path of Neo – нелинейността на историята. Да, действието ще е базирано в общ линии на филмите, но ти ще можеш да избереш как да постигниш всички едни моменти и това ще виляе директно върху съжетния развой.

Например, можеш да се пробаш на агент Смит още в началото на играта, тък като той сама покаже... Изборът ще е използ твой, или поне така се кънят дизайнерите на играта. Shiny вниманието си използва от потенциенна лиценза, като всички основни герои



ще са лука-прилика с актьорите от филмите. За добро или лошо към-същите също ще бъдат зети директно от там... Братята Уашовски също назидват изкусно проекта и дават напътствия на дизайнерите. Геймплеят ще е създаден отвърху екивън или поне с такива убеждения ме остави показваното на E3. На разломожение ще са множеството оръжия, но в центъра на действието ще е запазената марка на персонажата – пренебрегващите физическите закони баталши. Дълъгът време обещаващ уникатна бойна система с преработени и усовършенствани бут-тайм ефекти. Бринянто на визия и звук ще допълват потенциално пръвокласното изживяване.



## Dragonshard

**Производител:** Liquid Entertainment  
**Платформа:** PC  
**Излизане:** края на 2005  
**Жанр:** Стратегия

Liquid Entertainment се отчетоха със стратегията в реално време Dragonshard, симулирана в D&D свят Ебърон. Историята е написана лично от създавателя на Ебърон – Кейт Бейкер – и се върти около борбата за наимощие между три раси. Всяка с уникален дизайн и езини. Развитието на юнитите ще следва D&D каноните, което ще възприемат сърдечният ролеви елемент. Освен това разработчиците смятат да разчупят стандартните представи за заглавия от типа Bug, като бъдат гъвка различни типи на игра – от една страна ще видиш добре познатите ти стратегически битки в реално време; от друга, ще можеш да изследваш подземия с мащаба група герои в стила на класическите ролеви игри. Как точно ще бъдат съчетани двата типа геймплей, ще разберем още това лято.

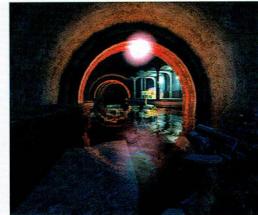


## TimeShift

**Производител:** Saber Interactive  
**Платформа:** PC, Xbox  
**Излизане:** края на 2005  
**Жанр:** FPS

Saber Interactive готвят поредната изненада за фърстърън феновете с TimeShift – заглавие със солидни замъки от научната фантастика, плюс няколко иновативни идеи. Историята е до-голяма прозачина – ти си настобарен със задачата да изпробаш нова машина за контрол над времето, но докато се запознаваш с нея, лабораторията ти бива нападната от неизвестни бандити (човек няма мира и в юбър-секретните бази). Следва кратка инцидентна разходка до 1900 година, след която съветът – не особено изненадващо – е безвъзратно променен.

Неубедителните сюжети са избутани на задна линия от интересната механика на играта. Ще имаш пълен контрол над



времето – ще можеш да го спираш, за да виляш, преベルаш напред-назад... Тези способности ще са ключът към разрешаването на много загадки и пътят към победата над враговете. Интересното е, че виляши като тези идеи са приложени в един фърстърън шутър, какъвто TimeShift трябва да бъде. За финал, заглавието обещава и феноменална графика благодарение на новия Saber3D енジн както и похвално добре ИИ.





# Deep Silver

**Deep Silver** е малко – да не кажа никак – известен британски издавател на игри, съществуващ под крилото на **Koch Media**. Тази година на Е3 аннексираните имаха какво да покажат: профълженето на **Spellforce**, **Singles** и – Внимание! – **X3: Reunion**.

## D1RT

**Производител:** Koch Media  
**Платформи:** PC, PS2  
**Изказа:** TBA  
**Жанр:** TPS

Очаква се към края на тази година. Ще поемем контрола над тийнейджърската (като казвам контрола, имам други неща в предвид, не тоба, което на всички ни се иска) със странното име D1RT (или K4N, на български), която по неизвестни причини се е озовала в пустинята Невада в Америка с намерението да проникне в някаква супер-хипер-мега секретна праћитехника инсталация. За постигане на тази иначе

дългата излезли „Ека“ бяха настинка бобри и иновативни стратегии, а третата част обещава да ги надмине с много. Останалите игри от листата на Deep Silver блок: D1RT (PC, PS2), Earth 2160 (PC), Girlz (PC), Heart of Empire: Rome

благородна цел авторите се опитват да ги убедят, че ѝ се наложи да направи доста задници. Жарово играта се определя като екшън/агресия и според Deep Silver ща има и ролеви елементи. Така по последните не се знае почти нищо, така че остава сами да си взимат изводи от известния факт, че ше имаме на разположение впечатляващ арсенал от над 20 оръжия, като с времето уменията на геймърите да борат с тях ще се подобряват чувствително. К4А ще научи и много оръжийни и дефинитивни комбата, с които да отнася Бразите. Най-важното оставяме за десерт. В началото на всяко ниво ще може

разработвача се от полиците Reality Riptide и обещава да се пребърне в най-красивата RTS до този момент. Това е третата част на Earth sagasата, а предишните игри излязоха съответно през 1997г. и 2001г. Историята продължава там, където съврши – Земята е разрушена и трите човешки фракции продължават да се бият на Марс, но докато я трансформират, събуждат някакви замореници в нервата на планетата извънземни и мелето вече става маскара. И да, ще можем да играем

Автор: Broko

(PC), Kingdom Under Fire: Heroes (Xbox), ParaWorld (PC), Rush for Berlin (PC) и Wildlife Park 2 (PC). Изврите, които гостеха не сме представили на страниците на списанието и би следвало да разъясняват PC играчите, са във. Да ги видим.

Жеге да определим стила си на игра – Stealth, Exploration, Sharp Shooting и Aggression, като това ще определя какво и по колко ще предлага нивото. Звучи доста интересно, съдимо...



и с извънземните. Обещанието на „Реалностната Помпа“ е да пренесе една от най-интересните черти на предишните игри и в новото заглавие, а именно – играчът сам да си прави единици, комбинирајки различни чаркове, които преди това е изобретил. Самите разборчиви обобщават играта си ето така: „Това ще бъде една старомодна RTS с безумно красива графика. Ше имате ужасно много тъпреци, ужасно много войски и ще видите ужасно много бои“...

## Най-добра бойна игра:

**Soul Calibur III**  
**(Namco - PlayStation 2)**



## Най-добра ролева игра:

**The Elder Scrolls IV: Oblivion**  
**(Bethesda Software - PC и Xbox 360)**



## Най-добра състезателна игра:

**Burnout Revenge**  
**(Criterion Games/Electronic Arts - PlayStation 2 и Xbox)**



## Най-добра симулация:

**Spore**  
**(Maxis/Electronic Arts - PC)**

## Най-добра спортна игра:

**Madden NFL 06**  
**(EA Tiburon/EA Sports – всички платформи)**



## Earth 2160

**Производител:** Reality Pump  
**Сайт:** <http://www.earth2160.com/>  
**Платформи:** PC  
**Изказа:** Средата на 2005  
**Жанр:** Стратегия



# Electronic Arts

**Electronic Arts** е може би най-големият титан на игралната сцена в момента и тазиогощеното изложение за пореден път го доказва. Огромен щанг, гигантски списък със заглавия, скъпки и преливи декори и освещение. „Коччето“, отредено за EA, постави посетителите в центъра на окръжност, забиколени

от всички страни с десетки монитори, на които се въртиха трейлъри от 30-инчна простираност между заглавия. Ето част от мяк: **Battlefield 2**, **Black**, **Burnout Revenge**, **FIFA Football 2006**, **FIFA Soccer 2005**, **From Russia With Love**, **GoldenEye: Rogue Agent**, **Harry Potter and the Goblet of Fire**, **Madden NFL 2006**, **Medal of Hon-**

or, **European Assault**, **NASCAR Chase for the Cup 2006**, **NBA LIVE 06**, **Need for Speed Underground**, **SSX**, **The Sims 2**.

Въпреки краящо комерсиалната насоченост на компанията (или именно по ради нея), тя не застъпва съвсем добро старо PC. Да видим по-интересното от PC каталога.

Автор: doomy



## Spore

**Производител:** Maxis  
**Платформа:** PC  
**Излизане:** Средата на 2006  
**Жанр:** Стратегия/Симулация

**Spore** бе може би най-коментираното заглавие на ЕЗ 2005 и вероятно единственото, предизвикало ококорени полегли не с визия, а с идея и реализация. Това, разбира се, е не е побод за учуване, предвид факта, че Водещ дизайнер на проекта в Уил Райт – един от малко останали творци в индустрията, имаши смелост да рискуват, прекрачващи граничите на комерсиалния стандарт. **Spore** ще даде възможност на играча да създава, отпращащи шалата си фантазии, свободен свят, започвайки от прости ентомологични организми и стигайки до технологии, позволяващи колонизирането на галактики извън Слънчевата система. По време на презентацията на играта (избръшена лично от Райт) бе демонстриран един ускoren щък на развитие от ендоклетечни организъм към съвсем пълноценна трирака, алigatorоподобна животинка, а в последствие и цели колонии от таекви. Райт обяснява наядено как се обучава вече развитото животно, като системата е подобна на тази от **Black and White**, но доста по-комплексна и въпреки това – лесна за боравене. В по-късен етап добре напомириха на подхоящ партньор, размножителен процес, снасяне на яйца, добавяне на защитни механизми, препазващи съществото от хищници, събрачие на няколко животинки в общиности, създаване на берарии и законо, по-късното и постепенно превръщане на колонията в едр и т.н. Въпреки



ки че играта е достатъчно напреднала стадий, позволяващ подобно демо, Райт заявя, че може да я очакваме чак след средата на 2006-та – факт, сам по себе си обнадеждаващ, че ще получим един действително комплексен, богат, спартански пиннат, ошрафан и – по всяка вероятност – революционен продукт.



## Need for Speed: Most Wanted

**Производител:** EA Canada  
**Сайт:** <http://www.eagames.com/official/nfs/most-wanted/us/home.jsp>  
**Платформа:** PC, Xbox, GC, PS2, GBA, PSP, Xbox360, DS  
**Излизане:** Екран на 2005  
**Жанр:** Екшън рейсер

Появата на новото заглавие от редицата поредици е логично предизвикваща въпроса – това ню **Underground** ли ще бъде, или EA ще се върнат към старата концепция? Отговорът – е да и не. Да, мунигънтът на колите и преобладаващото пристрастие на източни Близки изостава. Не, същността на геймплея няма да бъде използвано съсредоточена в уличните „тързания“ и „пинати“ по колите. Според разработчиците заглавието ще земе най-доброто от класическата тема част и от гама тързания. Което значи, че отново ще имат гонки с шарени коли, но този път под зоркия поглед на полицията, правеща бичици по сините си да се яви възпрепятстващ фактор. Мнабава под ремарката на тирофе, бисокоскоростно преследване в наситен и агресивно реагиращ трафик, множество преки и алтернативни тротища и пълно управление на автомобила при



## The Sims 2: Nightlife

**Производител:** Maxis  
**Сайт:** <http://thesims2.ea.com/>  
**Платформа:** PC  
**Излизане:** Есента на 2005  
**Жанр:** Житейска симулация

Зародила се като интересна идея преди години, народа десетки експанзионни и събрали милиони фенове по света. **The Sims** вече се разлежжи като игрична поредица, а по-скоро като отдален жанр. Лично на мен все побеже заприлича на Дързост и Красота – първото може да мине за характеристика на разработчиците, а по второто бихме до-



drag (а не просто сменяне на платформата, както при **Underground**), респектираща динамика и езически красота – това в общи линии съдържащо представянето. Може ли са изключителни, поражението по колите е на път да се завърне с гръм и тръсък, а светлинните ефекти, отраженията и сенките, въобще целят забикбатът свят – е на зашеметяващо високо ниво. Идеено в хрумването когато излизаш от тунел или друж съзтвеник участък, яснотата на погледа да се възвръща постепенно, сякаш читате прибикбатът към ръжата промяна. От EA се наглагат играта да „стъпи на асфалта“ (поне за конзоли де, за PC може да се позабави малко) по Коледа – ние също.





ста се работи. Малките симчета отново чукат на братата ни с експланънка, озаглавен *Nightlife*. Както наименоването подсказва, ще идеш реч за нощния живот – партити, дискотеки, клубове и купони, в които ще включваше мамаочичетата си. Обещават се около 120 нови интериорни обекта за разглеждане, голям набор от настройки на осветлението, изразявши важна роля за атмосферата и множеството нови социални дейности и емоции, като насочеността, логично, е в посока романтиканата. Като опиш ще имаме достъп до различни целувки: Ѹвързини, страсти, френски и пропе – все хубави и забавни работи. Добавен е и нов показател – удоболостта, от която зависи колко добре си прекарват симчетата ни. И не на последно място, вече ще имаме възможност да си заку-



пим личен автомобил, с който да движкаме по различните партити и светоди събития. В общия линии – типичен експланък, който задължително ще зарадва почитателите на поредицата, а инейните създатели разбира се. Очаква се да излезе още тази есен.

Тайните ни агенти на изложението уплаха да се доберат до строго секретна

новина, касаща по-следващото продължение на култовата поредица. То ще носи името *Undead Nightlife* и в нео заизалияте ще любими от предните игри ще се разглеждат нощем, тръбейки отмъщение за загубената си фаворитност... Вече всички надежд, че сазата ще има край, са мъртви... или не-мъртви? Хммм...

## Battlefield 2

**Производител:** Digital Illusions  
**Сайт:** <http://www.eagames.com/official/battlefield/battlefield2us/home.jsp>  
**Платформа:** PC  
**Издава:** Средата на 2005  
**Жанр:** FPS

Още едно заглавие, около което не спря да се шуми и дискутира на изложението. Разработката му промчи едновременно за множеството платформи под името *Battlefield 2: Modern Combat*. Играното демо представя почти всички аспекти от геймплея – управление на хеликоптер, танк и БТР, оръдията и просодобият commander mode, являващ се като макетческият аспект на заглавието. Феновете ще се чувстват въсхищени от всички види, тъй като драстични промени в управлението и механиката на игратата не са правени. Впечатлението прави изключително оптимизираният движок. Според Всеобщото



мнение това е най-красивият онлайн ориентиран отборен шутър. Играта се разва и на чудесна физика, добиваща реализъм към общата картина – зони на поражение (ако по пехотата, така и по машините), чудесни rag-doll системи, разрушителен мързел и т.н. *Digital Illusions* ще се опитат да изкарат прогръдка още преди края на лятото.



## The Godfather

**Производител:** EA  
**Сайт:** <http://www.eagames.com/official/godfather>  
**Платформа:** PC, Xbox360, Xbox, PS2, PS3  
**Издава:** TBA  
**Жанр:** TPS

При появата на първото инфо около игралната версия на едноименния филм, всички очакваха нова *Mafia*. На закрити братя се показва игрално демо на версията за Xbox360, от което става ясно, че 8 играта ни е определена ролята на мафио „момче за всичко“, което е под крилото на фамилията Корлеон и изпълнява мърсните им задачи. При убийството на Дона пластиште се размесват, битката между фамилиите става госта кървава, а с това работата ни се увеселява. Са-



мият геймплей учудващо много започва да прилича по-скоро на *The Punisher*, отколкото на *Mafia*, поради възможността да измъкваш информация от противниците си по начини, доста сходни с тези от *Наказателя* – разбирај мъчения. Графично играта е чудесна, но побежето присъствали на премиерата имат леки резерви към бойната система, която излежда много казано крайно неубодна, поне от по-известното в игралното демо. Да се надяваме, че в останалата – напълно достатъчно, впрочем – време разработчиците ще поправят нещата, защото въпреки максимата „култов филм – слаба игра“, заглавието излежда побече от обещаващо, а и мащабите на проекта са забидни.

**Най-добра стратегическа игра:**  
*Company of Heroes*  
 (Relic/THQ - PC)



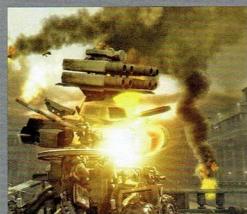
**Най-добра тъзън/забавна игра:**  
*We Love Katamari*  
 (Namco - PlayStation 2)



**Най-добра онлайн-мултиплъйър игра:**  
*Battlefield 2*  
 (Digital Illusions/Electronic Arts - PC)



**Специална награда за графични до-стижания:**  
 (Неиздадени игри в тази категория)  
*Killzone*  
 (Guerrilla Games/Sony Computer Entertain-  
 ment Europe - PS3)





2005

# Eidos

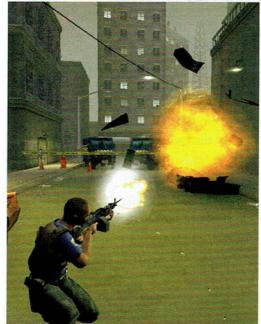
Автор: SaintP

При *EIDOS* беше доста оживено през поголямата част от времето. Разпространителят бе спретнал грандиозна бука, разделена на няколко по-малки тематични секции, които представяха четирите аса на фирмата – ганстърският екшън от времето лице *25 to Life*, продължението на успешната тактическа поредица *Commandos* – *Commandos Strike Force*, чаканото ново амплуа на кака Лара в *Tomb Raider: Legend* и култовият 47 в *Hitman: Blood Money*. Всичко това беше показано в подчертано приятна атмосфера – пищни каку боевеши игри с публиката, дузъ тък обясненията какъто здравина е новата Лара. Май липсващите само изкуствената биричка, която явно представителите на *EIDOS* пазеха за лична консумация при закрити врати.

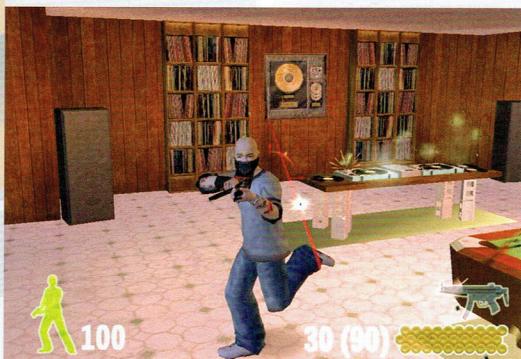
## 25 to Life

**Производител:** Avalanche  
**Сайт:** <http://www.25tolife.com/>  
**Платформа:** PS2, Xbox, PC  
**Излизане:** Автомто на 2005  
**Жанр:** Отбранителен TPS

Модерен вариант на „стражари и апаш“ ще е новото ориентирано загадбие в каталога на *EIDOS*, в което ще се наблюде на мултимедиа. Играчът ще е отборен екшън от времето лице, в който избира между ченге и разбойник и заедно с половин гузина аварии със своята ориентация се опитващ да побежищ противниковия отбор. Действието



то се развива в типично хип-хоп атмосфера из къртманите улици и предлага четири режими на игра, първият от които е типичен двета – не се нуждае от обяснение. Следващите гъбеше опишани са върхоят около защищаването (съответното преизменение) на гадена сграда или район – например ще има реидобе, при които полицейските тимове ще штурмуват ганстърски съфримаща. В аналогичен режим, ганстърите имат за цел да заглушат нещо от някъде и да избегнат, докато полицайите опитват да ги спрат. Най-накрая имаме и графити режим – разкарваш се из града с целия да положиш изкуството си на максимален брой стени. Войната между ганстъри и ченгета ще се води с винчестелен арсенал. Е, куките ще са малко по-маломощни и поникожа ще



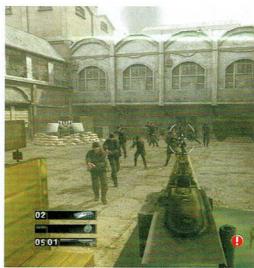
30 (90)

разчитат само на електрошок, но за смепка на това ще са по-точни и добре обучени. От другата страна на бараката, бандитите не са колебащи да ѝ карат в дейностите усита, помни и AK още при първа среща. Всичко това – под звуците на парчета на 2 Pac, DMX, Mos Def и други изпълнители от ранната. За финал, блъскри мултимедийната акцията, разработчиците обещават и същият синът плейър, но засега липсват подробности. В близките месеци, когато играта излезе, ще си научим съми.

## Commandos Strike Force

**Производител:** Pyro Studios  
**Сайт:** <http://www.commandosstrikeforce.com/>  
**Платформа:** PS2, Xbox, PC  
**Излизане:** Есената на 2005  
**Жанр:** FPS

Вместо тактическа игра от изометрична перспектива, новият Командос ще е фърстът първен шутър! Интересен ход, който има потенциала да бънесе удара доза разнообразие в поредицата. Историята за кой ли път ни отвежда във времето на Втората Световна война, където те чака серия интересни мисии. Олимпиадният блег на играта е възможността, подобно на предишните Командоси, да играеш с няколко персонажа във време на мисии. За нещастие обаче, в *Strike Force* те ще са сами трима – барета, шапки и снайперист. Разработчиците все пак обещават, че героите ще предложат достащично разнообразен геймплей, за да опънат заливашето от останалиите шутъри на пазара. Всеки от три-



мати разполага с различни умения – баретата разчита на грубата сила, снайперистът отстрелява бравоите отдалеч, а шапкият е специално настроен да използва и безшумното обезвреждане. Умлото използване на качествата на всеки един ще е задължително за преминаване през мисии, които ще варират от отбраняване на стратегически мостове и освобождаване на затворници до промъкване бързо укрепление. Франция, Русия и Норвегия ще предложат поле за вашата изява.

## Tomb Raider: Legend

**Производител:** Crystal Dynamics  
**Сайт:** <http://www.tombraider.com/>  
**Платформа:** PS2, Xbox, X360, PC, PSP  
**Излизане:** Край на 2005  
**Жанр:** TPS

Каквото и да си говорим, Лара си остава емблематична фигура. В сейм индустрита. Може последните няколко заглавия от серията да напомняха на второразреден сънчен серия, но обаятелното изложение и големите пронизвателни очи на героянката не могат да се забравят поку-тъй. Логично, за кой ли път *EIDOS* се кани да възродят серията, като ни предложат по-добрия *Tomb Raider*. Този път обаче не Core, а разработчиците от *Crystal Dynamics* ще имат прибележията да опправят Лара с надеждата





я пригответ катъм високите криминали на търъгътън жанра. Терапията явно се е отразила добре на Елининия вид на гаронията, която вече излежда много по-естествено. Видимо лекометна в областта над пояса, Лара вече примила побече на невинна бебешка, жадуваща за

любовни писма и романтика, отколкото на обект от мокрите ти сънища. Може би обяснението е, че за залубата на обем и тегло са необходими за възстановянето на побече динамика в играта. Дизайнерите обещават, че Лара най-накрая ще е способна да отмести своето по отношение

на екшън каскаги и атлетизъм в един жанр, който напоследък е доминиран от Персиийския принц. Първите карти от Legend наистина изглеждат обещаващи – дали това ще съществува в триумфалното завършване на Лара, което всички очакват?



## Hitman: Blood Money

Производител: IO Interactive

Сайт: <http://www.hitman.com/>

Платформа: PS2, Xbox, PC

Изход: Есенна на 2005

Жанр: TPS

Четвъртата появя на прословутия наемен убиец 47 е планирана за есента и по всичко личи, че IO Interactive са се постарали новият Hitman да се запомни за дълго. Сложетът те хъръкли директно в разгара на ожесточена война между двама водещи агенции за наемни убийства, така че този път ще работиш само за себе си. Оттам идва и първото усложнение – кинтите са към, няма кой да ти плаща за услугите, така че ще трябва да попътсъши алтернативни средства за финансиране. А вървайми, пари ще ти трябват 8 изобилие



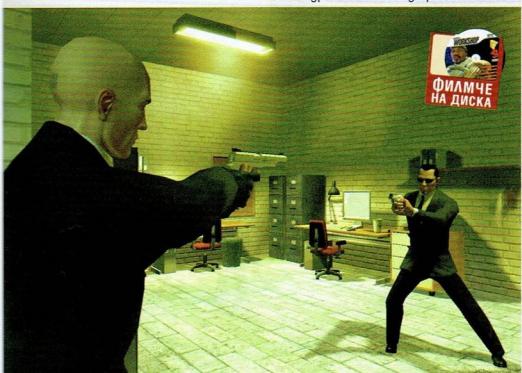
– не само за набавянето на подходящи работни инструменти, но и за постמנото им ъпгрейдине. Да, всяко оръжие ще разполага с разнообразни допълнителни опции – заглушители, настројки за намаляване на откликата, за увеличаване на точността и пр. Но 47 няма да разчита само

на добър оръжеен арсенал. Гологлазият ще е пилъл време и е заучил някой и друг трик в чакане на новата си паяя – вече ще можеш да ползваш случайни миниубийци като жив щит, което ще накара всеки враг да помисли гъва поти преди да стреля. Друг трик ще е обезоръжаването на нейните атакуващи грабове – престаби си, че нямащ оръжие, а трябва да минеш през пръти пазачи. Нехайдо пристъпваш към юни от мяк, сблъваш му пистолета и докато се усети какво става, твой и колегите му вече чакат плъховете в близката канавка. Дизайнерите обещават и по-вече взаимодействие с околната среда – например укриване в асансьорни shafts, откъдето можеш да подгответиш кървави изненади за нищо неподозиращи пътници. За финал, Hitman: Blood Money ще замърди класата на поредицата в графично отношение – скрийпшотовете говорят за солидни текстури, реалистични модели и присъщото за IO Interactive внимание към детайлъ.

В същото време, докато при големите „М“ купи усилена подготвка за старта на Xbox 360 през декември, конкуренцията очевидно не спи. Наскоро Sony обявиха, че възнамериват да демонстрират работите прототип от PlayStation 3 по време на Tokyo Game Show, което ще се проведе в Япония през септември.

## Конзолиага

Дори след края на E3 постиг и след гигантския шум около новото поколение конзоли и по-специално PlayStation 3, остана да бъси единствен въпрос, който и сега не престава да наставлява тревожните сънцата на геймъри и пазарни анализатори. Става дума за следното: Защо по гъвките Sony са се спрели на подобен вид, бумеранго-подобен дизайн за фойната на новата си конзола? Коментър от Gamespy предлагат следната теория по темата: Търдите Вероятно и следващото поколение игри, макар и обещаващи истински визуали чудеса, да не е лишено от грязнешите до бесварни наризи в дизайна, така характерни за голяма част от предишната генерация развлечелетни газлиби. В „светлото“ некст ген бъдеще пад в подобна, гъвкава функционалност и приложимост!



# JoWood

Автор: Duffer

От далечната 1995г. до днес JoWood извървяха бъльш път. Заглавието, с което фирмата проби на пазара (Industry Giant – 1997 г.) така и не успя да набеди никой на мисълта, че едн ден тази компания ще бъде една от големите геймъпъблици в Европа и най-вече в немскоговорящите страни. Пакетът от заглавия, които компанията показва на тазгодишното E3, беше блещатлява – не само като жанрово разнообразие, но и по отношение на обхвата си, покриващ практически всички платформи. Пълният списък включва: Gothic 3 (PC), SpellForce 2 (PC), Panzer Elite Action (PC, конзоли), The Guild II (PC), Ski Racing 2006 (PC, конзоли), Hotel Giant 2 (PC), Yetisports Arctic Adventures (PC, Xbox, PlayStation 2), Aquanox - The Angels Tears (PlayStation 2), Legend Of Kay (PlayStation 2), Stargate SG-1: The Alliance (PC, конзоли), Във Връзка с промоцията на последната, на щанца на JoWood се появя Rичард Андерсън – безсъдат от популярния ТВ сериал Stargate.

Безспорно най-интересният от PC гледна точка бяха продълженията на сва от най-пулгаряните хитове на JoWood, а именно новият Gothic и насокро анонсираната SpellForce 2: Blend of Perfection.



## Gothic 3

Производител: Piranha Bytes

Сайт: <http://www.gothic3.com/>

Платформа: PC

Излизане: началото на 2006

Жанр: RPG

Официалната дата за появата на това заглавие на пазара е ноември 2005г. На E3 разработчиците показваха едно доста скъперническо и семило семло, кое то разкри търсъде малко за заглавието, но все пак никоя неща станаха извънредни.

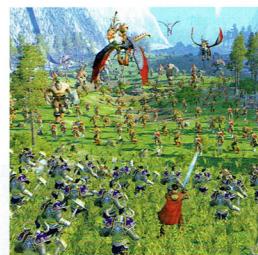
В началото на третата част от сагата геймъти ти най-после достигна Myrthana – континент, приблизително три пъти по големина от Khorinis (острото, на който се раздава геймътът към Gothic 2). Сътвърдих на брега, че се окажех в центъра на мащабен конфликт – войната между орки и хора в 8 разгара си. От човешките градобои се останали само римски руини, кое то в едно типично RPG е сигурен знак, че от теб се очаква да прекараш следващите 50 на часа в лютя битка с оркската заплаха и да спасиш за пореден път човечеството. Също как Gothic е всичко друго, но не и традиционното RPG! В тази игра ще си свободен сам да направиш своя избор за това на коя страна да заспиши – дали ще помогнеш орките да гоизтребят малко то останали хора или ще се опиташ да защищиш оцелелите свои събрата – това зависи само от теб. По-изне-

надващ и будещ множество въпроси, най-вече относно сюжетната концепция, в третият вариант – га не виждаш страна, а да оставиш нещата на естественния им ход.

„Това е най-важното нещо в тази игра – можеш да правиш каквото пожелаш“ казва Стефан Бергер, член на екипа.

Иначе, че се отнася до самата игра, едно от нещата, които безнадега се наблюдават 8 очи, е некомократното увеличение на мащаба. Общата площ на Myrthana ще надхвърля 75 квадратни километра (виртуални, разбира се). В Gothic 3 ще срещнеш повече от 1000 уникални NPC-та (около един път и половина над бройката в претната част). Видовете оръжия ще са над 100, машините – повече от 50.

Графичната платформа е почиста изцяло пренаписана – Gothic 3 ще изглежда много по-добре от предицествениците си. Овен това, новият ендър позволява изобразяването на много по-мащабни битки с до 50 участници едновременно.



(играта ще изглежда наистина защемляващо) е търсъде вероятно Blend of Perfection да се окаже типично „от същото“ продлжение, с една-две допълнителни интегрирани идейки и логичното дообогатя-

ване на неща като предмети, умения и пр. В кое то, разбира се, няма нищо лошо – в края на краишата такива бяха и свата гора обумести експанънъна на оригиналната игра, които обаче си заслужаваха да се изверят – гори само заради генialната история, поднесена по неподобрим начин. Въобще, Pandemic ги блядват тия неща – разчитате на мяк.

## SpellForce 2: Blend of Perfection

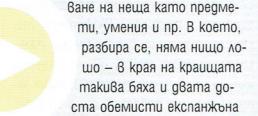
Производител: Phenomic

Платформа: PC

Излизане: края на 2005

Жанр: RPG/RTS

Шо се отнася до другото интригуващо заглавие – SpellForce 2, там нещата биха доста мъгляви. Очевидно играта е в доста ранен стадий на разработка, но ако се съди по показаните от Pandemic шоубите, дизайнерите са изхърчили пред прозорца добрия, но все пак доста стар KRASS ендър. За съжаление, освен новата платформа





# Lucas Arts

На тази годишна Е3 Lucas Arts представи три нови заглавия – и трите са базирани на филми. **Star Wars Battlefront II**, **Star Wars: Empire At War** и новата дигитална реинкарнация на обекта на всички фанати – **Indiana Jones Next-Gen**. И покато новият **Bat-**

**tlefront** залага на спорния успех на предшественика си, то **Empire At War** се очертава да бъде стратегия тип „мекка категория“, склонена разположена в промеждуката между две филмови трилогии. За **Indiana Jones Next-Gen** не се казва нищо, освен тъж-

Автор: Ordinator

## Star Wars Battlefront II

Производител: Pandemic Studios  
Разпространение: LucasArts  
Жанр: Shooter  
Платформа: PC, PS2, X-Box  
Излизане: Q4 2005

Първият **Battlefront** така и не намери своето място да най-добре се изявят от Star Wars франчайза. Може да липсва на джедаи и принципно небордиганческата, вече видяна в няколко игри концепция, си казаха сумата. **Battlefront** беше далечен да дава съветлини мечове на феновете, които явно в огромната си част асоциират Star Wars игрите именно с това. Сега *Pandemic* имат намерение да поправят тази евентуална ерешка и в онлайн режим ще бъде възможно да се играе с джедаи. За да не се заблансира играта от тези отокови сили персонажи, джедаи ще могат



да стават само играчи, показвали някакви невероятни резултати в целокупното меле.

Другата новост са въздушните битки. Всяка една от фракциите (Републиканска армия, Въстаници, Империята и Конфедерацията на Независимите Системи, за тези, които не са си написали домашното) ще разполага със собствени летателни апарати. По-големите кораби ще могат да бъдат забвени, а части от тях ще са унишожими, което ще превърне въздушните сражения в нещо ново и преливателно, макар че наземната война все пак ще бъде отключено значение за постигането на краен успех. Количеството играчи, които ще могат да се пушат из картиите, е: 64 за PC версията, 24 за PS2, и 32 за X-Box.

няма факт, че (май) ще излезе за Next-Gen конзолите (Xbox 360 и PS3). С оглед на касовия успех на новите „Междузвездни войни“, бъдещето на компанията – независимо от само здрава заглавия, които разработват – изглежда светло.



Същите кораби ще могат да бъдат забвени, а части от тях ще са унишожими, което ще превърне въздушните сражения в нещо ново и преливателно, макар че наземната война все пак ще бъде отключено значение за постигането на краен успех. Количеството играчи, които ще могат да се пушат из картиите, е: 64 за PC версията, 24 за PS2, и 32 за X-Box.

## Star Wars: Empire At War

Star Wars: Empire At War  
Производител: Petroglyph  
Разпространение: LucasArts  
Жанр: RTS  
Платформа: PC  
Излизане: Октомври 2005

RTS частта от Star Wars франчайза видяла е била инкорпорирана. Досега. **Star Wars: Empire At War** – която очевидно ще има позакърбене на имиджа на марката със филмово по престъпление на „Възгората“ (Епизод 1-3) трилогия и най-вече няколко различаващи сири, чиято склонност към кулинистики е кумулирана в един мод за *Age of Empires*, превадил със самостоятелно заглавие, чието име няма да споменавам, за да не лепим хартиите – се очертава като едно отлично заглавие. Историята обхваща периода, когато империята бива разкъсаната от яростна гражданска война. Според очевидци машинистите на военният флот, тяхната скорост и динамика са блеачнати във *Petroglyph* (бетерани от *Westwood*, но един) са ни подгответи на неинеен геймплей, което ще рече, че веро-



ятно съложетът няма да е толкова заплашващ, колкото бихме могли да очакваме от игра, базирана на принципа на мисии, но за скленка на този играчът ще трябва да взима не само тактически, но и стратегически решения в хода на играта. Ше са налични и мисии, чието изпълнение ще изисква определен избор от страна на играча – впускането в една от тях ще означава небъзможност да бъде използвана втора.

Ще са наличи и битки с космически кораби, като движението им няма да бъде напълно триизмерно, както в кулмата на *Homeworld*, а просто ще се разбива



на няколко склучени една над друга площи. Успехът в тези космически дубоуби на практика ще означава възможността да се доберете до повърхността на планетата, да се спрябите със „звездните“ ПВО-та и в краина сметка да я забезвите, осигурявайки си по този начин достъпът до нийните ресурси.

Дали цялата тази камара от новобъдения ще постигне желания полохителен геймплей и комерсиален ефект е гали ще посъжби всички замързращи интерес от страна на геймърите към франчайза, че видим през октомври.

## RPG слухове

Ето накратко част от фактите и иметата, с които и около които се спекулираше на Е3 розовата сцена:

### Divine Divinity 2

Почти изгубила се в лайната от новобъдени заглавия, тази игра на *Larian Studios* Все още предизвиква интерес – особено у хората, следящи отблизо хардкор RPG сцената. Още по времето на разработката на *Riftunner (Beyond Divinity)*, *Larian* подговаря, че е търсено вероятно *Divine Divinity* да се събие в най-близко бъдеще с истинско продължение. В края сметка на Експо се разбра, че немското студио е съвсем сериозно в намеренията си: *Divine Divinity* 2 ще изложи *Gamebryo* – доста перспективен движън, дело на *NDL*, следи зад заглавия, като *Morrowind* и *Sid Meier's Pirates!*, а също така и *SpeedTree* енджина за моделиране на растителност и дървета, разработена на *IDV*.

### „Source“ проект на Arkane Studios

Френският разработчик *Arkane Studios* е познат на RPG феновете най-вече с инициативата и забавата *Arx Fatalis*. Когато през февруари 2004, *Arkane* обявиха, че са лицензиари проектирали *Source* енджин на *Valve*, това незабвично предизвикало поредца от слухове, че причината е в забавищата на *Arx Fatalis* 2. Оттогава обаче французиците притихнаха крайно подозрително. И макар очакванията за мистериозната *Source* игра да са големи, все още никой не знае върху какво заглавие точно работят *Arkane*.

### Екшън-RPG-то на Castaway Entertainment

Докато *Flagship Studios* проглушава ушите на всички с подробности около наскоро обявения си проект *Hellgate: London*, тихо-мълчък на Е3 се промърча на още едно студио основано от ек-*Blizzard* ветерани. Зад *Castaway Entertainment* стоят 8 бивши членови на *Blizzard* екипа начело с *Michael Scandizzo*. Подробности за престижната им игра са практически липсват, но пребиг на факта, че с разпространението му са синхронизирани не кой да е, а EA...

### Diablo III?

От доста време насам усилено се говори защо голям проект на *Blizzard North*. Тези слухове периодично бяха подхранвани първо от анонса, в който



# Majesco

Автор: Orlinitor

Базираните в Ню Джърси Majesco тази година заложиха на широк диапазон от заглавия. Най-голямо впечатление от каталога им обаче правят 3 мултимедийни игри, една от които, *Advent Rising*, вече излезе за X-Box, докато премиерата на *The Darkness* и *Demonik* тешкотвърда престои. Интересни изглеждат и някои от игрите за портативни конзоли, в частност *Black & White Creatures* (за Nintendo DS и PSP) и *Infected* (PSP). Собственичествите на PS2 и X-Box так са се порадвали на демонстрации на *Jaws Unleashed*.

## Advent Rising

Производител: GlyrhX  
Разпространение: Majesco  
Жанр: Third-Person Action  
Платформа: PC, X-Box  
Излизане: 30 Юни 2005

Заявлената амбиция на това заглавие е да подигне много сериозно летватата в Жанра на екшъните от трето лице. Същевременно спекулира върху играта за наличието на избезензими, с тази разлика, че тук хората ги отпирват първи, а после онци избиват и навсят на пух и прах. Оттам настапва изгарячото поема роятня на капитан на космически кораб, който е станал свидетел на уничожението на планетата Майка, след което първо тръъба да бъга, а после и да раздава отмъщение. GlyrhX имат претенции за създални нещо напълно нелично, да се чете – имате избор във

всяка ситуация и тоби наистина е от значение, както гори се преподлага, че в продължението развието на сюжета пак ще се базира на вашите избори от предходните части. За изпълнението на тази доста комплексна и изискваща наистина сериозна сюжетна база цели, авторите са прибръзгали до услуги на легендарния Орсън Скот Карп.

Разработчиците твърдят, че когато на играча вече е оптимизиран, а скриншотите карантини са мислени, че в края на този месец ще играят продукта на особено високо ниво – поне 8 техноложични оценки. Същото важи и за музиката, в спътника на чисто създадените мокамб и будим светлина като Марк Уотър и Армин Шайдер.

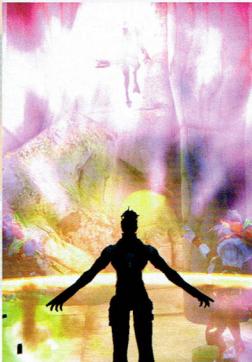
Откъм геймплей *Advent Rising* ще ни дава достъп до 12 оръдия, бледните

пред специалните умения на нашия герой, които могат да усъвършенстват и обогатяват в течение на играта, и които също наподобяват различните про

явления на Сихата в *Jedi Academy*.

Скриншотите обаче говорят за неизвестно видуално използване. Нашата е в комплексна ек-роботична система за ръкопашен бой, по която западнатите колеги, пробвали заглавието, акхат и окхат. Дано и ние да ахнем.

Чувстват се длъжен да отбележа обаче, че – съдейки по съдъсъм не ласкателните отбъзи на западната критика за излязлото за X-Box версия на играта – вероятността това пожелание да не се изпълни е неприметно голяма.



## Demonik

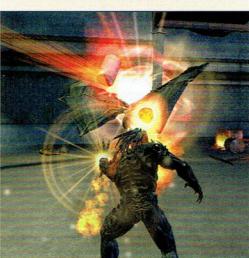
Производител: Terminal Reality  
Жанр: Екшън  
Платформа: PS3, PC  
Излизане: TBA 2006

Че царите по филми винаги са лоши е може би най-известната теорема на гейм критишите. Въпреки това, *Terminal Reality* са поредната компания, която ще опита да промени статуквото. *Demonik* са разработвала единобременно и като филм, и като игра, като в проекта взима участие небезвестният Clive Barker (*Undying*). Издадът ще пое място на любими на всички ни анти-герои, дошли на земята, за да я унищожат, възникват и забиваат. Скриншотовете издават ходството до *Doom 3*, което обаче е напълно обяснено с олаг на историита. Нашите ще са че и няколко „демонични сили“, една от които ще позволява да изгарят всичко навколо, а друга ще запраща към браздите ѝ орги бублечки, за да ги глозгат до кости. Както въро-



жато лица, говорим за игра, където принципът „ред кръв, ред карантини – докато не остане празно място“ важи съвсем сила.

Това, което прави *Demonik* наистина обещаваща, обаче, е способността да се превръща в хората, които спрещат по нивата – нещо, заради което все още си спомняме *Messiah*. Тази възможност засега остава обичта в мистерия, но със сигурност *Demonik* изглежда перспективно заглавие.



## The Darkness

Разработчик: Starbreeze  
Жанр: Екшън  
Излизане: TBA  
Платформа: X-Box 360, PC

*The Darkness* се базира на комикс на Тор Сон, в който наемният убиец Джаки Естмако (от испански – бойно поле, не знам каква е фръзката) се оказва в клонка, от която се измъква, ала след това бива облаган от демонската суперсила *The Darkness*, превръщащи се в същински машини за съене на смърт. Starbreeze, които вероятно още помнят от *Chronicles of Riddick*, обещават да използват по възможност най-добър начин хардуера на новия X-Box. Комбинираща то суперсили и FPS със сигурност ще бъде експлоизивна, и шайки пребъдат доказаното умение на авторите да блъснат всички елементи на творбата си в перфектна симбиоза от геймплей и история.





# Midway

Автор: Broko

Тази година ветераните от Midway излязоха с фътъс списък от заглавия, но с – вниманието – само 1 (словом – една) игра, разработваша се единствено за PC. От останалите още няколко ще бъдат портници за PC от конзолите си преди. От друга страна, това си е напълно логично – компанията Винчар е била предимно конзолно ориентирана. Така че този факт, макар и неприятен, не е особено изненадващ, освен вече че показва моментните глобални тенденции – конзолите са бъвът възход, за PC-то се очертават темки времена. Първият списък с игри, представени от Midway на последното E3, включва:

**Blitz: The League** (PS2, Xbox) – американски футбол, но никоя да бъдат използвани лицензите от американската лига.

## Gauntlet: Seven Sorrows

Производител: Midway  
Платформа: PC, Xbox, PS2  
Излъчва: края на 2005  
Жанр: Аркадно RPG

Ще има римейк на тази аркадна класика в нови дрешки, с нов ендъжин и много, много бои. Този път маъсъникот, ефърът, воинът и вълкодурията обаче няма просто да ритат задници, а ще блъкат събитието такива из един дълбок и преплетен сюжет, като най-същите феновете на поредицата ще могат да научат многощо и историята на всеки един от тях. Ше може да се играе с всички, което само се налага да не значи нещо от сърта на **Darkstone**. В началото на играта ще съезземем, че четири-

Будителите споделят, че това никак не пречи геймърите да е брутален, за мащоретките – за които впрочем е правен специален motion capturing – да не говорим;

**Ed, Edd n Eddy: The Mis-Adventures** (Cube, GBA, PC, PS2, Xbox) – поредната игра с героя от Cartoon Network, без коментар; **L.A. Rush** (PS2, Xbox) – продължение на серията рейсинг симулатори, отново без лицензи, но отново с много адреналин;

**Midway Arcade Treasures** (PSP) и **Midway Arcade Treasures 3** (Cube, PC, PS2, Xbox); **Mortal Kombat: Deception** (PSP) и **Mortal Kombat: Shaolin Monks** (PS2, Xbox) – ще може да се играе само с Liu Kang и Kung Lao, като играта гори никоя да е с познатата турнирна концепция – гъвамата

ще ходят и ще налагат безразборно лошо-общество в най-добритите традиции на – примерно – **Golden Axe** и **Streets of Rage**, ще има и някакви RPG елементи и въобще новието MK няма да е точно MK, но тък може да е забавно;

– за нет също след малко; **Stranglehold** (PS3, Xbox 360) – игра, разработвана от John Woo, за която нищо не се знае, освен че по проекта помага и хонгконгската екипът звезда Chow Yun-Fat;

**Gauntlet: Seven Sorrows** (PC, PS2, Xbox), **Rise and Fall: Civilizations at War** (PC), **The Suffering: Ties That Bind** (PC, PS2, Xbox) и **Unreal Tournament 2007** (PC, PS3, Xbox 360) – на тези ще обърнем малко по-серъзно внимание в следващите разговори.



мати герои са били разпнати на някакви мистични дървета от някакъв също твой мистичен и зъл (естествено) император, но добрият дървар от приказките ще съди да ги освободи (преподавам) и те ще имат възможност да обяснят на императора, че да видиш стотици години на дърво с един и същи хора



може да е много фрустриращо. И за десерт: по проекта работят John Romero (**Doom**, макар че има смисъл да го казам, както и **Daikatana**, ама за нет никой не иска да си спомня, наяд-малко тък Ромero) и J. E. Sawyer (**Icewind Dale** серията и въобще щом цяла от **Black Isle**, значи че и тич).

познатият този път свят. А защо не и целият? Съвсем пълък е идеята да можем по всяко време да поемаме контрол над гадена единица и да покажем на Брага какъв точно имаме против него (меч, копие или каквато там сме докопали). Изралите **Dungeon Keeper** вероятно се сещат за какъв става дума, да не забравяме и **Sacrifice** – така че това не е точно инизиативна идея, но да кажем, че е необичайна. Разработчиците са **Stainless Steel Studios** (**Empire Earth, Empires: Dawn of the Modern World**), което в общи линии подхранва надеждите ни за една наистина добра стратегия.



ФИЛМЧЕ  
НА ДИСКА

компанията обявява, че търси да наеме „Lead Game Designer“, който „да ръководи Blizzard North тима създал Diablo и Diablo 2“. Макар по късно на форума на [battle.net.com](http://battle.net.com) се появя мистериозен пост ден на някакъв слободки музикант, който търбеше, че е бил нает като част от симфоничен оркестър, записващ музиката за **Diablo III**. В крайна сметка обаче Blizzard в обичайния за тях стил не отрониха нико ума за бъдещите си проекти и се ограничиха с постъни демонстрации на нови модули за MMORPG хита си **World of Warcraft**.

**Microsoft** – официално за обратната съвместимост на X-Box 360 със заглавията за стария X-Box...

В актуален **Microsoft Press Briefing** компанията изнесе последни данни относно съвместимостта на новата си конзола, предвидена да излезе на пазара около Коледа, със заглавията за госташното си поклонение хардуър. Почти Веднага след началото на E3 и пресконференцията на Редмъндския гигант там, хората започнаха да се питат какъв ще е мистериозният арт на **Black Ops** с пермина „поддръжка на бестселър заглавията“. С последния си анонс софтуерният гигант разбули отчасти мистериите и успокои художете, като каза, че в постигнатото доброръчно решение си **nVidia** – разработчика на видеопроцесора, залегнал в настоящото поколение X-Box. **nVidia** ще получи малко парично обезпечение в замяна на сложните им и оставя ги по патентните им конкретни от ATI, сътворили новото графично ядро X-Box 360. В допълнение става ясно, че уникатният емулатор на нико либо ще покрие погодимата част от създаваните X-Box заглавия. **Microsoft** заяви, че все пак някои игри ще изискват допълнителни патчове, за да работят без проблем. Но така или иначе повечето от тези патчове ще са налични на хард-диска, който ще игра с една от модификациите на конзолата.



## The Suffering: Ties that Bind

**Производител:** Surreal Software  
**Платформа:** PC, PS2, Xbox  
**Излизане:** Екрана на 2006  
**Жанр:** TPS, Survival Horror

Пропусналиште първото **Страдание** - един уникатен, тъмен и неистороприемен съвет, в който параноята и злото гостопстваха над малкото останали човешки гущи на прокълнатия затворнически остров - би трябвало много да съжалват.. Е, сега Торки (главният герой) се е върнал в Балтимор, преследвайки мъжа, който наистина е бил съмбъсито му и е станал причината за озоваването на нашия герой на сломенатия остров, както и за прибавянето на няколко бува агаси изчадия към Списъка на за-

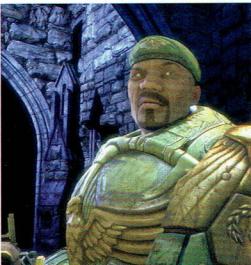
страшените видове. Отново ще можем да избираме как да постъпим с повечето иземет, която се озове на пътя ни и отново ще имаме различни забърши на играта, което в известен смисъл означава и стимул за преизграбане, сътиза реализацията на заглавието да е на ниво – нещо, в което аз лично почти не съмнявам.



## Unreal Tournament 2007

**Производител:** Epic Games  
**Сайт:** <http://www.ut2007.com/>  
**Платформа:** PC, PS3, X360  
**Излизане:** Средата на 2006  
**Жанр:** Стрелба

Epic и Digital Extremes промениха преди време представите ни за красота, дълбочина на геймплея и на последно място – за отборните екивни от първо лице. Сега **Eличните** се захващат с амбиции с поредното продължение на UT серията, но с нов разпространител – Midway. Ня E3 не беше показано много, но играта ще бъде с нова Unreal 3 едженция, която означава само едно – сързен Ѹпредиз на теми, които имат наименение да го играят на PC. Оръжията и превозните средства ще изглеждат по-бултанско от всяка друга. На демото познатият ни Малъкъм обясни на няколкото желаещи да го слушат за новите графични и физични екстри 8 едженции, и то доста нагледно – подкара един



Scorpion ѕкип, засили го към една барира, скочи като него в бъкнене, миг след което ѕкипът избухна в зрелица експлозия. Освен стандартните ни и познати режими на игра Deathmatch, CTF и т.н., в UT 2007 ще има нов режим: Conquest, който по сумите на Epic ще бъде нещо подобно на Assault от първия UT и Onslaught 8 UT 2003/2004, но още по-динамичен и настъръвящ от тях.



## THQ

Автор: Duffer

Въпреки безспорно силното софтуерно пристъпие на този, спряган за един от най-същинските, гейм разпространител, най-голямата атракция на щанда на THQ беше пристъпите на гейм от мегазвездите на World Wrestling Federation – Luta и Kurt Angle. Поводът, разбира се – представянето на SmackDown! Just Bring It Raw

## Company of Heroes

PC игра №1 според GameSpot!

**Производител:** Relic Entertainment  
**Сайт:** <http://www.companyofheroesgame.com/>  
**Платформа:** PC  
**Излизане:** 13.04.2006  
**Жанр:** Стратегия

Война, война, война! Войната беше наблясъкът на щанда на THQ. За разлика от пехотен шутър The Outfit (Xbox 360 ексклузи), Company of Heroes е типична World War II базирана реално-времеа стратегия – дело на фамозните Relic (Hотeworld). Като оставим настрана страхотния ендър, може би ос-



новният коз на заглавието е, че до голяма степен ще освободи играта от така типичния за RTS-ти мукромениджмънт (един концепция, която Relic лансираха с Warhammer 40K и очевидно възnamеряват да развишат и поддържат).

Бойните единици в CoH ще бъдат много самостоятелни. Когато са под обстрел например, те ще търсят прикритие и ще правят всичко възможното да се спратят сами с проблемите си. Всички терени и елементи на околната среда на играта ще бъдат разрушими или поне деформирани.

## Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

**Производител:** Pandemic Studios  
**Платформа:** PC, PS2, Xbox  
**Излизане:** Край на 2005  
**Жанр:** Тактически екивни

С това продължение Pandemic възnamерява да възгният лембата в тактическия екивън жанр. FSW:TH ще комбинира отборно ориентирани битки с реално-времеа тактически екивни, хъръляйки играча в центъра на върбоносни бойни зони от градски тип. Мисията – да се забземе и постъпи под контрол северната част на град Khardiman, нариращ се под обсадата на няколко враждебни фракции. Играта ще се покие на пазара някога в началото на 2006.





## НОВИНИ

### Любопитни факти

- Общата площ, която би била покрита, ако се разпънат всички банери и плашки от E3 2005, се равнява приблизително на 10 декара. Два от най-големите банери, окачени от Външната страна на експо-центъра, са тежали приблизително по 270 килограма всеки.

- Изискванията към мрежовия капацитет на тазгодишното изложение са се увъличали четвърто спрямо 2004. Входящият и изходящият трафик на E3 2005 е надминал скоростта от 180Mbps, което се равнява на близо 3000 dial-up връзки.

- Използваният дървен материал при пренасянето на техниката и инфраструктура на тазгодишното E3 е достъпът за пълното общиране на 15-етажна сграда. За целта са били наети над 90 електропари.

- Приблизително 770 тона е било теглото на висящите от тавана в изложебния център съоръжения. Това се равнява на около 500 леки автомобила или 250 слона.

- На E3 2005, 400 компании разпространтели са представили приблизително 5000 компютъри и видео игри, като 1000 от тях са видени за първи път на изложението.

- Сайтът e3insider.com, който снабдява обществеността с инфо от първа ръка относно изложението, е регистриран около 100 000 луѓе посещение още през първите три дни след откриването си.

- На E3 2005 са се помещавали над 5 700 монитора, плазмени екрани и видеостени, като на 90% от тях се е проекционално нон-стоп.

- Основният етаж на изложението се е поддържал от над 6 километра захранващи кабели и около 125 километра високоскоростна оптика.

### Warhammer 40,000: DOW - Winter Assault

Производител: Relic Entertainment  
Платформа: PC  
Издава: TBA  
Жанр: RTS

Дългоочакваното продължение се задава със страна сила. Relic очевидно са си видели подобри записи, що се отнася до забележките на хилядите фенове имаха към първата игра.

Този експанзион е много по-серийно фокусиран върху самостоятелната игра. Очакват ни цели във сънъци кампании, плос още една допълнителна раса, достъпна за игра (*Imperial Guard*). Две кампани (наречени *Xaos* и *Peg*) проследяват разбището на една и съща историю, но от две гладни точки. В *Peg* ще вземат участие *Imperial Guard*, *Eldar* и *Space Marines Ultramarines*. *Xaos* е запазена територия за орките и другите сили на



злото.

Промени ще има и в геймплейната динамика, макар и не дотолк, че да се промени коренно цялостното усещане от играта. Новата раса ще различта основно по германски тактики – изтраждане на бункери и укрепления. По-серийно ще бъде застъпено използването на различни бойни машини в подкрепа на пехотата. Накрая от Relic обещават по-интензивен екшън! Иерата ще е на пазара през октомври 2005.



### MotoGP 3

Производител: Cenixx  
Сайт: www.cenixx.com  
Издава: PC, Xbox  
Издава: Европа на 2005  
Жанр: Рейсър

Един западен колега казва: „Когато гледах демонстрациите на третата част от MotoGP серията, наистина изпитах желание да поиграя, а гори не съм починал на редика игрите“. Основната новост в тази част ще е т. нар. Extreme mode – режим, в който състезанията ще се провеждат по едраските улици, а не на специални писти. Той ще включва 16 нови писти, 16 нови мотори, система за печене на парнични награди, комбинирана с възможности за цялостни тунинг и търгрейд на машините. В играта ще фигурират и 17 официални MotoGP писти, както и 24 официални състезатели. Мултимедийният режим ще е със до 16 играчи. MotoGP 3 ще видим още това лято.



## Ubi Soft

Присъствието на новите аристократи на бизнеса – *UbiSoft* – и тази година беше подчертано силно. След бурната 2003 година, последвана от широк раскол, фирмата в кратък период успяла да спечели пре-

стиж и пазари. На тазгодишното E3 екипите на различните студии под шапката на *UbiSoft* показваха силен пакет заглавия, сред които *Prince Of Persia 3: Kindred Blades* (работното заглавие), *Myst V: End of*

автор: Kopacha

*Ages*, инспирираната от едноименния филм *Peter Jackson's King Kong*, впечатляващата *Tom Clancy's Ghost Recon 3* (за PC и Next-Gen конзолите) и – винимане!!! – *Heroes Of Might And Magic V*.

### Brothers in Arms: Earned In Blood

Производител: Gearbox Software  
Платформа: PC, Xbox, PS2  
Издава: края на 2005  
Жанр: Тактически FPS

Стратегическите партньори на *Ubisoft*, *Gearbox Software*, обявиха продължението на *Brothers in Arms*. *Gearbox* демонстрираха силен усъвършенстван изкуствен интелект на противника. Картите са много по-отворени и предлагат по-големи възможности за стратегическо и тактическо пла-

ниране. Историята се развива не-посредствено преди, а и след събитията, описани в оригиналната игра. Този път вместо Бейкер ще управяваме Хартсок – другият клучов персонаж. *Gearbox* са добавили и нов skirmish режим, *Tour of duty* – напредваме в играта, но разполагаме само с... един живот. Кооперативните режими ще могат да бъдат играни и от немска, и от американска страна. Постигнатото ще видим в края на 2005-та.





## Prince of Persia: Kindred Blades

**Производител:** Ubisoft  
**Сайт:** <http://www.princeofpersiagame.com/uk/>  
**Платформи:** PC, Xbox, PS2, GameCube  
**Излизане:** края на 2005  
**Жанр:** TPS

Продължението на продълженето на продълженето на едно от най-емблематичните за зората на гейм индустрията заглавия покара троите пред царя на Ubisoft-Монреал. След смазаваша успех на *Sands Of Time* и *Warrior Within*, Ubisoft с енергия и тръпък се насочват към края на приложенията за принца-изгнаник, тръпещ изкушение. Засега играта няма работното заглавие *Kindred Blades*. Яни Мала каза: „За първи път в тази поредица паралелно с Принца ще представим и своята нова герой – Тъмният Принц, който се явява неизвестен альтер его. Всичко това се случва, инспириран от множеството събития от първата и втората част на играта. В третата, все по-подтикнат от



факта, че любовната му Кайлана се жертва, за да може този да избяга от затвора, в който е хърбен почти Вензага след като бъмате се завързатът бъв Бавилон. Принцът постепенно бива облагад и покървен от лъгъщите. Всичко това ни води към един експлозивен финал.“ Освен новите оръжия, в играта е представена и поборената и допълнена с нови възможности Free Form Fighting система, като Ubisoft – явно възночени от приключението на Сам Фишър – са решили, че в горба има идея за „принци“ към Принца – част от уменията на агенцията. Това, както разработчиците твърдят, е постигнато посредством превъзник бързажката на необходимите нови стапки възможности и комбобта, но – добавят категорично те – без по този начин да бъде скасувана бързата архитектура на съдържанието – една от основните виновници за атмосферата и фантастичността на играта от първата и втората част на играта.

В третата, все по-подтикнат от



## Tom Clancy's Ghost Recon 3

**Производител:** Ubisoft  
**Сайт:** <http://www.ghostrecon.com/>  
**Платформи:** PC, Xbox, PS2, GameCube, PS3, X360  
**Излизане:** края на 2005; за конзолите от новото поколение – към края на 2006  
**Жанр:** Тактически FPS

Това е третата Nex-Gen игра на RedStorm – подразделение на Ubisoft 3 Монреал. Сложното ще се забъркат около терористичните бънни, заливщи Мексико Сити през 2013 година и отново от страна на Американска Армия, експериментално разработила IWS – Integrated Warfighter System – технология, превървала редовия съдържак в супервойник. „Това е нашето заглавие за стартиращия пакет игри, с който ще тръгнем премиерата на X-Box 360. Радваме се от предоставената на новото поколение хардуер неща в играта



отношение, които с досегашните конзоли не беше възможно. Запознайте със серията геймъри ще се чувстват като боги, макар че госта основни елементи на гейм-механиката в *Ghost Recon* ще бъдат променени. Разбира се, губорим със поборената – за пример че спомена новия гравчен облик. Също и IWS системата, посредством която играчът

се пребърза в супер войник, с възможност директно да наблюда и управлява същите сътворици и да използва помощни средства – да уика хеликоптери, които да разчистят танковете на пътя му, да организира въздушни атаки чрез отряд F-16 и др. Мултимедийността ще е претърпяла грастични промени, а системата е разработена така, че играчът ще може да формира своя собствен хели и роботен стап – споделя Кристиан Айън, водещ дизайнер на проекта. Остава да дочакаме зимата на 2005 г., за да разберем какво са на подвиготи.



за любовната му Кайлана се жертва, за да може този да избяга от затвора, в който е хърбен почти Вензага след като бъмате се завързатът бъв Бавилон. Принцът постепенно бива облагад и покървен от лъгъщите. Всичко това ни води към един експлозивен финал.“ Освен новите оръжия, в играта е представена и поборената и допълнена с нови възможности Free Form Fighting система, като Ubisoft – явно възночени от приключението на Сам Фишър – са решили, че в горба има идея за „принци“ към Принца – част от уменията на агенцията. Това, както разработчиците твърдят, е постигнато посредством превъзник бързажката на необходимите нови стапки възможности и комбобта, но – добавят категорично те – без по този начин да бъде скасувана бързата архитектура на съдържанието – една от основните виновници за атмосферата и фантастичността на играта от първата и втората част на играта.

В третата, все по-подтикнат от

## Heroes Of Might And Magic V

**Производител:** Nival Interactive  
**Сайт:** <http://www.mightandmagicgame.com/>  
**Платформи:** PC  
**Излизане:** началото на 2006  
**Жанр:** Покходова стратегия

Минута мъчане. Кралят беше мъртъв, сега отново е жив. Да живее кралят! След факата на 3DO и общо възмо разочарованието – надеждите заради ардски незадържания вид, който имаше – 4-та част, по-вече фено̀не на най-добрия покходова стратегия за всички времена починала бължи кръст на надеждите си да видят накога и пета нейна част. Ubisoft обаче закупува франчайза. Има една добра и една лоша новина в случая. Добрата е, че ние всички видяхме какво направиха тия личните от Prince of Persia. През последните години гъвката има показва, че на тях може да се разчита. Лошата е, че не те правят игра. Като нелепа шега прозвучава новината, че проектът е поберен на Nival Interactive. Шоуботите, които са показваха, на възможностите на асоциации с едно друго заглавие на братуциките от преди години – Etherlords. Играта не беше лоша, но няма нищо общо с механиките на Heroes of Might and Magic и ако Nival се опитат да сближат концепциите на възможни игри, посредством могат да се окажат катастрофални. Във всеки случай, по всичко личи, че можем да забравим за добрия стар Хироус – няма например индикация, че при битка играят ще ни прекърсят на отдалечен екран, боят Вероятно ще се състои на терена на самата стратегическа карта. С други думи това, което ни очаква, е нещо ново – да се наядваме, че ще е на пола-



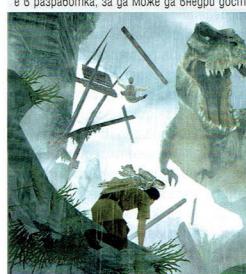
гаетомо му се ниво.

Иначе ще в походът стратегия – реализирана на 100%-обв. 3D. Знае се, че има 6 фракции и общо над 40 същества (яно пак по 7 от тях). Очакват ли 30 самостоятелни мисии, генератори на карти, LAN, Internet и Hot Seat поддръжка с мултимедиа. Датата на излизане засега се колебае между края на 2005-та и ранната 2006-та.

## Peter Jackson's King Kong

**Производител:** Ubisoft  
**Сайт:** <http://www.ubisoft.com/kingkong/>  
**Платформи:** PC, Xbox, PS2, GameCube, PS3, X360  
**Излизане:** края на 2005; за конзолите от новото поколение – към края на 2006  
**Жанр:** FPS/TPS

Това е заглавието, което според мнозина от пристрастията на Ез се очертава да е най-добрата реализация на игра по филм до момента. Ступищото на Ubisoft в Монреал, работи в пряка близост с Wingnut Studios, WETA и самия Питър Джакън, за да се постигнат възможни големи близост с филма. Джакън споделя, че се разбира, че играчът е в разработка, за да може да види постро



от играч и създанието, които е трайвало да се появят във филма, но по една или друга причина не са.

Грубо казано, играта ще е разделена на две части. В първата стъпка Джакън, единствен оцелял от научна експедиция на Островът на Чепелите, юзото се развивадействието. Във втората ще се пребелите и директно в Кинг Конг. Сцените и геймплейт преминат между перспектива от първо и трето лице. Събардъл, абънчър, шутър и пъзъл – елементи ще се редуват, за да създават една неповторима микс от игробо и изживяване. На 14 Декември ще разберем дали наистина е така.





# Welcome to the next level

Автор: Коралски

Че конзолите от следващото поколение ще ги бъдат основополагащи за бъдещето на индустрията фактор и ключов коз за изигрането на играчния бизнес поне на нивото на филмомейкънга (в чисто финансово аспекти и в момента разликата не е много голяма), беше ясно още преди началото на тазгодишното E3. Повечето анализатори предвидиха, че след намесата на Sony в края на 1994 г. и тази на Microsoft шест години по-късно, в един момент всички компании ще разместят неправдиво основите, на които са згради играчната индустрия. За добро или зло, от небосклонна на конзолната хардуерна сцена изчезнаха фирмии с огромни традиции в този бизнес – SEGA, Atari, 3DO. Последните вече не съществува гори като софтуерен издател. Бившата компания за плюшени играчки Nintendo също не е онова спрашилица, познато ни от времето на NES и SNES. Дори един малко по-различен тип игри прибавления, докосне присъщия сък друга пазарна ниша – този на PC гейминг – е на път да получи статут на тракът с маргинално значение, от гледна точка на мейнстрим тъченията. В крайна сметка, именно конзолният гейминг е *юзър френди геймингът*.

Еволюцията на въпросния бавно, но неуспешно вече превлече територии и нови фенове, за да се превърне в настоящия

момент и генерация бъв феномен на игралните забавления.

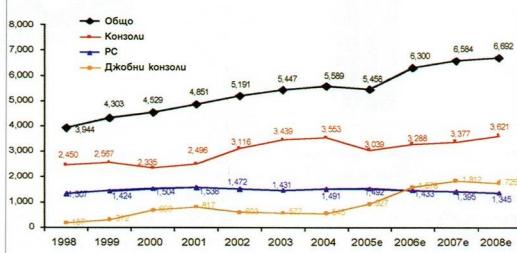
Малко преди започването на материка, ни попадна схема, показваща продажбите на развлекателен софтуер на западноевропейския пазар през последните няколко години. Учитибо ти я предоставям в оригиналния ѝ, болезнен за българския играч вариант – коментари от наша страна в излишен.

Ще си позволя да добавя все пак, че конзолните платформи са най-слабо разпространени имено на териториите на стария континент. С обявяването на новото поколение „черни купийки“ (Xbox 360, PlayStation 3 и Revolution) на E3 2005 обаче, хегемонията на промобирочието у нас PC платформа има предпоставките да увелячи много-кратно своите размери. Ето защо:

## Бъдещето, тук и сега!

При своя старти, дадена конзолна платформа винаги е била бърхова, що се отнася до хардуерните характеристики. С бързото развитие на технологиите обаче, до днес години тя остава в сянката на един модерен компютър. Макар и тази сянка никога да не е била достатъчно обемиста, за да дава никакво сънко предимство на PC-то в очите на потенциалните потребители, голяма част от компютърните

Продажби на развлекателен софтуер в Западна Европа (в милиони Евро)



hard-core играчи виждат проблема на една „черна купия“ именно в лимитацията (малко количество RAM памет, ниски Hz-и, най-вече, по-ниска резолюция). Такава неминуемо ще съществува и при предстоящата генерация, но до голяма степен тя ще бъде небивдима гори за hard-core плейърите. Всичко юно по нобите чеда на Microsoft, Sony и Nintendo ще подобрява прикарите си минимум 720р резолюция, което – предвидено от компютърният език – означава 1280x720, а – според Sony и ATI (отборнищите за видео чипа, запечатан в основата на Xbox 360) – нобите конзоли няма да имат никакъв проблем за работа и в нечовешката 1080р (1920x1080) с 4x AA. Тоесть, че каквато забавление ще бъде на нивото HDTV, но проблемът вече ще си е бъв Ваша телевизор. Буквално.

От предоставените технически характеристики на изложението, на първо място изцяло винаги нещо чаруди ресурси, с които ще разполага следващото поколение конзолни платформи. Колкото и да се опиташ да избегнеш от сърдечната с персоналния компютър, не можа да пропусна факта, че никога до момента „черните купии“ не са имали толкова яко пребързост в спрямата любимата на българския играч платформа. Ageia ни дават надежди, че поне като технически параметри персоналният компютър ще успее да догони донякъде пех-джен конзолите със своя PhysX процесор, но успехът на подобно начинание ще зависи до голяма степен и от цената.

По този параграф официални данни за новите конзоли все още липсват, но Джей Аларп (Xbox групум) споменава, че Xbox 360 ще се тързува на същата це-





на, на която състрира настоящият Xbox - 300\$ в САЩ и респективно - 300 евро в Европа. Подобни слухове се дочуват и за PS3, но гори в края на крашата те да не се окажат верни. Sony не може да си позволи цената, по-висока от 400\$. Ако Nintendo продължи да следва гостивашата си политика, тя Revolution ще бъде по-евтин от същите гъвконкуренция.

#### Титанична мощ, ставена в няколко ин- ча пластмаса

Не мога да отрека, че гомбачите, работещи в Microsoft и Sony, са замислили новите си творения от най-благородните съставки, необходими в дневно време за изгответянето на сладкиш от подобно естество. В тупоуспешното на Xbox 360 са залегнали три, повтарят - три специално разработени за конзолата CPU-ма, базирани на G5 технологията на IBM. Те ще бъдат паралелно свързани по подобие на 32-битовия Sega Saturn, а всеки един от тях ще работи на респектабилна тактометра частота от 3.2 GHz. Японците тък надсъчкочно очакванията на всички с абсолютно нова технология, на която е базиран техният Cell chip, а първата платформа, в която ще бъде интегриран, е именно PlayStation 3. Той също ще работи на 3.2 GHz, но според знаещите в тази област производителността му ще бъде по-висока от трите CPU-ма, с които ще разполага Xbox 360. GPU-тата на въвеждащата платформа, разработвана от сватата най-големи производители на видеочипове - Nvidia и ATI, ще бъдат с поне една генерация над най-добрите като производителност

карти 8 момента. На пресконференцията на Sony президентът на Nvidia спомена на нашата, че чистот, който ща залегне в основата на PlayStation 3, RSX, ще има повече мощ от geforce 6800 Ultra карти, всяка от които 8 момента струва скромните 500\$. От ATI тък подхърчила, че на този етап гори не мислят да предлагат 8 програма еквивалентна технология на PC лазара. Поне и то края на 2006, началото на 2007 година. Става въпрос за технологията Unified Shader Architecture (Универсална Шейдерна Архитектура), която премахва разграничението на отдалечните пиксели и вертексните шейдерни единици. В GPU-то на Xbox360, те са комбинирани в набор от универсални, изпълнителни единици, опериращи с пиксели и вертексни шейдерни инструкции. Xbox 360 ще разполага с 512 MB GDDR3 RAM, покамо PlayStation 3 ще бъде снабден с 256MB XDR основна RAM на 3.2GHz и 256MB GDDR3 VRAM на 700MHz - безпрецедентни за конзолата платформа цифри, при положение, че моментният лидер по този параграф Xbox, разполагаш със скромните 64 MB шейлерната памет. При оперираните с

плъблаща запаята PlayStation 3 газава за възможностите на супер компютър отреди няколко години с почти 2 метраполса, покамо новият звяр на фкампийшите ще достигне до 1.2 от същата измервателна единица. Платформата на Microsoft ще се справя с всички настоящи меги, базирани на CD и DVD технологията. В това число влизат CD-DA (ROM), CD-R, CD-RW, WMA CD, MP3 CD, JPEG Photo CD, DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW. По този показател конзолата на Sony ще бъде с едно стъпало по-високо от своя конкурент. Наред с горе-изброените формати, PlayStation 3 ще бъде първата масово разпространена платформа, която ще използва Blu-Ray media. Разработената от Apple, Dell, Hitachi, HP, JVC, LG, Mitsubishi, Panasonic, Pioneer, Philips, Samsung, Sharp, Sony, TDK и Thomson технология ще позволяи на софтуерните къщи, пишещи игри за PS3 да побират чудовищните 25 GB информация 8 едни хоситеп и да 50 GB ще бъдат съхранени такъв. В официалния комплект на новия Xbox пък ще влезе и подвижен 20 GB твърд диск, покамо Sony все още отговаря твърде уклончиво на хардите си

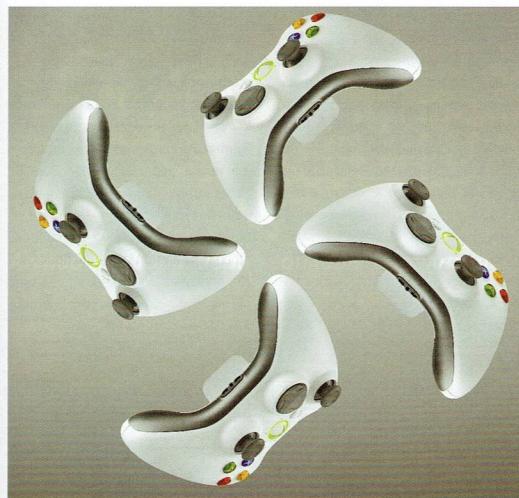
запитвания от страна на пресата. Но вост за конзолите платформи ще бъдат и wireless контролерите. Безжичните гейм-падове ще добедат до залеза на заплетените кабели и пряснатите номери на по-слабите играчи. Платформата на Sony ще поддържа и блутут технологията, с помощта на която ще могат да бъдат захранвани до седем отдалечни контролери. И въвеждащите конзоли ще предложат на същите потребители USB2.0 портове (гъв при 360 и 6 при PS3) за допълнителни устройстви като MP3 плеъри, клавиатури, мишки, камери и т.н.

Сигурно забелязваш, че в очерка почти не се споменава името на новата конзола на Nintendo с работно заглавие Revolution. На практика хората, дали на съвета класики като Mario, Zelda и Metroid, показваха прототип на новото си чедо, без да оповестят каквото и да е технически спецификации. За момента със сигурност се знае, че конзолата по подобие на същите конкуренции ще поддържа wireless технологията, като в корпуса на платформата ще бъдат интегрирани четири порта за контролери на GameCube, с които новата конзола ще има обратна съвместимост. GPU-то се разработва от ATI, покамо централния процесор от IBM. За първи път в съботия история на Nintendo ще въведе в своята платформа и функция, различна от това да се изграждат игри - Revolution със сигурност ще поддържа DVD Video, а вероятно ще плейва и аудио CD-ма.

#### Game Console this is not...

С всяко следващо поколение, конзол-





ните платформи (изключение правят тези на *Nintendo*) са предлагали увличаване на своите възможности извън игралното на игри. В промтобоец на основното си предназначение и име, като и в желанието си да привлекат по-вече потенциални купувачи, днес е прието, че ако една конзолна платформа не чете минимум DVD Video, то тя не заслужава да бъде закупена от играч, който не се присъствя към така нареченото hard-core общество.

Факт е, че днес масовият потребител желава нещо много побързо от една „проста“ гейм-машинка. Той иска на една платформа да играе любимиите си игри, да гледа любимите си филми, да слуша любимата си музика, да сърфира в любимите си web-страници, да разговаря с любимите си хора... Долайки добре желанията на масите, за които ентузијистът не е понятие, ограничаващо се с игране на видео или компютърни игри, *Microsoft* и *Sony*, а гори и *Nintendo* ще ни предложат своята идея за бъдещето на електронните забавления. И Xbox 360 и PlayStation 3 ще съчетават в себе си всичко, което днес един модерен човек извлича от своято PC, MP3 Player или гейм-конзола. И по-важното – ще го предложат на аебкатна цена, в съчетание с лесен потребителски интерфейс. И Xbox 360, и PlayStation 3 ще бъдат снабдени с камери, позволя-

ващи видеочат с реално време. И давате ще бъдат възможност в деня на своято пускане на пазара. И на света ще можете да слушате музика и съответно да я качиш/свалиш от своя MP3 плейър, DVD филми? Нямам проблем. Четеме на всякакви видове видео и музикални формати? И тук ма-

споменал Алард (башата на Xbox360) 8 едно интервю – силата на Xbox360 не ще бъде само в техническото му съвършенство. Тя ще изразява най-бързото в неговия софтуер (намайки в превод единствено игралния таќов).

#### Революционни гогадки



В едно интервю башата на PlayStation Кен Кумараги предупреди: „PlayStation 3 не е машинка за игри. Ние никога не сме я наричали така“. И продължи: „PlayStation 3 е компютър, предназначен за забавления. Това не е нещо, което да купиш на детето си за Нова година.“

Думи, които навеждат на мисълта, че конзолите от ново поколение ще се трансформират в популярните преди известно време set-top-box платформи, обединявящи в себе си гореспоменатите възможности на новите бъдещета на MS и Sony. Или както беше



Марката *Nintendo* винаги се е асоциирала с понятия като качество, желание, страсть и... за съжаление... деца. А днес децата не са същественото, от което зависи програмността на една конзолна платформа. Идеалистичната гледна точка на Миямото, Ивато, Реджи и компания винаги е привличала хората, за които Treasure не е нов вид препарат за миене на чинии. Въпреки оскъдната информация, която *Nintendo* отпусна на своята пресконференция, на всеки, който е в тази индустрия от поне десет години, стана ясно, чеично

това път ще се прицепят и в тази конзола на *Nintendo*. Или казано иначе – играч, за когото игрите не са приоритетно забавление, а по-скоро спорадично убийство на време. Дизайнът на новата конзола преразполага честотата на Revolution в собствения ти фокус. Да, точно така – фокус. Показвали конзолата на пресконференцията, Явато спомена, че крайният вариант на Революцията ще бъде съставен от три DVD кутийки, поставени една върху друга. А това автоматично ще превърне Revolution в най-малката конзолна платформа, създадана никога. Размерът, както обичам даказват никоя лобе, е от значение. В игралните среди също се спекулира именно с външния, чудободно малък ъл на новия Клуб и над въпроса колко назад ще го остави той след предложението на *Microsoft* и *Sony* от гледна точка на хардуерната мощ.

Ден преди конференцията на *Nintendo* Бицепрезидентът на американския клон на компанията, Перин Каплан, е съобщил за *USA Today*, че новата конзола ще бъде, шипарам: „Два или три пъти по-мощна от *GameCube*“. Запитан дали това няма да попечи на Revolution в борбата му с *Xbox 360* и *PS3*, той отговорил, че хардуерът не е всичко в една конзола и дал за пример сегашната генерация. Според всички анализатори,



истинската революция в новото предложение на бившата компания за плюшени играчки ще се крие в начин, по който контролиращ събитията около себе си. Може би това беше основната причина контролерът на конзолата Фъбъд да не се появи на изложението. А няколко дни по-късно в интервю за IGN Мирмут сподели, че контролер не е показан, защото: *"Играйте на Nintendo нееднократно са интерпретирани от крадачи от конкурентните компании, именно защото са показвани в неправилно време."* Всичкото, фирмата не пропусна да изненада всички с обявяването на абсолютно обратна съдържимост с всички свои конзоли от предишни генерации. Интересен е случаите е фактът, че всички Nintendo игри, създадени за NES, SNES или Nintendo 64, ще бъде напълно безплатни посредством даунлоуд от специализиран сырър на Nintendo. За да стартариши GameCube игра, ще е необходимо единствено да притежаваш оригинален носител на заглавието, което искаш да играеш. Със сигурност конзолата ще проработа с 512 MB флаш карта, а онайли плановете на голямото N, макар и все още не назовани, ще бъдат коренно различни (да се чете по-добри) от тези, които имаше за GameCube. Сигурно забелязваш, че Revolution на Nintendo е единствената конзола, която разлагат съмнително.

Изма обаче, няколко натрапчиви притеснения от моя страна, които смятам да споделя с теб.

На първо място, това е софтуерът за конзолите, който за момента (бърз преку огромните обещания от страна на Sony и MS) клони застрашително към нула. Да не забравяме, че Xbox360 ще направи своя дебют в края на годината! А на практика, единственото действително впечатляващо заглавие с реално показан геймплей и графика, която действително да опрабаде произвешето пех-бен, беше Gears of War на Epic Studios. Повечето останали заглавия или са порттре от PC игри (*Oblivion Lost, Quake IV, Prey, Call of Duty 2*), или не ляха нищо особено в графично и геймплейно отношение.

Разбира се, време до началото на голямата война - бол.

Притеснявам си и от делите на Sony и MS, през които ще минават за обновени заглавията, които ще се пишат за техните машини. И по-скоро тенденцията, очертаваща мрачно бъдещето на раздел иновация в следващото поколение конзолни игри. Стрягат контрол определено ще намали пълната, която днес е съществуващ елемент при моментните конзоли на голямата конзолометра. С други думи, за новите конзоли няма да бъдат произведени игри от също и пълно, което е добре. Факт е също, че бюджетите на новите заглавия ще скочат в пъти премиите на настоящите. От една страна това е добре - но всъщност Shenmue, HALO, Metal Gear Solid, God of War и пр. ще получат поне десет еквивалентни като себестойност творения.

Тук обаче неизменно изва едно голямо и противъръчно "обаче". Първо - кабърни смути, които не са на шапката на голям пъблишър, няма да могат да пишат игри за престигнатите "черни кутии". Основно поради финансови съображения. Второ, чените на оригиналният копия ВЕЧЕ са по-високи от тези, които се проработват в момента. Изрите за Xbox360 се предлагат на 60\$. По-високата цена на прокрутите Венегаса се асоциира със споменатите вече по-гори бъджеят. Сигурен съм, че ще имаме чистка и при пъблишърите, като до днес или три години ще има, ще останат повече от десет. Сигурни поне за

момента изглеждат само отборите на EA, Take Two, SEGA, Konami, Vivendi, Midway и Activision.

Друг проблем, който глажки почти цялата индустрия, е голям част от каратите, които показвах Microsoft и Sony, не са в геймъйтъленост измани CG филмчета. Визирал най-вече тези на Project Gotham Racing 3, Killzone (може би най-впечатляващия трейлър на цялото изложение), MotorSport и някои други.

И Microsoft, и Sony опровергаха подобни спекулации и потърдиха, че всички от реален геймплей. Но все пак...

За да завърши малко по-нечетничко, ще кажа следното - гори графичните максимум на това поколение конзоли да се окажат кардри, показвани от Killzone, то ни очакват времена, които ще променят представянето ни за игрални забавления, в най-чистия им, първосинделен вид. Сигурен съм - и ти ще изтръпнеш при това на въпросния трейлър, защото това е притежало на електронните забавления. А и бъдещето по принцип...

	Xbox 360	PlayStation 3
<b>Централен процесор</b>	Специална модификация на IBM PowerPC CPU 3 симетрични ядра, работещи на 3.2 GHz ГНЧ всеки 2 квадрупни ядра на ядро - общо 6 VMX-128 векторни единици на ядро - общо 3 128 VMX-128 registers per hardware thread 1 MB L2 кеш памет	Cell Процесор PowerPC ядро на 3.2GHz 1 VMX векторна единица на ядро 768 SPE на 3.2GHz 128 128 SIMD GPR 1 MB L2 кеш памет 768 256KB SRAM за SPE 612KB L2 кеш памет
<b>Графично ядро</b>	Съвместна разработка на Microsoft и ATI на 500MHz 10 MB вградена памет DRAM 48 паралелни, динамично разпределени конверси с поддържа FP32 Унифицирана шийфърска архитектура на 1080р разрешение (1920x1080) всички 48 мипарални шийфърски операции за секунда	Разработка на NVIDIA RSX на 550MHz 1.8 TFLOPS общ производителност Извод за два HD монитора с поддържа на 1080р разрешение (1920x1080) всички
<b>Памет</b>	512 MB GDDR3 RAM 22.4 GB/s пропускателна способност на интерфейса джина на паметта 256 GB/s пропускателна способност на паметта (EDRAM)	256MB XDR Основна RAM на 3.2GHz 256MB GDDR3 RAM на 700MHz Основна RAM: 25.6GB/s VRAM: 22.4GB/s RSX: 20GB/s (запис) + 15GB/s (читане) SB: 2.6GB/s
<b>Производителност FLOPS</b>	(Операции с числа с плаваща запетая за секунда)	1,2 Терафлопс 2.18 Teraflops
<b>Твърд диск</b>	Педжикен, 20GB Ethernet контролер WiFi 802.11a/b/g	Педжикен, 2.5" HDD (неизвестен обем) 26р. Ethernet контролера WiFi 802.11b/g Bluetooth 2.0 (EDR)
<b>Комуникации</b>		
<b>Вход/изход</b>	до 4 безжични контролери (2.4 GHz RF собствена разработка) 3бр. USB 2.0 порта 2бр. Слотове за памет карти	до 7 безжични контролери (Bluetooth) 4бр. USB (2.0) порта (предвар. начен) 2бр. USB (2.0) порта (заден. начен). 16р. Memory Stick Standard/Duo, PRO 16р. SD standard 16р. CompactFlash (Type I, II) x 1
<b>Аудио/Видео връзка</b>	Компютърна, композитна, VGA, Optical Audio	26р. HDMI, Optical Audio, AV Mult
<b>Видео изход</b>	480i, 480p, 720p, 1080p Многозадълбочен сърдечник изход Поддържа на 48kHz 16-bit звук 32 независими декомпресионни канал independent decompression channels 32-bit звуково пресъздаване Над 256 аудио канала	480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p Dolby 5.1, DTS, LPCM
<b>Поддържани формати оптически медиа</b>	CD-DA (ROM), CDR, CD-RW, WMA CD, MP3 CD, JPEG Photo CD DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW	CD: CD-DA (ROM), CDR, CD-RW, SACD, DualDisc DVD: DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW Blu-ray Disc: BD-ROM, BD-R, BD-RE
<b>Обратна съвместимост</b>	Ограничена (само за някои заглавия?)	Пълна съвместимост с всички PSX/PS2 заглавия
<b>Ориентирочна цена</b>	Между \$229 и \$360 в зависимост от включението в пакета екстри	Максимум \$400
<b>Реално предлагане на пазара</b>	Края на 2005 (Празнични сезон)	Пролетта на 2006

## Притеснително от LA...

На хартия и обещания всичко изглежда впечатляващо, съгласен съм.



# Guild Wars

Алтернативна игра - онлайн игрална алтернатива

Автор: Alex III

**G**uild Wars е особена игра. За нея е много по-лесно да се каже каква НЕ е, отколкото да се даде поколъклено определение. Спрогите жанрови граници се размиват и обръщат, когато влизат в гостес с отрочето на NCSoft. То обединява по уникатен начин съкаш противоречиви елементи, за да създаде неподвримо игрово преживяване. Дали ще го харесат или ще го напразният – не знам, не мога да гадая. Сигурен съм обаче, че няма да останете равнодушни, ако се осмелите да опитате да го играете.

Да оставим анализите за края, и да опишем играта така, каквото е.

## Героят

Крайъгънският камъкът на всяка ролева игра е концепцията за герой. И макар че Guild Wars не се вписва добре в рамките на класическо RPG (било то single player или online), въпросът „Какво представлява преувеличението ми на екрана, сигурно ще е първото нещо, което ще ги заинтересува, след като активирате акаунта си.“

Всеки герой в Guild Wars има една или две професии. Те определят ролята и

способностите му и съответстват на класобите в познатите ни RPG-ти: раси няма, всички герои са хора (засега – 8 биешущи експанжъни се очаква това да се промени).

Професии са шест – **Воин** (Warrior), **Стрелец** (Ranger), **Некромант** (Necromancer), **Елементалист** (Elementalist), **Монах** (Monk) и **Месмер** (Mesmer).

Воинът е специалист в ръковъжния бой – понаси и раздава големи кончесъба болка от шинклина близост. Неговата запазена марка са ударите, които използват арденският вместо енергия.

Стрелецът е специалист в оцеляването. Освен на основното си оръжие (Лъкът, разбира се) той разчита на помощта на опитоменото си животно и на значителния си набор от Приготвления (Preparations), канапи и магически ритуали.

Некромантът е вълнуване на тъмната страна на магията – силата му се корени в съмртта, проклятията и кръвната магия. Трупите на падналите – без значение драгоцен или пристрастен – са основна съставка на заклинанията му.

Силата му обаче не изгаива бесплатно – по-вечето му умения са събрани с изпълне-



нието на някакво условие, имат недостатък или тък за използването им. Некромантът плаща с кръвта си.

Елементалистът е мъгълсъник, който борави с мощта на стихиите – огън, възух, земя и вода. В зависимост от избраната област на специализация, акцентът на уменията му лада върху масовите или концентрирани поражения, върху защитата или контрола на единична цел или на многостепенно враждебне едновременно.

Монахът е лечител и защитник, но може и да напада. Той съживява мъртвите, лекува раните, премахва проклятия, по-

ставя защитни чарове върху съюзниците си или призовава силата на бог Балтазар да порази враговете му. При всички случаи труден за убийство и необходим член на всяка група.

Месмерът е майстор на илюзиите, измамата и индиректния контрол. Уменията му са фокусирани върху разрушаването на стратегията на противника и използването на собствените бъзможности на врага срещу него самия. Месмерът не убива и не побеждава – той прави така, че неприятелят сам да се победи. Играта с Месмер е интересна и сложна за обаждане.





Всяка професия върви в комплект с уникатни умения (между 70 и 80), и набор от атрибути, които съответстват на областите на специализация в рамките на професията. Да вземем за пример Монаха – той има три основни атрибути, наречени „молитви за лечение“, „молитви за защита“ и „поразявачи молитви“. Равното лекуване заканчава – га речем „Orison of healing“, „Mending“, „Restore life“, стават по-ефективни с добавянето на точки на „молитви за лечение“. Дефанзивните „Aegis“, „Guardian“, и „Life bond“, са „молитви за защита“, а нападателните „Banish“, „Holy strike“, „Bane signet“, са „поразявачи молитви“, ако искаме да акцентираме върху тях, ще пръвка да разпределяме точки на съответните атрибути.

Героят започва играта с една основна професия, и малко по-късно, в хода на действие, може да се сдобие с вторична такава. Основната професия определя какъв вид брони ще носи атакарят ти, и освен това дава достъп до една специален атрибут, който нама да възгражда за вторичната си професия, и който по някакъв начин подобрява възмож-

ността на професията без значение от специализацията.

Комбинациите от първична и вторична професия са общо 30 – внушищено чуло на фона на общите 5-6 или най-много десетина класа, които повечето класически RPG-ти предлагат. Разнообразието обаче се увеличава и по друг начин – от Всичките си първични и вторични умения (общо към 150-160, ако Всички са възможни) можете по едно и също време да използвате не по-малко от 8 единовременно. Кои точно 8 ще изберете зависи от атрибутиите на героя и от предпочитанията ти, но със сигурност ще намерите интересни комбинации. И посреди всичко – една съвет – ако се възумите каква вторична професия да вземете, изберете Монаха.

Максималното ниво на герой 8 играча е 20, и Всеки път, щом напролате достатъчно опит, за да видите ниво, получавате определен брой точки за разбитие на атрибути, и по една точка за закупуване на умение (Skill point).

Опит се трупа и в PvP. Уменията в

*Guild Wars* се получават по един от три начина – чрез изпълнение на квестове, ако си купите от учител, или ако ги умовите със „Signet of capture“, от някой бос. Безплатни са само уменията от изпълнение на квестове, за всички останали трябва да изразходвате по една skill точка. Най-силните умения – т.н. маркити, от които можете да имате също едно сред осемте си атрибути – могат да се придобият само с помощта на „Signet of capture“, също да знаете къде да търсите боса, който ги използва. Хубавото е, че можете да пренареждате атрибути си по време на играта – на Всеки 250 точки опит получавате по един attribute refund, който ги дава право да свалите една добивана от вас точка атрибут и да я сложите обратно на по-подходящ място. Задоволена не се притеснявайте, ако съблъкате в разбъркането на героя си – по Всичко време можете да коригирате грешката, или просто да опишате алтернативно разбиене.

Способностите и ромата на героя ѝ – освен от уменията – забият много от обозначаването. Представете си на всяка професия имат на разположение различни брони и предпочтителни оръжия. Всеки елемент на екипировката може да дава енергия и/или регенерация (обикновен атрибут), героят има във независими характеристики – точки живот и точки енергия; енергията се използва за акции. Видане на умения, а когато животът падне до нула, героят умира; и във време можат да се регенерират или да генерират с времето), както и няколко специфични за бронята и професията бонуси. За броните е важно да се знае, че НЕ са кумулативни, т.е. ако имате нагръден ник на 50 броя и шлем на 45, нами да получите от тях 95 обща защита. В играта има зони на поражение и всяка атака (удар или умение от тип атака) попада в някоя от петте бронирани области. За редуциране на щетите има значение само удареното в случаи парче броня. Накък умения обаче (повечето маши) учатъвкат автоматично и да тях се използва бинага бронята на място, затова си спрътва да се обмисли дали да не сложите нагръденник с намалена физическа, но повишена магическа защита. Отделно





то изследвате близките земи, ще

стиснете до градчета и крепости, които ще се появят на картата Ви. До тях ще можете да прътувате мименто Бинага, когато похледаете. В крайна сметка ще стиснете и до по-обсажени населени места, които имат класически изход към нови територии в обичайния смисъл. Те представят отпрачная точка за събиране на група за манбанс на някоя от мисията.

Мисията е най-интересният елемент на PvE частта. В тях винаги имате крайна цел, която трябва да изпълните, за да се счита мисията за приключена и да вземете наградата (бинаги 1000 точки опит и една точка за закупуване на умения). Целият се наяд различни – от простото „стисни до сълвация град“, до цели поредици от мини-куестове с много етапи и скрити мисии със задачи помежду. Да речем, една от мисията започва с това, че групата Ви ще заложи съществено на принц Рурик, престолонаследник на Асклон и на близките му околности (при това Вие ще се сблъсквате със задачи от момента, в който се развила основната част от историята на играта). След ка-

можете да намерите где са изречения по-горе – GW HE в MMORPG. Тя никма общ за всички играчи свят, които те могат да откриват и изменят. Играчите могат да се срещнат само в населените места. Всяка друга част от картата представлява Инстанс (т.е. съществува в отделно копие за всяка група играчи, които влязат в нея). С други думи, ако искаш да играеш заедно с никого, трябва формално да направиш парти докато се направите в някой град, и след това да стиснете заедно до мястото, където ще се сблъсквате съществено на умения. Оттук следва, че незадемонтизираните битки между играчи са неизвестни, защото членовете на една и съща група не могат да се бият помежду си, а никма как да бъдете на една и съща карта, ако не сте в общо парти.

Достъп до различните части на събитието ще получавате постепенно. Отначало ще Ви е досъден само град Асклон и на близките му околности (при това Вие ще се сблъсквате със задачи от момента, в който се развила основната част от историята на играта). След ка-

то това на броните могат да се слагат руни. Те увеличават живота или способността на никоя атрибут, погълват щети или имат никакъв друг ефект. Последните руни дават по-серииозни бонуси, но намаляват точките живот на героя, затова като правимо хората носят най-много по една супер руна. За всеки вид оръжие могат да се намерят по града подобряния, които го модифицират – превърнат щетите му от физически в магически, дават допълнителен живот, защита или никакъв друг бонус.

Нов герой може да се създава по два начина – ако искаме да играеме PvE частта на играта (player vs environment, т.е. куестовете, историята и мисията), трябва да започнем от първо ниво. Само такъв герой може да отключва умения, руки и търговци за оръжия. Ако искаме да се биеме с други играчи, най-добре създадим PvP герой 20-то ниво. Ще започнем с най-добрияте брони и оръжия в играта и ще можеме да изберем от всички отмълченни умения, руки и търговци, но никма да имаме достъп до нищо в света извън границите за битка.

#### Играча

*Guild Wars* има своя география, митология и история, но за никма да се спират на тях – единично, че не искам да ги разблям доволствието да ги откриете сами, и второ защото романа им не е толкова съществена. *Guild Wars* е онлайн заславие с романски елементи, но тя не е MMORPG в класически смисъл. Сигурно сте чували, че за да играете не е необходимо да плащате месечни такси – достатъчно е просто да си купите играча и можете да се забавлявате с нея докато Ви омързне. Защо? Отговорът





Мисиите, както куесството на пове-  
чето територии, са направени да се  
играят в екип. Не очаквайте да влезете  
в тях като самотния рейнджър, да влезе-  
те хр-то на Всичко живо (че и на не-  
живото) и да си заминете по живо, по  
здряло. Ше Ви пребва група – понякога  
възможно най-голямата, която можете  
да съберете (Всеки място има различен,  
съобразен със степента му на пру-  
гост, максимален размер на партито).  
Защастие, ако Ви е проблем да намери-  
те хора, с които да играете, Винаги може-  
те да разширите помощта на ком-  
пютърно управляваните ленимъни. Ви-  
майтеВоините, Мага и Лечителката (и  
евентуално Некроманта) и влизайте без  
страх. Те може би не са най-умните по-  
следователи на света, но със сигурност  
умеят да играят по-добри основни роли на  
класа си – нещо, което не може да се  
търси за огромна част от хората, които  
ще срещнете в играта.

За съжаление, първоначалните обеща-  
ния на NCSoft, че в *Guild Wars* човек ще  
може веднага да западне на арената и  
ако иска да пропусне времемексиката PvE  
част, се събраха само формално, но не  
и фактически. Да, човек може да си на-  
прави Веднага 20-то ниво герой и да си  
се бие на арената, в *Tomb of Heroes*  
или да участва в битки между гигици,  
стига да е член на таеква. Само че никма  
да има НИКАКВА възможност да промени  
героя си, защото няма да има откачени  
умения, рути и тълпреди за оръжия. Нещо  
побече – даже възможността на PvE герой до  
20-то ниво да не е достатъчно, за-  
щото половината умения (и всички  
елитни таекви) се намират в земи, до-  
стъпими само на максимално ниво. Из-



Борьт е, че ако човек иска сам да си на-  
прави герой, вместо да използва готови-  
те шаблони, и да бъде конкурентоспособен  
в битка, ТРЯБВА да иззведи практи-  
чески цялата PvE част. А ако иска да  
опитва играта с друга професия, че му се  
наложи да го направи отнобо, за да от-  
ключи необходимите умения. Не, че е кой  
знае колко дълго или е неприятно, но от-  
нема време, а в крайна сметка акциониран  
на играта пада върху PvR битките. Те са  
интересни и оригинални, често, остана-  
лото е по-скоро допълнение.

#### PvP

Битките в *Guild Wars* са Винаги от-  
борни – в момента в играта няма ре-  
жим, направен за битка един на един или  
един срещу много. Дори попаднали в бой  
един срещу друг, много от героите не  
могат да се убият, защото нанасят по-  
малко щети, отколкото противникът  
може да излекува за единца време. Побе-  
дата е въпрос на състав на отбора,  
тактика и координация между играчите.  
На солидния отбор са нужни поне две  
лечители, а най-добре прими. Трябва да

има поне един Воин (OMG Warrior/Monk  
развала баланс! Изхвръмте го от игра-  
та! FFS!!!!One), за да слуши като щит  
между отбора си и врага, и да води ата-  
ката. Обикновено на него се пада задъл-  
женето да набелязва цели за отбора  
(играта има команда за набелязване на  
цел, така че целят ти да я види, и съответно  
за избиране на посочена от  
някой друг цел). Трябва да има един или  
две грами пушни, които да събийват загина-  
лите по време на битката, и това не  
бива да са основните лечители, защото  
те ще имат работа през цялото време.  
Трябва да има кой да нанесе масивни по-  
ражения на врага, посещи нужни са Еле-  
менталисти. По-рано на мода биха огне-  
ните таекви заради масовите щети, се-  
га по-скоро хората са се ориентирани  
към въздушниците, защото тяхните пора-  
жения се фокусират по-лесно. Добре е да  
има Месмер, а най-добре възма – един,  
специализиран срещу ръкопашни неприя-  
тело, и един против магъзионисти. Некро-  
мантият Винаги е сила, а комбинацията  
със Стрелец (т.е. R/N или N/R) дава въ-  
роятно най-прудния за убиране герой в

играта. Всяка професия има варианти на  
развитие и специфична роля в зависимост  
от избрания Вариант, а бъзможностите  
за импровизация са практически  
неограничени. Отбор от осем Монаха?  
Звучи наудничачово ли? Не и ако са спе-  
циализирани както трябва и играят ко-  
ординарирано. Докато разберете в какъв  
ред трябва да ги атакувате (първи се  
убиват лечителите, след тях лекоборони-  
ращите цели – Елементалисти, Месмери  
и Некроманти, после Стрелеците и чак  
накрая Воините), ще забърже битката.  
Или отбор с няколко Некроманти, които  
с помощта на оборудване с генерация  
на живота пред едната минута преди нача-  
лото на испанска битка жертвват  
кървта си и умират, за да могат друга-  
рите им да видят Bone minion-и от  
турпите им? Защо не, след като по  
този начин отборът започва с гравес-  
тина минима предимство? И това са  
краини примери, а в рамките даже на  
класическото развитие на всяка профе-  
сия има страшно разнообразни комбина-  
ции от умения и атрибути, които могат  
да постигнат гигантски противоположни  
результати. Измислянето на  
герой в *Guild Wars* е мини игра само по  
себе си, нещо като състезание на гек-  
карти за *Magic: The Gathering* – индутиру-  
що умение пониква збучи безсмысли-  
чно и странно, но допълнени по подхо-  
дящ начин с няколко други, те добиват  
ногоподирана сила.

В крайна сметка очеве на арената  
най-важна е координацията. Отборът  
може да не е перфектен като състав,  
може да събъркат тактиката с начало-  
то, но по-съществено от Всичко е да се  
организирате бързо и да действате за-





едно. Ако искате да играете в Tomb of Heroes (арена, където се срещат множеството отбори в постоянен пиратски турнир и спасяването до Върха означава, че в този момент отборът ѝ е най-силен в целия свят), практически задължително е да ползвате програма за гласова комуникация. TeamSpeak, Ventrillo или Roger Wilco са нужни и за битките между групи (ако искате, разбира се, да задържите рейтинга си над старомодното 1000). Въобще, за да стигнете до Върха на Tomb of Heroes или на Guild Leader-a, ще ѝ трябва професионализъм, познаване на играта и сработване със съюзниките на дисто по-високо ниво, отколкото по повечето други онлайн игри. За да бъдете на Върха в World of Warcraft, Ultima Online или Everquest е достатъчно просто да играете много. Да бъдете на Върха в Guild Wars изисква преди всичко умение – инвестицията на време НЕ е достатъчно условие.

#### И накрая?

Вероятно очаквате да кажа колко страхотично заглавие в Guild Wars. Ами... няма тък.

Продуктът на NCSoft определено е събитие. Технически е изпълнен перфектно и тук не говори за графика, защото тя никога не е била определяща за успеха на една онлайн игра. Става дума за нещо много по-съществено – за ОНЛАЙН компонента на онлайн играта. За това, че светът е един за всички играчи – не е раздelen на стръбъри, реалмове, шардове или боз знае какво още – всички играят заедно. За това, че няма по 20 часа седмично, когато играта не може да се играе по причина на технически

експресии и профилактика. За това, че чаковете се свляят и инсталират сами, по време на игра – най-много го ѝ ще се наложи да излезете и да се ложите отново, за да активирате новата Версия, но в повечето случаи това не е необходимо. За това, че играта се РАЗВИВА непрестанно, и то не според законостите на Бизнеса на един-две дни застаряващи гейм дизайнери, а в зависимост от желанията и нуждите на общността хора, които я изграждат.

Ако щете, Guild Wars е събитие да же само заради факта, че екипът на Blizzard масово напуска, за да се премести в Arenanet, а Blizzard с паникъса достъпично, за да пуснат недоработения Battlegrounds за E3 само и само да покажат, че WoW остава конкурентоспособен в присъствието на GW.

И все пак, Guild Wars не е перфектна. Фактът, че няма месечни такси, я изхвърли на Върха на класациите с продажби в Европа за няколко поредни семеци, но масовостта си има цена. Играчите са наложени с нюанси и хора, които си нямат понятие не само от конкретното заглавие, а от гейминг съобщество, че и от елементарен здреб смисъл понякога. Трудно е човек да си напари случайно парти, което да става за нещо. Трудно е и да се формира група за бой на арената.

Отделно от това PvE частта има технически и концептуални проблеми. Никои мисии спадат от сериозни бъгове, които поставят под въпрос възможността за миниране във всички на Divinity Coast в бъдка работа, поне в 5 от 6 случая по провалите по



независещи от Вас причини).

Мисиите им свободни територии не си пасват като степен на трудност. Понякога елементарни куестобе дават огромни награди, а други несъразмерно трудни задачи практически не дават нищо (вероятно се сещам за Villainy of Galrath). Апансата на цялостен свят изкарва GW като категория MMORPG – торбо, защото не е точно RPG без свят, и второ, понеже реално не е MMO с тези инстанции. В сезания си вид Guild Wars заема ничията земя между обикновените игри, които могат да държат коели или дипломи в локалната мрежа, и истинските MMO заглавия. Тя печели поддръжници и от две страни, но губи фенове също от две страни. Затова не мога да кажа с чисто сърце, че играта ЗАДЪЛЖИТЕЛНО ѝ ще хареса. Ако трябва да дам личното си мнение, ще кажа само, че ще прекарам още твърдо, дълго време с нея. Във всички случаи обаче си заслужава да я видите, защото тя създава и очертава тенденция в развитието на онлайн игрите, а за нея стоят стотици хиляди играчи и Вероятно най-кафярните дизайнери и програмисти в света в тази област.



#### Полезни адреси:

- <http://www.guildwars.com/> - официалният сайт на играта.
- <http://gwonline.net/> - Вероятно най-добрият фен сайт на GW. Умения, куестове, карти и форуми, където можете да попишате Всичко и да ѝ ще отговорят.
- <http://guidewars.tentonhammer.com/> - известен фен сайт с добри статии за механиките на играта.
- <http://www.guild-hall.net/> - добър фен сайт с информация, форуми и сайдобе.
- <http://www.xenopon.co.uk/eliteskills/> - списък на елитните умения в играта с карти, които показват коя мозаг да се намерят в света.
- <http://www.guildwarsguru.com/forum/showthread.php?l=9187&page=4&pp=25> - списък на колекторите в Кристалната пустиня с изисквани предмети и наградите.
- <http://guidewars.headoff.com/> - българският фен сайт! Информация за игра, статии, списък с умения, новини, галерии, форум – но български език, от българи за българи. НЕ ИСКАТЕ да го пропуснете.

#### графика

София, стина, бърза.

8

#### звук

Чакайте скоро музика on-demand.

8

#### увлекателност

Добро PvE и изключително PvP

8

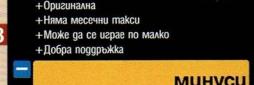
#### дизайн

Елегантно проста и оригинална

9



положение



МИНИСУ

- + Оригинална
- + Няма месечни такси
- + Може да се играе по малко
- + Добра поддръжка

-

- Няма месечни такси
- Мекдинен жар



# IMPERIAL GLORY

За Ливърпул, неспазениите обещания и Лили Иванова

Ез, както се казва, мина и замина, оставайки ни насаме с радиосиметките. Както вероятно си прочел и помолил от посветението на тазгодишното експо мамира, тенденцията, която то очертава за бъдещето на PC гейминга, не е редица.

Ако като преди години золяма част от показваните заглавия биха есклюзивно за PC и едва малка част от тях се адаптираха за конзоли, то сега ролите са разменени. Не искам да се подчарям с това, коещо писахме в Ез обзор, просто се запитах „След като гори традиционно резервираните за мониторите ни жанрове като First Person Shooter и RPG започнаха да забавят по посока телевизионните ни приемници, на какво ще разчитат PC-тата отсега напатък?“. На онлайн RPG-тата – това е ясно и няма какво да го коментираме. Друго? Има още един жанр, който трудно ще намери (засега) идеалната среда за реализация в лице на конзолите – стратегическият. Това е.

Тежкачка става събата на PC геймъра, но – след като години наред бяхме буквально заливани от купища заглавия, докато накрая пазарът се разузе като балон, по-

емаш без проблем всяка помяя, а в очите ни играите постепенно загубиха ценността си – може би така и трябва да се случи. Може би това, коещо ще последва за ориентираната към персоналните компютри гейм индустрия, е аналогът на лечебното гладуване. И може би е редом на западър да се върнат време зароди във Всеки заглавие и да му се наслаждаваме, докато да имаме едно на уче, че просто се самозадължаваме. Дотук обаче с размислите...

Ако предходния месец си пребочел да

инвестират смачканата летмолѣба, обитаваща задния джоб на дънките ти, за нещо различно от емблематичния 70-ти број на Списанието, в който се подвизаваше прецъпът за Imperial Glory, специално за теб ще покажа, че си доборим за игра тип Rome: Total War – комбинираща походова стратегия с реалновременни битки, а като бонус – малко морски сражения. Първо, в който се разръща геймплейното, покрива годините от края на 18-ти до средата на 19-ти век, а горещите точки са Старият континент и част от северна Африка.



Автор: doomy

## Опитами Европа

Започвайки соловата кампания, трябва да направиш своя избор по отношение на степента на трупонос, нашата, която ще предвождаши и типът на кампанията. Решен да се поизпома – нищо, че изпитната ми сесия се справя достатъчно добре със задачата – подкарвам на последната трупонос. Изборът на империя се свежда до Франция, Великобритания, Прусия, Австро-Русия и Русия – основни играчи на политическата сцена в този период. За мен лично нещата са ясни – знамето на Ливърпул краси съмната за монитора ми в края на краишата. Виждам на кампанията е интересният момент тук. Както при Knights of Honour, играта може да приключи при едно от следните условия: слег изтичане на игричния период нацията, събрала най-голям брой точки, се определя за победител, а може и да се играе до пълно завладяване на Европа.

След кратко въведение в политическа-та ситуация в Европа и във възможното описание на положението, в коещо заварва избраната от теб империя, играта започва. Посреща те общ изглед над 3D рендерирана играва карта, която включем в и преобладаващ във времето до приключване на кампанията – от тази позиция ще управяваш всички аспекти на империята. Научният, културният, търговският и военният напредък са съществуват посредством добре познатите ни от Rise of Nations и Civilization фърмат на развитие, като при смяната на ерите (общо три на брой) играчът получава избор между няколко различни типа на управление (демокрация, конституционна монархия и т.н.), които от своя страна водят до унищожени върхове във въпросното сърбо. Строежът, дипломацията и създаването на армии са типичните за този вид игри, така че няма да им обръщаш излишно внимание. Интересно е, че само столиците могат да произвеждат единици и само в тях се строят определени здания; градежът на пристанища, разбира се, е възможен само на територии с излаз към



Обсада съм португалиите по суза и Вода, под зоркия поглед на мазните испанци, чакащи убийски момент за нападка.

океана. Ресурсите са, както следва: злато (универсалната разменна единица); сурвояни (нужни за сарасите, щъръженето на единиците и строежа на плавателните съдове); население (определящо максималния брой на армията); храна (изразходване с над-бързи темпове, когато войските са залязли на граница).

Отваряйки дума за армиите, те се състоят от тълководещ, чийто военен ранг варира в зависимост от степента на военно раздълбачество и бойни отряди. Единиците са три основни типа – пехота, кавалерия и артилерия, а всяка наша притежава уникални разнообразности при всеки от типовете. Преносят им по стратегическата карта става посредством прости drag'n'drop системи, а за транспортирането им по брега са нужни съответните плавателни съдове.

Реалистичните битки се извеждат, когато армиите са на две или повече бръздуващи сръбки лагерада в една територия и могат да са както наземни, така и по море. Последните се явяват едно от ново-Щъръженето на Ryo. Всеки кораб разполага с три типа муниции за оръдията си: **Бережки** (чиято цел са мащабите и платната – употребяват се за обезвръждане на противника и вземането му на абордаж, „картеч“ (поразяват екипажа на противникобия със – също с идеята да се вземе по-лесно); **стандартни** (нанасят шати върху самия бръзески кораб, докато не го пратят директно на дъното на океана).

При сухоземните сражения нашата стоят по познатия от Томайните Войни начин – единиците са разделени на хомогенни роти, налични са три типа формации (линейна, атакуваща и защитна), щъмъжко е и

войските да се „окоп-ират“ в определени за целта сгради. Условията за победа са различни за всяка територия, но обикновено всичко се свежда до пълното унищожение на фракия или превземането и задържането на ключови локации.

С това съмтам да сложа приключва със „сухото“. Инфо, разбира се. Сега да видим как са се справили с всеки един от трите елемента дружарите от Ryo Studios.

#### Обещания

Ще припомня как завърши превълното за *Imperial Glory: Става разработчиците да спазят поне половина от обещанията си, не е никак изключено Imperial Glory да се окаже неочаквано добър продукт, а защо не е вна от стратегията на годината.“*

Какво се оказа в действителност?

На първо място, кампанията е скучноватая. Приемам, че е в реда на нещата в началото, докато всички наши



Штурм към Нормандия, но този път без участие на Спилберг и картични гнезда.

още събират ресурси, трупат армии и раздигват научното дело, нещата да върят байко. Мога да се примира междуността да се простира доста след момента, който обично асоцираме с края на това „в началото“. Стига един промащъч прег по-зломлата част от времето геймплей да се компенсира от достатъчен брой добри ивеи, че го преживея. Не приемам обаче, какъв-речи всеки елемент от походовата част да е толкова грубъ, „чонстант“ от друго

ящо излишна. Дори съвсем логично изглеждащи на пръв поглед коалиции, договори за военна подкрепа и търсения биват отказанни без право на преговаряне.

Справгваната като едва ли не ребюлонионна система от квестове (които, впрочем, уж трябва да са под формата на исторически битки – като тази при Ватерлоо например) също сме я видяхи в *Knights of Honour*. Тъй наречението „куестове“ на практика изискват достигане на определено ниво на развитие и изпълнение на давени условия, кое води до бонуси, достъпни единствено за империята, която първа ги е изпълнила (въпросните исторически битки все присъстват, но не и като част от соло-кампанията, а като отдельни сценарији).

Морските битки, на които се възлагаха големи надежди да разнообразят геймплея, се оказаха фъги, мудни и съсдадни. Истински кефеши баталии водни сражения, замислени и реализирани добре, с участието на големи брой съдове, се случват около 2-3 пъти в кампания – изхокут от останалите спокойно можеш да оставиш в ръцете на компютъра, пестели си нерви. Говореше се за пауза, благодарение на която по-лесно ще управляваш флотата си – аз поне такава не видях, а без нея контролирането на повече от 2-3 кораба става на магия, само дето не съм Астор.

Участието на историческите личности в битките? Ако метафорично



Хубава купчинка от португалски трупобе съм събрали.  
Малко напомнят на сцена от Starship Troopers



Испанската сила на артилерията не е толкова в масовото ѝ поражение, колкото в деморализация ѝ ефект.

предположим, че обещанието на разбомбчиците са Червената книга, то тия животни са си останали единствено в нея, а при последната ревизия от страна на играча се оказва, че гори са отманили от списъците със съществуващите видове и сега могат да се видят само в музея – в случаи походовата част на играча, като вероятно добявят и някакви неподобими с просто око бонуси към предвожданите от тях армии. Щеше ми се да види физиономията на дребничка Бонарпарт, когато го разбивам при египетските пирамиди, но... никой друг поем.

Поробните обяснения за всеки юнит и локация, около които се тръбаше, се свеждат до кратки и лукави описание от типа: „лехолата е бързяна с пушки, което я прави ефективна при далечна стрелба и по-узъбима, когато се наложи да включи шиковете си в действие!“. Е, месри! Аз май по-добре да слага при десетка, играши около пълскичка пред блока...

По походова изглед часто че напомняш бутонна Next Turn просто защото е единственото, което можеш да направиш. Посточаваш в каква посока да е раздвигаше, настроиваш търгоиските мрежи още във времето ходобе, пускаш единиците и сградите в прогулка и играчата тръгва с

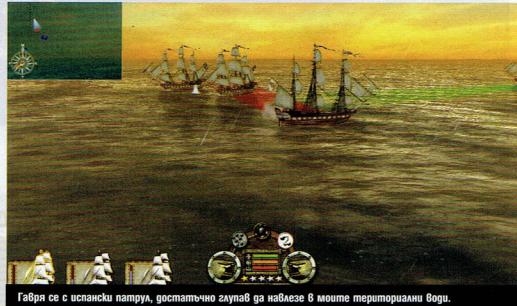
си върви съвсем спокойно сама. Дипломацията не е динамичен елемент и га ѝ обичаш щимаше победа от веднъж годишно или при изтличане на договорите с един вид благословия от твоя страна.

От интърфейсът има какво да се желае. HUD-ът, освен че е неубеден, на място гори се пребъща в пречка – когато например, по време на битка, мини картата закрива около една четвърт от игралното поле.

Алгоритътът за намиране на път (pathfinding) откръсено си плаче за патч-ване – съветваш те да следиш изъкъсът обикновен на войските си, за да не се биваш по глупата после.

#### На война като на война

Въпреки множеството неизпълнени обещания, играта блести в едно отношение – техническа реализация. Енжинът се спира перфектно с изобразяване на исторична епичност съблъсък с **Imperial Glory**. Множество единици в полезрението, употреба на минимални ресурси, притова без да пострада качеството на моделите. Околната среда е великолепно пресъздадена, като контрастът между снежните хълмове на Нормандия, живописната френска ривиера и изпепелящото слънце



Габри се с испански патрул, достъпът глауб да наблизе 8 моите територии на Води.

на Сахара е постигнат чудесно. Морските пейзажи допълват общата положителна картина, макар че върху моделите на корабите можеше да се поработи още малко.

Това, което не изглежда добре в трите измерения, е стратегическата карта в походовия режим. При голямата наслождаване на армии, сгради и плавателни съдове местността на единиците се затрупва, особено при отсъствието на въртяща се камера. Съраздите, от своя страна, изглеждат грязно изтичани сърхи лъжестта и дразнят окото. Не че е болка за умиране – просто отблъзгам, че бързото старо 2D щеше да съврши по-добра работа.

По отношение на аудиото играта отново е на ниво. Музиката е приятна и не-нагряваща, избърсвайки разкошно. Тъменът на артилерийските залпове, грохотът на устремилата със юмрака съдържима кавалерия, Верижната канона на фрязатите и въччи грузи звучи и шумове са пресъздавани аж до впечатляващо, особено ако разполагаш с 5.1 или нещо по-добро. Признаем си, не съм живял в онния времена, но въпреки това всичко ми се стори аутентично пресъздадено. Можам да попитаме Лили Иванова дали ѝ

прави.

#### За славата на империята

След измелия се в голяма част от горните редове негативизъм може би си задаваш въпроса какво е породило сърдечното високата обща оценка. Ами истината е, че играят Въсъщност – особено ако се абстрактираме от неспазените обещания и гломатите очаквания – е по-вече от добра. Тя е едно отлично заглавие, в което просто няма какво ново да видиш. Не е нито шеъбъръ, нито предвестник на революция, но си струва да се изиграе. Типично представител на жанра, достигнал върховото си развитие, в който напреварат се води прегълъдно на ниво Визия, история и разнообразие. Изненадвайки самия себе си –принципно съм силен критичен към главбоята, депозирал обещания, които в последствието не са спазили – ще ти я препоръчам. Дай-хард феновете ѝ си ноговат, мърънкайки, че не е на нивото на *Rome: Total War* или *Rise of Nations*, но ще я изиграят с удоволствие. Ако ще и само заради факта, че в оформянето се като пустиня територия на PC играите *Imperial Glory* в същински оазис.



Очите се губят в края на всяка каменарска година

#### графика

8  
Адски колоритни и ефектно пресъздавани морски и наземни баталии! Общият изглед на Европа обаче приближава да си е във 2D стил.

#### звук

7  
Противно на традицията, музиката не лисва. Примитивно избучени единици са побогадащи акцент, но с малко реплики, които се подчертават.

#### увлекателност

6  
Муично и емоционално начало на кампанията. Извесна чистописна писанка в посещенията десетина на горни редове, аморфичните битки не подтикват към поиздългане, освен в лутуми.

#### дизайн

6  
Пречищ на мястото HUD. Трудно управление на армията при по-масирани съблъсъци. Досаден кугущин.

8

#### отличава се

+

#### положение

+ чудесно техническо изпълнение  
+ взето в най-доброто от производителите заявления  
+ 3 коренно различни типа на игра

-

#### минуси

- бързо писвашки морски битки  
- множество неспазени обещания  
- посещенията асоцииращи с други представители на жанра

7



# RESTRICTED AREA

Пуцай, куме!

Автор: Duffer

**C**ега си представи едн бледо-дръжърски или фолаумски свят. Утопично-технологичен и същевременно готически мярчен – свят с сенки и непознати слави. Свят, в който шепа алчи меза-корпорации са наложили олигархична форма на гиктатура. Клише до отказ, с други думи, но явно пичовете от Whiptail Interactive това ги влече. Впрочем, доколкото може да се съди от списъка им с иззадени до момента заглавия, това гости са падат по две неща: екшън RPG-та и сайдърът тънк. От тази гледна точка *Restricted Area* сигурно е била за тях осъществена мечта.

Тъй като за побеждането деталият около декора в играта писах достащично в обширния предварителен преглед, сега ще се спира на някои чисто технически детайли, които смятам, ще са ти полезни с оглед на отпътването на менъйт или дори тутфорал в играта.

## Изгражда

Направо ще ти кажа – това си в чистокръвен екшън с ролеви елементи и в него няма нищо за хардкор RPG маниаките – играта е приземена в геймърите, падащи си по гилядолодобни ролеви забавления. Западните комеги търсят, че геймплеят е смесица между динамичен хак'н'слаш екшън и атмосферата на *Fallout*. Последното се вържи на вечно на усещането, което преизвикват гигантският (арта) на нивата и присъствието на оригинална амазата от „примитиви“

оръжия (катани, автотомати, пистолети, огнехвъргачки) от една страна и футуристични кибер-присадки (заместващи броните от класическите фентъзи RPG-та), плазмени карабини и енергометри от друга.

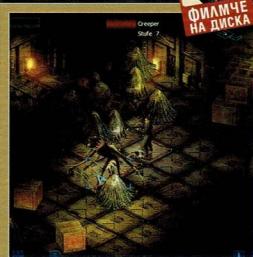
И както едн пич от форума ни за игри къде на майтън, къде напълно сериозно отбелязва (здравият *Armageddon*), RA в никакъв отношения си е чиста пропаганда *Moochtahn* с мутанти и изометрична перспектива. И да си призная, понеога – особено при игра с Джейсън – от играта откривено съм „ах“ на *Alien Shooter*.

„Екшънът“ започва в една от същинско „цивилизованите“ части на RA света. Персонажът, който си избра, слиза от блока (по време на пътуването почве анимирено интро, запознаващо те накратко с личната история на героя) и се озовава в една от мръсните, разнебитни квартали на неназован пост-апокалиптичен мегаполис. Тук се събъркват с няколко класически типа NPC-та: *търоворец* на оръжия (кибер-екшионовка), няколко потешенски работодатели, от които ще получиш твърбите си задачи, *пилот*, търкалящ се между кофите скитник, добри проститутки.

„Костюмарите“ (работодателите) са сътворени с някак от меза корпорациите, които представляват най-ближките аналог до официална власт. От тях получаваш куестовете, които са основен изваждател на ставащото в играта.



Cyberware, huh? You know that the street sale of cyberware is a violation of the new military laws?  
New military law? Doesnt matter for you, right?  
Then we leave it...



Иначе механиката на ролевия геймплей е ясна – селектиране на куестовете, изпълнение, трупане на опит (и пари), разпределение на точките – всичко е добре и познато.

След кратък разговор с някой от „костюмарите“ получаваш мисия, след което наемаш пилот, който да те закара до съответната „забранена зона“. Картишите на мисиите се генерират на случаен принцип и обикновено са на няколко нива: разрушени бункери, изоставени фабрики, пусти земи, приличащи на високотехнологични буншица. Екшънът е на високи обороти – гладните црвят на тумби и от теб се очаква да ги: коли, гори, взривяваш и т.н., в зависимост от

уменията на персонажа ти и твоите лични предпочитания. За частие, нивата са същинско малки, а битките – бързи и интензивни: тъкмо когато са на път да ти доскучаят, изскочка някъд ми-боц и след кратко ме... Mission Accomplished!





**А 20 КЛИКА ОТ  
ЛИНИЯТА НА ВРАГА...  
А ВИЕ СТЕ ЛОВЕЦЪТ!**

**РИГИНАЛЪТ DELTA FORCE  
СЕ ЗАВРЪЩА С ПОМОЩТА  
НАЙ-МОДЕРННИТЕ  
ГЕЙМИНГ ТЕХНОЛОГИИ!**

**ГОТВЕТЕ СЕ ЗА 60 НИВА  
СТРАХОТЕН СИНГъЛ И  
УЛТИПЛЕЙЪР ЕКШЪН.**

**ГРАФИЧНО ПОДОБРЕНІ  
МСИ ОТ ОРИГИНАЛНАТА ИГРА,  
ПЛЮС НОВИ КАРТИ,  
ЕЛЕМЕНТИ И ПОКАЗАТЕЛИ.**

**W.PULSAR.BG**

ИМ в София  
АР БОРис III 21  
ЗАРХ ЙОСИФ 51  
ПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НДК)

**ПУЛСАР**



#### Джесика Паркър

(Клас: Хакер). Най-бързо трупа опит. Спешано умение: спеша-

шансовете ѝ за успех;

**Физика (Constitution)** - определя нивото на точките здраве;

**Интелект (Intellect)** - определя нивото на „енергийните“ (мана) точки;

**Реакции (Reaction)** - влияе върху способността за избягване на Вражеска атака;

**Воля (Willpower)** - влияе върху устойчивостта (резистентността);

**Уклончивост (Evasiveness)** - показва шанса героят да бъде учен от Вражеска атака;

**Толерантност (Tolerance)**: показва за бројката имплики, които генроят може да носи;

**Балистика (Ballistics)** - намалява поражението, когато героят понася от дистанция;

**Устойчивост (Resistance)** - намалява общото поражение, когато понася героя;

**Клас Броня (Armor class)**: намалява поражението, когато персонажът понася при близък бой;

**Устойчивост на отрови (Poison Resistance)** - това е ясно;

**Показател на атаката на оръже-**

Бројката на страничните куести-  
ви е впечатляваща, разнообразието е  
сравнително голямо, а освен това си  
имаш и един основен квест, събрзан с  
историята, но не очаквай чудеса тук  
– всичко е доста крицирано, с подчертан  
акцент върху локата.

#### Героите

Съветвам те да обирнете вниманието, че при избор на персонаж, особен личният данини, за всеки от наличните четири класа има и показател за „Сложност“ и той не е случаен. Титът и механиката на геймплея сериозно се различават в зависимост от избрания герой и играата с някои от женските персонажи, например (особено с хакерката „Джесика“), в доста по-презристикателна от тази с корабия мајстор на меча Кенкъри или тежко-въоръжения Джейси. Това, принципно, е добра новина, тъй като е сериозен стимул за преиграване. Особено в свещеницата на факта, че нифата се генерираят на случаен принцип. Класовете се подразделят така:

**Виктория Уилямс** (Клас: Mag). Трупа бързо екипиръне. Спешаните ѹ умения включват телекинеза и автоматично възстановяване на точките „енергия“ (аналог на маната, захранваща „магията“).

**Джейси (Клас: Рейнджър)**. Най-бързо трупа опит. Спешано умение: използване на огнебъргачи и плазмени оръдия; боравене с гранати.

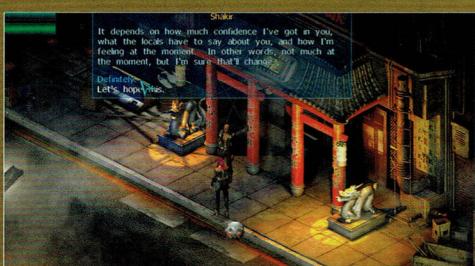
лен робот-бодигард, единствена може да използва компютърни терминални за достъп до кибер-пространството; никои от уменията ѝ изискват „контрол“ точки, които могат да бъдат получени само от мисии във виртуалната реалност.

**Кенкъри Такахаси** (Клас: Боец). Справително бързо трупа опит. Спешано умение: единствен може да използва катана и хладни оръдия; единствен може да използва голям пистолета едновременно; притежава „спешано движение“ и „бърза магия“ (благодарение на Дзен уменията си), които се възстановяват в битка.

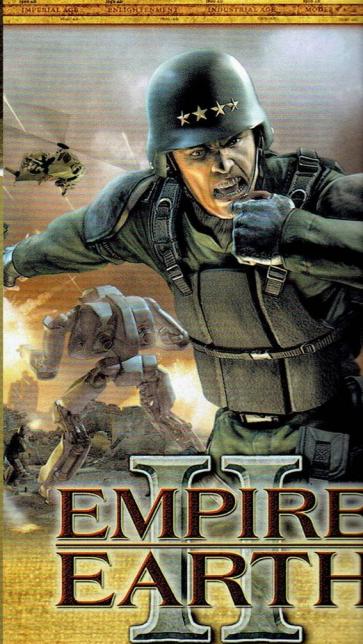
Спешкът с базови умения на всеки персонаж включва:

**Сила (Strength)** - влияе върху поражението при близък бой и върху показателя „толерантност“;

**Ловкост (Dexterity)** - определя поражението при дистанционна атака и



# ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗУ



то (Weapon attack): показва шанса на оръжието да „уцели“.

**Показател за поражението на оръжие** (Weapon damage) – стимулента на поражението, която нанася екипированото оръжие.

Списъкът с допълнителните умения е бил обемист – общо над 750 броя – дос苔тъчен, за да задоволи всички предпочтения и вкусове. Защастие всички са добри и подробно описаны.

#### Предметите

Артефактите, които „пускат“ гадините, се класифицират като следва:

**Бели** – обикновени;

**Бледо-сини** – предметът има допълнителни характеристики, генерирали на случаен принцип и е произвдство на някоя от корпорациите в играта;

**Жълти** – предметът е с уникатни характеристики, не е дело на корпорации.

Когато екипираш единновременно имплант и оръжие, продукт на една и съща корпорация, получаваш определен

ни бонуси върху базовите умения. Например, ако комбинира имплант и оръжие, произведени от *Pharma Inc.*, ще получи бонус върху хобостима; ако са произвдството на *Money Group* – върху интелигентността; на *Invention Corp.* – върху реактивите; на *Life tech* – върху физиката (Constitution); на *M.A.R.S.* – върху силата; на *Life vision* – върху Волятата.

В магазина на мащето, тързващо с оръжия (Dee) можеш срещу доста солена сума пари да купиш едно от характеристиките на лобитома си оръжие (най-вече става дума за увеличаване обема на поражението, която нанася). Био-имплантите също могат да се търсят, само че при „Доктора“, който ги предлага.

Инвенториите не са безкрай, но е добре обмислен – има буточки за автоматична сменка на над-добрата комбинация от разположените обработване и сортимане. Освен това можеш да използваш доста обширното тъбарино помещение на летищата машина на пилота за трупане на плячка.

#### Финален щрих

Накратко: малка, сладка, непретенциозна игричка. Де факто копира безсрамно купчината геймплейни елементи от ред познати до болка заглавия, но трябва да се признае, че поне ги комбинира добре и интелигентно. Графиката не е шедевър, но преваленният изометричен енджин *Iris* се справя отличично със задачата си: раздължвато на персонажите, експлозии и маски – всичко излежда доста привлича. Интерфейсът е добре обмислен, с „горещи“ клавиши за допълнителните умения. Озвучаването е непретенциозно – музиката е приятна, всички диалози с NPC-тата са озвучени, а ефектите са на приемливо ниво. Единственото, което малко ме разочарова, е фактът, че промяната на екипировка не се отразява на бънчния вид на персонажа, но това не е голяма болка.

Като цяло *Whiptail* са постаратели и са създали чудесна играща за убийство на времето – не е нещо, което ще те погълне изцяло и ще запомниш за цял живот, но определено става, стига да не си харкор RPG фен или прекалено претенциозен.

#### Графика

Настройка – прелично изящна изометрична енфигурация, 3D ускорени ефекти. Хубави статични, предварително рендерирани фонове

#### Звук

Приятен. И като озвучаване, и като музика.

#### Увлекателност

Абс. зарядявка си е. Не е новият *Planescape Torment*, но за жанра си става.

#### Дизайн

Немните спокойства са можещи да превърнат дощ от зори в същност от засирани във времето, да извадят извънземни, особено пребиваващи вътре във времето.

**добра**

**плохое**

(+) Много бърз, директен и брутален екипъл. Добре замислен, изчистен интерфейс. Изобщимо от предмети, брааф и умения

**мигновен**

(-) Дребни технически проблеми. По същество не е нищо особено

## Неизмерим обхват

Контролирайте над 500 уникални единици и сгради през 10 000 години на победи и загуби.

## Безпрецедентен контрол

Реално-времевата Картина-в-картина създава едно ново ниво на управление в играта.

## Ненадминат реализъм

Създайте тактика, отговаряща на непрекъснато сменящите се събития и развалящо се време.



# DUNGEON LORDS

RPG разочарованието на годината!

Автор: Duffer

**T**репетио инсталирал играта. Пореща ме грозен бъг. Запомни тази сума. Ще я срещаш често в настоящото побестяване. Анимациите на началното меню са ужасно бавни - минути-две, докато се зареди, някое от подменюта. Пробвам да промени резолюцията. При 640x480 половина от екрана изчезва в нещо и излиза извън пределите на десктопа ми. Хм...

Връщам старата разделителна (800x600). Никак успявам да се добера до мянето за създаване на персонаж. Или поне до останките му. Функции, описани в менюта, обещани от производителите, за които гори пристрастят бутони в играта... липсват. След слагане на тървия пач 1.1 напълно изчезнаха... съответните бутони. Явно гори и угувате в Heuristic се досетиха, че щом не могат да се използват, по-добре да ги няма въобще. Инак никак дразнят.

Широко рекламираната „гъбка“ и боятата система за развитие на персонажа е плод на маркетингова хипербола. Богатата? По-скоро „с потенциал за богатство и съвършчина“. Неоцъществен, между другото.

Успявам с усие да направя герой клас „Fighter“. Освен него пристъпвам

Маг, Крадец и Агент. Последният е микс между Маг и Боец.

Така или иначе не те съветвам да се захващащ с развитие на клас, различащ основно на дистанционна атака. Всичко, че не ползва място умения, е обречено на мъчителна смърт. Характеристиките на героя са повече или по-малко стапанити - сила, ловкост, обаяние. Има и умение „героизъм“, но то така и не ми се изясни като идея, функция и замисъл. Не питащ защо, в разрез с RPG каноните, от грухане на тукчи на „Сила“ полза няма. Просто една от многообразните екстремитични странности на играта.

Хералдическата система е интересна. В зависимост от избрания знак получаваш определени бонуси върху уменията. Същото сме видяли и в Morrowind, обаче.



## Изложение I

Започвам играта. С изненада установявам, че практически съм запознат с какъв-речи члената съжителна фамилия от предварителните прегледи. Озовавам се настreg спирено-глобва гора. В нея - огън, край който обикаля нервно никълък пич, който агресивно ми се нахвърля с куестове. Иди в едни ку град, там те търсят за разговор. Мухубабо...

След дълго прикане из гори и полинки (свиквайте и с това - тази игра е истински флокинг тренажор) стигам до първия град. Там никълък брониран зандик ми освобождава не особено любезно, че щъретата на местния Лорд била официала Върън гори тилийски, подпомагана от перспективата да се омъжи на съдия, грозен и зъл благородник. Бро-

нираният тълпак ме освобождава и по още един наболяв въпрос – не мозга да влеза в замъка, щото разстроението мати в яден пристъп на умоломражение е забранен да се близа или излиза от града.

Докато се чува какво да предприема, услуглив гоблин изпълзява от храстите по портата и предлага да ми покаже таен път. Явек, пич - аз съм мазохист и съм играл деното на проклетата игра - знам, че заг ѝгъла ма чакат 5-6 твои приятелчета с ясното намерение да ми видят сметката. Аз във пъти на тая фъбица не се хъбахам! Запътвам се след гоблина, но с гол в ръката нож. Гоблинската орда, разбира се, шумно и веселишки ми се нахвърля. Обиспан със стрели, героят ми започва да прилича на осовено горючен иленик. Хм.

Разничавам гоблините и тръгвам към тървото си подземие. Все пак играта се казва DUNGEON Lords. Трябва да призна, че поне с обещания dungeon crawl са се справили добре. Забава е, има капани, изобилни от гадини, тайнин...

Тъкмо се зарадвах и играта заби. Още нещо, с което ще е добре да свикнеш. Въпреки че използва енглън отпреди 5 години, Dungeon Lords често ще те удивлява с въбеляващо





Големичък си бате, обаче корабът на Коралски е по-голям...

Е, къде ребеш са!

нинък фреймрейт на иначе винушителната ти като хардуер машина (чух оплаквания за блъчене на PC-та с GeForce 6800 и гигабайт RAM). Рестартирам. Добре, че съм сбукнал да записвам начесто.

След 5 минути лутане из подземието се изгубвам. Не тврся карта - още в началото ми е спанало ясно, че и тя е пропадала в „Зоната на здрача“. Пишъ за нея в менюта, има и хот-клавиш за извикването ѝ, но съмата тя, уби, лисива. Хм.

В краина сметка се връщам към един смарт трик, устрошенстван още преди години по време на безкрайното лазене из лабиринтобразните коридори на *Wolfenstein 3D*. Състю се в избиране на една от двете стени на лабиринта, лепбане за нея и неотъпъчното ѝ следване до намиране на изхода.

## Изложение II

Влизам в града. Очевидно явления като „урбанизация“ и „пренаселение“ не са познати тук. Из винушителната прес-толини се шматкат 4-5 души. За сметка на това ятата осодаги приели прецлат на тумби и се рисулюват на случаен принцип. В тоя ред на мисли - честомата на ранът „пръване“ за монстърите може да се регулира от менюто с описане (ако успееш да се обереш от него, ге). Настойчиво те съветват да го настроиш на минимална стойност. Така играта няма да стане по-малко предизвикателна, а само по-малко обесвящава.

Обикалям известно време из града.

Не съм впечатлен. Накрая получавам поредната задача. Оказва се, че в покрайнините на столицата се е разложила „Дъ Гран Арми ъф Дъ Рейблък“ - демок завоевателя Войска с язвито намерение да изравни града със земята. Аз трябва да вляза в ролята на емисар, който да разубеди лидера ѝ в намеренията му да пали, коли и беси.

Посемам към указаната местност. Пътят до там ми отнема 20 минути по часовникът - запълнени с изключително заниманителното и различаващо същество из пустата и празна гора в следване на едва различимата пътека между двора темат. Съвки и с факта, че прекохт от една местност до друга ще ти отнема гореду толкова време, колкото и пешеходният преход по трасето Варна-София.

След добра лутане (няма карта, нами помниш) стигам до лагера на армията. Там забърбам следното: 2бр. палатки, очевидно пусти и необезбезени; 1бр. лагерен огън + 1бр. кърекло на него коте; 1бр. самотен, шматкащ се между палатките Ѹвър Лорд, който колкото ме фиксира и почва да куккуяка неспирно: „Come closer, come closer!“ и така - докато не го заговоря. Досадни е милият. Със съмбайн установявам, че той еднолично съставлява цялата „забоевателна“ армия. Баси супермена!

Дъртата „заплаха за сигурността“ ме освободи, че трябва да се върна all the way back до града и да издиря никаква присуствуваща в местността кръчма. Очевидно никои хора имат

много особени ици за тайната „събръзка“. 20-минутен джогинг обратно. С една ръка бърка клавиша за „напред“, с другата „Сломени на Neg“ на Ерикън и попрочитам по място.

Стигам до града. От храстите изскока менекиен гъз и ми лае, че било затворено. Знам, викам, но аз си имам пропуск от самия Лорд и Господар! Оня ме поглежда съсъзле прикрито презрение и ми заповядва, че склонно мого да си навра хартийската табак, дото сълзите ридко огърза. Той получавал заповедите си от новия начиник на стражата и съзъм го душил с тия подписанни от Края документи. И сега какво?

Сешам се за един второстепенен квест, постъпен ми от Fighters Guildия по-рано. Възтъхвам пред лицето на явлена безизходица и поемам към „блъзкия“ Елфически град, за да го изпълня. В краина сметка не гоизвадам, а възчука съмбайн и съмбакъм с бъз, който не ми позволява да продължа напред и оставам затворен в едно помещение в компанията на дълама ефи с манга вид. Стига толкова, викам аз...

## Заключение

В настоящия си вид *Dungeon Lords* представя малко на брой умерено добри ици, погребани под планина от бъзове.

Но не само.

В този си вид тази игра е Икона. Субирателен образ. На всичко онова, което погреба PC гейминга. Което го унищожи, изтика го в най-занятните периферии на развлечателната индустрия. Направи го втори във Всичко, освен може би в MMORPG жанра.

Тази игра е Триумф. На криоразбраните ици за комерсиализъм на един аличен пълнишър. На топтналата липса на зaintересованост от страна на гейм-компаниите за нуждите и желанията на PC играчите.

*Dungeon Lords* можеше да е незабравимата лебедова песен на един някога велик гейм дизайнер. Тя имаше потенциал да бъде ролевото събитие на годината. Но очевидно не ѝ бе позволено. А Български: „Зашо това заглавие се проградва в този вид?“ го оставям на съвестта на *Dreamcatcher Interactive*.

## графика

4  
Постъп. Дървена. Остмарка. Грозна. Умерено красива със ефекти за машини.

## звук

3  
Ужасен! Просто ужасен! От рикошите във времето 1/50-та - музика чупка, а звуките се поддържат с изненади без будима логика. Когато все пак пристъпим, ти се ще си спрат забързали!

## увлекательност

3  
За да се почувствува убеден от подобно здравие, необходимо е достатъчно само едно условие: да си ПЪЛЕН майдохим.

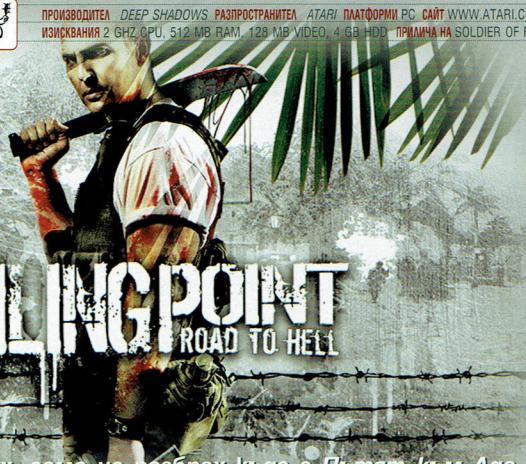
## дизайн

4  
За Д.В. Брадли това може и да е шарта на живота му. За мен е просто едно сърдечно непоразимие.

## разочаровща

4  
полюсова  
+ Причини dungeon crawl  
+ Снови от концептуална гледна точка система за развитие на персонажа

4  
мнущи  
- Непримени течнически проблеми  
- Издаване от серийни бъбре  
- Идиотско като замисъл и поднастие история



За Бойлера схваних, само не разбрах къде е Пътят към Ада

**Л**иса е журналистка, която разследва мърсни галавери в Южна Америка. Лиса я гонят ловите. Лиса забънъти на баша си и Уика „Помощ, помош“, ама отсреща никой не видя. Лиса я хвашат ловите и ѝ токоват онакобата.

Сол Майлър е бащата на Лиса. Сол Майлър е бивш военен, който гледа Афганистана кула. Сол Майлър видя телефона и чуда, че дъщеря му ся я нападоали. Сол Майлър скърца със забън и гледа лошо. Сол Майлър взема един Бойлер и хваща Пътя за Ада.

#### Realizъм в големето на жуна

Четиристотин и петдесет квадратни километра южноамериканска джунгла. Два града, индиански села, военни бази, вили на наркобарони, шаб-квартири на ЦРУ, партизански укрепления. Бандити и полиция, обикновени граждани, които щи би изкарали душата, за да ги прогадат сандък за 20 песос, и корумпирани власти, които пе-

сочите ги щискат в хиляди, за да ги дават дребна информация. Хотели и барове, гостозанятия и лечебници, магазини за коли и оръжия. Нощта сменя деня. Коли и камии пускат фаровете. Мнучачите се прибират по домовете, само никой бедняк остава на лейките в парка. Наркодилъри се подсилват в тесните алеи. Индианските тъмни отиват 8 бара да удариат 7-8 текли и да напоят очи с грязножълти ебъдения на стриптизиърката.

Денят сменя нощта. Гражданите пълзват по улицище. Бизнесмен с куфарче щи подмишава и щи съобщава, че не може да си губи времето с вас, пропадай отваря серията си, таксигийта спира, за да бъдне на крестовището. Бабичка с басун присяга уморено на тротоара, старец с торба на гърба пристига от близкото село, индианец, напомпен със синтетичен адреналин проповядва нещо за Безната и Мрака. Моторница с мафиоти пристига от устието на реката, нечий труп е почи-

стен от тоалетната на мотела, полиците залагат над бюрата и се захващат усърдно с административна бедност. Хеликоптер открива стрелба по конвой камии в близката джунгла. Няколко военни, прикрити зад торби с пясък, вървишат във коли на партизаните. Индианците в близкото село умират. Никой тръбва да склони каменен амulet от шест парчета и да отиде там, където никой смъртнен не е бил...

Реализъм? Не, по-скоро романтичен идеализъм. Но не това е Важното. Важното е, че този свят, светът на Индиана Джонс, на Бояландин и на Крестоносника, на съблъсъка на ЦРУ с комунизма, на срещата на GTA Vice City с Deus Ex и Fallout 2, е жив и пулсира, разбива се по собствените си житейски закони.

Без да пита дали главният герой е хванал полета Париж - Пуerto Сомбра.

#### Сол Бойлер Кобра Команго

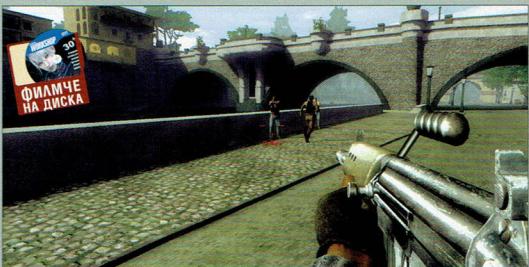
В свят, където смъртта дебне за

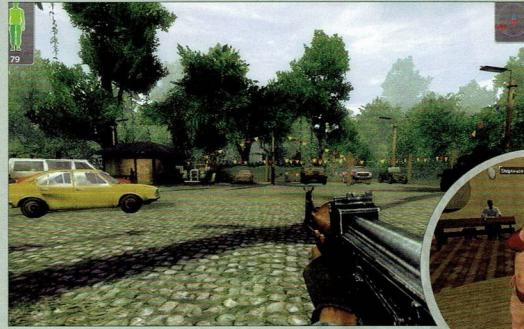
Автор: Goodman

Всеки ъгъл, главният герой няма да може да намери дъщеря си, ако не е много кораб пич. Личностните му профил се състои от сила и издръжливост, технически и търбовски умения, умения за работа с хладни оръжия, дребни оръжия (лък/сабя, арбалет), пистолети, снайпери и картечници. В началото на играта всички умения, с изключение на физика и издръжливост, са на 0, но до края ѝ, с натрупването на опит, уменията автоматично се повишават на принципа „ползваш пушка, стреляш все по-точно с пушка“. Сол може да кара автомобили, но други грайбийнги/умения, събрани с управлението на моторница, самолет и хеликоптер следва да ѝ бъдат заучени от ръководството и майстори в занаята. Присъствието на героя към лекарства, алкохол и синтетичен адреналин също се покачва с употребата им, но може да бъде почистено от лекар спрям съответното заплащане. Инвентарът побира неограничено количество различни или единакви оръжия, амуниции, брони, гранати, аптечки, храна, ключове, дневници с единственото условие общата им тежест да не надвиши това породимостта на героя. Самата тя се увеличава с нарастването на силата и издръжливостта му. Някои от оръжиета могат да бъдат юларедвани или от самия герой – ако е развили техническите си умения – или спрям заплащане в съответните магазини.

Тук е добре да отворя една финансова скоба: В тази игра и оръжията, и колите, и информациите са евтини. В сравнение със скъпата цена, която плаща героят за да изкарва пари. А именно – развалиянето на отношенията с дадена фракция.

Нападе са седем такива – правителство, партизани, мафиоти, бандити, ЦРУ, индианци и шивини. Когато съвршите черна работа за някоя от тях (а





тяхната работа винаги е черна, докато тази на армията и полицията, които се занимават с покупи и изнудаване) неизбежно нарушават територията и интересите на друга фракция. Всеки съмвие автогориетът ѝ в гадене фракция се вдига, дават ѝ се все по-сложни и интересни мисии, но членовете на друга фракция ѝ щампазват, започват да стрелят по ѝ, и, която е най-лошо – губите възможността да получите задани от тях и така да разкриете техните парченца пъзел в общата загадка.

При вземане на мисия крайната ѝ цел се появява на картата, а на компютъра се изписват посоката и разстоянието до нея. Всички прөвеждени разговори, както и всички познати с прилежащата им физиономия, могат да бъдат наメリени в бележника на Сол. Удобно.

Изобщо Сол, с фотопарата, бинокъла и с Вердената под лъгото ѝ, ре-брю GPS система, е една истинска машина за намиране на Ѹщери, прабене на пари и оцеляване.

#### Геймплей



**Boiling Point** слага към она тиш игри, чиято концепция е толкова амбициозна, че по правило винаги се оказва, че са им трябвали „още 2 години тъстване“ за балансиране на геймплея. В нея има толкова интерактивност с околната среда – разговори с персонажи, изпълнение на дребни поръчки, постоянно отваряне и затваряне на инвентара – че не може да бъде съчитана за екшън, а по-скоро за аркадно приключение от типа на **GTA**. В този смисъл, всички оръжия не бива да се вземат насищено и да си те пръсти реалистичния откат и поразявяща мощ. Стреляят, приличат на истински, изправено правдиво приложението им звук – значи трябва да сме доволни. Същото е положението при промънишите. Тъй като различните фракции се разливат само по физиономията (тук се отчитат, че всички членове са приличат като гъби канди, а всички бандити – като ерна), дреши и оръжията си, може да се приеме, че през цялата игра се биват срещу един и същи противник. Той патруира или стои неподвижно и ѝ стреля, докато не го раз-

пътежда леко и бяга от ѝ.

По никакъв време се спира и никой да ѝ стреля. Единствените интересни моменти са, когато флаговете ѝ са пръвъзходят числено в десетици, въоръжени с добре, а единствените ѝ са предимство с възможността за смяна на оръжието и дебелата раница, пълна с арсенали и аптечки. Такива моменти за съжаление са редки, случват се само при малки войни с определена фракция, и то – в собственото ѝ леговище. За пример могат да намерите на златния ѹол от индианското село или на документите от мафиотската база – същите могат да бъдат взети и много по-вече дипломатия, докато си с добри отношения с фракцията. Както споменавах в началото, тук ветераните от **Fallout 2** ще се чувстват на собствена територия.

#### Атмосфера, графика, звук

Пускам си да гледам пак интрото. Не защото ме кефи, а защото е фокус от цялостното изложение на **Boiling Point** – наистина, жалко и смешно. През

иглата игра ме гони напрочината мисъл, че разработчиците са аматьори, които не знаят докъде е границата на забавното и откъде напатък са длъжни да бъдат сериозни. Които не съжаляват, че с малко по-серийен подход и много повече подкрепа играта им можеше да се превърне в култ. Какво друго да мисля, като спомнати живели на една згада с облечени в 8-3-е енакви и много-много грозни тѣкотури, обижданията им са неподхватни, често стигат им се отварят несиконхронизирано с говора им...

Как да приема, че всяка трета сума на тия хора е **Gringo**? А как да приема, че всички NPC-ти говорят с едно и същи забален английски ще едно не са използвали три дни от кръчмата? Вероятно трябва да поздравя разработчиците за ултрапрелистичния акцент, изкарван от една пропагдана линиска култура.

Съжалявам, пъкче, знаете как се съчинява концепция, но когато се научите как се възхваща живот на една игра, аз ще се науча да ѝ пиша висока оценка.

#### графика

Съвсичко е костомачко изцветяло и нулеца отпадат. На машини с минимумите издаването ѝ е бързо с 1 кадър/сек, на very high и с 5 кадъра/сек, на 10 настъпва.

#### звук

Може би е ѝ, но музика почти липса. Звукът ми се иска да не го бих чувал.

#### увлекателност

Почти като в класно RPG – многоестество мини-игри със различни сюжетни линии.

#### дизайн

Югоамериканска архитектура като в сълунен сераля. Грандиозна градо-концепция. Оптически и мъжки ефекти на текстури на NPC-ти.

#### 5

#### 2

## откроява се 7

#### плюсове

- + колумбийски реализъм
- + нелинейна история
- + възможността със 7 фракции
- + пристрастявящи мини-игрове

#### МИНУСИ

- колумбийска атмосфера
- грозна и лека графика
- гаден звук
- извършва прилична на ранна бета-версия на серийно заглавие



# SACRED UNDERWORLD

**Още от същото? Не – още повече от същото!**

**A** О ден днесен най-популярният 8 Diablo клонинг е излезъл 8 началото на 2004-та Sacred. Шест героя, измежду които интересни класове като Серафимка и Валмпирка; стотици различни чудовища, сред които не само огромни демони, дракони и легени гиганти, но и същински герои с умения и нива като Вашите; огромна карта с разини, гори, легени планини, пустини и вулканични пещери; поразителен графичен енергиян, пресъздаващ геополисните "чудеса с глемицата красота" – всичко това издигна Sacred-манията у нас почти до висините на Diablo-манията за по-малко от месец. За съжаление Sacred не беше без проблеми – бойната система и системата с умения и специализации на герояте бяха като измислените онфентъси фенононе, които са чели търбре много книжи, но не разбираят от игри. Резултатът бе небалансирано



силна един спрямо друг герой, както и явно надмощие на герояте над чудовищата. Приблизайки към този проблем и тоновете бъгове, съответстванието версия 1.12 на играта, Sacred замезе в класишището, зачака упоритото online тестване не от хардкор-маниаци, и за половин година се сдоби с десетина patch-а, последният от които бе 130MB.

Днес, малко повече от година след излизането на оригиналата, тръбват му експанзионът - *Sacred Underworld* – излиза вече с версия 2.21, добавя във нови земи, 40% повече територия, както и поне нови чудовища. Да видим за какво идзе реч.

## Анкария

Съюжетът на *Underworld* обхваща събитията след победата над Шадар и съпротива на принц Валор. Бъднините на Анкария са в ръчете на любомилата на принца – баронеса Вилия – но са 8 началото един демон изскочава от ага, грабва я по мишница и занесва наникъде.

Духът на принца се появява да инструктира героя къде да ходи, за да я спаси. После еквильтът започва с пълна сила, а историята събесем събръша. Баронесата ще бъде спасявана и отмлича на още няколко по-ти, героят ще се шматка като муха без глава да отваря и затваря разни портали с форма на демонска глава, докато духът на принца ще го наставява и ще му опява през цялото време. Появяват се нови територии са разширили картата в по-сока нагоре. Има добавени няколко нови

терена – платото настъпиятнята вече се е пребръдало в каньон, пиратските острови са като пищен тропическо курорт, а разни мухи, мравки и пчели тормозят героя от огромните северни върбекации и пущини. Новите локации са изцяло населени с нови чудовища – эми, гущери, скакачи, раш, скорпиони, прасета, хищни растения и прочие гигантски изродищи. Самото име *Underworld* уде от обширните подземни територии, някои от които минават гори по самото море. Подземните свети се делят на горен и долен и, както може да се очаква, в населен предимно с немъртви и демони.

## Демоница

Както при повечето герои в *Sacred*, уменията на Демоницата се делат на специални движения и магии. Сред специалните движения са трансформации в огнена, отрова, магическа, бойна и летяща Демоница, както и съответстващите на тях атаки – огнена сте-

**Автор: Goodman**

на, енергийни болтове, отровни кръгове, мощна физическа атака и връхлитане върху враждите от бяско. Магиите се делат на активни – нанасят щети на враговете, независимо какво прави Демоницата (*Blazing Disk* и *Hell Sphere*); и пасивни – улесняват атаката и огненището, които тя нанася и намаляват атаката и защитата на враговете (*Infernal Power* и *Dread*). Единствената нова специализация тук е *Hellpower*, която, подобно на школите на мага, намалява времето за прайбене на демонични магии и ускорява регенерацията им.

## Джуку

Съ специалните си оръжия и иновативни умения, джукутът е далеч по-ин-







# PSI-Ops

THE MINDGATE CONSPIRACY

„Най-новото от некафърните конзолни портвое, вече е при нас. И гори не са ти нужни психокинетични умения, за да го видиш“

Автор: Kopacha

**3** апомб статията по същия начин, както започна и самата игра – с доста смесени и по-скоро клоуници към неизпитни чудеса. Защо? Конзолна игра, посрещната с прекомерно много хайп от западните медиа минагаща година (за незаподознатите, с този израз, колегата има префъд, че за играта се е шумяло търбъре много преди премиерата ѝ, а по време на рекламираната кампания са налягали търбъре големи очаквания – нещо като да срещнеш най-секси макаука, нарочно изодарваща се в най-секси дрешки, за да те кара да отделяш лизи и прочие телесни сърдечки само като я погледнеш, но робува на принципа „никакъв секс преди сватбата“... – бел. рег.), преминала през един прят, преди този за РС, „спонсориран“ от британски издавател. Предполагаш разбираш, защо нещата синон им понамират съжаха. В крайна сметка рибата настинка се оказа Бмирисана (кометата иска да каже, че Въпросните „хайп“ хич не е бил оправдан – Все едро, получих от любов и желание по горното маде, да изречеш високо и ясно съдъбността „га“ в обредния дом, а вечерта избеденък га се Вървеш цели... установибауди, че преди това яйно е била тъж – бел. рег.)

Все пак, за да не съм търбъре пристрастен по негативен, ще призная, че – въпреки проблемите си – тя има и доста добри качества.

### За екшъна, историята, смукането и играта с огъня

Psi Ops е екшън от трето лице, с леки агентни и спект забърди. Геймплеят наподобява този на познатите представители на жанра, но съвсем допълнителни и иги, които в никакъв степен му придават уникалност – за тях след малко.

Играта не блести с никакъв крайно оригинален сюжет, но историята е забавна и е една от причините, заради които заглавието си спечели фенофебе сред конзолните играчи.

Бизнесът в роята на Nick Scryer – агент на Psi Ops подразделението на американската армия, занимаващо се със създаването на войници с изключителни психически възможности – напомнящ със задачата да проникне в Дълженитето – терористична организация, чиито лидери също притежават мощни психически умения. За целта, Ник е подложен на пластична операция и паметта му е из-

трита – пребръща се в редови войник, който няма да предизвика съмнения, има тък да изяде важна информация, ако биде разкрит. Следва изключително интересна рендана сцена, в която след много стреба и демонстрация на топки (кометата визира, че сцената е била проиграна от мъжествеността както бива просмукана с очни гебища, жертвата в треторазрязан бампирски хорър – бел. рег.), един чудовищно огромен незър захъря на окопалите се войници от гравитация на нашата чобек огромен кампън-шиперна и си превръща в зомбиорани бойни машини. Ник е спасен от Сара – бърде напомната (химм...) въбна агентка, внедрена преди него в Дълженитето. И започва кърека. В общия линии – къщиче, но не лоши. Простикият сюжет е покрепен от добре гозирани екшъни, комбинирани със споменатите психични сили – сами по себе си със състояние да накарат Анакин сам да поисква да се скрие в коридора на Дарт Вейдър от срам. Като казаха екшъни, имам префъд следното – ходиш (или се промъкваш приклекнал – тозава вра-

зите те усещат по-трудно, ако се приближи до него в гръб можеш да го налагаш с юмруци), фиксираш враговете, пущаш по тях, те по теб, прикрити или не зад разни елементи от интериора. Ти също можеш да се прикризи. Ше разломаши с познатия арсенал – пистолети, помпа, автопат, снайпер и т.н. Както гукнува спандартът, противниците ти не са сред най-интелигентните, но с това сме съвършили. Занятието им основно е да напушрат, докато не те видят, после надгубват сирената и става меле-то. Понякога можеш да забияш, хъб-хъб... такожда, априбути на мъжествеността си 8 седящищите им части и пак да не те усетят. Друг път са като Орбото око – подавати си нос за ъзма и Бенгата видят алармата. Акошто е, че единствените нации, за които Midway са се сетили, да те затруднят е да те заливат с lots of неприметли. Но границите на наложството биват брутално надскочени, когато бразите започнат да се рисулюват във вече прочистени зони или на места, на които просто няма откъде да се погънат, освен през стените.

Дотук, всичко звучи познато. Това, което пра-





Ви Psi Ops по-различен са психичните умения на героя. Признавам – те винаги съвсем и разнообразие в геймплея и разкрият многостепенни варианти за преминаване през нивата. Бих казал дори, че ако на играта ѝ баха спестени всички проблеми, за които ще стане дума след малко, то ти щеше да е наистина едно малко бижу. Ето ги и българските умения:

- Телекинеза (ТК) – може би най-полезното умение. Служи да хващаши и мияш парчета, воници, шкафове и прочие рехвизити. Можеш също така да поставиш някаква поясок на пропаст и така да я преодолеш, или да вършиш врага съвсем бездуха и да го напълниш с омъв – доста ефективно се получава. „Можеш“, е малко условно казано, защото управлението прави всичко възможно да не можеш, но да не избръзваш.

- Дамечно въздане (RV) – разрушаване от далеч, през стени, врати и т.н., много поизвестно като „стрем моменити“.

- Мозъчен контрол (MC) – поемеш контрол над някой враг, караш го да избие съвсоме, после по грации га се самозапали нийкде.

- Пирокинеза (PK) – умението, кое то буквально ме подпали. Манипулисиши га контролираш огъня, в комбинация с телекинезата прави чудеса. Любим момент – подпаливай войник, и го миям по дружарчичата, за да плямнат и те като коледни свещи.

- Мозъкосмущачка (MD) – раждати торите все искам буквални пребоди – това умение ще ти служи да „изтласкаш“ мозъците на врагите, да „запълваш“ psi-енергията си. Като допълнителен бонус избива факта, че глувите на нещастниците те се пръскат. Cool...

### Защо не е coolest?

Играта би била прекрасно до-

полнение към, без друго бедна, лягтен като с PC заглавия, ако не беше глобалното – извини ме за израза – осирдане при портрането ѝ. Казано направо – геймплейт ѝ бил чудесен и разтърсващ, ако не беше ТОВА управление. В сегашния си вид играта изисква наистина ядовски здрачки на връх.

Конзолните порттове честно ни дават награди доказателства за неспособността на портранетите екипи да адаптират адекватно фойнлаг-управлението към комбинацията клавиатура-мишка, но тук си гъворим за рекорди, братче! Защото – повторно ще помоля за пропшка – шийданото нещо изобщо не е чувало за скобиага поддръжка. Благодарение на това, управлението с мишка на телекинетичните способности например е като шут в слабините. Фиксираният мерник, използван за маркиране на обекта – някакъв противник да речем – се управлява с мишката, паралелно с това контролираща гъроя си с клавиатурата и отдало, за да възнеси и прихърпающимия към себе си или да го запариши в стенната, трябва да мааш с мишката напред – назад. За улъпването на споменатото упражнение с коледните свещи, ставах като Татко Барба.

Друго? Камерата! Самосингуларно може да те откаже от играта. Ин-

терфејсните менюта са в никна революция, неинтуитивни до припадък. Автоматичната карта се спасява от глобално злобно опъване, в което просто нами ги да си стигнат вариантита да ти се извърши, само поради факта, че, освен не говорещите никому нищо символи, по няя поне са надписани помещенията, през които преминаваш. Добавяме факта, че мицката практически не работи по всички менюта за набивания, както и най-кардуарският пирон в кочега на интерфейса – бутоните, макар да можеш да ги префиниш всичките, та и не се променят в нарисувате.

И все пак...

Играта, като замисъл, е много добра. Дори при все негативите, не можа да я нарека лоша. За жалост от нея лъжа на набързо събрална работа. Psi Ops е още един пример за това, как една простишка, ефективна и ПОЧТИ правилно реализирана концепция, бива премазана от технически гафове и неромисле, плод на комерсиализъм и желание за лесни печки. Комкото и разбоеен да се „убъстваш“, ще ти я препоручам – поне я пробвай. Успееш ли да се адаптираш към посочените проблеми, те чакат няколко приятни часа забавление.

**COUNTER STRIKE  
CONDITION ZERO**

**HALF-LIFE GENERATION 3  
4 ИГРИ ЗА 19.95 лв.**

**HALF-LIFE  
OPPOSING FORCES  
BLUE SHIFT  
COUNTER-STRIKE**

**СИНГЪЛЛЕЙЪР ВЕРСИЯ  
НА НАЙ-ИГРАНОТО ЗАГЛАВИЕ  
В СВЕТА ЗА 19.95 лв.**

**COUNTER-STRIKE  
CONDITION ZERO**

### графика

Непретенциозна като PC. Очевидни проблеми с разрешенията и мозъкът да те скарат до листък. Въвеждащи как поникнала запинка да си даде ръба на

### звук

Доста добър. Вод-активи на създаващите звездите. Звучите си на нифо, но играят е тъмна със саунд бъсът. Отмълчили звукът, повдързах се на място, заменение на един звук с друг.

### удоволствието

Като цяло добра играчка, но ТВъРДЕ многост от проблеми в нея, причинени от немалко и бити портрането. Да си нападаш друга не само за извършване, а и за изтласкане.

### дизайн

Не блати с особена оригиналност, но е добре.

6

6

+

- + добре маркираща спринърът
- + добре финал. Нарес бас пак
- + добре поръчки и забавен скокът
- + пирокинезата, която прибие ноб сми-  
слъ на живота ми

=

**6**  
**добре**  
**плъснове**

**МИНИУС**

- некачествено портране
- няма клайдъл поддръжка
- управлението мишка-клавиатура причинява извършване

**WWW.PULSTAR.BG**

МАГАЗИН В СОФИЯ

БУЛ "ЦАР БОРIS III" 21

УЛ "ЕКАЗХР ЙОСИФ" 51

МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК)

**ПУЛСАР**



# PACIFIC FIGHTERS

*Expansion на expansion-a*

**P**acific Fighters: Banzai се базира на излеза миналото го-дина expansion за IL-2: Sturmovik expansion Pacific Fighters. Ако не си запознат с генциалното творение на 1C Company ще му кажа, че иде реч за самолети от Втората световна война, безкрайно красув енергия и невероятен реализъм. Историята тук ни пренася на източния, поне от американска гледна точка, фронт на Войната, а именно събитъците между САЩ, Австралия и Япония в периода 1941-1943 година. Или, с думи прости, *Pacific Fighters: Banzai* – логично – обвърза същия време/отряък като *Pacific Fighters*. Наша са кампаниите за съответните нации, барабар с толкова рекламираните 340 мисии. Кратка историческа справка показва, че войната в Тихия океан се води най-вече по въздух, което определя и многообразието от сценари, които ще можете да разиграте, ако някой вече излезел се да си купи играта ви я даде да я пробвате. Щото все личнно не вярвам да направите подобна грещка.

Графиката е на нивото на оригинална, тоест – вероятно бледнее пред стандартните, поставени от модерните FPS-и, но тък си е впечатляваща като за симулатор. Могат да се на-

блудават стапналите характеристики за IL-2 франчайза ефекти, свързани с Богата, апотеозът в които са любимиите ни реализъчни възни. Проблемите, естествено, също си остават – прекаленото реализъм излиза през носа на геймъра, който не се интересува особено много от теглото на дясната перка на американски самолет, за който я е чубал, я не, но за скимка на това иска да попуца малко. За да бледнеят 8 битка, ще си наложи да ползвате четири-пет минути, след като едни убийстват вразите и да лежат още четири-пет минути, за да се върнете до самолетоносача или до военноморската база, от която сте започнали пътуването си. Приземяването и кацането са доволно кошмарни и на моменти имах чувството, че ще е по-лесно просто да забърша един курс по висок пилотаж, отколкото да се опитам да приземя машината на мястото ѝ.

Прочее, ако си играл *Pacific Fighters*, тази или иначе нямаш особена нужда от това реbло. Цялата необходима ти информация беше обобщена в откривашото изречение. Но винаги експанжънът реално добавя още 340 нещастни изпитания, кошмарни приземявания и

кратки адреналинови схватки с противника. Сигурен съм, че с малко по-добро желание и доста робичкане из него, човек може да си наложи гори повече мисии, правени от фенове на играта. Още по-важно, че колкото и да си

зарибен, евд ли ще намериш време да изиграеш всичко както си му е редом. Но и самолетите поне за не забелязах, но над-вероятно зададаха да спретнеш един-два модела се е сторила прекалено тежка за и без това уморителна от тежък интелектуален труп разработчици, та трябва да се заболяваш само с новите карти. Нищо, че го презглежда. И ти ще го презглежнеш, даже е търгъре бъзможено да ти хареса, ако си падаш по този тип игри. И все пак, усещаш как бафно ми омръзва да гребъзяш като след ханзумие. Безумието да пуснеш mission pack и да искаш за него 20 долара. Безумието да направиш expansion на expansion. Безумието да очакваш някой да си си купи.

**Автор:** Orlinator



Трудно ми е гори да оценя както трябва отречето на X1, понеже обективно по-леднато, продуктът, който предлагат, си е качествен, има почти перфектен енергия и предлагат неизвестен реализъм в сравнение с всичко останало на пазара. Но тук аз няма да се предам – играта не заслужава нищо. Не заслужава гори този реbло, понеже е пошил опит да ме накарат да гам екивалента на шайсетина хляба за онзи дето духа.

Остави поредния интелектуален боклуц да ръжавява по щандовете. Ако не го играеш, може и да решат да не правят още като него...



**графика** 9  
Пред IL-2 останалото бледнее.

**звук** 7  
Ако не си чувал самолет, може да се впечатлиш. Иначе – пращашкото бучене.

**увлекателност** 4  
Наситиме се на тези мисии преди година. Сега можем само да хърчим отчевено и да чакаме официално продължение.

**дизайн** 6  
Неколко мисии. Всичките са добри попадения, но останалите са правени колкото да се отбие номера.

**разочароваша** 4  
+ –

**полюсово**  
+ add-on за описан ехаплон на прекрасна игра  
+ че бъде интересна за закорабелите фенове на жанра

**мигуси**  
– просто add-on. За отличен expansion на прекрасна игра  
– липсват нови самолети  
– реално не предлага нищо, ама абсолютно нищо



# SUPREME RULER 2010

Хора, пътища, автомобили

Автор: Goodman

**S**upreme Ruler е геополитическа стратегия, в която 200 държави борбат за надмощие над цялата Земя чрез политическо, икономическо, социално, научно и военно превъзходство. Всекедневно се отбиват 8 подопечни на фронтова линия, че грабовете генерираят население, ресурси и стоки. Индустрите споделят производството на ресурси и стоки, а военни сърдиги са складирани и произвеждат бойни единици. Специални военни сърдиги се занимават с научни открытия за армията и населението. Задобрийте нянки складове, така че количеството продукция зависи както от морал на населението, от постигнатите сурдини, така и от използваните от тях транспортни линии. Такива линии са пътищата и ЖП линиите. Тъй като теренът влияе върху защищения бонус на Боските, скоростта им на окопаване и скоростта им на движение. Пътищата ускоряват движението на единиците и снабдяването. ЖП линиите ускоряват само снабдяването. Всички сърдиги и транспортни линии могат да се преброяват, след като е налично свидетелството научно открытие.

Брутният Вътрешен Продукт на глава от населението е показателят, който свидетелства за икономическата

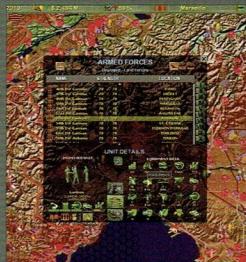
мощ на фронтовата. Чрез свидетелствите данъци Боските БПЛ Води до високи приходи във фронтовата зона. Продаването на стоки на Свободния пазар е членено за попълване на казата, но купуването на стоки от същия може да бъде разоравящо. Затова претърпимите спогодби за обмен на стоки с други фронтови са за препрочитане. Отпускането на пари по фондообрана за наука и социални помагания е основно перо в изместването на казата. Сърдигът за социални помагания отпразвява на народното обединение, а изоставянето в наука – в икономическия и военния ръст на фронтовата. Оборудването на народ, ако се презентира, и обогатището на армията, ако се показва или комунистически Водък, са от критично значение за управлението. Народното обединение зависи пряко от посрещането на неговите материални нужди като Вода, електричество, храна, телевизори, леки коли и др. Тъй като всяко парче земя си има собствена лоялност, то, освен превземането ѝ с войска или с дипломатически способности, територията може да смене собственика си самоизнаправено ако съсъветът я е снабдил със стоки и ресурси, а Вие можете.

Министрите на Войната, отбраната, Вътрешните афери, казата, търговия-

та и социалните гръжи имат задача да управяватът фронтовата във всички области, където не може да от延误ите нужното време. Показателите на министъра са чар, инициатива, компетентност, поченост, както и ИИ-то му в областта икономика, военно дело, дипломация, производство, социални гръжи. Всеки министър има общи графи – едната сочи загрижеността му за подопечните министерства, другата – народното одобрение към работата му. Когато загрижеността му е по-голяма, получавате повече email-и от него, касаещи аферите на министерството и изисквани Вашето становище. Ако не отваряте на писмата, министърът щраква да геймса на пребърдано зададените от Вас приоритети или, което е ма-кува, според политическата си налаца – либерална, умерена или консервативна. Колкото повече приоритети поставяте, толкова по-малко може министърът да съсредоточи върху определен приоритет. Накоу приоритети карантин министър да иска промени в приоритетите на колегите си. Тези изисквания често добеждат до Берикни промени в целия кабинет, с които играчът, искащ да управи своя групировка, а не „орен, рак и шук“ е добре да се съобрази.

Въоръжените сили се делат на пехота и присъждашите им машини, авиона, флот, защищни сгради и ракети за защита и нападение. Строежът на бойни единици може да бъде правен лично или оставен на министъра на отбраната, като му укажете как ще се изгражда бъдещата армия – % сухопътни и въздушни сили, ядрени или химически ракети, десантни или специални съоръжения. Не може да контролирате числеността на армията директно, а само чрез минималната възраст за военна прибъдност (може и жени могат да бъдат прибъднати в армията 14-годишни) и размера заможните на корабите Военноморски. Високите разходи за оборудване и заплати, ребордите тренировки, опитът на войските в предни сражения, позволяват на малка по численост армия да разгроми превъзходяща я във притивник.

Наместо заключение – истината е, че самотна странница не може да обхване и една сътнта от дейтата на толкова комплексна игра. Върбам, че тя ще бъде харесана от хардкор феновете на игри като Hearts of Iron, за които беше нахъръканата ни информация ще бъде само първата крачка в завладяването на един огромен свет.



## графика

Кодово име, издавана през 2005-та, прилича на Civilization за Windows 3.11, думите са измъчни

## звук

Музиката в менюто е яка. Десетиминутна парчета по време на мисии също ги бива, само да не баха като крачки от Generals, Heroes и Fallout

## увлекателност

Играчът оперира с представяне за хардкор маниак. За тях увлекателността съвпада са клони като забележана десетка. За боските останали обаче тя отпада като минус безкрайност

## дизайн

Рисувани на къмчици, наможени върху състинкова картина на Земята. След 5-часов табул в неизводима инвестиция от 10 часа разучаване на интерфейса и физиката ще изчезне.

1

## добре

+реализъм

+ново-комплексна стратегия, пра- вена никога

+изключителен изкуствен интелект

5

## плохо

-семпла графика

-невъобразимо сложна за средносати-

6

## плохо

+реализъм

+ново-комплексна стратегия, пра-

вена никога

+изключителен изкуствен интелект

-семпла графика

-невъобразимо сложна за средносати-

ческия геймър



# Postal 2: Apocalypse Weekend

Walk down the right back alley in Postal City, and you can find anything...

Автор: Caleb

**П**ромъжно на всяка пазарна лука, *Running With Scissors* пропъхватат да са в бизнеса. Което и се да покаже поне две неща – скандалността проработа и Сърбата – или каквото така са ебаса с животите ни – наистина е благосклонна към хората, които следят упорито по тях си. Дори и българският път да е злонен, кървав блег през Бисичко онбоя, което сме съвсмели като приемаме като общо-човешки морални устои.

В голяма степен настоящата рецензия, имаша за цел да даде на теб като потребител положителен или отрицателен отговор на въпроса „Струва ли си *Apocalypse Weekend?*“ може да се събере до контра-въпроса „Кефи ли те *Postal 2*, юбии ли се в грекийския му, краен, зловещ хумор? Хареса ли го до преку бъдевете и неотпомизирания енджик?“

Зашто ако отговорят в положителен, ще харесат и *Apocalypse Weekend*. При все мейбърът ще бъде виновен (гори кончено за показване на картина не работи, представяйки ли си?), при все стъпъщата му краткост (3-4 часа, при това на Бисичките трудности) и при все моралната останялост на графиката.

*Postal*-ът до такава степен е обичан/мразен, че редолично го: а) никой не остава безразличен към него; и б) Бисичко до такава степен са увлечени от скандалността, че никой не смига до неизгладеността на геймплея.

Ирама за перорен път оставя впечатление за никаква рапана бета, но това е предръжение, което се извърши по повърхността на семизданията. Които междувременно са фокусирани върху идемията

да отсечеш светът ръце на някой нещастник, да му се порадваш как тича и пиши, кървейки; след като му се нарадваш, да му отсечеш краката и да го залееш обилно с бензин, докато той отчаяно се опитва да излязи нанякъде двойките останките от крайнициите си: да го запалиш, да гледаш как кожата му се бели и да се изпикаеш върху

нещо, за да го загасиш: да пакеш, докато нещастникът, обезобразен, но все още жив нещастник не започне да побършища

Какво ново ли? Няколко мисии, които има да ти опишат, за да не ти развалим удоволствието (само ще отбележ, че онова съзъбътвие беше по-коригитирано смешно), поборения във вторъкъщество, сред което коса (!) и каменарски чук (!!), забършена правомилейност на геймътвът спрямо ориентала, което възьдъшно не е чак толкова лоша идея (помниш за картина).

Още от същия черен като гълъблък юмор, още от онзи катариско-деструктивен филмче в стилът на *Боен клуб*.

Доволимте го възетам, *Running with Scissors* може и да не са особено кадърни дивелъпъри, но тук са *ИЗРОДИ*. А за уважаватам това.

И, да – тези николко апокалиптични часа са страшни.

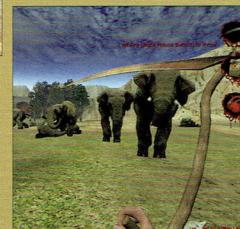
## Апокалиптични размисли

[Излагку от интервюто с Винс Деси от *Running with Scissors*, съфтьстъваша на *Apocalypse Weekend*]

### Защо се забави експланънън?

Ами нищо не става лесно при RWS. Трябващо да мини през търбъре мнозина правни гъвна с Рейтинг комициизма, за да разрешим проблема със сексуалните моменти в играта. То аз, преди да се съблъскам с тези избори, гори си нямах на чея, че 8 AW има сексуални моменти, като изключителни отрицаващи моменти, в които Пичът трябва да си прасне една злобка, за да може да изкарва малко пари. В RWS считаме само оралната, аналната и вагиналната пентратрия за секс, но това са си наши българия яйно. Абе Кинитън окончательно прееба моралния компас на тази нация, това ще бъде.

*Postal*-ът да отсечеш светът ръце на някой нещастник, да му се порадваш как тича и пиши, кървейки; след като му се нарадваш, да му отсечеш краката и да го залееш обилно с бензин, докато той отчаяно се опитва да излязи нанякъде двойките останките от крайнициите си: да го запалиш, да гледаш как кожата му се бели и да се изпикаеш върху



## редицата?

Трябва да схваннете, че RWS е по-скоро нещо като клуб, отколкото гувернантска компания. На всеки няколко години се събирате и решавате какво ще правите. Точно в момента сме се фокусирали върху направата на *Postal 3*. Но аз лично в момента напътствам малък екип разработчици, които разработват комично АО-рейтинг (които се лепят от харп, порно, наоре – бел, алб) за зла ви, което да бъде Бисичко, което *Playboy Mansion, Singles* и прочее година от сорт, пребавяше да бъдет.

*Postal 2* беше забранен в Нова Зеландия. Защо смятате, че правителството забранява игра, на чиято култура ясно е упоменато, че не е подходяща за лица под 18 години?

Най-вероятно защото не сме новозеландци, не сме субсидирани от тяхното правителство и никой от нас не е дебелак с брада.

## графика

Unreal Warfare енергичният отдавна не е актуален. Единствено детайлните кървачи спасяват графата от по-ниска оценка.

## звук

Дори и само заради гласа на Дълът Дюп!

## увлекателност

Извършва се не по-вече от 3-4 часа. И притежава достъпчест хумор и агресия, за да увлече вниманието то си от младите времена.

## дизайн

Нищата се скучиба, но инициата на изордигия те кара да профължиш напред.

## 6

## добра

## 4+

- +Издръска
- +Политически Некоректни
- +Истерично смешна

## 3

- Грозна
- Българска
- Кратка

## 6

## плоское

## 5

## МИНУС



# КОНЗОЛИ

## СЪДЪРЖАНИЕ

67 | Unreal Championchip 2

71 | Resident Evil 4



Модел Теодора Аманасова  
Агенция Xgroup Models  
Фотограф Александър Коев  
Гриф Иванко Андреев  
Сесия Gamers' Workshop

VIDEO GAMES,  
FILMS, MUSIC, ANIME, INTERNET

TURN ME  
ON



## Хорър **CHAMPIONSHIP 2**

THE ЧАЛДА СОНФЛЮТ



Автор: Ikarus

### Owned!

Без значение е дали четете тези речове, за да се информирате за играта или просто за да видите какви глупости пак е надробил тия гаден *Unreal-guy* Икаруса. Незабисимо дали ще се замира Xbox под ръка или просто ще катате да разберете какво изпускате, ако нямате. Никога досега не ми се е случвало да моза да обича цимата си статия в *giga* изречения. Но ето че и този момент ме застина. Дали защото музата ме е поизоставила или защото

след разкъртвашите филмчета и затърждащото впечатлението и очакването демо *Epic* изпълниха Всичко, което биха обещали?

Не съм сигурен.

Но знам, че когато компания от този ранг на фон на всеобщата събота и печалбарство си позволява да прави грастични промени по франчайз, който принципно си преработва повече от за добошите, можем само да се усмихнем добно. И да се зарадваме, че още има добри хора, които знаят какво правят, защо ги правят и - най-вече - го

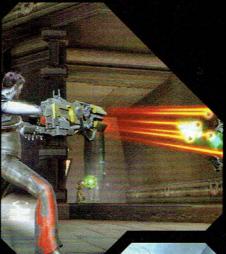
правят както трябва. *Unreal Championship 2* е абсолютно задържано заглавие за всеки, който обича здравия екипън. Ира, която моментами се наредка в Топ 3 на най-добрити мултимедийни заглавия за Xbox и е радост за всички незадобри пристежатели. За останалите е един много добър побор да си го купят открайнат или вземат назад за поне седмица. Смразяващо добро продължение на *Unreal* поредицата, което за пореден път доказва, че големите могат да скочат. При това - много високо.

### Take back what's yours!

Като една стара PC кримка и вългогодишен UT наркоман първичночано имах някои резерви, породени от леката пародия, която представяваше първият *Unreal Championship*. За разлика от него обаче, втората част е толкова далеч прост порт на *UT2004* за Xbox, колкото братата - от билковия чай. Акционирането върху ръкопашни схватки и възможността за камера от трето лице на пръв поглед може да се сторят като ерес за хардкор феновете на поредицата. Но този път *Epic* са подхожда по малко по-спрани и хумористичен начин към идеята и резултатите са смазавящи. Ако преди половина година някой ми беше заявил, че ще видя перфектно балансирана комбинация от екипи от първо лице и типична биткаджийска игра от трето лице, в която смею може да се изправиш с гъба меча срещу човек с фланк и да излезеш победител от конфликта, вероятно щях добре да се посмех.

Но концепцията работи. Безупречно! *Unreal Championship 2* е уникално заглавие, което не просто прекрива поз-





нататък ни стереотипи за deathmatch на конзола, но поставя нови стандарти за това какво може и трябва да има в подобно мултплеър изживяване.

Само предупреждам, че пътят до победата никога не е толкова лесен, колкото излежка отстриди. И за да го оцените, ще видите доста зор и тренировки.

Следващи плахите опити на предшествениците си, *Unreal Championship 2* се опитва да предложи някаква форма на сингълплеър под формата на тренинг и слабо набързани мултплеър карти, наречен *Nakhi Ascension Rights*. Съсем рехаб и нелен на моменти, той разказва историята на Анубис – принц в изгнание, напуснал големия Токумент преди десет години и служещ в пустинния легион на планетата си отмозаба. Императорът и Фърхърен лидер на нашата се разболява и по стара традиция нюбитият владетел се изброя посредством владигатарски турнир, чийто финал задължително включва смъртта на един от възмата останали претенденти за прона. Само някой

от местните участници може да получи титлата, но това съвсем не пречи на почти цялата звездна плеяда на *Lizardi* да се включат и да попретира в това „малко“ турниче преди откриването на новия сезон на *The Tournament* (а, както знаем, за PC това ще се случи към края на 2006-та). Наш Анубис тук узинава, че старата му изгора от знаменитото поимение Селкем има меради за първото място и крайно ядосан се записва, за да ѝ подложи крак. В начинанието му помага негов стар боен другар – избърсено забъбнат и съвсъм старче Собек – и гъвамата смело громят през поредицата от зрени. Екипът е подсилен от неочаквана за побожно заляздане серия кътцени с избърсено добра режисура и съвсем приличен и ненатрапчив диалог, който на момента може да ѝ скара под масата от смех.

Особено когато на гости

е старият ни познайник Малком (съсем като шампионската лига, само че без ефуруфтбол и тръни български коментатори). За да не ѝ развалим кафа, ще кажа само едно – интервюто със Skarj, Със Skarj!

Дългогодишното развитие на Всеки от героите в *Unreal* поредицата дава плодове – Всеки от тях отключава допълнителни мутатори, така характерни за *Unreal* поредицата. Комбинирайте, както винаги, са извънредно много, но поне ще имате възможност да видите Всеки мутатор в действие, докато още се занимавате с ботове и не сте преминали към същинската част. Тук е и моментът да отбележа, че степените на трудност са пет, като гори на втората ботобете не процъфват. Имате възможност да я променяте преди Всеки мач, ако ѝ бият много.

Ал-то се спрява прекрасно и умело използва Всички налични предимства, а на Високите трудности плашило ересивно. Препоръчвам Ви да не се хвърляте директно въвърхото, а да гледате внимателно. Доста трикове може да се научат от компютърите Ви същевнци.

Третият сингъл режим се нарича *Challenges*. Представява поредица от 15 карти, като всяка следваща се отваря, когато победите в предишна



та. Там не можете да си избирате трудноста, а описанието в главното меню гласи „серија от почили небъзможни изпитвания“. И с право. Това са битки с битове при неравностойни условия – сражения срещу нераден брой браво-ве, отборни игри, в които още с началото другия отбор Води със 7 на 0 при лимит от 15 и всичките поборни избраници. Ако успеете да миннете всичките, получавате достъп до:

лафа „Аз съм ебати животината на **UC2**, ела да ме съдя на едни DMT“

гостуващи в играта по целя на *Midway Raiden* – бога на гръмометиците от *Mortal Combat*. Автомобилите са стигнали дотам, че дори може да си изберете MK илюзионер с гласа му от *Deception*. Това омешаване на лицензи е доникъде забавно, но пичът не се връзва с атмосферата. Иначе си е балансиран, в мулти хубабо му стапах лагерите.

Веднъж минали през целия този ад, смело може да се хвърляте в мултито.

## Bring a knife to a gunfight

Pусквате да се поборят с предишната статия по темата, но съм длъжен да покажа как точно работи играта на *Epic*. Всеки от персонажите има по две уникатни оръжия – един за близък бой (меч, гвозде, кинжал на куките, стафове или просто Възможни комути) и цифрови пищови. Преди всеки мащ избирате и още две допълнителни – по едно експлозивно и едно енергийно. Енергийните са sniper rifle, shock rifle, stinger (замествател на миницица) и rifle rifle. Експлозивните са rocket launcher, flak cannon, grenade launcher и забъръщащият се пръстак, който този път стреля с кръгли дискове за троен и пръви аналогочни изпълнения в *Half-Life 2* да изглеждат аматърски.

Всички оръжия са с нов дизайн спрямо **UT2004**, която по всяка вероятност ще се запази за 2007. По самите нива няма оръжия само миници. За това трябва внимателно да избирате

с какво играете, за да не останете изненадани. Има карти, където снайперът има минимално приложение, а тъкът в по-източните ще бъв берциката и акробатични арени ще бъгате от почили безполезен. Всичко, разбира се, е въпрос на практика и приучаване. Аично на мен флашки и стинкърът най-добре ми пасиша на стила на игра.

Всяко оръжие си има алтернативна стрела, а видовете близки атаки също са гвозде – лека и тежка. На пръв поглед казаното допук не звучи особено бълнившо. *Epic* обаче с успели да балансира нещата така, че ако играете само с оръжия за близък бой или – респективно – само по старомодния начин, ще изпълнете половината фина. А и тъкът ви същеват гъза от бой.

Контролът е почти съвършен. Когато в никакъв случай не означава, че е лесен за усъвършаване. Ще ви трябват поне три четири гни, за да се чувствате наистина уверени. В играта си и това може да популяризира доста хора. Но усъвършете ли веднъж тънкостите, изобщо няма да се замисляте, когато смеяеме от мяч и персектива в трето лице на снайпер и стапардартен FPS изглед. Малко по-трудно е да свикнете да познавате стапардартните оръжия от трето лице, но результатът си струва, защото че се ориентирате по-лесно.

Можете дори да регулирате

позицията на камерата и да гледате задника на Селект, ако толкова ви влече, но тъкът няма да разбере какво става наоколо. Възможността да си локиете определен браз и камерата автоматично да ви го държи в полезните ти тъкът е много полезна в самото начало, докато още търките плахо контролера. После ще се научите да играете и без нея, защото добро изпълнение понякога Води до неочаквани наддания в дълъгите ями, което е неголупстимо, ако сте про. Всичко си избяга на място, когато се научите да използвате рацонално и компютърата (без всеки персонаж – 2 универсални за всички, по едно за лекуване с различен ефект и още три, характерни за съответната раса или напълно унищожени). За разлика от **UT2004**, където бика по-скоро пънъх, тук те са онова колеще, която кара всичко да тихката перфектно. Агресивният сам се покачва с времето, за което определиме доприносите из-

във времено  
майстор-

**CRC**  
CROSS RACING  
CHAMPIONSHIP 2005

НЕВЕРОЯТНА ЦЕНА  
19.95 лв.

## Зашеметяваща графика

Високо детайлни интериори, невероятни ефекти, детайлни компоненти на колата!

## Революционен изкуствен интелект

Компютърни опоненти, които учат пистите, и реагират емоционално, предлагайки ти едно по-продължително самостоятелно изживяване!

## Многобройни опции

Ще можеш да променяш всичко по колата си – от номера, лепенките и боята, чак до окачването и скоростната кутия!

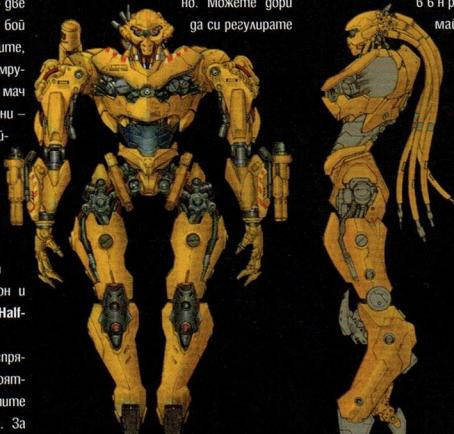
[WWW.PULSTAR.BG](http://WWW.PULSTAR.BG)

МАГАЗИН В СОФИЯ

БУЛ. "ЦАР Борис III" 21

УЛ. "ЕКАЗХР" ЙОСИФ 51

МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НДК)



ПУЛСА



ски изпълнения като отбиване на ракети и флак с меча. Това обаче изисква перфектен тайминг и на новите преворъчви просто да се пазят с дотъпния за 8-тички щит.

Самите персонажи се делят на три основни групи, в зависимост от показващите им за кръв и скорост. Логично - най-здравите са най-бавни. И са добър избор в началото, просто защото ще имате побъче време за реакция, а и нищо не може да се срации с начин, по който грамадата Аркрайт превръща Вразовете в част от пабажа с огромни си метални ръбаци.

И ако изброяното горук не ще стигне, в цялата картина се намесват и мултиплейърите - можете да забравите локалитето, оръжията за близък бой, камерата от трето лице и ареналана и да си спретнете едни класически UT. Или пък да оставите само оръжия за близък бой, гъвконо побъче адвенчии, четворен скок, ходене по стени и постоянно пускат speed и да получите нещо, пред което гори въздушните битки в *Ologi 2* и *Devil May Cry 3* бледните.

Режимите на мултиплейърна игра са по-долната си част са станартини - DM, TDM и CTF, но има и няколко весели изненади. Едната е *Nail Slaughter* - 8 то-

общият брой картите клони към 50, като мисля, че не е нужно да коментирам качеството им. Идеално пригодени са към новите правила на играта и срещу тях има същински бижута. Разочарование буди единствено фактът, че в

спътка с намерили само няколко от класическите UT карти, при положение че бедната се сещам за поне още десетина, които биха паснали идеално тук. Играта все пак поддържа възможност за тичене на нови близкини през Xbox Live, макар че това може да тази липса ще се коригира за в бъдеще.

Остана ми съсъс малко място за техническата част, но не съм като, че е нужно да съм многословен. *UC2* е магия. Играта не е с фиксиран фреймрейт, но въвръти невероятно гладко, а лоудингите са съвсем прилични. Не съм вървал, че на този хардуер може да се извърши такава прелест, но очевидно не само *iD* имат каквото да покажат. Вторият Чемпъншип безспорно е една от най-добре изглеждащите игри на Xbox. Просто трябва да видите ефектите, взривовете и промяната на Визията при някои от комбобата. Поразително. За канап на 8-тички се

поддържа и split screen за двама души, като при него демайпът пада значително. Вече трябва да си пререка Вените, ако изглеждаш по същия начин като нормалната игра. Може би за не съм съвикал, но прогълждавам да съм като че смитсъркрайт е абсолютно безопасен и неигрум режим. Просто е неизвестно да не се обръкне. Дребни хахи, така или иначе.

Време е за заключението. Което е по-бързо от категорично. Играта *ВЛАСТВА*. Може да се играе от почти Всеки, но за да стане истински добър, ще видите много практика - отчитането на черта на истинските заглавия. А ако зачупите оналайн, трудно ще си възстановите каквото и да е изпитали. Или поне аз съм се запъти към подобна неприятна съдба разбръзка...

На вас пожелавам приятна игра и кампийски изстрели.

## графика

Спирша доха визия, небероятен детайл на персонажи и оръжия.

**10**

## звук

Обичайното високо ниво, жалезен войс актива. Също музиката много издица.

**8**

## увлекателност

Отменя се от играта само за да ходи на работа и заряди гащното захранване на Korsikai.

**9**

## издайн

Перфектен контрол, неподражаеми карти, величестви комбоби.

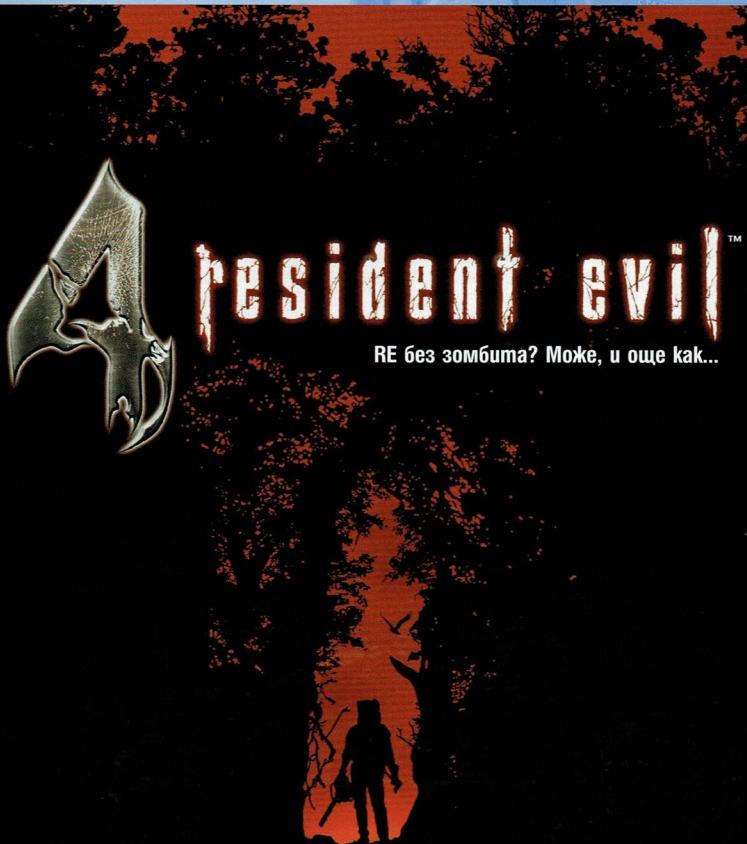
**10**

**9**  
шевърър  
полосове

- + Уникална комбинация от изцюви стилове.
- Която работи при това!
- + Задаване синхр.
- + Смазващ мултиплейър

## МИНУСИ

- Дребни проблеми с камерата ако не внимавате
- Можеше да има побъче от старите карти, те все пак са класика.



Автор: Koralsky

**R**esident Evil 4 е от онези за-  
лабия, които все още под-  
държат жива надеждата, че  
в тази индустрия игрите се правят,  
за да бъдат стойностни продукти, а  
не просто да прогодат добре със спо-  
моществането на буйна ре-  
кламна кампания, докато в гигабайти-  
те информации се крият предимно ну-  
ли и едници. И най-вече нули. Resident  
Evil 4 ще остане в историята като  
играта, която смени дъве корени раз-  
лични геймплейни концепции, за да се  
запъти към трета. Правилната кон-  
цепция, която я извисява над всичко по-  
явяло се до момента сървейбл-хорър  
заглавие Resident Evil 4 гору Данте, по  
гризовите! Това е игра, която, ако се бе  
появила година по-рано, би могла да

промени стапките при пазара на  
конзолните платформи, представяйки  
GameCube в очите на масите в една  
съвсем различна светлина.

#### Спомени за чадъра...

Сложната линия проследява дра-  
матата на добре познатия ти от Resident Evil 2 Лън Кенеди, който след съ-  
битията в Rakun City от обикновено  
чене (за един ден) се е изцуднал до та-  
ен агент на американското правител-  
ство. Назначенето му този път пре-  
възложда се от отправи към Европейско  
планинско селце, където се предполага,  
че се крият похитителите на отмъ-  
ченено младо момиче, което случайно е и  
дъщеря на американския президент.

Според указанията и информацията,  
предоставена на нашия хубостник, ми-  
сията не би трябвало да представява  
голям проблем, но както често се  
случва в подобен род заглавия – не  
всичко е толкова простичко, колкото  
излезка на пръв поглед. Типично то за  
всички членове на RE поредицата до  
 момента стори със силен би-муви  
прибкус е здраво заляздало и в настоящо-  
щото заглавие. Отново имаме малко  
неколо диалог между персонажите –  
Аши: „О, Лън, какво става?“, Лън:  
„Не се притеснявай, Аши, щвам да те  
спася.“ Това обаче са „казхъри“, към които  
всеки почитател на поредицата вече е привикнал, макар и всеки тъмни-  
чичко да се наядава на промяна в то-  
ва отношение. От друга страна, бих

казал дори, че подобен подход за раз-  
казване на историята прилага чудесно  
на Resident Evil серията. Може би наи-  
голямата новост, свързана с разбър-  
зването на склонените нишки е то-  
талията лиска на зомби-производите-  
ли от досегашните вече десет може  
би серии – Umbrella. Сега, „мотална“ е  
може би търсре също казано, защото  
в крайна сметка корпорацията, при-  
чинила изчезването на цял един град, от-  
ново има пристъп в историята, макар че  
във въвеждащото филмче ни убежда-  
ват, че, цитирам: „Umbrella is dead!“.  
Побечни сподели относно това класно  
по-всестранният има да габам, само  
ще подхвърлям новинката, че извърши  
дори любимецът на феновете Айбрт  
Уескър...



Нов контрол, нова камера, противници, усещане – нова игра?

**Resident Evil 4** беше синонимо прокламирана от Capcom с твърдението, че в по-следния член на тияката поредица заместява няма да пристъпват. Звучало като еротична проповед в ушиите на RE последователите, с практиката то изненадващо доказва своята рентабилност. Скоро след като разцъка новия представител на черномисия фенклуб, остави га какво много са ограничавали земите на играта разложението притесни, взели деинъ участие във всички серии до момента. А той, геймплейт – крайъгълен камък за развитието на жанра към нещо повече от просто спасираща игра. В която след третия побързящ се приют от капитализране на страх у играещия – няма способността да промени изражението на лицето ти докато на загасена лампа в помузци, докато родителите ти са на екскурзия в чужбина, а набър бушува ужасна бура.

**Resident Evil 4** е онова, към което никой от участниците в състезанието *survival horror* не се е стремил до момента. Лекият полъх на разлученост в здравилен на **Resident Evil Zero** е като стръкче трюком С перфектно оразмерената градина, олицетворяваща изграждане похват, избран от японците за **Resident Evil 4**. Новото зло набива побече асоциации с чистото-вигиа екивиги игра, откъмкото с продукт, имащ за цел да те изпълни. Безкрайно Събръденчий контрол на старите серии смеганито се е пенсионира, давайки тъмна своя наперен нов брат, пребъръщ

**Resident Evil 4** е достоен противник на класиките в екивиги жанра като *Ninja Gaiden*, *God of War* и *Devil May Cry 3*. Освен драматичната промяна в посока чистото-кървено екивиги и удобен контрол, камера-та, избрана в четвъртото. Постоянно зло, може би ни показва бъдещето на снимачния подход при екивигите от прето лице. Докато в старите епизоди наблюдавахме действието през застопорена на едно място камера, бинокъл за начинът на която виха най-вече пренавигиране фонобе (макар че, не само – сломните си *Code Veronica* и нейния „3D“ снимачен подход, при Все цимостната примерна графика, характерна за изтрака), то в новата серия тя е закрепена малко над торса на Айън, давайки на

нен на пръв поглед, този похват дава свобода и възможности за играещия, каквито никога не си си представя, че може да ти предостави която и да е **Resident Evil** игра.

#### Селянинът-зомболовец...

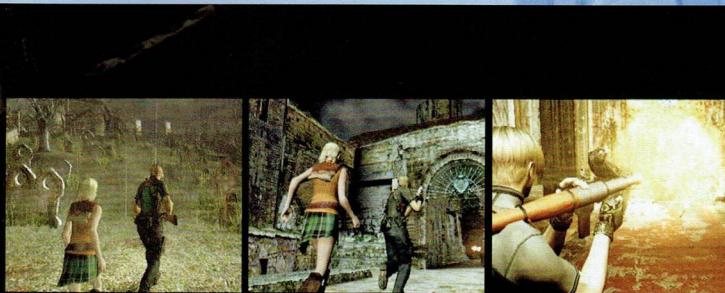
Вече научи – разложеният другар, поемац удари те на несгодата да бъде по-дълбок мишен на главите герои бъв *Всъж RE*, си е взел заслужена екскурзия до Сейнейджките острови и прави тен по тамошните плажове, хрускали от време на време по някой и друг объркал се туристи. Неволите място в заемот от семинина, но не този, който се води граханни с трънсърди, което може да задуши времена слоница, а онзи добре познат ти от ранните години при баща на село чичо със специфична миризма, си-но изразени скуми, потникът за гар и вила на рамо. Именно той и неволите лекът са основните противници в **Resident Evil 4**. Наличият им интелект пребъръца **RE4** в кат-убедително survival нюк произведение до момента.

Наблягам на понятието за „оце-ливане“, защото значението на думата никога не е било толкова добре реализирано в друго заславие не само за жанра, а и въобще. Селските хора вече не мучат, нито обикновя безмъзично, а търсят начин да се докопат до Айън. Всички, използвайки стъпъци, събирайки се на групи, пронестики врати и прозорци, изпречки им се на пъти и прибоявайки останалиите представители на „селската“ окулумна група. Гадовете често използват вила, динамит, пушкат камини, а пичат с резачката, освен че мре пруд-



Не, ме не са зомбита.





Жени с къси полоочки - Гамъто, това е твоята игра!

но, добре ли се Веднъж до Айн, написът Game Over ще те приветства след секунда с червено то си обяние. С времето селянинът еволюира, но в общ линии, изучиши как да чистиш редиците на индивид, няма да имаш проблеми и с неизбите последователи. Босовете, приятелю, тук ще ти напомнят на мига, че играеш игра, писана спешано за конкретна платформа на *Nintendo* – изключително игрейни. Всякачи проглома доза респект и не на последно място – по нинтендоовски трудни.

#### Кодово назование – атмосфера!

Живият и дишещ свят, при всички краски, с които е обагрен, предразполага играча към пъно потънане в новия продукт на *Capcom* по



начин, който те принуждава да блериши поглед в экрана, същевременно крещеци на глас японските наименования на Шинджи Миками и компания докато не ти прегражне гласът. От времето на оригиналния *Silent Hill* не ме бе спокохажала частта да попадна на токъвата плътна атмосфера, изсмукваща (на погрешка трудност и на горе) Живеща в теб. Остаявка те с празен поглед и внушене, което едва ли ще получи и от най-добрия хорър филм. Силата на това внушене игва и от феноменалните къл-сцени, които в никак аспекти могат да съпътстват и на етапона в игралната индустрингрия – *Metal Gear Solid*. Добре замислени, освободени от булото на гравитацията, доста често ще се запищат в GC сцена ли наблюдаваш или твърдиш с еквила на играта. *Resident Evil 4* е заглавие, което не се придържа към стандартната система на побежено игри в момента. Това е игрален диамант, в който действието, хората и местностите са напълно реали и в тях не ще откриш никакъв приказен елемент, но същевременно и то – похвати, присъщи побече на японски RPG творения или екшън заглавия тип *Devil May Cry*, наемерили поприще за изядва в *RE4*. И всичко това – е услуга на пределно забавния геймплей, който би присенкал като „мокра фланелка – надарена мома“ на тръсеща пристрастиящ начин на игра плейбр.

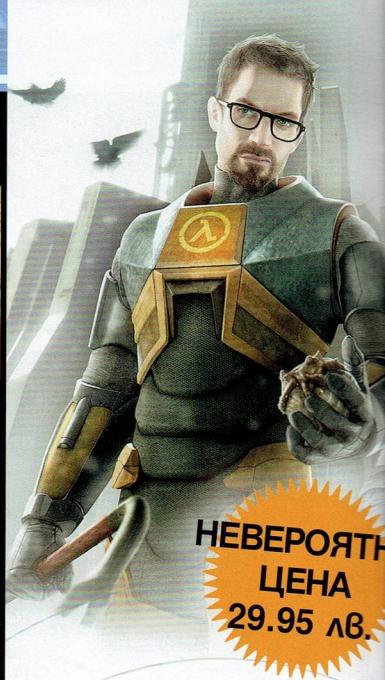
#### И още малко геймплей

*RE4* се минава за около 20 часа, като след завършването ѝ те чакат нови режими на игра и още по-вгълбеб-

но забългане в историйта с цел разкриване на мистерията около погиналата в *Resident Evil 2* любов на Айн – Еуга, пълос идеална възможност да доразвиеш героя си, закупувайки всички видове оръжия и ългрейди за него. Както беше споменал моят бобър приятел Чабо (вж. реца), аз съм човек, който се радва на игри с монетки, които при *RE4* са преминали в състояние на златни ключчета, с които закупуваш оръжия, кръль, допълнителни приставки за пушкалата и др. Елемен-тъм с пичапа-проравач прави геймплея по-разумен, от-делайки *RE4* от заглавията, при които пушаш безцело по противниковата сан и му придаваш лек тактически елемент – на кое оръжие да покажаш показателите, кое да запазиш в моментното му състояние и пр. С на-предбането 8 играща ще се добереш до президенствата мома, с която ще трябва да работиш в екип, а сам знаеш, че с женя, над която трябва да буиш, положението се утежнява още повече.

#### Обратен забой...

И въпреки всичко, *Resident Evil 4* е далеч от съвършенството. Клипингът



НЕВЕРОЯТНА ЦЕНА  
29.95 лв.

## HALF-LIFE НАЙ-ДОБРАТА ИГРА ЗА ПУЛСАР

За всички пропуснали *Half-Life* Пулсар има специално предложение на невероятна цена. Влезте за втор път в ролята на Гордан Фрайман и спасете света от извънземни, които вие освободихте преди години в *Блек Меса*. Открийте загадките възхновения от архитектурата София футуристичен град „Сити 1“. Напълно оригиналните *Half-Life 2* и *Counter-Strike: Source* в една кутия ще очакват в магазините на Пулсар само за 29.95 лв.

[WWW.PULSAR.BG](http://WWW.PULSAR.BG)

МАГАЗИН В СОФИЯ  
БУЛ. „ЦАР БОРIS III“ 21  
УЛ. „ЕКАЗАРХ ЙОСИФ“ 51  
МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК)

ПУЛСАР



В играта е с плащащи размери – Лийн попътва във Висичко, която спреши по пътя си. Същото Важи и за целокупния селски народ, населяващ околните селища на малкото селце. Друг проблем, или по-скоро липсващо звено, попречило на *Capcom* да изгради екипа на най-глобално В 8 израндата индустрия, е ненасилствето на физичен едженкин. С един *Havok* в стая, обзадебена на със стомбове, маси, картини и украсления, можеше да се разстреля инспекторски скептърът на разрушата. Третият, донякъде дразнещ момент е силиният би-муви прибукс, от който поредицата не може да избега, бързите ефектните кът-сцени и наякоактно опитва за драматични обрати в сценария. По този показател *Resident Evil* Визаги е оставала с едно стъпала по-нагору от отрочето на *Konami* *Silent Hill*. Жалко.

## Графични прелести и още нещо..

**Resident Evil 4** е заглавие, разработано ексклузивно за квадратната конзола (портът за PS2 беше обявен малко преди премиерата на играта в САЩ) и като макоба, то използва всеки наличен графичен ресурс, скъстан по четвъртия канал на куба. Отборени телевизори се редуват със закрити макби, а



Линия в ролята на кезда

Силата на геймплея

Разбрано, Resident Evil 4 не е перфектна игра – тайката по мотет скромно мине не съществуват, изкачвайки вече на Pong, разбира се. Но вътш епос на Capcom обаче е въврътна точка в развието на survival horror жанра. Колкото и кшириана, глупавата да е историите, колкото и дразнещ клипинг да има, а липсата на физика да бърза с няколко години назад визуалното външение на играта, многообразието на геймплея и над-бене неизобилни почти съвършен отпечатък върху мисловния аппарат на играещия, превърва Resident Evil 8 третият А заслужава. Едно от най-добрито произведенията тази генерация и вероятно ще остане със статут на класика за всички времена. Предпоследната надежда на малкото куче определя не е заслужена перфектна оценка, но от друга страна, при подобни заслужава оценката е най-маловажният елемент от целиостото им представление. Единственото важно в случая е да откриеш начин да се обещаваш до маляка квадрат, който вече е на обидно ниска цена гори в България, съответно да закупиш и копие на игра – също в наличност на наша територия. Всичко останало са празни приказки.

графика

Може би най-доброто, което може да се види за GameCube към момента.

3Byk

Отлично озвучаване и не чак толкова добър войс актинг.

увлека

**дизайн** 9  
Стилизиран арт и менюта. Страхотна архитектура на външната

шадъовъ

9

- + Това не е Resident Evil
  - + Това е правилният Resident Evil
  - + Голямо геймплейно богатство
  - + Красива графика

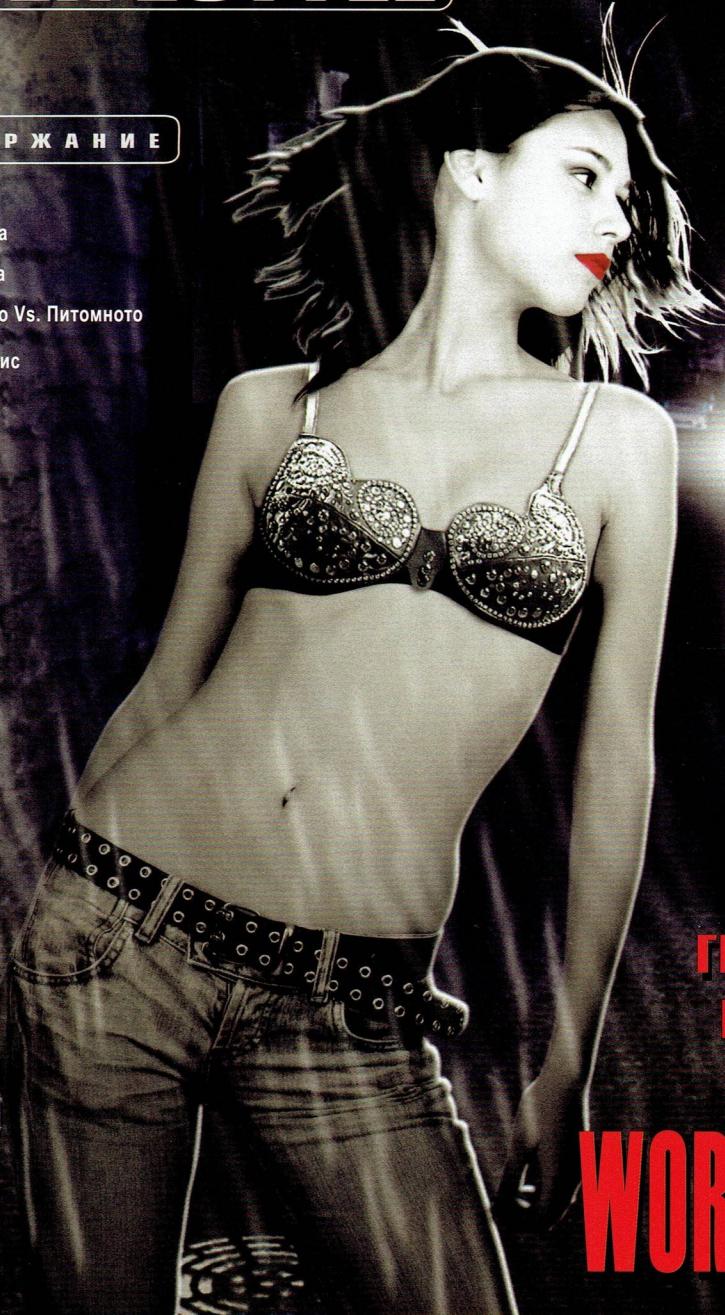
- МУИ



# LIFESTYLE

## СЪДЪРЖАНИЕ

- |    |                      |
|----|----------------------|
| 77 | Кино                 |
| 80 | Музика               |
| 81 | Анкета               |
| 82 | Дивото Vs. Питомното |
| 84 | Пътепис              |



ГРЕХОВНИТЕ  
МОМИЧЕТА  
ЧЕТАТ

WORKSHOP

# ОТ 1 МАРТ ДВОЙНО ПО-ВИСОКИ СКОРОСТИ

Услуга <i>HomeLan</i>		Международен достъп <i>International</i>	Достъп до българското интернет пространство <i>BG Peering</i>	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 изразходване 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 случаи 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

# upcoming



## Night Watch

**Ночен Дозор**, казано с други думи. Най-скопият руски филм, прабен някога, ни предлага, ако не друго, то поне безкрайно стимен трейлър, чиято появя предхожда американската му премиера. Така и не намерих време да изгледам лентата на Тимур Бекмамбетов, за да изкажа мнение, но смятам га ѝ направя в най-скоро време. Дори хитрите от рекламиания отдел на Фокс га си ги пуснали единствено нито ставаша за гледане кадри, славянската ми гордост успя да се актибира търсъре успешно.

Прочес това е екранизация по първата част от хорър трилогията на безкрайно национализирания Сергей Луканиченко. Следващите два фильма излизат през 2005 и 2006 година.



## Red Eye

Уес Крейвън вече отдавна не е хорър светиото, всеки от чийто филми бележеше връх в жанра. Но при все колебливите ми очаквания не мога да отрека, че този трейлър е страхотно замислен. Особено ако не си наясно за какво става въпрос. Приятно гледане.



## The Devil Rejects

Идейното продължение на повече от прилична режисьорско/сценарен дебют на Роб Зомби **Къщата на хилдагата трупа**. Семейство Фай-Файфлай предвидливо е напуснало дома си и сега извиба хора в национален мащаб. Ако садистичните игви на мистър Зомби този път бъдат пощадени от цензураната, може би най-сетне ще видим кървавата фиеста, която ни беше обещавана още минала път.



## Domino

Малко е странно, когато видиш на едно място злоупотребявания с физическите закони престрелки и Кийра Найтли с голяма атомата, която фучи из тях и надпис „Базирано на реални събития“. Но новата лентата на Тони Скот се оказва именно това – биографичен филм за живота на Домини Харди, бъщерата на актьора Лорънс Харди, която наистина кратко га си моделства, решила да стане баунти хантър. Ако Тони не се оплете за пореден път в дразнещо любомилите си цветни филтри ми се струва, че може да се получи приличен филм.



## Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch & The Wardrobe

Екранизация по първия роман от **Нарния**-серията на Сън Ес Луис. Зад която стои един от режисьорите на **Шрек**, който за първи път се захваща с нещо толкова мащабно и игрално. В общ линии историята, разказва за четири хладета, които са изпратени в отдалечена на безопасни разстояния от ужасите на Втората световна война къща в профинциата. И откриват в забутан гардероб проход към алтернативен приказен свят. С всички произтичащи от това фентъзи килишета. За моменти изглежда като по-добрия Хари Потър. А дали ще успее да докосне по същия прекрасен начин, по който го направи книжата преди близо десет години и дали и дали не съм прекалено пораснал за целта, ще разберем към края на годината.

# класика

## Името на розата [1986]

Пет причини да го определим като култов:

- 1 Единствената екранизация по текст на практически неизможния за филмиране литературен титан Умберто Еко. Доста добра при това.
- 2 Крисчън Слейтър е едва на седемнадесет и все още е девствен, когато сценарият го подтиква да изчука екранно Валентина Варлас. Според слуховете Шон Конъри му е давал лични указания как точно да действува и в последствие му е осигурил жена, за да го освободи от бремето на сексуалната невинност.
- 3 Пρочес Въпросната Валентина Варлас е единственият женски персонаж във филма, който на всичкото отгоре няма и реплики и е отбелзан в надписите просто като Момичето. Очарователен мегаубъл-сексиъм в девственство.
- 4 По онова време кариерата на Шон Конъри е в толкова лош момент, че от Калъмбия Пикчърс директно отказват да финансират филма, когато разбираят, че режисьорът Жан Жак Ано го е избрали за главната роля.
- 5 Рон Пърман прави totально нечовешка роля като Салваторе и успява да измести екрания акцент върху грозната си мутра практически при всяко свое появяване в кадър.





## ре~~в~~ю

**Sin City: Град на греха [Sin City]**

Жанр: шефовътър

С участието на: Брус Уилис, Клайд Оуън, Мики Рурк, Бенисио Дел Торо, Розарио Доусън, Майлджа Ууд, Джош Харнет, Джесика Алба, Ръмър Хауър, Карла Гужино, Бримани Мърфи, Майкл Кларк Дънкан

Режисьори: Робърт Родригез (*Десперадо, От здрач до зори, Имало едно време в Мексико*) и Франк Милър

Сценарист: Франк Милър (оригиналните *Sin City* комикси)

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

Стимулизирано насилие. Скицирани емоции. Буря от страсти, прекарани през ясното диференциране на черното и бялото. Безкрайно оствър скапле, разразъл възбъдчина всичко онова, което сме събихали да възприемаме като комиксът. И пълзял се още един пласт на гору, през ушището, ставаш по рисунките.

*Sin City* (Град на греха ще си му вижкаш у Вас си) е толкова по-добър от Всичко, което Холивуд бълза през последните години, че за миг оставаш с впечатление, че в цялата си обущоно бързо арфата от озъдени емоции на нашите баби и дядовци беше изкуството. В цялата си безцветна някога.

По същия начин, по който ще ти победи сам ожийвите картички от мрачните приказки на Милър, Съвършенната Визуалност на Родригез, оставяща те с впечатление, че над Всеки кадър е работено с часобе, докато кръвта на финалното се затвори в изчистеното си съвършенство. Докато Всеки един от редките цветове попадне на мястото си, забият отвъд лентата. И бързо ная гостанан Харисън, Даунт, Маръ, Кевин, Джаки Бой, Гейл...

Да ти преразказвам някаква част от прелестната и трагична плетеница от съби в опит да следвам правилата за писане на подобни рецензии ми се струва тотално безумие. Да ти описвам сцени в опит да докажа тезата си – гори по-голямо.

*Sin City* трябва да бъде видян. Трябва да бъде почувствуян.

Докато в един момент безличните бели квадратчета на комикса, в които са се префърнали животите ни, не се разбият под напора на катарзисния взрив на осмислената свобода. Окази Ѹврте в нас...



: 9,5/10



**Предизвестена смърт 2 [The Ring Two]**

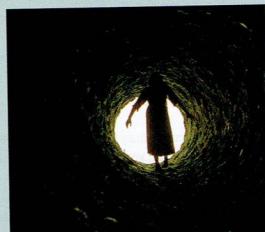
Жанр: хорър

С участието на: Наоми Уотс, Саймън Бейкър, Дейвид Дорфманър

Режисьор: Хидео Накама (*Ringu*)

Сценарист: Ерън Кръзър (*Лисък 3, Опасни игри*)

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



Оригиналният *Пръстен* (който някак особено болен предводач реши да лансира като *Предизвестена смърт*) беше категорично най-качественният американски римейк на азиатски хорър филм, както и един от най-качествените хоръри на последната пепелищка. След като режисьорът Гор Върбински се оттегли от настоящото продължение, за да пие шастливо ром и да снима *Карибски пирати 2*, нещата са скъпка скъпи потрънха много добре. Защото на 2, нещата за скъпка скъпи потрънха много добре. Защото на режисьорското столче приседна Хидео Накама, един от над-добрито японски хорър режисьори и автор на зверски добрия оригинал *Ringu*. И точно когато Всички очакваше как пичът с дъръннатите очи ще покаже на закоснелите холивудски извездни що е то хорър, нещата отмуха по гълъблите. Воден от съжетните глупости на Ерън Кръзър, *Предизвестена смърт 2* успява да опроверги практически Всичко, постигнато от оригинална, да разベンчава по безкрайно идиотски начин мита за демоничната касета и като идя да те отечи до (предизвестена) смърт. Остава единствено споменът за една наистина безумна сцена с побеснели елени и смътното подозрение, че пичовете до последно не са знаели дали искат да направят хорър или социална драма за семейството като основна клетка на обществото...

: 5/10

**Преводачката [The Interpreter]****Жанр:** драматичен трийлър**С участието на:** Никол Кигман, Шон Пен, Катрин Кийнър, Джестър Кристънсен**Режисьор:** Сидни Полак (Тутси, Фирмата, Сабрина)**Сценаристи:** Чарлз, Райфол, Скот Франк и Стиън Зебълън**Официална страница:** <http://www.theinterpretermovie.com/>

Доста проприоречив филм, който се разминава с определението „Лоредната лента, която остава в сянката на далеч по-добрия от нея саундтрак на Джеймс Нюитън Хауърд“ на костюм. Или по-точно на два костюма. Един рус и един прошарен. Никол Кигман и Шон Пен са толкова брилянтини актьори, че успяват да избегнат отвъд очакваната посредственост гори плоския и хаотичен сценарий с акценти върху агентският сърдът зъл африкански гиктатор, общочовешките послания за силата на любовта и приятелството и желанието за отмъщение, което се съблъска члено с добромът в хората.

Ком края захарните сироп гори ми гордеи малко в пъвче, но поне докато се стигна до там, получих сърдито динамичен драматичен трийлър от политически тип с остьръ носталгичен прикус за временната, когато всички бахме с един Том Кланси по-новинни и бързо все още беше свеж. Прочее *Преводачката* е тръвият филм, реално заснет в сградата на ООН, а не сред някакъв склонен на бързо декор, което означава, че камерата на Дарси Хондки пълзя събъсм реално из местата, която се решават събъсните на човечеството или поне някаква част от тях. Което се допринася за атмосферата, каквото и да си говорим.

Иначе историята разказва за преводачка в същата тази сграда, която се връща на работното си място, за да привере някакъв забравен баగаж и чува настрем приличната зала разговор на африкански диалект, който ѝ е познат. А събеседниците кратко си говорят за убийството на гореспоменатия гиктатор. В резултат пристига един изпъкан от проблеми агент на ФБР, на нашето момиче също се оказва, че не му е чиста работата и започва трийлъркото. В общи линии, ако съръжи на актьорската игра повече, отколкото на сюжета, мога с чисто сърце да ти пожелая „приятно гледане“.

6/10

**Господин и госпожа Смит [Mr. and Mrs. Smith]****Жанр:** ешън комедия**С участието на:** Брад Пит, Анджелина Жоли, Винс Вон**Режисьор:** Дър Лайлън (Самоличността на Бори, Дадай)**Сценарист:** Саймън Кинбърг (Хъх 2, представящият Х-Мен 3)**Официална страница:** <http://www.mrandmrssmithmovie.com/>

Изненадващо свеж римейк на телевизионен сериал от 1996 година с Мария Бело и Скот Бакул, който прикова вниманието ми още покрай земетръсното събиране на въвеждането на най-страховите съчетания между секоапи и актьорски талант в Холивуд на едно място. Опасенията ми, че Кинбърг е в напълни перордата си кучинца с глупости, а колебливата режисура на Лайлън няма да успее да понесе екшън от поборен ранг, се отпраздуват напълно. Което обаче по никой начин не пречи на филма да бъде унишожително забавен. Пит и Жоли се забавляват толкова искрено и до такава степен са се слели с персонажите си, че аз лично започна да се давя от смех още в откриващата сцена, докато ги гледах как пристенено и обкръжено объектът секуляния си живот с бранчен консултант. Реално поглеждано, целият филм бива изнесен върху актьорска игра и химия, които в случаи се оказват достатъчни, за да ми гарантират добро настроение за поне два дни след премиерата. Просто трябва да видиш притивашата с пистолет край живота на Пит, който поздравява съседа си, ужасен от погледа на Жоли, докато ѝ се налага да съръжи бебенцето, умопомрачителната страст при единственето – жестоко орязана от рейтинг комисията, сори – секс сцена.

Екранната война до такава степен е въвъншната на Лайлън, че пичът е успял да надраска съсствената си посредственост в една наистина страхотна, стръсъка романтична кардансово-танцовска финална престрелка.

Сюжетът? Смит са семейство наими убийци, нито един от които не е наясно с професията на половинката си, докато не им се налага да се избият взаимно по служба.

Оценката? Същата като тази, която Брад Пит дава на брака си.

8/10



# ПИСЪК

Автор: Александър Snake Бакалов

Нощта беше прекрасна. Една от онези безлунни нощи, когато звездите съветят гла пъти по-ярко от обикновено и човек на бърза ръка забравя за всички научни глупости, свирепи лайки тези дупчици в черния купол над света, през които прониква вечната сълнчева светлина.

Отклоних поглед от прозореца. Щъгълът, под който наблюдавах небето, ме наблюдаваше на никој нерадостни мисли, съвързани с моментното ми положение. Пак бих паднал от леглото. Натвртвам на пак. Отмакн си бих легнал, след края на сериала, вече за четвърти път се убеждавах, че мокметът на стапата отгавяна не е виждал прахосмукачка. Повтаряйте ми, не съм никак идиот, който се бори с мечки настън, просто левата в тротоар мотел са не-широки от полобин метър.

Добре ми наум, че в крайно време да се върна обратно между чаршафите, но нещо мързеше да стана, ток и се бях разсънил. Надигнах се на лакти и се заледях в червената лампичка на касетофон ми, настанен на масичката отсреща. Гари Мур продължаваше да държи на китарата си и да пее за любов, която по мое мнение бе достатъчно отвеждащо и приспивно, за да му позволявам да го праби по цяла нощ. Касетата беше за нищо не ставаше от вътрешне и бях решил в най-скоро време да си купя нова баладична простиранка за приспиване.

Мур тъкмо си замвори устната и започна едно соло на китарата, която си заслужаваше слушането и в будно състояние, когато се чу припукване и песента бе брутално прекъсната. От тонконоките долетя небъобразим шум, заглушаваш на моменти от шума на лентата, а после на всичко това, се разнесе смразяващ кръгла писък. Вик, изтъркан се не толкова от дробовете, колкото от душата на човек, изпаднал в плен на небъобразими ужас и болка.

Писъкът отекна за миг между стенинте на стаята и после разко засълъхна, оставайки ми единствено шума на лентата. Тъкмо когато си мислех, че ще полуя, останах сам и заслушан в ударите на сърцето си, записът припуха отново и Гари Мур се върна.

Седях на пога, без да мога да помръбна. Чубсъвъх как ужасът ме е сърдил за гърлото с ледените си липала. Не можах да отгрема очи от касетофон, който в този момент неприятно приличаше на черния едноок котарак от един разказ на ужасите, който чешо наскоро. А по масичката...

Светлина! Светлина! Светлина!

Чубсъвъх, че ще полуя в тази тъмница. Нощта вече ких не беше романтична. Объръщаше ме като гроб. Черен гроб. Дълъбок гроб.

По гърбовите! Нощната лампа бе подалеч от вратата, замотава хукнах към добре осветената кухня. Добре, че не пестях тока. Останах на прага, дишайки тежко и злякайки остатъките от вечериата си. На светло нещата не бяха толкова лоши. Дори кичуна по пищата не ми напомниха за кръв. Тъкмо направих горното заключение, когато токът реши да си отмъсти, задето не го пестях, и влез, че спря.

Пак по гърбовите! Сега, когато и музиката засълъхна, нещата съвсем се скриха. Най-найкасъв щурец яко зарадван от временното увлечение на китарния виртуоз, сътъркеше, та се късаше. За миг се зачуих дали га не напусна бунгалото и да не изтичам при него, но намеси това се върнах в стаята си. При касетофон.

Беше крайно време да си задам въпроса дали аз съм луд или никак наистина е записал писъка си на моята касета и то, когато съм спял. И на вас ли пър-

вото ѝ изглежда по-вероятно? И аз стишнах до това заключение и реших, че ще е най-добре да успокоя сърцето си и да попърся причината за разните му таки писъци, дено ги чухах по никое време, в губитошите, дено ги чешо пак по никое време. Пръвично трябваше да се убедя, че касетофонът ми не е в компакта от разказа на Едгар Алън По.

Кръв! Мили Боже, само не кръв, моляти се! Сега ще замърся очи и когато ги отворя...

Там си беше. Съмнително черната, в мрака, течност беше заляла по-голямата част от масата, а гъба маќки локички от нея се мърдеха върху кончетата на старата ми музикална кутия. Тънка струйка се беше стекла покрай надписа „AIWA“.

Струйаше ми се, че след като не усещах миризмата на кръв е редно да попътвам пръст в течността и след това шателно да го облича, както бях виждал да го правят по филмите. Така щях да устана, че халоцинирам или, примерно, че става гума за смазка...

Отстъпих няколко крачки назад. Мавната им на филмите. Злато да ми даваха, не бих докоснала онова нещо. Боже, ако оцелявам след този кошмар, сигурно никога побече няма да чета или да гледам хорър.

Пак погледнах към масата. По пога около вътчината мебел също имаше гориста съмнителни петна. Сега можех да забележа и класическата кървава дига, водеща делово от масичката с касетофон към тъмното коридорче. Поподължих се, но закърменините ми с триъръи нерви отново ми спестиха припадъка.

Дали все пак не халоцинирам? Отново замворих очи, но се уплаших и брзо ги отворих. М-м-гаа. Знаех какво е станало. Идеята проблесна възникнало ми и

в следващия момент вече бях абсолютно сигурен в правдата си. Найкъд избраният маниак, като пина с маската от „Хелоун“ или примерно като Фреди Кръгър, в набарал жертвата си в моето бунгало и я е ръгал с ножа си, докато уминал я в един-два пъти, колкото да ми изцапа масата. Както и да е. Докато се е съпротивявала, жертвата, без да иска е написала копчето за запис на касетофон ми и в убийствената пресърътния си волъпът. Убиецът се е усетил, бързо е пуснал обратно музиката и е излякал трупа на бънън.

Тъпло-о-о! Сценаристът - на кладата! Уес Крейвън никога не би засен филм по такава тъпла история, но в реалния живот...

Добре де, как тъй съм спял, докато са се трепели? Приемам, че изродът е въвлякал жертвата си в първото попадно му бунгало, за да си убие на спокойствие, приемам гори, че целият фланър не ме е събудил, но откоге накъде съм още жив? Не че се оплаквам, но не е логично. Зад се чуе записът на писъка, се избръмбала минимум страни и полюбна от касетата на Мур, която значи, че убийството е станало най-маќко преди четиридесет и пет минути. Може би също ги си ми съставил десерт и после да ме е забрадил. Току-вък се окажа по-голям късметия, откъдето съмна лелката, от която всяка седмица си купувам лотарии билет. Дори и така да беше, съмнаващът въпросът „А сега къде?“, който висеше над мен като Махалото на смъртта от филма „Робът и махалото“...

Добре, разбряхме се! Преставам да чипирам ужаси и се съсредоточавам.

Най-логичното решение бе да набързя 911 и да си кротувам. Не е зле, но за целта разполагах само с фъкбен калкулатор... Омнага.

Класическо решение беше да се Ѹвръжа и смело да поема по кървавата сълза. Хубаво, ама като нямах гори ноктревезачка. Бях тръгнал на посещение при ляля си, по гъвгъвите, носех си само касетофон и чинта с дрехи. Но беззашитен и от Червенията шапчца. И това отнага.

Най-импулсивното решение пък бе да си плъю на петите, но този вариант не минувах Ѹвъръжаващ проследяване, поне до някъде на кървавата диря, както и среща с мрака на коридора, където все още можех да се ушатам труп и/или убиен. Друг път нямаше, защото прозорецът, през който преди малко бях съверцавал звездите, се явяваше единствен за бунгалото и ба надлежно закован.

Мамичата му!

След възмутително напълбане събрах достатъчно смелост, за да надзърна в коридора. Външната врата звееше широко отворена и кървавата диря се глъбеше в ношта. Нямаше трупове, нямаше убийци. Не си дадох време за размисъл и хукнах на бънбън.

Стрях се, стъпил върху изтритвалката с надпис „БРЕ ДОША“ и се оглеждах страхливо. На около дъвеста метра от мен се намираше централната сграда на момчето. Вътрешността й бе осветена от трепкащата светлина на свещи. Поех си дълбоко въздух и с бодра крачка тръгнах ... по кървавата диря, която сиваше точно в обратната посока и водеше към храсталашите зад бунгалото.

„Спри! Луд ли си?!“ Къде отиваш, бе, тъпло копеле?!“ крешах си за аз ум, съмнено осъзнавайки, че щом се ругая с такъв хъс и осъзнавам каква глупост правя може би, само може би, не се движам по своя боля. И може би не бях луд. Продължих по следата, оставена от нечия телесна течност.

Стигнах до храстите и тъкмо успях да се поразся с въпроса през колко ли тръни и трънчета ще ме прекарат изпълзнатите се от контрола ми крака, когато влез, че спрях. Бързо отскочих назад, головил никакъв приглушени, стърквеш шум, зат спомнях от гъста разстилост. Двигателната ми система отново бе попаднала под зловредното влияние на съвата мътишка в главата ми. Какво искаше да ми каже незнайното про видение, пофтубано ми за малко? Показах ти пътя, но съвобонесният избор си е лично твой?

Поскочих на място, за да се убедя, че не съм нечия марионетка. Поне не е прекия смисъл.

Зашо се мотаех? Шумът, който чух, може и да бе издаван от катеричка, зрираща лешниче, но по ми мяша на лопата, забиваша се в пръст. Значи изключвам катеричката от кръга на заподозрените, защото споменатият инструмент не ѝ е по мярка. Кой ли може да се поти над селскостопанското сечиво по това време на годишното? Градинар, сядящ лалета? Земеделец, прокопавши царевицата си? Избранен убиец, закопавши труп? Бинго!!! Поздравени! Току-що спечелих голямата награда - надлежно разфасоване, извършено от професионалист. За да получи-

те наградата си, просто надникнете в близките хрести.

Водейки крайно остроумен диалог със самия себе си, за все пак продължавах да стоя на място и то, пак подскочих, за всеки случай, по свое желание. Защо? Пред мен беше съмрътта, чието тръпене всеки момент можеше да се изчериши, а защ мен се простираше животът, представен в случаи от същена бараща, осъществена от събещи, и пиян, но вътръжен пазъч. Просто като самия мен! Или...

Пред мен бяха отговорите на изговарящите ме въпроси, а защ мен мъчителното неведение. Нездрабословна гледна точка, но все пак... Това, че бях тук, на праца на големото разкритие не беше случайно. Това, че една част от мен изгаряше от желание да тръгна по следата, също. Поне така си мисях. И ако имах само мъничко, съвсем мъничко кураж...

В този момент тръкът, явно простиул ми разхищението, отново нахлу в лампите, разположени покрай бунгалата. От прозореца на моето се чу китарата на Гари Мур.

Зашиболих хрестите.

Трудно ми е да ви опиша онова, което видях от другата страна. Още по-трудно ми е да споделя с вас всички мисли и чувства, които преминаха през съзнанието ми в един единствен кратък миг. Парчетата от мозайката наистина започнаха да падат по местата си, но се оказа, че аз съм застлан на пътя им. И те започнаха да се забиват в мен, по-

добно на куршуми, разкъсваха ме, рушаха Ѹвичко, което бях, Ѹвичко, в което Ѹвръзах, Ѹвичко, което обичах и мразех, Ѹвичко... Всяко парче мозайка, всеки отговор, отнасяше със себе си частница от мен и аз оставах гол и безчуствен, готов да посрещна жестоката истинска без страх, без недоверие. Да разбера, че за мен не е имало друг път, освен кървавата диря, каквото и да си бях мислял в определени моменти.

Вижах мъж. Плещеш мъж, който копаеш яма. Гроб. Беше с гръб към мен и не забелязваше присъствието ми. Целият бе облян в кръв и пот. Потта без съмнение бе негова. Забиваша лопатата в гръбта на майката земя със същото устрие, с което пронизваше с ножа си човешка път. Вляво от него, в края на кървавата сълза, нарасре обрамсата с корица полинка лежеше труп. Светлината на близката лампа отразяваше изцвъклите му очи, галеше ледената му кожа.

Познавах това лице. Парчетата от мозайката започнаха да падат. Искаше ми се да пиша.

Да пиша отново.

Наместо това се прокашлиах. Убиецът разко се избръмта и замахна с лопатата си. Събсем инстинктивно Ѹвиха ръка, за да се предпази и чак се га видях, че тялото ми е полупрозрачно. Сечивото премина през мен като през въздух. Мъжът ужасено заостряваша на за-

Погледна към трупа ми и след това към мен. После започна да пиши.

# Дивото Vs. Питомното

## (Лошите момичета Vs. Добрите момичета)

Помните ли първата поява на Арагорн във *Властелина на пръстите*? Визуално по-скоро филм, въпреки че и в текста въпросната сцена изглежда по идентичен начин. Абсъютният мрак, пронизан от самотно пламъче, запаницивал в гъбе ледени очи. Ако оставим Богатия набор ледерастки шегови настрани, бих искал да си представиш същата сцена с женско участие. Изгарящият една неспокойна душа огън, проби за секунда през разширените от възбуда зеници. Миг, в който целят останал свят може да потъне в мрака на безразличието, докато времето в теб извежда към върхичност започва тихо да ръмжи. Мигът, в който хищникът спреша хищник. Мигът на възбудо-опасната страсти, който помита същания ти мир с ударната си вълна и разсипва край теб оргазмения прах на радиоактивен фолаут. Мигът, след който нищо вече не е същото. Мигът, в който искаш още и още, но в момента, в който се опиташ да оковеш въпросния нежен демон, с ужас възгуша как хладната стомана на Верисите се обаря в пурпур на пламенната независимост. Как изломищите с огън очи се присвиват леко и се фокусират върху нещо зад теб. В никой друг.

Водолагат на стичащата се кръв от разкъсаното ти сърце отмива с мъка спомена за твоя съкубус и се пипаш къде си събркал. Как всичко, което си харесал в тази прекрасна, лъжа жена, се е задействало в теб юзърф. И дали не е по-добре чеяя да извършиш поглед в мрака, в тръсещ на някое присъство във въла момиче. В кръгката, почти заучена нежност на опитомената от самата съфа жена. Жената, която сама че променя времето за тихо подрънващите в ръцете ти Верии. Жената, която ще те очаква в гома ти, размажвай-кало лахо опашка и ще носи чехлите ти в

уста. Добрите момичета, казват, отивали в рай. В раг на кротката семеен живот, който можеш да им предложиш. Живот, който ще бъде семен, дори възмата да се намирате в прокурорска Възраст. Живот на мишина, спокойствие и... скуча. Животът „да, мило – добре, мило“. Живот, в който пускати нима да надсъкони здравословните честоти, освен ако сърцето ти не бъде застиснато от никакъв проблем. Живот без никохе.

Бокса или липса на емоции? Нека да видим.

### Живей за шабания миг

Струва ли си, дяволите да го възмам?! Струва ли си да пристъпиш в огъня, да изгориш себе си в името на един единствен танц с плямъка. Танц, който ще остави по теб белези за цял живот. Танц, който никога няма да забравиш.

Разбира се, че си струва!

Животът ѝ отменяше на събото във външността е просто съществуване. Мога да застъпя пътя до гроба си с парчета от разбитото си сърце, но когато се обръща назад, когато пълзна ръка – ѝ почти несъзнателен жест – по белезите си, че знам че съм живя. Налистна.

Дива.

Лудо.

Ще знам, че съм прогад тялото си и душата си на десетки нежни демони. Ще знам, че съм доминирал – гори и за кратко – над сили, съизмерими с първичния хаос.

*Carpe Diem, for fuck's sake!*

Знам, че звучи като разплено хлапе, каквото саурно изглеждат на тези, в чиито очи се отразяват сенките на далеч по-вече години от моите. Знам, че

същите тези хора ще карат мрачно, убедени, че ще ми гойде аќъла в главата. И ще осъзнаят, че е много по-добре да имаш в гома си кучене, отколкото вълчица. Прави сте, пичобе. За себе си сте прави. И можете да знаете в ага на семеенния си уют и да чешете съществото с Вас между ушиците.

Аз лично смятам да тичам с вълци... чак докато не пропадна в пропастта.

### Синдромът на кучетата

Всички мъже обичат кучетата. Тънката уловка е, че определението „кучи“ се проявява единствено във тогда, когато творят и нещият интерес се сблъсква с членка катастрофа с много жертви. Външността, самата дума „кучи“ е финализиран момент в склата, унифициращ определенията, които преди момента на възприятие съблъсък са възпроизведени измежду „невероятно страстна жена“, „очарователна лудетина“, „прекрасно диво момиче“... Особено забавно е да наблюдаваш как всичко, което е прилягало никой мъж към никоя жена, се обръща против него. Осъзнаването на лекотата, с която са му пуснали, ражда унищожителна реброст, защото тази лекота не започва и не съвръща с него. Осъзнаването на факта, че във високородността на цялото лудеене никога няма да получи дюри един простичък омлет. Осъзнаването на неизбежността да контролиращ огъня. Осъзнаването на простичката, но замързла от тръбоначална пристройка на адреналин истини, че огънят топли прекрасно, на колкото побечи се приближаваш към него, токъв по-серизиен става рисков от изгаряне.

Горе използвах думата думата „забавно“ съвсем условно, разбира се. Забавна в случая е само страничната гле-

дна точка. Защото, централната гледна точка е белязана от пропадане.

Всички мъже обичат кучетите.

И всички мъже рано или късно осъзнават, че основният риск при живота на ръба е, че можеш – и най-вероятно ще – пропаднеш отвъд него.

### Вечната младост

*Live fast, die young.* Нали помниш основното motto на „изгубеното“ поколение на гебетесетите? Понякога наистина мисля, че най-краткият път към вечната младост е именно карането с висока скорост в насрещното платно на живота. Нямам никакво желание да умирам мал, но, да ти кажа честно, още по-малко ми се иска да умирам стар. Сподобствието на старините в лълещи се стоп пред камината и безплатни абонамент за Вестник *Трета възраст...* ами не ги искаам тези неща.

А старостта... тя е състояние на духа, не на тялото. Бръкчите, билата коса и пепелта по мялото ниат значение, докато духът ти гори в пламъците на поредната мимолетна страсти, в която кримите на запърхашите из стомаха ти непрекъснато ще изгорят.

Да, знам, че на тази страница говорих много побече за огън, отколкото за лошите момичета, за които външност седнахме да поспорим с теб. Но животът от заглавието... то е побече емоция, отколкото думи.

А за мен това беше една страница, белязана от участен пулс, животински секс, лунна светлина, гърлено ръмжене и катарзисен вой.

Една страница от живота ми такъв, какъвто го исках.

*Hokuto*

*Snake*

Знаеш ли, приятелю, съществува един свят на простието и неща. Свят, където начинът, по който се търкува въстество, обикновено е константна величина, неизпрочена от ръждана на относителността. Къде то истиините не се разлагат по границите на красноречието, губейки ясните си очертания. Там вие и вие по-често в четири, и даже по-рядко – само в случаите, когато пластовете на светопознанието, претърпели поредната си метаморфоза, все още се наместват, търсейки равновесното си положение – трягат или пет. Това е моят свят. Той е тук, в главата ми – колкото и нескромно да звучи, но кой ще се осмели да ме обвини в скромност – ти били?

В този свят днесният ни спор опадва в е намерил своя отговор. За какво си говорим тук сега? За дивите момичета. За лошите момичета. Какви още ефемизми ще измислим за кучките? По които тържества... – о, га, по които тържества наистина си падат.

Има един много велик лах на Николай Хайтб, мир на праха му, който с николко думи обобицва всичко: „Едно е да искаш, второ е да можеш, трето и четвърто – да го направиш!“. Искам да кажа... добром или лошото момиче, дивото или питомното, мърснината или домукината... – това е спор, който преди всичко, приблизи да прөбеше насам със себе си. Когато се случи кризовищите на съдебата да те изведат в близост до могъщото гравитационно поле на жената-Башм, и то неутръжимо те притегли, следва да се запита: мозък ли това, кое то толкова искам и имам ли понки, за да го направя?

Зашото тези жени са аномалии, приятелю – черни дупки, които изсмукват душата ти, изпитват без остатък Всичко, кое то тя може да им даде, без да дават нищо в замяна – Възмии. И Всъщност единственият начин да оцелееш, да се спридиш с някоя от тях в просто да нимаш душа, или... Хм, или да си твърдите много пич! Въпросът е – можеш ли? Си ли достатъчно пич? Знаеш ли изобщо какво се съвръжда в понятието, и ясни ли са ти измерванията на това „достатъчно“? Зашото не е достатъчно да си само пич – ако искаш да задържиш кучката при себе си, да не бърши просто една от крамките спирки по пътя и да не се пръвчиш в опустошена развали-

на, след като тя си отиде – тръбва да си ултимативнат пич.

Повъртай ми, Вероятността това да е по силите ти, в пренебрежимо малка.

#### Тайфуни с нежни имена

Ехомът на свидото минало на хомосапиенса отеква в гените на кучките. Същото echo резонира и в гласните струни на дребния тестостеронен звър – бебеш в най-мрачните къщички на мъкътата природа – изтървайди глух, кръвожаден реб.

Дивото зобе. Дивото в тях зобе диво в нас. Боже, мъжете наистина си падат на тези мърснини! Те събуждат генетичната ни памет, спомена за едни наистина мъжки времена, когато е ставало дума не за спечелване на благоволението на жената, а за узурпиранието на правото да я употребиш. Кое то е значило да блееш в битка за нея, опирати се на дързост и груба сила. Мъжете са се убивали някога заради жените. Бас държа, че на никото от тях им е харесвало това нагледно доказателство за властта им над синяната, но пръвсигналата, директна и простотвата мъжка природа. Облагалаз се, че и на дневните наслепнички на някогашните кучки също би им харесало. Сега времената обаче са други – мъжете вече не се убиват, или поне го правят по-скоро като изключение – но у кучката желанието да властва си е останало ненакърнено. Тя винаги ще избере хай-сийнън/блестин/богатия/красивия мъжкар и ще му се покорява, докато не го покори, или докато не го прездигнеша някак по-силен. И тозава с уподобление на наблюдателя резултата от съблудствията си породи.Ще си спиеш от уволненост, когато я удариш – когато, хванал косите ѝ, извеш главата ѝ и гробу я изпърла, озовайди незадешен в брат. Така ще разпознае породата ти – собствената си порода.Ще се блеи с още по-голяма стръб в теб и на своя ред ще издълбаш в кожата ти лицето на демона, който я пришпорва. И всеки – без задържки, без уловности, без да се съобразява с другия – ще си вземе своето. В егоизма на кучката ще намериш нужното ти опръдане да разбихши собствения си egoism. Нима не би искал, поне Веднъж в живота си, да бъеш съвършеният егоист? Достатъчно пич ли си да си признаеш? А достатъчно пич ли си да бъеш? Ако, и когато се наложи...

И все пак – защо като ношни пеперуди се втурваме към стихията на покара, изтъркала вътъка на тия огнени, губи харпи? Фундаментът в притегателната сила на лошите момичета за всеки достатъчно съзряла мъжки инвидиб, е мистрият на наисъда, пропъл аурата ѝ. Това не е просто е жената, за която тръбва да се бориш това е жената, с която тръбва да се бориш. Жената, която няма да се уплаши от стаяната и напирена в

тъгла от обществения морал и етика, но толкова присъща ти агресия – напротив, ще я пробокира. Тя няма да направи опит да подмисне звъра в теб, а сама ще разкъса берисите му – подгладайди и отпришиайди енергията му, докарайди го до самия ръб на границата, до която се простира контролът ти над теб. Границата, деляща човека от животното. Кучката живее задади тези мигове на ръба.

Сексът с нея е като изнасилване – взаимно изнасилване. Пет пари не давам дали ще прозвучи крайно, нито ще се извинявам заради това, че продължаваш ще хиляде години процес на цивилизацията в направляването на по-малко мъже и най-вече слепи за първичните инстинкти и животинското у тях. Търся, че у всеки мъж някое мнозъ, много тълбоко дъбне порицът да наисъди жената, да се отнесе към нея като към забъдана плячка. Поне Веднъж да остави звъра да овладееш изцяло съзнанието му.

Е, достатъчно пич ли си да го признаеш? И достатъчно пич ли си да го направиш? Защото кучката очаква да можеш, приятелю. Ако, и когато се наложи. Ти би го позволила с готовност – животинското у нея самата е достатъчно съхранено. Ще изрвеш от уволненост, когато я удариш – когато, хванал косите ѝ, извеш главата ѝ и гробу я изпърла, озовайди незадешен в брат. Така ще разпознае породата ти – собствената си порода.Ще се блеи с още по-голяма стръб в теб и на своя ред ще издълбаш в кожата ти лицето на демона, който я пришпорва. И всеки – без задържки, без уловности, без да се съобразява с другия – ще си вземе своето. В егоизма на кучката ще намериш нужното ти опръдане да разбихши собствения си egoism. Нима не би искал, поне Веднъж в живота си, да бъеш съвършеният егоист? Достатъчно пич ли си да си признаеш? А достатъчно пич ли си да бъеш? Ако, и когато се наложи...

#### Изборът

Само че сега говорим за съзнателен избор, не за инстинкти. Колкото и да те блече жената-Башм, ти няма да я имаш инстинкти, освен ако не си наистина изключителен. Тя в пъзел, нареден от хаоса, в който са вплетени стихийност и непостоянство, и чийто съществуване

е постоянно движение, промени, изменения, измени, изненади... Ти просто ще те употреби и захвърли. Ше ти предаде с лекотата, с която позволява егоизъмът да управлява живота ѝ. Кучката можеш да я изчукаш, братче, но ще създадеш сериозна бръзка и ще се окажеш за нея, само ако си глупав.

На другата възла е момичето или жената, която може да ти дари истинска обич. Кротка, но трайна, ласкова, уютна топлинка, която да стопли същето ти, докато крачиш през отредените ти дни. Поглед, в който да прочетеш съпричастност. Рамо, на което да се облекнеш. Очи, които да глаждат вместо теб, когато мъжкото до достойнство не го потязолява. Хладна длан, която да лежи на целото ти, когато животиските зарази те хърчат в очия на преската. Словленост...

Има и още нещо – Всъщност има още много неща, за които можеш да говоря въвело, но това – защото без него животът ни се превръща в параноично безмирание – е може би наяд-жактото и ще се спре само на него. Довериш ли. Не Бизирам рудиментарното тълкуване на понятието – вградта, че няма да ти изнебери – в съвременния, пращащ от изкушения и стрес спир, в който секъс табатумата и тесноизръдит, църковен морал отдавна вече са започнали да отпадат, към никак и друго спорадично кръшване в по-добре да се отнасяме с болезненост. Сексът няма нищо общо с духовността, така че да забравим за темата. Говоря за доверието, че за нея ти винаги ще си значим. Задади това, кое то си, а не задади това, кое то би могъл да бъеш. Доверието, породено от обич бе, човече.

Доверието, че в тийlide ще намериш тих, защитет от злободневността пристап. Че няма да останеш сам.

И когато пак пръвнеш да спориш със себе си, си спомни, че на Възната срещу тази на кучката стоя жената, която ще бъде фарът, осветяваш пътя ти в животиските бури. Жена, която няма да потзови да се изгушиши. Защото... знаеш, че понякъде иззубваш себе си, приятелю. Божия благодат е да има една душа, която ни е съхранила с любов, и при която можеш отново да се намериш.

# Истинската история на Жана Д'Арк

*Или как на клада е била изгорена... истината*

автор Diamond

Истината... както разправяше агент Мълдър на времето... е някъде там...

Странният момент идва, когато човек се озове на въпросното „там“ и видите му за нещата, та-кива каквито видях ги във времето, биват разместили рязко в напълно изненадваща посока.

Е, за бях някъде там. И сега се връщам, за да разкажа как е.

Както вече споменях в някоя от предишните части на моята пътеписка салунка, симпатичният град Нанси, в който понастоящем пребивавам, се намира в близост до родното село на Жана Д'Арк. Или поне до мястото, обозначавано по добрен начин в дебелите исторически книги. Защото се оказа, че вероятно се свидободол-бово Мила Йовович, наред с въпросните книги, пресъздават само една приказка. Една красива, изми-слена, легенда...

**Истинската Жана не е дъщеря на беден фермер, която чува Гласа Господен® и прегъва на свещена водна. Тя всъщност е отроче на франската кралица и на братя на краля. След раздялението си е устроена с рицарско звание и е отстранена от двора до на-върширане на тъньолетие. През това време получава добро от времето си образование, включващо уроци по Военна стратегия. В резултат на цялата история, тя става главнокомандващ на франската армия, обръжда се с до-статично кадърни светилници и печели историческите си битки.**

**В последствие не е била осъдена на смърт от лошите англичани и не е била изгорена на кладата. Тъкмо на-против, след като приключва с военна-та си кариера, Девата-воин се омъжва за един рицар, колега от армията, и умира от старост на около седемдесет години, която за нова време е сериозно постижение.**

**С една реч – нито Орлеанска, нито дева.**

Как го научих ли?

Някъде през миналия век, в една по-пълноразрушена църква, случайно бил открит гроб с госта наебусмислен епитета. Бързо се изяснило, че там почиват гробниците останки на Жана Д'Арк. След дежурното запитване до Ватикана, съпроводждано издаването на разрешение за разкопки на свещена земя, се развихържесток скандал, църквата и гробът биват наредно унищожени, а цялата история – старателно поту-лена. Аз имах честта да я чия от близък родния на откривателя на споменатата надгробна плоча, която, по стечението на обстоятелствата, е един от преподавателите в универси-тета ми в Нанси. И изобщо не се съ-мнявам в достоверността ѝ.

Кардиналите задействали всички възможни вързки на църквата, за да не развалият красната легенда, но начин, който бил разрушил из основи един от стълбовете на това, кое то сме съвникали да възприемаме като „френско“. Все пак, все как ще се почу-в-

ствате, ако спонтанно научите, че Левски щастливо в дождя бълбоките си старици на чардака в никакъ боза-ташка къща, а онова зловещо бесило е самотен емоционален проблъск, роден под перото на Иван Вазов. Примерно.

Има още една сериозна причина – Жанито е канонизирана за светица и даването на публичност на подобно историческо разкритие би подорнило жестоко автортетата на католическа църква.

Конспирацията са задържавача от факта, че архивариат на Ватикана също се оказал роднина на лобитопийски историк и му разкрил, че гори той няма достъп до истинските документи от онова време и място. Следовател-но там се крие още нещо...

Не зная за вас, но на мен този вариант на историята ми допада много по-добре, тък и звуци значително по-реалистично. Пък и Винага съм си падал по заплетените конспирации, какво да се праи.



**STUFF**



**СЪДЪРЖАНИЕ**

87 | [HardwareBG.com](http://HardwareBG.com)

91 | ПИСМА

93 | Фийчър

Модел Теодора Аманасова

Агенция Xgroup Models

Фотограф Александър Конев

Гриф Иванко Андреев

Сесия Gamers' Workshop

Изврати SMS на номер  
**2260**  
и **Globul**

Обяд се от стационарен телефон на  
**0900 40 400**  
и **Globul**

www.

**fresh**

.bg

## мелодия ТОП ХИТОВЕ

eleni paparizou - my number one **НОВО**  
ши виденциев - они **НОВО**  
псует - 3 в 1 **НОВО**  
anglicica agurash - love me tonight **НОВО**  
the black eyed peas - don't phunk with my heart **НОВО**  
ene cara - fame **ХИТ**  
стата - всички дрехи ми пречат **ХИТ**  
ther - caught up  
interfeat samanta fox - touch me  
и клавара **ХИТ**  
5 cent ft. tina mcgraw - candy shop **ХИТ**  
illy ft. tim mcgraw - over and over  
moms brown - i feel good  
chemical brothers - galvanize  
чимчес и енчес - galilai **ХИТ**  
матя магасарян - бай магрант  
atian minrone - diskoteka boom **ХИТ**  
no & costi - lecaszuri si suparari  
minem - mockingbird  
iting nations - out of touch



## МОНО ПОЛИ

422395 422416  
422396 422417  
422397 422418  
422398 422419  
422399 422420  
422400 422421  
422401 422422  
422402 422423  
422403 422424  
422405 422426  
422406 422427  
422407 422428  
422408 422429  
422409 422430  
422410 422431  
422411 422432  
422412 422433  
422413 422434  
422414 422435  
422415 422436

## TRUE TONES

о ч си групова 422437  
с музикални видини 422438  
телефона 422439  
ти нашият войник 422440  
игни то 422441  
хладилни марки 422441  
коюз кази че ще ми 422442  
ти куче, ала друг път 422443  
што пъти съм се напивал 422443  
ами ми дама на бала 422444  
си чукундур 422446  
ка 422447  
ар телефон 422448  
ела 422449  
иркане по мацка 422450  
всеко човече 422451  
не касичка 422452  
тел 422453  
пк 422454  
бешки смах 422455

## САМО ХИТОВЕ

ох, ша ма самоубищ 422456  
мани тояк звъни 422457  
каде си ма парцал 422458  
баба ага 422459  
реч на тодор жиков 422460  
sms 422461  
оргазъм 422462  
ало, ало 422463  
ало шефре 422464  
брим брам 422465  
готин смах 422466  
повършане 422467  
патка с патка такава 422468  
сосна пусвна 422469  
формулка 1 422470  
тасманский дявол 422471  
отбор легенд цска 422472  
хеликоптер 422473  
бомбардировки 422474  
панаки 422475  
аааа крокодил 422476

## ХИТ ВИДЕО КЛИПТОВЕ

само при нас

и кънцо и енчес - кънко - не е  
смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

смет и 88-  
ваша работя

амет и 88-  
твоу юу

глории -  
изповед

мая -  
party time

преслава -  
дяволско желание

тъпсурт - 3 в 1

устата - всички  
дрехи ми пречат

и кънцо и енчес - кънко - не е

# MSI P4N Diamond – SLI и за Pentium процесорите

## Чипсетите на nVidia

Историята на nVidia на пазара за чипсети е кратка и изпълнена с бляскави моменти. Първият им чипсет беше обявен преди около 4 години – Crush 420. Той беше за AMD процесори и ако трябва да сме искрен, проблемите му бяха повече от предимствата – най-вече с гравийерите.

nVidia прекалено бързо влезе „8 час“ и обяви чипсета, който катогорично отне короната на VIA, коя-

то до този момент необезпокоявашо заместваше 1-вото място като доставчик на чипсети за AMD процесори.

Последваха също много успешният nForce2 и nForce4 чипсети за AMD Athlon64, които още повече замърсяха водещата позиция на nVidia в този пазар.

Лагерите бяха добре разпределени – ATI започна да прави чипсети за Intel, а nVidia влягаеше пазара за AMD чипсети – гъвата процесорни гиганти си бяха разпределени пазара много умело и балансирано до но-

ември 2004г., когато nVidia и Intel размениха официално лицензи за нючите технологии. Това беше особено важна стратегическа крачка за nVidia, защото вече огромният пазар на Intel се отвори за тях. За тази стъпка се говореше (т.е.пускаха се слухове от доста време) но евдажа минулата година тя стана конечно реална.

Дали обявяването на SLI технологията, която дава на системите с AMD и nForce4 SLI голяма преднина пред която и да е система с Intel процесор, е катализирало процеса или не – можем само да гадаем (лично аз така предполагам).

Самото партньорство между Intel и nVidia също е интересно, обаче. Определено то не е враги при пръв занос и общи интереси. Просто Intel направи „приятел“ партньор един от най-големите си потенциални конкуренти. Един от примерите за това е и фактът, че nVidia за момента не е обявила SLI версии на чипсета си и по този начин не влиза в каквато и да е пазарна конкуренция с чипсетите на Intel, която са значително по-евтини.

Официални чипсети беше обявен тази година на Cebit, където всички водещи фирми показваха дълги платки, базирани на nForce4 SLI Edition.

## MSI P4N Diamond

Позводът за това ревю е първата обявена и излязла реално на пазара дълга платка с новия чипсет – MSI P4N Diamond.

За фирмата е излишно да споменаваме – последните години е в четвърто на производителите на дълни платки, един от най-големите производители на видеокарти, който през последните години разширява

все повече и повече продуктите си във – сървърни решения, преносими компютри, оптични устройства, въгебоне системи, Mp3 плейъри и др.

За дълната платка – P4N Diamond въобще е първото дно с този чипсет, попадало ни в ръцете и… още и ние не знаем какво може.

Това, което можем да кажем за дълното преди да го разгледаме и тестваме е, че Diamond серията на MSI е „най-наточената“, притежава всички възможни екстри и е предназначена за ентузиастите и манипулатите, търсещи максимални възможности за обвързок и – естествено – всички възможни екстри.

Искам да се спра на чипсета преди да премина към дълната платка:

nForce4 SLI Intel Edition за разлика от nForce4 SLI за AMD използва класическия дизайн на чипсети – гъвамоста, северен и южен. Гъвата чипа си имат и имена: северният е кръстен „System Platform Processor“ (SPP), а южният – „Media and Communications Processor“ (MCP).

В SPP има интегриран DDR2 контролор (първия на nVidia) и 19 PCI-E „канала“ – 16 от които се използват за видеокарти или SLI (гъвамо видеокарти) – x16 PCI-E при една инсталация видеокарта или гъвамо x16 PCI-E слота, работещи в режим x8 + x8 PCI-E при инсталацието на две видеокарти – SLI.

В южния мост (MCP) се помещава 7.1-каналният звук, който не е Sound Storm, десет USB 2.0 порта и гигабитовата мрежа с Вградения firewall, наречен „ActiveArmor“, поддръжка на 5 32-битови PCI слота. Дисковарата система (крыстена „MediaShield“), поддържа четири S-ATA контролора, които имат NCQ (native command queuing) и са S-ATA II (до 3Gbit/s транфер). Естествено, присъстват и 2 P-ATA контролера.



Интересен факт е, че северният и южният мост не комуникират помежду си чрез PCI-E шината, както всички останали чипсети за Intel. nVidia в случая са проявили малко творчеството, събирали най-хубавото като технологии от Intel и AMD и са използвали HyperTransport технологията на AMD, с която те имат доста голям опит.

За лично мое съжаление чипсътът на nVidia за P4 не поддържа DDR 1 памет, а само DDR2 533 и 667MHz.

Тук ще разгледаме производителността на дъното само с една видеокарта, а следващия брой ще видим какъв може и в SLI режим. Това се наложи, защото за момента няма чипсът на Intel, който да поддържа във видеокарти.

#### Тестова система

Intel P4 640 (3.2GHz with EM64T)  
2 x 512MB DDR2 533 A-DATA Vistesta  
80GB Hitachi 7k250 8MB cache S-ATA  
Sapphire Radeon X800XL 256MB DDR3  
PCI-E  
400W Fortron PSU

И самите дървя:  
MSI P4N Diamond  
ASUS P5AD2-Delux  
EPoX 5LWA+

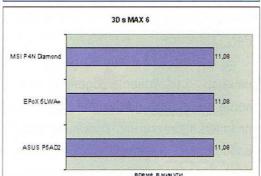
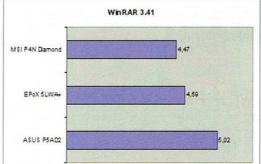
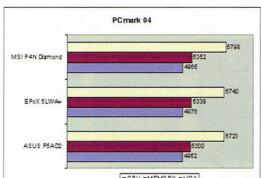
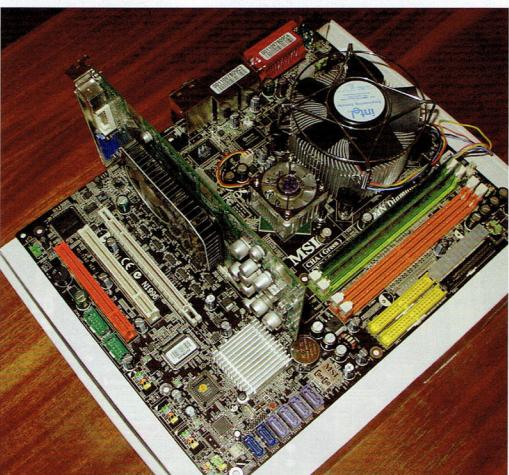
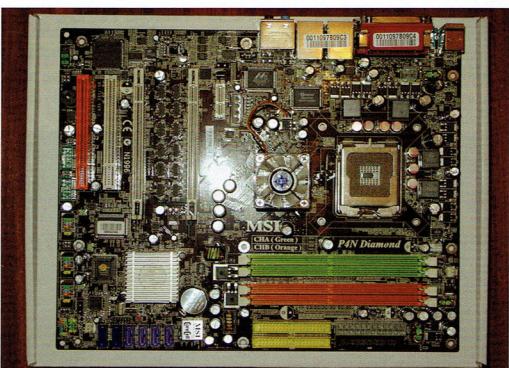
Платките на ASUS и EPoX са най-модерни за момента чипсет за P4 процесори - i925XE.

## Заключение

За съжаление нямам да мога да се спра подробно на всички настройки и възможности на дънната платка. С две три суми ще кажа, че фактически всички необходими настройки и възможности за обзорък и оптимизация. Без никакви проблеми стигнахме 4.1GHz (което беше максимума на самия процесор - щоможеше и още).

Дънната платка и самият чипсет не само оправдаха очакванията ми, но и ги надминаха. За пръв път срещаме чипсет за Intel процесори, който да е по-бърз и с побече възможности от интелските чипсети. Освен производителността, nVidia направи възможно и ползването на SLI системи с Pentium процесори – досега това беше запазена територия за AMD системи.

Единственият минус, който намерих на дъното, е неговата цена. Не че тя е изненада (всички аналогични дънни платки са на подобна цена), но определено е огромна „спиралка“ този чипсет да стане масов.



## ATI Crossfire - по-интелигентното решение



Алтернативното предложение от страна на ATI спрямо конкуренцията SLI технология се забави с няколко месеца, но изглежда през това време инженерите на ATI са работили доста сериозно за подобряването на Crossfire. В краина сметка обаче, от ATI вече са готови да представят своята Crossfire платформа, която на пръв поглед изглежда доста по-обещаваща от добре познатото ни SLI.

### Crossfire

Като цяло впечатлението ни от мястото на ATI са доста по-добри, отколкото тези от Вече досъдъната SLI технология. Само са надяваме крайният продукт в лицето на Crossfire платформата да не се окаже само многообещаващ на думи, както стана със SLI-то, а да се окаже на практика.

Говорим за платформа, която е съставена от 3 основни компонента (ако и е при SLI технологията на NVIDIA), а не просто за като и да е външна платка или видеокарта. За да можете да се възползвате от възможностите на новата технология, ще трябва да разполагате с три основни

платки - Crossfire съвместима фънна платка с Intel Pentium 4 (LGA-775, все още не е ясно положението с поддръжката на двудържателните Pentium процесори) или за Athlon 64 процесор, използвайки ATI Express 200 чипсет; нормална ATI-базирана видеокарта от X800 или X850 серията (всяка една налична на пазара, независимо от производител); и Radeon X800/X850 Crossfire Master видеокарта (в зависимост от модела на другата карта). Тези три компонента са достатъчни, за да имате готова Crossfire платформа, която, естествено, ще трябва да гоокомплектувате с подходящ процесор, памет, твърд диск и т.н.

Още нещо интересно, което забеляз-

вате при Crossfire, е че видеинформацията от двете видеокарти не се прехвърля по PCI-E шината. Вместо това от ATI са решили да не затормозят допълнително последната и да реализират връзката между двете карти по съвсем различен начин. Тя е изцяло външна, като за целта са използвани специален кабел, съвръзващ Master карта (място за слота съспециализиран за целия порт, наречен DMS) към DVI порта на втората видеокарта.

Външната връзка на видеокартите дава и още една голяма интересна възможност - използването на Crossfire и на други дънни платки, освен базираните на ATI Express 200 чипсет. Естествено, това е оставено за близкото



Risk Greenline Athlon 64 2800+ 160GB

CPU: AMD Duron Athlon 64 2800+ (512KB L3754) tray  
MHz: 2.8 GHz VCore: 1.75V  
RAM: DDR 333 512MB 400MHz/PC3200  
VGA: ATI Radeon X850 PRO 256MB/DVI/TV-out/VGA/HDMI  
HDD: 160.0GB HD SATA/150/7200/RAM  
FDD: 1.44MB  
Optical Drive: DVD+/-RW, DVD Drive/16x4x4x  
Power: 250W  
Speakers: 8 cm color fan  
Case: Modcom FEL307 Mid Tower Case ATX with PS 300W CE PIC  
Fan: 8 cm blue LED fan with 4-Pin  
TV tuner: Logitec TV2000XP Pro TV/FM/SECAM/AM/PoC Card

**931 лв.**



Risk Profileline P4HT 550 160GB

CPU: Intel Pentium 4 550 3.4GHz (1MB, 800 FSB MHz)  
MHz: 3.4 GHz VCore: 1.75V  
RAM: DDR 2 512MB 533MHz/PC4000 SA  
VGA: NVIDIA GeForce 6600GT TDR 128MB/128bit/DVI/HDMI  
HDD: 160.0GB HD SATA/150/7200/RAM  
FDD: 1.44MB  
Optical Drive: DVD+/-RW, DVD Drive/16x4x4x  
Power: 250W  
Term. Det. CaseTek 3.25" MultiFun Therm.Detector  
TV tuner: Leadtek TV2000XP Pro TV/FM/SECAM/AM/PoC Card

**1669 лв.**

**Ако си геймър ...  
Влез в играта с  
геймърските станции  
от Риск Електроник**



Risk Profileline P4HT 550 160GB

CPU: Intel Pentium 4 550 3.4GHz (1MB, 800 FSB MHz)  
MHz: 3.4 GHz VCore: 1.75V  
RAM: DDR 2 512MB 533MHz/PC4000 X2  
VGA: NVIDIA GeForce 6600GT TDR 128MB/128bit/HDMI  
HDD: 160.0GB HD SATA/150/7200/RAM  
FDD: 1.44MB  
Optical Drive: DVD+/-RW, DVD Drive/16x4x4x  
Power: 250W  
Case: Modcom FEL307 Mid Tower Case ATX with PS 300W CE PIC  
Fan: 8 cm case blue fan with 4-Pin  
TV tuner: Logitec TV2000XP Pro TV/FM/SECAM/AM/PoC Card

**788 лв.**



Risk Greenline Sempron 3000+ 160GB

CPU: AMD Sempron 3000+ 2.0GHz (121K, FS333, SA) Box  
MHz: 2.0 GHz VCore: 1.75V  
RAM: 512 MB DDR PC3300 400MHz  
VGA: Leadtek X850XT TDR 128MB/DVI/TV-out/DVI/AGP Card  
HDD: 160.0GB HD SATA/150/7200/RAM  
FDD: 1.44MB  
Optical Drive: DVD+/-RW, DVD Drive/16x4x4x  
Power: 250W  
Case: Modcom STEP 107 Mid Tower Case ATX with PS 300W CE PIC  
Fan: CoolerMaster ULTRA SILENT 80mm Case Fan

**788 лв.**

**Голямо разнообразие  
от геймърски станции  
за всеки вкус с 3 години  
пълна гаранция**



Risk Greenline Athlon 64 3000+ 160GB

CPU: AMD Duron Athlon 64 3000+ (512KB L3754) box  
MHz: 2.8 GHz VCore: 1.75V  
RAM: DDR 333 512MB 400MHz/PC3200  
VGA: ATI Radeon X850 PRO 256MB/DVI/TV-out/VGA/HDMI  
HDD: 160.0GB HD SATA/150/7200/RAM  
FDD: 1.44MB  
Optical Drive: DVD+/-RW, DVD Drive/16x4x4x  
Power: 250W  
Case: Modcom FEL307 Mid Tower Case ATX with PS 300W CE PIC  
Fan: 8 cm case blue fan with 4-Pin  
TV tuner: Logitec TV2000XP Pro TV/FM/SECAM/AM/PoC Card

**1451 лв.**

**Конфигурациите са с 3 години гаранция**

**За побеждени конфигурации:**

Макар - "Риск Делът" предлага  
на купувачи от "Риск Делът" 10% от цената

на 10% от цената на покупка

бъдеще като въвентуална възможност за разширение. За момента са съвместими (вероятно отново софтуерно ограничение, както при Ultra Версията на nForce4 чипсета на Nvidia) само дъната сърцевина чипсет на ATI. Защо не за бъдеще, ако сте си купили nForce4-SLI и SLI видеокарти и сте останали негодовани, га не преминете на ATI Crossfire само сменяйки Geforce видеокартите с X800/X850 на ATI? Това ще било една доста интересна възможност, още повече, че и VIA, и Intel вече имат чипсети, които поддържат гъв x16 PCI-E слоти...

### Режими на рендериране

Тук се вижда, че инженерите от ATI са положили голяма сериозни усилия, за да измислят най-оптималните режими за обработка на изображението от гъв (или повече) видеокарти, като не са спрели само на скоростта на работата, но са помислили и за поборване качеството на изображението.

**Alternate Frame Rendering.** Презкадрова обработка. При този режим на практика едната карта обработва първия кадър, другата - втория, след това третата карта обработва третия, а четвъртата - четвъртия и т.н. Или, с други думи, едната видеокарта (или графичен процесор) обработва четните, а другата - нечетните кадри, като в последствие те съединявани и извеждани в правилната последователност на екрана. На практика този режим осигурява най-високия скок в производителността (повече кадри в секунда), като той може да бъде използван както при OpenGL, така и при Direct3D графични приложения.

**Scissors.** Извеждана на този режим е да разпределят динамично всеки кадър на гъв равни части, спрямо сложността му, така че гъвте видеокарти да обработват единвременно еднакво количество информация. При приключване на рендерирането кадърът отново бива съображен в едно и подаван към монитора. Този режим също е съвместим с всички OpenGL и Direct3D графични приложения, но той рядко дава по-добри резултати от AFR.

**SuperTiling.** Това е новият режим на ATI за по-ефективно разпределение на напомърдането между гъвте видеокарти. При него шаката картина бива разделяна отново на гъв части, но гъвът вид на неща като шахматно поле. Всяко поле е с размери 32 пиксела, като полетата са подредени така, че да се регубят през едно за всяка видеокарта. При това положение се получава много добро разпределение на екрана, независимо от изображението, без това да боди до допълнително напомърдане на централния процесор на компютъра. Това е така, защото „решетката“ винаги е в една и съща форма и размери, а не се променя динамично, което да боди до нуждата от допълнителни изчисления. Това е и причината нерядко този режим да се представя по-добре от Scissors. За съжаление обаче имаме възможността да го използваме само при Direct3D приложения.

**Super AA.** От ATI са направили нещо на пръв поглед много просто и логично, за да позволяят „обединяването“ на гъв на възможностите за използване на AA на гъвте видеокарти (стандартно може да пускате до 6x AA). По този начин можете да използвате ефективно до 14x Anti-Aliasing, за поборване на качеството на изображението (което скромността не е най-важният фактор).

Вероятно се питате как точно става възможно да се получи 14x AA от гъвте видеокарти, които разполагат с максимум до 6x AA, при което би трябвало да се получава максимум 12X при обединяване на изображението? Това се постига с изместването на центъра за всеки един пиксел на определено разстояние, като се изместват при гъвте видеокарти, така че да не създава, се получават гъв различни центъри на всяка точка. При това положение вече имаме 14 позиции, които служат за определяне на видимостта на търсъре малките геометрични обекти, които обикновено ни са видими без използване на AA, тъй като без Anti-Aliasing само геометричните обекти, съвпадащи с центъра на точката, са видими.

### Какво да очакваме от Crossfire

За момента разполагаме само с резултатите, обявени от ATI и техните уверения за преимущество, на които естествено не можем да се доберем напълно.

Както и при SLI, и тук максималният прираст, който може да се достигне, е 100% подобрене при използването на гъвте видеокарти. Естествено, това е теоретичен максимум, тъй като той е място вероятно да бъде достигнат, освен в специфични извънредни условия. От ATI заявяват, че в новите приложения, нуждаещи се от сериозна графична мощ, Crossfire може да осигури над 80% (!!!) ускорение в производителността, спрямо тази, осигурявана от една видеокарта.

### Поддържан софтуер и хардуер

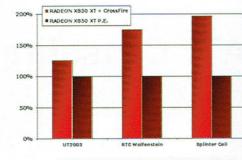
Така добре познатите профили за поддържаните приложения, на хората, използвали SLI, не са необходими при използването на Crossfire. Това е така поради простата причина (или поне от ATI търсят тaka), че ляжката реализация е съвместима като с всички съществуващи приложения, така и с преотъпчители за излязат. При Crossfire стандартно е активна функцията за обработка на графиката от гъвте видеокарти, като в зависимост от желаниято на потребителя може да се работи в режим за ускоряване на производителността или за поборване на качеството.

Видеокартите, които ще могат да се използват за изграждането на Crossfire система, са всички модели от X800 и X850 серията. От ATI обещават, че не би трябвало да имат проблеми гори с използването гори на AIW (All-In-Wonder) карти. Тоесть, ако вече притежавате една от тези видеокарти, то вие сте с 33% по-близо до изграждането на Crossfire система. Остава ви само да се събуете с Crossfire съвместима дънна платка и Crossfire съвместима Master видеокарта.

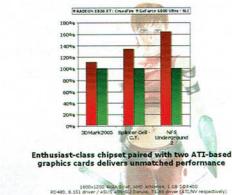
Съществуват само гъвта различни мастър карти - Radeon X850 Crossfire Edition и Radeon X800 Crossfire Edition, като в зависимост от това да имате различни характеристики. Ако съвместима с видеокарта от X800 или X850 се

### CrossFire Powers All Titles

Brand New Releases and Old Favourites



### Fastest Gaming Platform



приятна, трябва да изберете и съответната Crossfire модел.

### Кога да очакваме Crossfire

Първите модели вероятно ще са на пазара още в началото на месец юни, но без наличието на master видеокарти няма да имате възможност да си асемблирате Crossfire поне около месец. Videokartите ще бъдат в три различни разновидности: RADEON X850 CrossFire Edition с 256MB памет с очаква га е на цена от порядъка на \$549, RADEON X800 CrossFire Edition с 256MB около \$299, а Версията му със 128MB ще бъде от порядъка на \$249. Според обявената за момента информация, масовото производство на X850 Crossfire картите ще започне в края на месец юни, а самите карти ще бъдат достъпни в пазара около средата на месец юли. X800 серията ще започне малко по-вече, като с очаква га да бъде достъпна в началото на месец август.

Никога гостеса не са ме питали кое ми доставя по-голямо удоволствие - писането на Редакцията или отговорите на писмата. Всъщност и аз не си го бях зададал този въпрос, докато съм преди ми не се нажда на пиши и блезанти ми хрумва, че в гъбата слуша на практика съсъзнателна някаква форма на комуникация. Докато в първия случай обаче в общуването се промъква леко незадрав оттежник и, поглеждайки се отстрани, картичката търпят много напомня на някой, който се приказва сам - само по себе си обезпокоителна тенденция - не, сериозно говори! - то тук нещата стоят по-инче. С няколко думи - с ергофоничночувства четем писмата ви. С не по-малко им отговори. Ше прозучи като книга, но истинал е, че по този начин деците трябва да успяват да ви почубстват като хора и иначе търпят регламентираните им отношения „редактор-читател“ съвпада чисто съсщество близост. Наред с останалите редакторски колеги, се чувстват задържан от изказа призналостта си на всички, които ни писаха и помагаха „Вързаката ни“ укрепват. Иначе месецят премина под потопната гора на отговорите на анкетата. Получихме безпрепредилено много анкети-пистолети, които ни дадоха възможност да видим още по-добре, както и да видим събеседници преди да бъдат изслушани. И също така бяхме съвсем наясно, че това ни беше от золата полза.

С учаудан например научихме, че побежето от писалите ни всъщност се кефти на момичетата, които снимаме за списанието и биха също това да проръчат - никой гори харесвам и кориштам. Без някакъв учуудан устаницираме, че последната корица не е харесала на какъв-речи никого. Разбряхме обаче, че в секундите на „германски фантазии“, над-редно участие взима Райна от телевизия Планета, парон - от Bloodrayne. Както и, че побежето от нас не се плашат от покаране, спеша да разполагат с достъпно време до наградите и отнесат на фонд компа. И още многое, много други неща.

Благодарността си ще изразим като награди във формата на последния брой на „Благодаря, че получаваш и съсък“. „Лиско на месец“.

Ето и да късметлиите за този брой, читатели имена биха изтеглили на лотарийски принцип без присъствието на арбокат:

**Голямата награда: болен Brooklyn Booster XXL**



Печели я: **Александър Василев Илиев** - София, кв. Абродица № 86

**Поощрителна награда: игра Matix Online, включваща и единмесечен безплатен акаунт**



Печели я: **Йован Николов**, yovan@abv.bg

**Наградите са осигуриени от фирма „Стърлинг“**

**Freeman**

А сега ще оставям насам с някой от отговорите на анкетата, които подграбах съвсем набързо и почти произвързано - моя за извинение, ако някой, пройвл оригиналност, се почубсваша незаслужено пренебрежнат, че името и отговорите му не са съдържани във

съврака - са сърцето на политиката, което е доста къръпнато. Тя въпросната политика от Damassus go Taranis. Вони на крака, които си разменят куфарчета със злато, за което ние, миролюбивите хората, бъвши се само среди horde-и и монстри (бив гулуматите и 8 тази група - монстри - могат да влязат като нищо), но принцип се трепрем по няколко дни/месец/години/забиси от количеството жълто 8 куфарите/концептнерите.

**Васил Георгиев Крестев**

### Занимание?

Занимавам се моята приятелка напоследък, иначе работя в МВР /без майстор/ама мой Freeman се е изляз напоследък в последния брой по темата

**Къде възражава най-отвлечено то сексуално изживяване, съвръзано с игра?**

Сигурно ще Ви се стори прекалено странно или извратено, но съм си го изпълсихте... То възможно е си, и е инспириран от някои арви: трибърът със Assassin's, Night Elf-ка, докато съм обкръжен от танцуващи Арпъри само по юл и колчан със стрели измежду които бабно се пропълва Blod от Rayne (пак и без нищо) и също така бабно и еротично им изпълва кръвбачцата...

**Тройка кебапчета с гарнитура или духовно просветление?**

Тройка блондинки без гарнитура, просветлението след това само ще си гойде.

**Алкохол или наркотици?**

„...съветовен мир и четвъртърът милиард долара“ (штат: Sander)

**Какво би излязъл под „Не, благодаря, имам си по три кашина и от време“?**

Аз: Разбръзам нахален търпобец в Илиянци Мол Тајкуин, клас Ром, който вика „Насам народе, кой разбира тук се спира, аз бихе да ги къщ и згрди аз бихе всеми купи нещо, че няма съм какво да купя за ядене на чаветата.“

**Какво би излязъл 8 ўют с Азис?**

„О, Азис нахъзи се какъв, че ме обичаш..... набегу се ти,

за да пашеш хъзни се и подай ми базелина да ти покажа как боли... сърцето.“

**Йован Наглов**

**Зандо (си купуваш списанието)?**

И мати тъй ма пита, и кам' му реко че мно'о мъ кефи, той ни мъ разбра и ся 8 купувам с паричките за пийене. Ен ден от месца ни пий' заряд Вас, ама ко да прай, откате рагатори, пичово!

**Какво правиш с прочетените броеве?**

Това е бълга и почиствама история за живота, смъртта и прераждането. Прочетените Веднъж списания се възнасят като рафти на клоузетната литература. Там чакат своя момент на възкресение, или казано с други думи - ги ми се досере. Когато на бегом гемя някое от мяк и седна на блатото сточке пречупчото по-смешните стапашки, шо-то бех прочел нещо от некъде Вестник за 3-тата Възраст, хеморигити и ниските пенсии, че когато се смееш лайната падаш по-лесно, благодаря ѝ, че ѝ има и ѝ тези трудни моменти!

**Тройка кебапчета с гарнитура или духовно просветление?**

„И била“, както беше казал една неизвестен габровски поп.

**Алкохол или наркотици?**

Абе имаш едн щац, за ефо море, за едн гларус, дето си плуба до една шамандура и нещо го хбаша за тонките и го пита плубът ще или минус гвбъ?“ - Вашите въпрос е същия, безобразие!

**Христо Узунов**

**Какво най-много то допада в списанието?**

„Gamers‘ Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тези, които тласкат тази индустрия напред. Workshop е независима мегия. Не обслужваме интереси.

Можете да се доберете на нашите ребята и мнения, защото на първо място сте вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ѝ изнебирам, да не предадем доверието ви. Вие заслужавате именно това и нищо по-малко от това.

Сега нека броят продължи.“

Отношението. Характерът. Стилът. Тия три неща.



# Зашо „лошите“ игри са лоши?

(Размисли върху възхода и падението на PC гейминга)

Автор: Duffer

От гледна точка на моята персонална гейм хронология, всичко започна с **Revenant** – лято есенните 1999-го. Усетих ще вратовреме си горещия дух на бездесъщите Blizzard Entertainment, когато шумно обещавах да пуснам **Diablo II** на пазара по Коледа същата година, **Eidos Interactive** (случая разпространител) се паникьосаха. В резултат, на пичето от **Cinematix** (разработчик) им беше разпредено да приключват с играта по най-бързия начин, независимо от всичко. През ноември **Revenant** стана златна. Така започна Ерама на „ръшните“ гейм залавии, които покориха началото на пазара на PC гейминга. Не мога разбирая пощерно, друже – **Revenant** беше чудесен клонинг на **Diablo**. Може би надобрявите, излизали като грешна дата – ако не зароди друго, то поне поради факта, че беше търбият достоян тийвъй. Но тази игра можеше не само да откапе солиден пад от очертаваща се като доста перспективен и евла стартър на онова време пазар за екипън-ролеви игри, а и – гладко спод това, която се говореше и пишеше за нея, дълго преди да се появят като краен продукт на пазара – да бъде едно истинско, уникатно ролево събитие.

Във всеки случай, от нея се очакваше наистина арфи много. Впрочем, ерама на самоубийството на PC игрите като цяло се характеризирала с адски големи и в последствие неоправдано очаквания. Учи – „ръшната“ по безобразен начин, с многообразни проблеми и бъгове, видимо недобърена – в това число и концептуално – **Revenant** беше пуснат в продажба и се провали. Както и десетки други след нея, станали жертвата на алчността на големите гейм-компании разпространителни. Защо и как се стигна до това? Защо и как заминехме през ранните 90 години конзолите във върх на процфитваща до неотдавна PC гейминг? И какво крие бъдещето на игралния пазар? Това са част от въпрос-

ти, с които ще те занимая в този материал.

## Възход

В ранните години на PC гейвълъпънната побеждени играли залавия бяха маъки по мащаб проекти. Много от игрите бяха собственост и се разпространяваха от маъки групи хора – същите, които бяха отговорни и за създаването им. В побеждени случаи гейм-дизайнерите яхя движени от желанието да направят една добра игра, с която да реализират талантна си, да се покажат на света в над-добрата си светлина, а не от мисълта за максимизиране на печалбите. След средата на 90-те години на миналия век обаче, с наблизането на големите корпорации на пазара – всичко се промени. В момента, в който EA, **Eidos**, **Sierra**, **Sony**, **Microsoft** започнаха да „командват пазара“, почти ю от общия обем производени залавия бяха предназначени ексклузивно за PC.

През 1998-а обаче трендът започна да се обръща. Огромният успех на игрални системи като **Super NES** и **SEGA Saturn** беше последван от мощното наблизане на **Sony** на пазара (**PlayStation**, Шатски дебют през септември 1995 и **PlayStation 2**, появила се 5 години по-късно). Така, след близо 20-годишна история на непрекъснат възход, PC геймингът пое 8 посока надолу.

## Падение

Причините за огромната популярност, на която се рабват конзолите днес, са много и комплексни, но в крайна сметка всички те се свеждат до една проста дума: „ЛАРИ!“ При условие, че обичите приходи от конзолния пазар за 2004 г. надхвърлят 6.2 милиарда долара, бележки 8% ръст спрямо 2003, а PC пазарът се „събира“ спрямо преходната година 8 раждите на някакви си 1.2 милиарда, мисля и сам се досещаш накъде върят нещата.

Конзолните игри **Winagsi** са били по-популярни от PC игрите, основно поради факта, че се рабват на много по-общирен пазар. Деца от всички възрастни, включително представителите на слабия пол, както и по-слабо заинтересованите от игрите възрастни, играещи само от време на време, формират доста солидна част от продажбите на конзолите залавия. Къде въобще изброяното можем да добавим и по-ниските разходи за разработка на конзолните залавия. Никоя PC разработчици не са надяваха, че **Microsoft** ще съумее да разработи достатъчно добър комплект от софтуерни инструменти, които да осигурят стабилна среда за разработка и да премахнат, или поне да ограничат, проблемите с технологичната несъвместимост – най-голямият бич за PC гейвълъпънната.

Възможно **Microsoft** направиха именно това, в лицето на **XNA**, но поставиха такива технологии в услуга на PC, а на **Xbox** платформата. Отчасти това имат и самите PC разработчици. Никој от тях, подъгани ни от перспектиите на непрестанно увеличаващия се пазар на конзоли залавия, „мигрира“ необърсено по посока на алтернативни платформи. През 2002 г. една същинско малка компания на име **Ion Storm** създава **Deus Ex** – игра, която и до днес е еталон в средите на PC гейминга и често се сочи като пример за изградени съвършенство. Същата година **Deus Ex** спечели повече от 35 награди за игра на годината, а продажбите ѝ надхвърлят 1 милион копия. Какво се случи после? Случи се това, че парите си казаха гумата. Успехът на първата игра накара **Microsoft** да се бържат в опит да наложат конзола-

ния на PC, като същевременно създават и **Project Natal** – приставка, която трябва да събере всички конзоли залавия в една обща платформа. И това е последната катастрофа, която се случи във върх на конзолния пазар. И това е последната катастрофа, която се случи във върх на конзолния пазар.



та си с хитоби залавия и през 2003г. *Ion Storm* пуснала пръвължение, наречено *Deus Ex: Invisible War*, което обаче беше Xbox ексклюзив (сдвоило се по-късно и с госта неулавлен PC порт). По този начин *Ion Storm* се прородиха, прещавайки се в една група играчи, на които името *Deus Ex* не им говореше нищо и разочаровани са същевременно жестоко мислили си PC почитатели, които се почувстваха неко казано обидени от факта, че им се поднася не истинско пръвължение, а „попретоплен“ конзолен порт. Историята забърши в краха на *Ion Storm*, затворила врати през февруари тази година.

### Зашо хората играят конзолни игри?

Един от възможните отговори на този въпрос е: защото предлагат лекота и достъпност. Днес средностатистическият мейнстрим потребител търси нещо лесномислено, готово за незабавна консумация. Това с особена сила важи за хората извън групата на хардкор геймърите. PC играите винаги са били запазена територия за „гейк“-ове – хора, пристежахащи определен кръг познания за това как се „ногкарва“ една игра. Оти друга страна конзолите предлагат простота, която PC-тата не могат да осигурят: просто поставиш диск с играата и написка „play“. Конзолите са много по-лъзър френдли от компютрите – не изискват специални познания, игрите не се нуждаят от инсталация, търсение на грайбери, на оптимизирани конфигурации, на които да се играят. А това за западния, тясно специализиран потребител, е от съществено значение. Да не забравяме и обстоятелството, че поради естеството на технологията, на които са базирани, конзолите залавят с по-стабилни и максимално изчистени от бъгове.

При равни други условия, конзолите са и по-евтини от средностатистическото гейм PC. Това се дължи най-вече на една малкоизвестен факт, свързан с маркетинговата политика на големите конзолни производители. Те предлагат самата конзола (т.е. хардуера) на много ниска цена – приближително равна на себестойността ѝ, а понякога започват да я продават гори и на изгуба, разчитайки на огромната възприемливост от продажбите на играчи залавяни и неизбежното сникване на производствените разходи в следващите няколко години, позволявашо от един етап напътък рентабилност и от реализацията на самата конзола. В

съветницата на многократно по-големите машаби на конзолния пазар и „евронократия“ разход за хардуер (при конзолите терминът „влагер“ не е познат – те се обикновен технологично веднъж на 4-5 години), големите корпорации могат да си позволят това при относително малък пазарен риск.

Един средностатистически конзолен потребител, събрал се веднъж с конзола, ще харчи парите си само и основно за нови игри, докато PC играите не престанат да налагат да балансират, често търбещи ограничения си, лични бюджети в избора между неизбежния нов влагер и желаната нова игра. С оглед на казаното никак не е чудно защо конзолните залавия проговарят побече.

### Mea Culpa за тъблъшърите

С наблизането на „големите акули“ в сферата на игрите, PC геймингът се пребърна в мегамилионен бизнес. Трансформирането на безбройните знания и незнайни дребни гейм компании в крупни акционерни дружества, неизбежното опакуване по пътя на непрестанен процес на сливания и погълчания доведе до там, че след едни определен момент на гневнен ред подобна корпоративна интереси. Стремежът към създаване на качествени и идейни гейм залавия беше пратен по двата си – за сметка на показателите за пазарна възприемливост.

Веднъж пребърнали се в класически търговски корпорации, събрали си от дясните за още и още пари акционери, гейм-компаниите постепенно спряха да се интересуват от качествата на гейм интелектуален развлекателен продукт. От Високата на изграждана се все по-нагоре корпоративен Олимп демайстите изграждащи пързака долу и основата на същата тази планина – от рода на геймплей например – станаха никак незабележими и несъществени за геймщите съдебелите торпеди. Логично – техните акционери питаха за продажби, дивиденди и капиталова печалба – не за това да тази или онази игра е прозивяне на гигантското изкуство или просто поредните посрещнати гейм-бестселъри.

Притиснати от чисто икономически интереси, разработчиците постепенно се откажаха от творческите си видения и стремежа към новаторство. Духът, плаващът на възновенето умря при съблъсъка със супербата, слущена и подчинена на сухата статистика действителността.

Накратко – гейм-корпорациите наложи-

ха ориентация към „производство“ на залавия с по-широка потребителска база: екшъни, спортни и редица цари. Жанрове като Военни, flight симулации и квестове практически изчезнаха от пазара, основно поради факта, че разходите, нужни за разработката им, надхърляха постъпленията от продажбите им, покъркалани първоначалната печалба на отварящи се завещанията изисквания. Нещо повече – тъй като игралният пазар се пребърна в „златен бизнес“, много корпорации започнаха да третират на равно конзолите и PC играите. Преди този период конзолните залавия се спрягаха като самостоятелна част от бизнеса, точно по начиня, по който една компания, произвеждаща единствено постери и кулинарни печки, ги разглежда като две коренно различни дейности.

В момента, в който PC и конзолните игри започнаха да се „теглят“ на едни и същи канали (т.е. при прехващане към мултплатформени залавия), започна да става очевидно, че продажбите на конзолните версии надхърлят многократно тези за PC. В резултат, големи фирмии като EA решиха, че щом новата им *FIFA*, например, е реализирана 40% пе-чалба от PS2 пазара и само 5% от PC пазара, просто няма смисъл да се разработва нова PC версия. Хладната и безжалостна пазарна логика скъптуващие, че е по-печелившо във ВЮБИЕ да не се разработват PC версии, а икономисанието по този начин срещува да се пренесе от за разработка на конзолни залавия. В крайна сметка се оказа, че корпорациите реализират по-биски доходи ако НЕ ПРАВЯТ PC залавия.

След всичко това, на е никак чудно, че повечето компании започнаха все по-често да си задават въпросът: „Можем ли да продължим да си позволим разходи за разработка на игри, които имат огромен шанс да се продават?“ Играчите стигнаха започнаха да съдят по-отлично очакванията на публиката (за съжаление – на масовата публика) и да калкулират на тази база Вероятността за успех на бъдещите си залавия. В резултата на тези „тички сметки“ доистък са залавия „парнахи зад борда“ (*Warcraft Adventures*), излизаха жестоко „орязани“ или направо необоротни. Челата беше минимизирано на разходите.

Резултатите от това, като ревюира-тата на никоя от околните страници и станала (вече) печално известна *Dunge- on Lords*, са видни с просто око и днес. Да не споменаваме далеч по-трастични случаи, като прехвърлената *Knights of the*

**Old Republic II**, чиято PC версия „радва“ с изобилие от проблеми и бъгове, докато **Xbox** вариантът е синоним евба ли не на технологичен съвършенството.

#### И все пак – конзола или PC?

В тези смутни, некст ръкен Времена това е често зададен въпрос. Замисля ли си се, приятелю, защо Вероятно никога няма да видим игри като **Grand Turismo**, **Jade Empire** или **Devil May Cry** на PC? Уверявам те, че техноложчини пречки за качествено по-добре практически няма. Още повече, че и **Sony**, и **Microsoft** са доказвали неизненадано, че разполагат с ресурс за това. Въщността, какъв говори –

те разполагат с МНОГОКРАТНО по-голям ресурс от минимално необходимото за целта.

Може би често си си питам: какъв е проблемът? Че нали PC-тата могат да правят всичко, което умелят и конзолите, че и отгоре? Въщността е точна така, но само ако си играч, а не геймър компания. Нищо не пречи да видим **Sonic** или **Dante** на PC. Изваряните корпорации обаче клатят мрачно с глави и казват „НЕ“, защото те могат лесно да портнат тези игри за PC, но евба ли ще направят от това особено много пари. Вик, обратното – е напълно възможно и днес ежедневно наблюдаваме примери за непрекъсната миграция на гигантска струя като **Bungie**, **Bloware**, гори **Blizzard** – пращионно събрани с PC вейминза, те изоставят ордите с фантастични фенове и се пренасочват към мамещите доларови полета на конзолния пазар.

В това нямам нищо неразбираемо. В края на краишата, как да се чувстваш един страхован PC разработчик като **Nival Interactive**, **Winkai** и др., че пълен бокук като игоманията **Bad Boys 2: Miami Takedown** за PS2 реализира ед така, но детски, възрастекратно по-големи продажби от страхованата им **Si lent Storm**?

#### Lost in translation

Факт е, че много от PC гейминги са изоставят тази платформа. Причините се крият в общия слаг на

качество на компютърните игри през последните няколко години. Отлични това се дължи на едно явление, което колегата *Freeman* нарича „дивелийско високомерие“. В годините на възход много от PC разработчиците се преъбраха от обикновени работаги, пращащи игри „за кеф“, в мега звезди. Примери има достатъчно – като се започне от глупавите клонуки изпълнения на *Джон Ромеро* и се стигне до тъкнатия орис на *Лайн Адам* – някога гениален *Blizzard* дизайнер, по-късно принуден под настъска на обстоятелствата да спре да се занимава с разработка на игри и да е наследби с чисто корпоративни задължения. Нещо повече – фактът, че жизнено важните, ключови решения за тоба кое и как да се разработва, се взимат от безчувствени СЕО-ти, а не от влюбени в игрите гейм дизайнери, отглеждаща игрите от сърдата на играчите, пребращащи ги от произведения на изкуството в безкусен и блудлив консуматорски продукт. Вместо да работят по продълженията на велики PC игри, изигнаните платформата до олимпийски височини (*Command & Conquer: Red Alert* франчайза), корпорации като EA предпочитат да наливат още и още пари в кухи мейнстрим тийтикли като поредната *Madden*, *NFS* или *FIFA*.

Днес все по-рядко виджаме компании като *Ubisoft*, които синко върват, че с малко любов, старание и много, много труп, купчината стари штапи като *Silent Hunter*, *Heroes of Might and Magic* и *Prince of Persia* могат да се възродят за нова слава. И успяват да го докажат! Съкаш никой вече не отчита факта, че олд-скул PC играчите (като мен и теб, например), са научили почти всичко, което знаят за „умните“ машинки, именно от фълмите си, изложени на битки, събрани с „подкарването“ на поредното бъгачинко игрално заглавие. Макар съвременните PC разработчици, които разбират и ясно съзнават, че PC платформата винаги е била и ще бъде „умна“ платформа, а PC геймингът – хуба за група интелигентни, начетени хора, а не за средностатистическа лейтър с коефициент на интелигентност на първи водни чаша, който търси бързо развлечение „между другото“. Лично аз смятам, че ако някой ден те достигнеш до това разбиране, до прозрението, че трябва да се върнат към корените си, PC геймингът ще се възроди за нов живот.

**Мъртъв ли е PC геймингът?**



Днес на много хора им се иска да върват в това. Попитайте **Бил Гейтс** или **Кен Кутарао**: то ще киннат тъкно с глава и ще иземъроят „Мдаам – днес съществуващата PC платформа все повече се приближава до лимита на възможностите си“, потанка пренебрежавки факта, че разлика от фиксирания хардуер на конзолите, PC-тата практически нямат лимит. Да не споменаваме немаловажния факт, че бодещите некст джек „убийци“ в същността си ни повече, ни по-малко PC хардуер – процесори, видеокарти, мъдри дискове.

През последните години не минава месец, през който някой да не наадре по-редният жалът за това как, видите ли, PC геймингът умира, унищожен от смазаващата мощ на напирашите конзоли. Позволете да не се съглася.

Да, признавам, че напоследък ориентацията на пазара е подчертано по посока на конзолите и задаващите се некст джек платформи само ще задълбочат тази тенденция. Да, и за ще бъдате поддръжката и разработката на PC заглавя ще бъде по-серизно президибикаителство от лъгата точка на огромното многообразие от хардуерни конфигурации на пазара. И да, конзолите от следващо поколение предлагат огромна изчислителна мощ и възможности за разработка на визуално блещущи яки, но и по-комплексни игри и поддръжка на network базиран мултиплейър. Тези аргументи не досягат обаче, за да ме убедят, че PC геймингът е томано мъртъв и погребан. Въсъщност, аз съм склонен да се съглася с една друга теория: че PC геймингът преживява метаморфоза – закономерна, логична метаморфоза – и тя не е никој пръвто, никој последниот от превъплъщението, които той е претърпял по време на многогодишната си история.

През ранните 80 години беше нужна относително малка група хора за създаването на една игра, която – макар да не разполага със заинтригираща графика – предлагаше ълбочина и неподправена оригиналност, каквато малко съвременни заглавия притежават. С времето фокусът при PC игрите се измести по посока на графиката, с ясна крайна цел: фотореализъм. Но, както добре знаем, при достигането ѝ PC игрите щяха неминуемо да се сблъскат с едн фатален ънпрор. А сега какъде? И какво излиза – нима Sony и Microsoft ни предлагат да започнем некст джек конзолата революция, некст джек ИГРАЛНАТА революция от най-задълбенена-

та улица на PC игрите?

Въсъщност, за окончателна присъда, за окончателен отговор на въпроса: „Какво вешае бъдещето на игрите, гейм-платформите и гейминга въобще?“ е търсре рано да се говори. На отминалото вече Е3 станахме свидетели на купчина блъскави обещания за революция, за смайващи (уби) най-вече визуално нови игри, за глобална промяна в начин на възприемане на конзолната платформа. Същевременно, за всички, смятам, стана болезнено ясно: оттук напатък вариантите за избор, стоящи пред цялата гейм индустрия, са само две: **Еволюция или Смърт!**

#### ПРЕУВЕЛИЧИТЕ СЛУХОВЕ ЗА ЕДНА ПРЕДИЗВЕСТКА СМЪРТ

Появата на некст джек конзолите бележи побратимска точка в развитието на цялата индустрия. Това обаче в никакъв случай не означава, че изведнък всички вкупно ще изоставят PC платформата, пренасочвайки се към мощните нови конзоли. Моята теза е, че докато има хора, които искат да играят PC игри, ще има и хора, които да правят PC игри. Едната страна на изцяло пренаписаното на тази момент PC гейминг увлечение са ММО игри. През последните 2-3 години този тип развлечения набира скорост и понастоящем е в прекрасно здраве и очевидно ще продължи да се разраства и разбъда.

Зад подобен ред заглавия стоят сериозни компании и, което е по-важно – сериозни инвестиции. Корейците от NCSoff са ярко доказателство за това как и на PC пазара могат да се харчат много пари за финансиране на големи екипи от хора, които да правят страхотни игри, продащи милиони копии по цял свят: една формула, за която доскоро се търбеше, че е възможна само и единствено за конзолния пазар.

На другия край на скалата са малки, нездадими екипи от разработчици, които просто не разполагат с досъд до същини финансови средства. За тях PC платформата винаги е била и ще остане истинска „земя на мечтите“, дивелърски рай, по простата причина, че – за разлика от конзолите – е общодостъпна и отворена за експеримен-

тиране. Просто днес конзолите са сепризиен бизнес и територия, достъпна само за „големите“. Но всеки млад, току-що прохождащ разработчик може да отиде просто така при Sony или Microsoft и да каже: „Хей пичове, имам една страховата нова игра за игра, защо не ми отпуснете един комплект инструменти за разработка?“ Най-малкото, „големите“ бизнес никога не е бил склонен към революционно експериментиране, тои по-скоро спъва, а не настърчва генетичната креативност! Та нали имено това довежда PC гейминга до сегашното му оканяно състояние!

Сметката на това, всеки с достатъчно идеи, хъс и малкият може просто да вземе произволно избран левът едитор и да създаде страховата нод мод за Half Life 2, Unreal, Quake или Doom. Това с особена сила важи за европейските гейм-студии, от чието търговско обображене и талант, демонстрирани със сълза през последните няколко години, лично аз искрено се възхищавам. Тъй като последват на конзолните гиганти традиционно е влезен в шасткия и японския пазар, Европа често остава извън полевенето им, което работи подчертано в полза на РС платформата. Страхотният заливач като Serious Sam, Gothic, SpellForce, Sacred, Radiant и много много други, дело все на европейски разработчици, показват, че PC платформата далеч не е мъртва и забравена - поне що се отнася до Стария континент.

#### Работносметки

Все пак пребива да признаям - след малъгашиното E3 стана ясно, че РС геймингът за момента е губещ в боядисата и немека битка, която води през годините с конзолните платформи.

Причините за това, какът беше посочено по-горе, са както чисто икономически, така и причинени от нещо, което бих нарекъл „криза на духа“. През годините PC играчите се обезвличаха, изгубиха Волята си за борба...

#### Бел. Рег #1:

По-скоро изгубиха Волята си за иновации, ако питати мен.

Нека не пропускаме, така между другото, една важна обстоятелство, когато говорим за кризата в РС гейминга - аудиторията! Таи на конзолите Винаги е била с по-ниска средна възраст и по-непретенциозната. Също както конзолите в големите си част не са компютърни айкобе, така и РС геймърите в същията основна маса, никога не

са били отвлечени конзолни геймъри. И въвеждати групи са се възпитавали като израци блогодарение на игрите за съответната платформа. Ако проследим тази нишка на размножение, какво ще видим? РС играчите, тои времето на същинския си възход, бяха коренно различни и доста по-боати - и жанрове, и като геймплей - от конзолните си брато-тъчици и бързо набираха скорост. РС геймърите имаха пред себе си далеч пошироки геймплейни хоризонти. Многообразието от жанрове и глагавия и ширните се - наслед необятни геймлейни съелции, изгубиха трескало желание да бъдат изслесвани, доведоха до колосален глад за още и още. И тогава, в отговор, се появиха геймърите, наречени ГОЛЕМИТЕ РС играчи! Тези играчи, които възпитаха гейм-култура в едно цяло поколение играчи. Разработчиците откриха потенциала си и бил свят вдигнали пътничани заслави, които възбудиха този глад по истеричност. Пробокирани от него, произвеждали темите запретника ръкави и забързаха продукция, пазарът от своя страна послушно погълваше абсолютно всичко, което му се подхърляше, в това число и откровените боклуци. Водени от нуждата да получат поредната си доза геймълен екстаз и надеждата, че това заслави ще им я осигури, хората се нахърчиха на всичко, което излезеше. За съжаление, тази инерция пръжжи достатъчно твърдо, за да създаде по-рочното убеждение у разработчиците, и най-вече у корпоративните им шефове, че така ще е евла ли не вечно. Че е достатъчно да скъльзнат набързо някак пръвънчение или клонине, да го рекламираш шумно и да го пласираш с лекота и с печалба. Според мен търбият трус в РС играчната индустрия се почубства, когато геймърите на-доси започнаха да се оствърчат и сътото им извърънък се сви. Разбира се, в РС пазарът рязко се сви. Резултатът се видя незабавно - част от иначе доста добре препитаващите се досега геймълътърски стуция, бълвали второ- и третокачествена продукция, набързаха фалиращи или почти изчезнаха. За тези, които са забравили - до към 1999-2000г. Eidos например бяла сред най-големите геймъшъри. Годишните им кампании и тези за E3 включваха десетки заслави, сред които и истински стойностни - само 2 или 3. А помните ли Cole? Имах чувството, че Лара Крофт ще може да ги носи на гърба си, докато свят спъваша, или по-докато има здрава индустриска. И вероятно би могла! Стига всичко, което пу-

снахах след 2-та част от поредицата, да не бе такава скрап. Казано иначе, потребителите показваха жълт картон на гейм-студията. Само че последните не успяха, или не похелаха, да му реагират адекватно и навремя и продължиха да си карах по инерция. После геймърско то войнството извади червения и отказа да купува. Дибелърите просто не успяха, пропуснаха никакък момент на пренасищане и, вместо да мислят за разширение, продължиха да залагат на изпитани, постепенно омързели схеми. Това е още един фактор, който търбява да вземем предвид, анализирайки положението. В което се оказахме през 2005-та, и тръсът отговор на въпроса защо фирмите мигрират по посока на конзолите, е решил да упоменем. В същото време на конзолния пазар течеше яростна борба, която с появата на X-Box се превърна в „на живот и смърт“. Едновременно с това Nintendo и Sony са грабаха сметка за възхода на РС-тата, както и за факта, че ако не вземат мерки, е само въпрос на време техните фенове да се преориентират към персоналните компютри, които на всичкото отгоре разполагаха и с далеч по-серииозни мултимедийни възможности. И реагирайки - появиха се конзолите Второ поколение. Конкуренцията при конзолите - забързахилено тръбва да отбележим - е възобновена от тази между РС гейм-студията. Там за да си пробавиш хардуера, тръбва да го предложиш на залага и печалбата за компаниите се формираша от реализацията на софтуера - тръбва да си пласираш достатъчно конзоли на пазара, на които те да се играят. Кръгът е затворен и това предопределя обстойчиво място, че ако искаш да оцелееш, тръбва да изоставиш винаги максимум от себе си. Докато РС индустрията се лащаше притиснато на вънните на инерцията, конзолите събраха към си и подготвиха за еволюционен скок, за облагдане на нови геймлейни територии и нови жанрове. Което в крайна сметка и направиха.

...Така че, първата и най-голяма битка, която РС разработчиците загубиха, беше битката на чисто креативния, изведен фронт - битката за сърцата и умовете на геймърите. Вместо да се оп-





гадат на гръжки експерименти, опозорявайки максималните по-същинските ресурси за разработка, която поне до юни PC-тата имаха, гейм-компаниите предположиха да залагат „на сигурно“, съверотомчайки със бързо елементи като визуално съвършенство и реалистична физика. В резултат – гемите конзолни корпорации съханаха

намека и предложиха на пазара именно това – платформи, които предлагат почти неограничен (поне за момента) хардуерна мощ, гарантираща появата на съмбавящи визуално игрички заглавия от следващо поколение. На конзолите

гейм струя, обаче, може да търпиши им предстои да се съблекат с някои горчиви истини и съновира на инерциата, за която стана дума по-горе. Търде възможно е и да избегнат всека пак – споменатата жестока конкуренция на хардуера, а оттам и на софтуерно ниво, може да се окаже спасителният, реагураща клапа, която липсваща на PC индустрията. Все пак очертаващото се след първоначалния бум пренасиране на конзолния фронт неинимично ще доведе по някои злокачествени явления. Без съмнение некст джен поколението ще катапултира прехода към тотален фотопеализъм. Дали след това обаче няма и играчи, и разработчици неизбежно ще дотигнат до прозрението, че графиката (а и физиката) са престанали да бъдат фактър, въвзетел, който да тласка игралната ефюляция напред. Още повече, пред геймърите, привързани да създават сълбодействащо поколение игрички заглавия, спомни почти непосинкото предизвикателство да убедят от една страна хардкор PC феновете – хора от различни възрастови и социални групи, с много и разнообразни интереси – че преходът наистина си струва (и като финансова инвестиция в нов хардкор, и като пренасстройка в начин на възприемане и „изгарен“). Предвид бънички това, най-превратни и реализмично збущащая теория за близкото бъдеще вероятно зучи така: след по-редка от трансформации и катаклизми, следвани от разместяване на платформите и преминаването на потребители и разработчици от една платформа към друга, в крайна сметка на игричния пазар ще се установи отново никаква форма на динамично равновесие. С появата си некст джен конзолите ще изпреварват чисто технологично PC-тата, но последните ще наблюдават то-ва през следващите няколко години,

пред които те ще продължат да се развиват, докато конзолите ще останат хардуерно неизменни, поне до началото на следващия технологичен щълк на обновяване – вероятно след 4-5 години. За почитателите на MMO газлачията PC-тата Вероятно ще си останат най-ловчият и предочитан избор. На тези мисли навежда фактът, че редица огромни компании очевидно са склонни търъба да наливат огромните суми за развитие и разширяване на този пазар. Примери като корейския гигант NCSoft са повече от показателни – те и сега демонстрират забележителен потенциал и откриха завладяват намерено си да изтласкат от MMORPG сцената гори мастионни като Blizzard, „изкупащи“ най-талантливите им кариери, но начина, по който навременно Microsoft „отслабиха“ конкуренцията на Borland.

Търба да вземем под внимание и RTS/TBS жанра – една все още неприкованна PC територия. Този тип игри има милиони почитатели по цял свят, търсещи и очакващи гейм-превъзгивания, които конзолите заезда не могат да предложат. Накрая, можем да споменем и хардкор FPS игри, които като че ли все още се „учувстват“ по-комфортно на добрия стар PC, управляеми с класическата комбинация „мишка + клавиатура“ и спрашвани се по-трудно с геймпадите. Е, тази тенденция може скоро да се промени – да не забравяме, че вече имаме примери в лишието на заглавия като Halo, Unreal Championship и Killzone.

#### Бел. Peg #2:

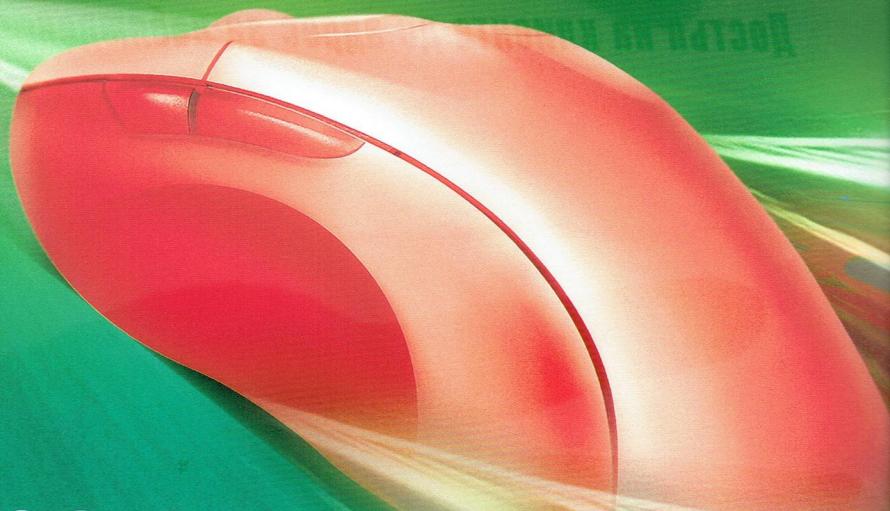
Ще използвам подходящия момент да се възмъжа за последен път между редовете и да направя своято – в случая оптимистично – предположение за бъдещето. Струва ми се, че на PC индустрията предстои поне 2-3 години много тежък, следоперативен период на осъзнаване, на преосмыкане и до-стигане до правилните пътища за промяна, водещи по качествата на работи. Период на изчисляване, в който организът ще бори с инфекцията, изразявайки и освобождавайки се от заразените с вируса на посредствеността зони. Това, което се случва днес, е напълно естественият процес на саморегуляция. Някога неконтролираното глад за заглавия отвори пазара, превърна го в огромна лакома уста, готова направо да язга, без да предвъзка. Добре до щъпчински бум в разработката на игри и свърткачичното нариоване на какви ли не набедени за гейм компании фирмички.

Сега просто процесът се обръща. РС геймърът е вече арки пресенен – набялеч от бокуши. Някога бъстрите речни корита, по които лъжебодни текче-ши интересът му и напише желание-то му за игра, са заменени от наносите на безиздйността и калвалото техническо изпълнение на игри. Устата вече се мръщи на буламачите и за да я накарат да се отваря, ще трябва да ѝ поднесат все по-добри блоба. В този ред на мисли, за да озелят изобщо, на разработчиците, които останат да се трупат на тоба поприще, ще им се наложи да се сегнат на задните и да започнат да мислят. Разбира се, това на ма да стане днес-утре. Търде много заглавия вече са в един или друг етап на разработка и ще бъдат добиранни, ще излязат. И вероятно огромна част от тях ще са в най-добрия случай средна ръка. Но тези, които търбва предстои да бъдат започнати ще гонесат промяната. Без никакво съмнение, в бъдеще за PC ще правят по-малко игри, но във врема – далеч по-качествени. А ико оптимизират ми по отношение на нова-торсътвото остане не чак толкова опрабдан и в известна степен експлоатирано на стари концепции проържи, то съм уверен, че те ще ползват за направата на наистина пинипти заглавия. А гори само това – убедете ме в противното, ако можете – ще е на пълно достатъчно за ренесанс на PC гейминга.

Моята теза е, че и за възможните, с нарастване средната възраст на играчите и общото съзряване на гейм-аудиторията, хората все повече ще търсят игри, които ги карат да мислят, да чувстват и да ги предизвикват. При това, все повече ще нараства групата на широко скривени, непредубедени геймъри, които ще се стремят да опитат на най-добро, което бъдещите играчи разработчици могат да дадат – независимо от платформата – а основният ограничаващ фактор в това им начинание ще е единствено и само лимитът на финансите им възможности. И тъй като големите гейм-корпорации ясно осъзнават това – цените ще пропължат да падат, а кръът от съвързани услуги и феноменални гейм-платформи само ще расте. И един ден, знае ли човек, може да всеки от нас ще има по-едно мощно, ново PC в кабината си и поне една конзола в комплект с HD телевизор 8 хола. Лично аз бих искал за себе си една такова бъдеща. А ти?

**EUROCOMNET**

[www.evrocom.net](http://www.evrocom.net)



за да отидеш  
ПО-ДАЛЕЧЕ

**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**

