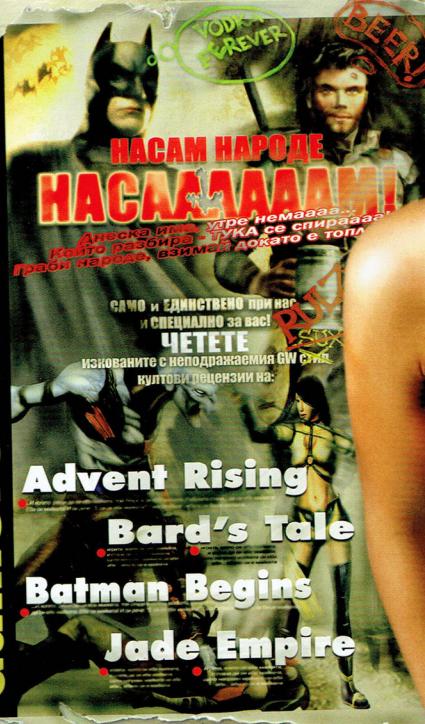


GAMERS'

цена: 4,99 лв. | брой 10 | юли 2005
списание за игри, компютри и мултимедиа

WORKSHOP

gamers Workshop



MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT | STLEFIELD 2 | HALF-LIFE 2 | HERMAN

ТЪРСЕТЕ

PC
MAGAZINE
BULGARIA

новия 7 брой
на PC Magazine Bulgaria

В него ще откриете:

- ✓ Пътеводител в света на обслужващите програми
- ✓ Войната между браузърите навлиза в нов етап
- ✓ Овърклокване на процесори -
възможности и ограничения

Обзор на дънни платки

- формати и чипсети
- победителите в теста на Intel базирани дъна
- ✓ Синя светлина (Blue ray) - дисковете в ерата след DVD

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

не чакайте

рeгакцион

Здравей отново, читателю.

Здравей, приятелю.

Днес ща оставя дружи го говори вместо мен. Днес словото ми е преъкършено – ранена птица, опарцалибена и свалена в локвата на житейската кал. Преди да оставя чуждата мъдрост сама да подаде път към душата ти, няколко речета за броя.

За лятните месеци Вече многоокрътно сме говорили, знаете колко суваш си те. И все пак броят е доболно пълен. Вървам, че има много неща, които да прочетеш в него. Предполагам, че с интерес е проследил Верускин дум, която ще забележиш един нюк – не се съмнявам, че ще оцениш интелигентността и таланта на самата, чито мисли стоят над него. Една нова рубрика Вероятно също ще привлече погледа ти – оставям те сам да я откриеш. Обръни внимание на конзолната рубрика. На дизайна на някои от статиците. На великолепния фийчър. Останалите неща са както винаги – GW стайл. Искрено се надявам трутът ни да ту гае побод за усмишка или просто да го достави угодностите.

А сега те оставяме насаме с един великолепен и красив ум, създал и изстрадал следващите редобе, единственият коментар към които – поне от моя страна – е благоговейно мълчание. В тях ща намериши нещо за себе си, побървай...

ЧЕСТЕН КРЪСТ

I

Затварям ща си думите, уши – резето спускам.
Не искам в моя дом да се говори за изкуство –
не искам в хленене и мърдослобия угодни
напрало да се споменава името господине.

Когато имаше какво да каже на сърцето,
устата ми не криеше езика под небшто
и 8 стихове – спасителни – макар и тихо,
зъбънчи отвътре, докато отбъни ме биха...

Ала сега, докато разумва в още светло,
прибираам стъпватата, с която стигах до небето,
и бормах да напусна на поезията храма,
драги за пъзлите азии по младото ми рамо.

Каквото съм имало допук – ща го изтрива.
Ще бържа вътре си ръце – устата ще зашия.
И ще се хъръя лигуд на живота по юните,
това, която никоя измисли – ща изпитам.
Не е за моите зъби орехи да бъда гени,
шом не бойде съмртвата за мен да се окажи,
шом не можах до гнес да изковаш от думи кръста,
които ща си изкача и да Ѹвърхъсна...

И замова сега, отскубнал се до корен,
ще се зема с пруг по-благодарен и достовен.

Ще мърка камъни за моя дом и поте ля
наг мисълта до утре как ще прекървей...

Или ще трънна бос по бърчевата на требавата
подир бинонзиата за изузебения рай – жена.

И бързан до последната халка нанейката оков,
ще слегам как ще изхъбваш мърбо духодни...

Дълбоко в мен се утапа на болката Ѹвъкан,

кокочи и думи – зарасват спомени и рани.

Но няма да забравя утромто, в което се събудих

между дъванадесет приятели и седем Юги.

Поведе мя се едните от тях и стигнали площада,
помаза мя с хълабествия, а после ме предгае.

И се изгуби като нож в каниона на мрака –
по-член от тревата между релсите на локвата.

Така човекът, който јде и се върши до мене,
направи захарта на моя имаг животом.

Но аз не стрелях по Ѹвъка – да не убивам
добромът азън, която в него се скрива.

А като беяния Адам – в съзите си наизали,
избиках: „Гол съм, Господи, не мога да изляза...

Не мога да показвам на тълпата грозните си раны,
зашпото не обучам да съм обитаващи на бранни...

Не стигах ли на тоя свят житейските бълроси,
та тръбах с тяжното тегло и мое то да нося...“

Но жртвата поникога е по-свободна от паметта.
Иместе да скайдам участника си и глаща,

затворен в моя дом – света докрай напусна,
обелив бъдно раните и текните красици лъсти
превърнати в стихове и наследих с листа бърбото.

което беше обгорина мълчията на живота...

...

IV

До чвра мокех да Ѹвъвя изпразен по юните,
зашпото не познавах аз теглото на парите

и като жаба, зинала – с моли в устата,
излизах на бреза – да разговаря с тишината.

Ала забравила бородлив бенец от тръни,
ушата ми сега лимитистват в блаженство тънче.

И кой ще ми побърши, ако пробържа да крякам
от бърчевата с меда, а не от жабунка...

Поетът е една оголена, подвикана рана,
поезията е спрадане и вък сред океана.

Ала спрадиши думе добре се млаща,
за да мърчи устата и писеца да не граци...

Да бях покърстен в мърсната вода, в която

Пилат изми ръцете си и ги изтри в тълпата,
от сутринта на листа щях да марширувам
и книжната тръба на шащето да наизбум.

Но аз не моза да живея с думите заизбрзан
и в чушата на жаждна да сипвам съзъ.

не моза да се правя на обича и спрадаляц,
когато днес праши от здраве майто тио,
или пък да дрънка като ощъфено точно,
докато вената на лъбовта Ѹрви от сила...

Разбирах хромия, прегърнал словото като уединник,
разбирах и беяния, която тръбах да се храни.

За грозната жена поезията е червило и помада,
за лудия – стрела, с която разум напада...

Заради тях и за обичната никога у мен поета.
Но ето че сега стегата се отглежда от сърцето.

И на ръката ми Ѹвърши ли вечен ще отмиша
да в пазах на слобото – мъчещите на молида.

...

VII

Разбираш, че това са казанина неща и стари –
или пък размисли на роб и на духовен париж.

Но ги побързя, за да си отваряме очите
и като гледаме какъв нюбата скобенса на дебите,
да разчетем добра това, което между редобете
са казали отдавна преди нас големите поети.

Да се забърнеме назад – но не наисла,
запленени в земята с кърваво лепило.

А като ракът, който в съвоята породна нива
върви назад и към спасителния бряг отива,
като триона, които стига края и се връща
по съвоята пътека – все една и съща,

ала облян в смола – усилено работи

и бъдно приближава към сърцето на бърбото....

VIII

Носи ме, Влад, на свояте рамене железните
като откъснати ръбъ на прости и бездни.

Не се страхувам аз от участия на еднака
и знам, когато съвршат рексите, какво ме чака.

Макар живота да Ѹрви от моя пот на края,
не бих написал никога въззаната спирчка.

И няма да разспиши думите си да го хъзя,
зашпото той ще бе за мен добромът война края,
а мащата, която крие сухата си шика
и ме отиваш през нощта, а денен ме набиха...

По-бъжно е за мен сега да не отмисля хъмъ,
които който тръбах никога с тръбши път.

И да достигна мястото на оия край божествен,
което спи кобището на майто десмств.

Да седна на брега – обратно да тече реката –
и там да чакам удишите слепи на съблатата...

И ако тръбах пак да разговарям в рими
и да изстискам мякото от поетичното ви
да не лети след сумничите – да га зоня,
а да звъни при удар само – като камертонна...

IX

Но ето че пристигам аз и подир миг ще мина
в требавата, почирни от слобесната машинна.

Залязва моята звезда и в облака наблизи –
далече са небесните неща, а земните са близо.

И затова, събъ – богиня на живота,
слюжи сега на кръст кинката и перото,

въздушни юмрукя си – наместо да го криеш,
и пречиши – ще ганиши ли или ще биш!

Борис ХРИСТОВ

- 013 Hammer & Sickle
- 014 Supreme Commander
- 016 Heaven vs Hell
- 018 The Witcher
- 018 Half-Life 2: Aftermath
- 020 Hellgate: London
- 022 Rise of Nations: Rise of Legends
- 023 George Romero's City of the Dead
- 024 Huxley

- 026 GTA: San Andreas
- 032 Bard's Tale
- 036 Advent Rising
- 040 Juiced
- 042 Rising Kingdoms
- 045 ER
- 046 The Day After
- 048 Fantastic 4
- 050 Madagascar
- 051 Blitzkrieg - Green Devils
- 052 Battlefield 2

Gamers' Workshop е списание за геймърска елит - хардкор играчите. Тези, които иматът индустрит напред. Workshop е не-забисима мега-изда. Не обслужвате на нашите читатели. Можете да се доберете на първо място от ще - нашите читатели. Обещаваме никога да не ще изненадим, да не предадем доверието ви. Вие слушкате именно това и нищо по-малко от това. Сега, нека броят продължи!

GAMERS' **WORKSHOP**

редакция

адрес София 1000, ул. "Стефан Караджа" №7

8x5 бт.1

редакция 02 981-64-65

e-mail workshop@games.bg

<http://www.games.bg>

рекламен офис

тел 02 981-64-65

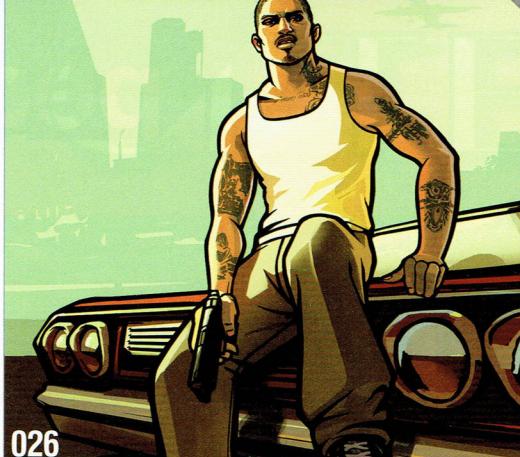
e-mail marketing@games.bg

разпространение

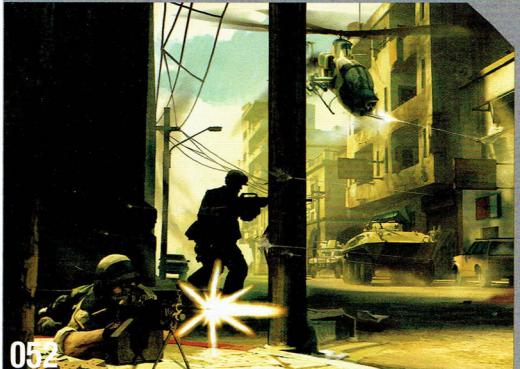
ЖАК Прес

печат

DELTA+



026



052



066

съдържание

конзоли

- 059 Baten Kaitos
- 062 Medal of Honor
- 064 Batman Begins
- 066 Jade Empire



018



020

lifestyle

- 013 Кино
- 016 Музика
- 018 Промивоизтвяване
Кой е силичият пол?
- 080 Анкета



036



032



048

stuff

- 083 Hardware
- 088 Писма
- 091 Файрър
- 980 Мрежови помайности



062



064



059



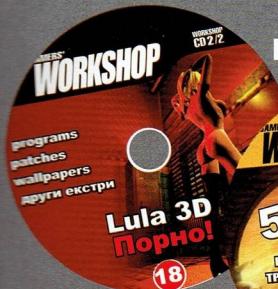
073



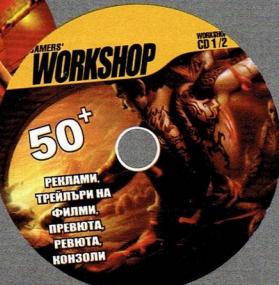
078



091



на гукование



демо версии

Lula 3D

програми

Acro-Reader_702_Update
bsplayer132.820
edonkey1.3
getright_pro_60beta3
miranda-im-0401-full
PowerStrip 3.61 Build 520
winamp5093_full
winamp5093_lite
WinDVD7
winrar35b6

експри

Тапети, Скрийнсейвъри, Поправки, Забавни реклами



Snake@games.bg

този месец играя GTA: San Andreas, Batman Begins, Bard's Tale
този месец избиваам комари
този месец си сваляам жени, какво друго?! Не бе, множествено число е. Женито отговаря я свали...



Manna@games.bg

този месец играя с косата си
този месец отивам спремително към фалут
този месец си тананакам Personal Jesus



Ikarus@games.bg

този месец BF2, EVE Online
този месец избиваам мозъчни клемки с джинсов
този месец свалям озримни начове и пускам серийно



Duffer@games.bg

този месец играя Jade Empire,
този месец избиваам (ИзбиваT ми по точно) чубите!
този месец свалям с кръвното с алкохолей...



Orlinator@games.bg

този месец играя GTA: San Andreas, Madagascar
този месец избиваам фантиши
този месец свалям хипотома Глория от Madagascar и успеха си в училище



koralsky@games.bg

този месец играя прашките на лявия мухи, докато камерищите се алкохолизират
този месец избиваам си спомените за приятния морски уикенд...
този месец свалям на Деси пералнята, холовата гарнитура, компютъра, телевизора и пр.



MrAK@games.bg

този месец играя GTA:SA, God of War, UT2K4, Juiced
този месец избиваам Ботоме в Onslaught
този месец свалям Частни от колекцията и ги сменям с ноби.



Goodman@games.bg

този месец играя Stronghold 2
този месец отивам на козунак и агнешко
този месец си тананакам искам да не бих те срещала ...



Milenska@games.bg

този месец играя на пънка
този месец избиваам Вънко
този месец свалям Маде



doomy@games.bg

този месец играя San Andreas, WoW, Minesweeper
този месец избиваам рибата съмбрела си
този месец свалям шапка на блъгарски гласоподавател и простотията на един народ

Как оценявате?

В GW играите се оценяват по десетбалната система. Изхождайки от презумпцията, че съдържанието на играта не е по силите на съмнитните, най-високата оценка, която едно заглавие вписващо се в що-гое търси

жанрови рамки може да получи при нас е 9. С оценка 10 ще оценяваме единствено революционни заглавия - такива, които проправят нови пътища за жанрови разширения. Това не означава задължително, че са най-

добрият игри.

След като напоследък половината персонал си смени професията, решихме да разглеждаме какви са им възможностите.

цифри говорят

1	[Същинско бестселър] - Азъс ("Хало") - Не пеи ми се, не снеши ми се - наши се плаче, щом запечши или се засмее.
2	[Ужас] - Гей. Ами да, професия е, като се замисли човек. Само че тук забавлението се тълкува по, хм... извратени начин
3	[Със сериозни проблеми] - Политик - Когато си затвърши в лайнън, явно имаш сериозни проблеми.
4	[Разочарование] - Учител - Никога дружище не среца такова да размине: съзнателно поставиши и краен результат
5	[Сърдечно рапорт] - Красавица. Специалност е изкуството да се слъвши с колегата сръбка и да не бие на очи. Има опасност да се почувстваш обезреден.

6	[Добра] - Съвещаник - Често с претенции за е бокъл наемистник, но същност - на-обикновен черноръвен Но, тихо и кротко, добре прехвърлява.
7	[Очаквана съдба] - Спортист - Забелязваш се, че се задържал на необикновна за кракто.
8	[Очаквана] - Просимитупка - Геймплейят преди всичко!
9	[Шедевър] - Космическият/Аеронавт - Пъл-дадел и по-бисокот от всички, но все пак вселената е безкраяна.
10	[Революция] - Камиказе - Взривява всички структури!

графика

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

звук

Именно звуците и музиката са кешата, които показват на една добра игра да става наистина нещо неизбройно.

увлечениеност

Колко често и колко дълго се хвашат да изтеглят играта си индикатори за най-доброто качеството.

гизайн

Тук се опъват на управлението, интерфейсът, дизайнерът и цялостното усещане от играта.

революция
+
положителни

Положителните черти на една заглавие. Поножка ня е доста трудно да ги открем. Тежка е решенеността.

МИНУСИ

Дори и перфектните продукти имат съвсем лоши страни!

10



новините

Microsoft-щини

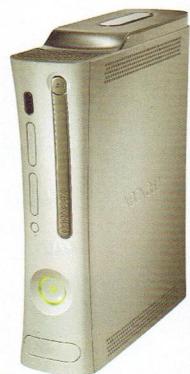
Наскоро на официалния сайт на *Ensemble Studios* се появява интересен анонс: компанията търси да наеме „опитен сървър архитект“, който да подпомогне създаването на сериозен проект за масова онлайн мултиплейър игра“. Разбира се, не е обявено нищо официално по България, но тази любопитна обява за работа на извънбра на мисъла, че в търбъре Вероятно и *Microsoft* га са намислили да „спътват“ в ММО бизнеса. Същ като *Blizzard* утъпкаха пътя, създаващи страховат (у доспа печеливш) на ММО свят, юъхован от култата RTS серия, не е чудно, че хората на с-търбъ скам да го последват.

Иначе през изминалния месец около името *Microsoft* се носеха голямата слуха. Единият намекваше за сериозни проблеми с осигуряване на достатъчно количество **Xbox 360** конзоли за задобиване на очакваното охромно търсене след предполагаемия анонс на новата платформа през декември. Причина за това беше факта, че губе от най-големите ритъл вериги в САЩ - *EB Games* и *GameStop*. Внезапно спряха да приемат предварителни заявки за прокладка на **Xbox 360**. *Microsoft* разбира се отричат да имат гордни затруднения. Каква е истината? Само бъдещето ще покаже.

Другия интересен слух гласее, че **Xbox 360** ще избяга с предварително инсталирани игри (игри) на търсия си джук. Истината се оказа доспа от различна обача. Но вият **Xbox** ще избяга с предварително инсталирани приложение, но даден не става дума за „шара“. Недов автор е небезизвестният Джей Мингър от *Larsoft*. Името на програмата е *Neon*. Тя ще представява оригинален визуализиран пълъщ-ин, подобен на изчанчените „лаба-лапти“. Тъй като ефектите до никаква степен ще са подгатишиби на интеракция и от страна на потребителя, те ще могат да се управляват с помощта на Xbox контролера. Разбира се, тук става дума по-скоро за неанонсирана форма на заблъщение, а не за истинска игра.

С това, разбира се, шумът около новата *Microsoft* конзола не само не загъхва - напротив. На форума на един от най-популярните **Xbox** съвързани сайтове (**Xbox-Scene**) се появиха първите шоците на final beta компилация за **Xbox 360** разработчици. Наскоро беше обявено също, че новата конзола освен 8 млечно бло ще се покие и с изискан и стилирен черен вариант.

На финала - тези дни корпорацията Вторчи допълнително и без това доспа горчияния напоследък живот на PC израчун. Оказа се, че в крайна сметка дългоочакваният експанзион на култюрия **Fable** на Питър Молнио (*Lionhead Studios*) (**Fable: The Lost Chapters**) не само, че ще излезе и за **Xbox**, но и вероятно ще се появи на пазара тързо за черната кутия, а чак след това за PC. Няма мисъл за изстрадалия PC геймър!



Да изследваме света заедно



Двойна оферта на единична цена

Risk Greenline

**1 компютър
2 потребителя**



Risk Greenline - конфигурация за двама потребители!

CPU: AMD® Sempron® 3000+ 2.0GHz (FSB333, 512K, Box)
MBoard: JETWAY N210EN 2 USER
Memory: 80.068 GATA
HD: DVD + RW, DVD-ROM
Video: video on board, AGP 8x
Case: Chertov Mini Tower Case with PS 350W CE TUEV PFC
Other: TwinMOS Card Reader/Writer 7 in 1 USB2.0
LAN: D-Link DES-330TX 10/100 Ethernet adapter PCI
TV tuner: Leadtek TV2000XP Exp TV(PAL/SECAM)&FM PCI Card

833 лв.



Risk Proline Celeron D330 2.66GHz M80GB

CPU: Intel® Celeron® D330 Processor 2.66GHz (256kB cache, FSB 533MHz)
MBoard: Jetway GDMP i8 865
Memory: 2 x DDR 256MB 400MHz PC3200
HDD: 40GB UATA 7200 rpm
OD: CD-RW, FDD
Video: Video on board
Case: Modecom IT's with PS 270W CE TUEV PFC

623 лв.



Jetway M1752SS

17" TFT LCD Active Matrix LCD, 0.264 (H) x 0.264 (W) mm
Native Res. 16ms(Typ.) 1280 x 1024 SXGA
Contrast 400:1(Typ.), Brightness 300 cd/m²CE TUV FCC

403 лв.

Конфигурациите са с 3 години гаранция
Посочените цени са без включен 20% ДДС.

За повече конфигурации:

Магазин -
на края на бул. „Гоце Делчев“ /срешу Южен парк/
тел.: 02/958 68 04, 02/958 65 48, e-mail: shop@risk.bg
Най-добрият за компютри в София



www.risk.bg

Офисите на Риск Електроник ООД

тел. факс e-mail

София	02/ 971 32 62, 971 20 21,	office@risk.bg
Пловдив	032/621 038, 621 055,	riskplodiv@risk.bg
Монтана	096/300 724, 300 724,	riskmontana@risk.bg
Варна	052/300 959, 300 960,	riskvarna@risk.bg

Стара Загора	042/601 080, 647 185,	riskszagora@risk.bg
Русе	082/827 415, 827 416,	riskrusse@risk.bg
Бургас	066/820 113, 820 113,	riskburgas@risk.bg

DELTA FORCE Xtreme

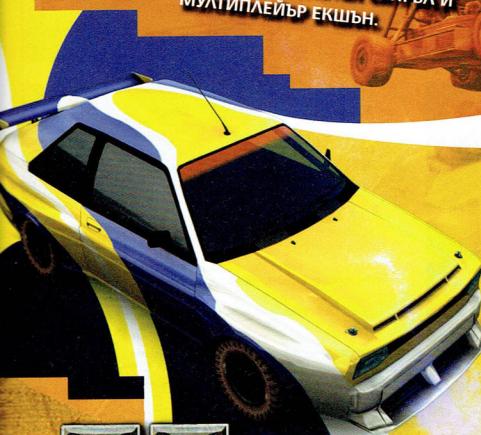
ОРИГИНАЛЪТ **DELTA FORCE**
СЕ ЗАВРЪЩА С ПОМОЩТА
НАЙ-МОДЕРНИТЕ
ГЕЙМИНГ ТЕХНОЛОГИИ!

ПРИГОТВЕТЕ СЕ ЗА **БО НИВА**
СТРАХОТЕН СИНГЪЛ И
МУЛТИПЛЕЙЪР ЕКШЪН.

ГРАФИЧНО ПОДОБРЕНІ
МИСІІ ОТ ОРИГІНАЛНАТА ИГРА,
ПЛЮС НОВІ КАРТИ,
ЕЛЕМЕНТИ И ПОКАЗАТЕЛИ.

НА 20 КЛИКА ОТ
ЛІНІЯТА НА ВРАГА...
СЕГА ВИЕ СТЕ **ЛОВЕЦЬ!**

НЕВЕРОЯТНА
ЦЕНА
49.95 лв.



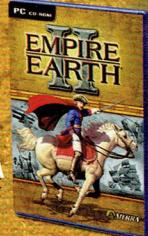
EMPIRE EARTH II

Неизмерим обхват
нтролирайте над 500 уникални
иници и сгради през 10 000
години на победи и загуби.

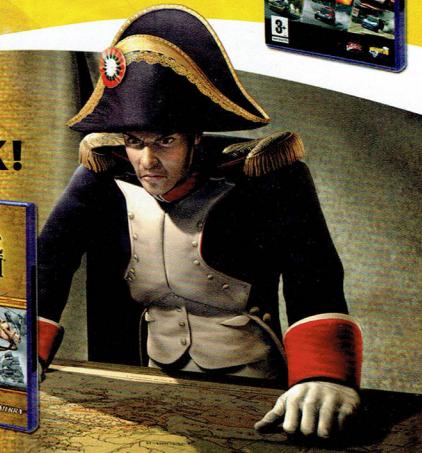
Ненадминат реализъм
Създайте тактика, отговаряща на
непрекъснато сменящите се сезо-
ни и развалящо се време.

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

НЕВЕРОЯТНА
ЦЕНА
49.95 лв.



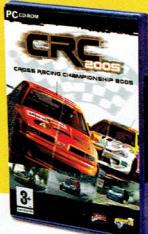
ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК!



МНОГОБРОЙНИ ОПЦИИ

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

НЕВЕРОЯТНА
ЦЕНА
19.95 лв.



CRC 2005

новините



Събития, събития

През този месец се състои традиционният турнир на Лигата на професионалните кибератлети (CPL) в Далас, Тексас. На израцииен фон този година е организирана състезателна сървърна платформа на Xbox 360 за гейминг в номинацията "Gaming".

Последните не забравиха покрай гейм шумотворенията да набледят и на анонсите на новите си ориентирани към най-запалените играчни продукти - флагманите процесори и GeForce 7 серията.

Успоредно с това Monolith и Vivendi Universal организира импровизиран турнир на всеки прокий интерес към предстоящия хит F.E.A.R. Желаещи, разбира се, имат съдържание.

Същевременно организаторите на QuakeCon 2005 обявиха, че са готови с окончателната програма за предстоящия през август фестивал. Тазогодишното издание на QuakeCon ще е юбилейно (десето по ред). В рамките на шоуто посетителите ще видят публичен мултисълъйър тест на очаквания с огромен интерес Quake 4, както и още детайли и информация около Ентури Territory: Quake Wars. На QuakeCon-а вероятно ще се появят гуроум Джон Карп-

мак и Джон Фархат - отговорящ за специалните ефекти на филмовата продукция, базирана на Doom.

Накрая - стапанът известният във фирмите по броеникости около презентацията през есента Tokyo Game Show 2005. Йошихиро Мияма - главен мениджър на японското Xbox подразделение на Microsoft обяви, че в ранката на експото ще бъдат демонстрирани редица представища Xbox 360 заглавия в напълно играем формат. Този анонс извън очевидно като отговор на изявлението на Кен Кутагари - Playstation човека на Sony, който още през миналия месец обеща, че на TGS 2005 ще бъде показан работещ прототип на новия PS3.

Nintendo, които традиционно не взимат участие на Tokyo Game Show вероятно и тази година няма да участват с присъствие експото.

SIN FEver

Един от най-интригуващите анонси за предстоящи игрални заглавия през изминалния месец ще бъде от Ritual Entertainment. Съвсем ненадейно те сюрпризираха целокупната гейм-общественост с новината, че работят усилено върху продължение на култовия FPS от 1998г. - SIN.

Примотираме, че когато се появя през '98, Въртеки че беше един от най-иновативните и запомнящи се екшъни от първо лице в историята на жанра, беше повече или по-малко засенчена от феномена Half-Life, който излезе на пазара почти веднага след SIN.

Днес обаче, побързашите конкуренти Valve и Ritual обединиха сили, за да създадат достойно продължение на мази велика съра. Бъдещият SIN ще е базиран на Source движка на Half Life 2. Вместо да се появя като монолитно продължение обаче, SIN ще приеме формата на отдельни епични епизоди, които ще могат да се сваят през Steam мрежата за онлайн дистрибуция на Valve.

Поредицата засега носи неизгажащо-то име SIN Episodes.



НАЙ-СЛАДКИ ЗВУЦИ*

- мъжкото джуке 46112
- мъжкото епиче 46113
- ръжено на тигър 46114
- забавно кикоте 46115
- цигулково магарене 46116
- господар и робини 46117
- подсърдяване 46118
- стар телефон 46119
- детски клоун 46120
- тръгнаш катец 46121
- комар до ухото 46122
- играещо лъвче 46123
- еротичен дует 46124
- етнически стен 46125
- разширение 46126
- туда крава 46127
- уламираща 46128
- оргазъм 46129
- грабант 46130
- запожка 46131
- сладките 46132
- бебе 46133

ВИДЕО*

Мини ЦП* Моторджик

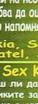
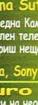
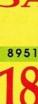
- 33913 33914 Нежност Едо
- 33915 33916 Sexy girl 3 Sexy girl 7
- 33917 33918

- 89476
- Млада и кимко 89477
- 89477



САМО ХИТОВЕ !!! МОНО ПОЛИ

- xtra Elena Paparizou-My Number One 555893 666889
- xtra A.Mirune - Diskoteka Boom 555890 666890
- xtra Alinari-Cost - Necesuri Si Suparat 555891 666891
- xtra Arash - Bono Boro 555892 666892
- xtra 50 cent - Candy Shop 555893 666892
- Chemical Brothers - Galvanize 555894 666894
- Don Omar - Dale Don Dale 555895 666895
- xtra JayZ & Linkin Park - Numb/Encore 555896 666896
- xtra Ruslana - Wild Dances 555897 666897
- xtra Ruslana - Dance with the Wolves 555898 666898
- Графа - Слыни в сънте ти 555899 666899
- Брата Мангарасири - Бал Манга 555900 666900
- Брата Мангарасири - Въз Куба 555901 666901
- Фигът - Star Wars 555902 666902
- Фигът - X-Files 555904 666904
- Фигът - Матрицата 555905 666905
- Фигът - Мъжката Немошка 555906 666906
- Фигът - Любовта на Петер 555907 666907
- Фигът - Челенто от Белгии Хикс 555908 666908
- нови!Мая и DJ Живко - Party Time 895593 996594
- нови!Любов - Дяволско желание 895594 996595
- Амет - Гъзли и Устала - Точко сега 895595 996596
- Азис - Мечка 895596 996597
- Ново!Азис - Обречи ме на любов 895598 996598
- Азис - Гъзли - Гъзли 895599 996599
- Азис и Дес Стиви - Жалувам 895600 996600
- Боян - Лудишина 895601 996601
- Вероника и Магда - Не си сама 895602 996602
- Гертана - Извънъм 895603 996603
- Глория - Излових 895604 996604
- нови!Ивана - Нещаша работа 895605 996605
- Ивана - Като на 17 895606 996606
- нови!Ивана - Ах, тези пари 895607 996607
- Нелина - Къде сме тази вечер 895608 996608
- Престаса - Обичам те 895609 996609
- Райна - Как 895610 996610
- Тони Стораро - За един жена 895611 996611



SMS на номер 1710

tel Globul



WAP.GSMZABAVA.CO



JAVA ИГРИ

- Townsmen Управлявайте малък селище и го развивайте до статистичен град! 33919
- Larry Sexy Game Приключението на Larry в мобилен вариант! 33924
- Sexy Solitaire Пасионен с разголени момичета Хайде да се забавляваше! 33920
- Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung
- Nasty babes №5 Малката Сирия търси много, много любов и секс! Играй сирийски азартни игри! Сирии ги преди ли? Nokia, Siemens, Sagem, Sharp
- Driv3r Шофирайки изтичащите задълги и най-вече благо от полиците! 33921
- Nokia, Alcatel, Siemens, Samsung
- Nasty babes №6 Малката Сирия търси много, много любов и секс! Играй сирийски азартни игри! Сирии ги преди ли? Nokia, Siemens, Sagem, Sharp
- Euro Man Сам си на необходимост отров и трова до сълзещ. Играй много наполняваш на Марио! 33927
- Nokia, Samsung, Alcatel, Siemens
- Car Sex Kamasutra Искат ли да получат текните за правене на секс в автомобил? --. Играй сирийски азартни игри! Сирии ги преди ли? Nokia, Siemens, Sony Ericsson
- Kama Sutra Deluxe Еще една Кама Сутра за мобилен телефон! Може да номери нещо да те забавя! 33926
- Nokia, Sony Ericsson *
- Euro Man Сам си на необходимост отров и трова до сълзещ. Играй много наполняваш на Марио! 33928
- Nokia, Sony Ericsson *

ФОРМАЛ 1

Състезава се в стила на Борислава!

- Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung *

KamaSutra

На Български език

Част II

- Nokia, Siemens, Sony Ericsson *

Bobby Carrot

Ти си засет

и събра мародери

- Zeta, Super Mario ->
- Nokia, Siemens, Sony Ericsson

33929

Osama Bin Laden

Изиграй му в една

Ще му помагаш ли?

- Nokia, Siemens, Sony Ericsson

33930

Townsmen 2

Беше управляван от

Трибън не само да строи

се да заселват

- Nokia, Sony Ericsson, Samsung

33931

Yosama Bin

Лидер Осама

Бин Ладен

Изиграй му в една

Ще му помогнеш ли?

- Nokia, Siemens, Sony Ericsson

33932

Townsmen 2

Беше управляван от

Трибън не само

да строи

се да заселват

- Nokia, Sony Ericsson, Samsung

33933

WORM

Добре познатата

от компютрите - W

- Noki, Sony Ericsson, Siemens, Motorola

33934

Када да Поръчаш

Изпрати на номер 1710 (без 088 и 089) за абонати на Mtel и Globul.

В sms а напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM а ти:

Пример за Nokia: 12345N

КАДА ДА ИЗПРАТИШ НА ПРИЯТЕЛИ*

Си мес и номера на приятеля, можеш да добавиш твоя поддръжник.

Пример: 12345N 0881234567 Oshibam TE!!!))))

Важно: За да получиш полифонична методология, цветна картичка, java игра, видео или реален звук е необходимо да имаш активиран WAP!

Изпрати на

GSM:

Nokia

Siemens

Sony Ericsson

Motorola

Alcatel

Siemens

Motorola

Siemens

КОРАЛОВИ ВИДЕНИЯ

BE ORIGINAL, BE KATAMARI...

Автор: Koralsky

Сигурно ти е направило впечатление, че аз съм търсач на иновативни усещания във видеонирите и крътикувам цялата играчна индустрия поради големото количество лъжа, кръстосваща нейните територии. Но разбира се, в журналистката винаги е по-лесно, а и по-върежко, да срации със земята развлекателната индустрия в момента й стагнира на развитие заради липсата на оригиналност и осезаемия неприятен прикус на изчертване, отколкото да изрази противоположно на това становище. Може би и замова го правя, защото е по-лесно. Истината, обаче, е друга – оригинални продукти се появяват, при това съществува им в никакъв случай не може да се нарече разреден. *Rez*, *ICO*, *Viewtiful Joe*, *Picmin*, *Typing of the Dead*, *Wario*, *Chu-Chu Rocket*, *Katamari Damacy*, *Jet Set Radio*, *Darwinia*, *Eye Toy* са само началото на един доста обширен каталог от все още пресни заглавия, които могат да се нарекат различни по начина, по който изглеждат и се изигват. Дълъкн съм обаче да направя едно уточнение: „оригинална“ не означава задължително „качествена“, а по-скоро различна игра. Основният проблем за американци и в частността европейци, който желая да опишам ежемесечно подобни творения е, че трябва да следи изъко японски пазар, защото – всички знаем – креативният начин на мислене е далеч по-присъщ на японските дизайниери, отколкото на не-дръжнатите им побратими.

Това обаче е една съвсем различна тема, която няма място за пръвънение в настоящия материал. А твой разглежда иновациите като един доста ограничаващ фактор за финансово развитие на индустрията и едновременно с това – като неотпътна част от нейната същност. Защо ограничаваш ли? Предлагайки на пазара оригинален, силно отличаващ се от всичко останало продукт, винаги трябва да имаш едно на ум, че побои за заглавия на същаки хонси имат определена аудитория и много рядко биват приеми радушно от масите. Именно затова днес повечето маркетингови стратегии на компанията-издател работят отлизо с видеопървите с цел разработванието продукти да следва конвенционални посоки в своето развитие и съответно да предизвика интереса на по-широк кръг от играчи. Разбира се, унуками като *Katamari Damacy* на *Namco* (гори на американски пазар играта се прореде в няколко милиона екземпляра) не липсват, но те по-скоро са изключение от правило, отколкото постижен феномен. Опакът естествено следва въпросът – до каква степен днес един видеотърп трябва да търси компромисен вариант при разработката на своя продукт, с който да го направи по-лесно усвоим за широк гуапа-

зон от играчи, но същевременно понижавайки степента му на уникалност? Отчасти това зависи от мотивацията му – дали се стреми повече към пакетите или търси търпна реализация на изначално замислените от него оригинални идеи. Съвсем нормално, истински креативният творчески не приемат мнението на никой, устремили се към създаването на различната игра. От друга страна, неуместно е всеки един автор на оригинално творение да очаква да бъде финансово подкрепен само защото видиш ли, той юрва, че създава различна, същевременно и забавна игра. Независимо от това, че виждането на видеотърп, първа точка от дневния ред при началото на всеки развлекателен софтуерен продукт е обсъждането на комерсиалната част на проекта. Авторите на даден продукт трябва да приложат вниманието на инвеститорите, както и това на широката публика (която в крайна сметка е най-голямият инвеститор). А това не е никак лесна задача. Първото, който преминават играчите на определящо го гравитация безценно кейс играч, е труден и мъчителен (особено когато си гордите за различни, оригинални заглавия). Като разликата между единичен сперматозоид и възрастен човек – никак трябва да инвестира в него (иновационна концепция) за да може той да се появи, да бъде видим, за да може просто да го има на беля свят (пазар). Огромен процент от хората, които рискуват с горния процес, го правят най-вече за да могат след това да използват поне вътрешните инвестиции. Именно поради това днес побежето издатели предвождат болка експлоатирана концепция, които обаче – факт – продават. Защото за да привлечеш последите на кей-жъл играчи с различна концепция, трябва да вложиш огромен парчен ресурс в рекламна кампания по всяка възможна среда. Идеята е, че днес концептуалната част не е най-важният елемент от цялостната изработка на едно заглавие. Добре, можеш да го направиш изключително изризи, но за успеха му ще притърпа общонавигателните играчи, не само да имаш желание за игра, но и да бъдеш подготвени да си плашим за него. А това често пъти оказва сериозен проблем.

Добре, но кой тогава играе подобни творения? Отвечението от всичко, търсещи непрестанно съвоята алтернативна вселена. Елитарните играчи, за които притежаването на оригинални продукти може да се

рабни с дрешките марка тип LACOSTE, закупувани от едно истинско тузарче. Прибади към тази прослойка от играчи и гейм-журналистите, повечето ги вселители и няколко обръкали се случайни играчи. Без никакво съмнение гореспоменатите типове гледби са малцинство. Аз и ти можем и да се разбърме на иновационните концепции или стари идеи, поднесени ни по различен начин, но не ние сме онези милиони играчи с подгответи парични средства за благородно просто за да си изгубят времето. Те искат сама своя нов GTA, Halo и Sons, защото знаят за какво ще си изгубят времето...

Днес повечето играчи са безразлични към различното. Те виждат името на *Viewtiful Joe* или *Chu-Chu-Rocket* и на секундата го подминават, защото заглавията им зучат ТъПО. Виждат снимката от *Vin Ribbon* и отново го прескачат, защото виждате наризиени бели чертички на фона на черна дъска. Дори притежателят на десетки награди от критиката *Rez* не се пребърза в масов продукт, защото играенето му, видиш ли, в очите на масовия играч няма никакъв смисъл. Подобни играчи просто нямат настроjenata да се опитат да разберат различните игри. Да се опитат да получат своята идентичност им, да разберат въвеждащата сила, която кара някои видеотърп да създават именно такива творчески. Тук възниква поединчестът въпрос – какво все пак кара творческите в индустрията да търсят нови, невижданни до момента концепции, като визуализация и играчки похитати? От една страна, конкуренцията при иновативните продукти е доста по-малка, отколкото тази при популярните, симе наложили се като печеливша жанрове. Също така, вероятността да създаваш продукт, който ще се помни с години, бидејќи чинициаторът за появата на нови концепции, е многоиздателски по-голям. А това за едното геймстейтно креативен имад видеотърп да е напълно достащично за да продължи да следва този път на разбитие... до едно време... Времето, в което прагматизъмът надделее в начин на му на мислене. Достатъчно труко е да създаваш пазар, на който да пропадаш със своята концепция, още повече новаторската. Такива без никакви загадъвки, започнали своято развитие от нулата. В тези случаи е лесно да видиш защо познатото във вътре по-активно – в индустрия. В която леките иновации могат да бъдат признати за големи; леки фрагменти от оригиналността могат да бъдат възбъдени по безкрај! Оригиналността е фундамент, опора, върху която все още се гради голяма част от обяснението на играната индустрия. Да, ти има значение, но днес от по-голямо значение е да НЕ бъдеш изцяло оригинален – просто достатъчно оригинален...



РС ИГРИ



Модель Теодора Андреева
Агентство Xground Models
Фотограф Александр Кацев
Грим Аюра Славова
Сесия Gamers' Workshop

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



**Специални условия
за интернет клубове**



ЗА ЕДИН ПО-БЪРZ СВЯТ

С оптичната връзка, която ти предлагаме, твоят 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@interbgc.com | www.interbgc.com

PHONOROLA

ЕЩО ДА КАЖЕТЕ

PHONOROLA
нещо да кажете

10 лв

-75%

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

www.phonorola.com

INTERBG.COM

**Специални условия
за интернет клубове**



Internet and Telecommunication company

Инфо център
02/ 96 96 666

PHONOROLA
нещо да кажете

40 лв

-75%

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

www.phonorola.com

INTERBG.COM

www.phonorola.com

5 лв

10 лв

20 лв

40 лв



Hammer & Sickle

Ние сме на всеки километър!

Автор: Orlinator

Bече разбрахме, че Америка е най-хубавото нещо, случвало се на планетата Земя, Всегда след Стлатута на свободата и Сухия режим. Малко обаче са игрите, които дават шанс на нас, бедните източноевропейци, останали далеч от хамбургерното величие на тази цивилизация, да се порадват на успехите на нашата мила Рус Студентка война. Понеже историята е жесток съдник и помни само победите име...

Борбата е безмислено жестока

Е, това е на път да се промени. В новото заглавие на *Nival Interactive* най-сетне ще усетим какво е да си от другата страна на барикада, сиреч ще поемем ролята на таен агент на братушките, които е преживял драмата на Втората световна война и се оказва в центъра на заговор в победена Германия, чиято цел е да бъде във САЩ и ССРВ ядрена война с наенен победител, но пък ясен изход за човечеството – смърт. Всичко това ще се разбира в култовата вселена на неоденощния *Silent Storm* и ще се базира на също толкова неоденощене на ендъжин, които ще възможи да срутият сгради, за да изофтият опонентите си в борбата за глобално надмощие.

Борбата, както казват, е епична

Заглавието ще представлява шпионски трилър, като е очевидно желанието на разработчиците да предоставят колкото се може побче възможности за промяна на състоята в зависимост от фактори, които по една или друга причина не играят роля в други подобни заславии, а именно – църквата ген-нощ, облеклото на персонажа ѝ, гори диалогите, които ѝ водят със срещнатите по нивата NPC-та. Нелинейността няма да се състои, както обикновено са, в еднообразното цъкане по възможности и преизграването на съответните мисии – конкретните ти действия ще имат конкретни резултати. Създад малко побче хаос и в следващото ниво по пешите ти ще бъдат полициите, които пък няма да пестят усилия и напротив, за да ти скъсят и без това трудния шпионски живот.

Аз паднах. Друг ще замести и... токъз!

Какът тук значи никаква си личност?

очаквания

средни големи здравски

зашо очакваме?

Иновативен сюжет, достатъчно добре забравен добър геймплей, га не говорим, че с участието вих прескал никоя и друга американска тийка.

примеснения

Nival все пак - всичките обещани новинки могат да се окажат просто едни къфришък.



Още в началото на играта твоя мисия ще си избере един от шест класа. Решението ѝ ще има значение само в началото, когато като сам боец спрещу опреснения капитализъм ще трябва да се борите спрещу конспирацията спрещу човечеството. След това ще можете да си наберете стъкленици и е логично да предположим, че играта ще се пребърне в познатата ни от *Silent Storm* отбрана тактическа стратегия. Интересното тук е, че се предвижда Вашите хора да си имат собствени характеристики, които пък ме върха Ѹм спомените от онези хубави времена, когато *Jagged Alliance* още беше на мода и с миите наемници се сражаваха спрещу румънското чудо Децафрана.

Разстрел, и след разстрела – черви.

Това е толкова просто и логично.

Но в бурята ще бъдем пак със тебе,

народе мой, защото те обичахме.

Или поне се надяваме да се заобичаме по-късно тази година.

Supreme Commander

Автор: Alex III

Aко към днешна дата съществува човек, който може да даде гage на стратегическата жанр достатъчно смел пластика, за да го изкара от колодите, изкопани от дизайнерите за него, този човек се нарива Крис Тейлър. Въпреки че той не е работил по RTS от 1997 година, името му продължава да се споменава сред бодещите капацитети в жанра. Днес обаче е време да представим новото заглавие на Gas Powered Games – *Supreme Commander*, рабка на същия баса и духобен наследник на една от най-великите стратегически игри бъвните – *Total Annihilation*.

RTS ще рече „реалнобръмбова стратегия“, но в днешните игри Всъщност стратегически елемент няма – те представляват война на ресурси. „Нената не стомп така – аз имам четири кораба, той има два, значи ще спечеля и ще ми останат два за после. Ако

на война стомпаше така, днес Миуей щеше да бъде японска територия, – казва Тейлър. Амбицията му е да създаде игра, която комбинира интелектуалното удоволствие от измислянето и осъществяването на цялостна стратегия, с първичното усещане за сила, кое то носи присъствието на бойното поле. Затова в *Supreme Commander*

с е ѹ -
с т в и -
то ще
се разви-
ва на дбе
нива –
сатели-

тън изглед, където с малки иконки ще бъдат представени цели формации и армии единици, и класическа RTS перспектива – там единиците ще се виждат и ще се командват по обичайната начин. Времето ще тече непрекъснато на Същински нива и човек ще може да избира дали да наблюдава събитията от



орбитална Бисочина и да манира стратегията си (и да раздава заповеди от Бисоко ниво), или да слезе на низото на земята, за да вземе управлението на решителната битка в собствените си ръце.

Расите ще са три – хора, извънземни Еони и полу-машина раса, наречена Кибрани. Всъщност всички те могат да проследят произхода си до Земята, но културите (и философията) им са съвсем различни. Кибранишите представят кибернетичници от изгубена войска колония, а Еоните са продукт на завоеванието на извънземна раса от хората и смесването на култури на земите цивилизации. Единиците на хората иззелват най-классически от тези на трите раси, докато Кибранишите съкращат с машинния елемент на културата си, а Еоните изглеждат свършено безобидни и беззащитни... докато нийко не ги нападне. Тогава в аеродинамичните теми на машините

ляги вместо обичайните напоследък няколко десетки), така и като относителен размер на самите машини. Наред с танковете по бойното поле ще крачат машини колкото серди и с огнената мощ на гиганти. Господството над морето ще се решава от спор на флоти с всички размери кораби от катер до броненосец, представени в реални си размер. Най-големите кораби могат да бъдат разгледани изцяло само от орбита – подплатни от Бисочината на тактически изглед, те просто няма да се състрадат 8 екрана. „В играта ще има неща [с толкова епични пропорции], които хората забинаги ще запомнят...“

Дали Крис Тейлър не си поставя търъле амбиции за цели със *Supreme Commander*? Мисля, че не. Разработчиците на игра в последно време правят залаганията си с извеждане на програмад на много копия. Експлоатират до безкрайност добре познатата геймплей рецепта, като се приграждат единствено външните

баг на творчеството им да



очаквания

средни | велики | здрави

зашо очакваме?

Крис Тейлър вече е променил RTS жанра. Въпреки че не е груп, а как ще се промени стратегията този път.

примеснения

Да не се окаже просто поредната стратегия.



Major units are actually "major" in this game. Land, sea, and air combat can all be decided by the intervention of mega-units of monstrous scale.

им се отварят предизвикателните панели, за да се покажат дулата на скритите оръдия.

Битките, както беше в *Total Annihilation*, ще се водят по суши, въздух и вода. Познатият и характерен за TA машаб на битките ще присъства и в *Supreme Commander* – както като брои единици (стотици и дори хи-

бие в крак с времето. Създателят на *Total Annihilation* е различен, защото той акцентира на върху графиката и не сгради игралта на играчите си върху измърсения стереотип. Той просто иска да направи игра, която той самият би желал да играе. Няма друг пътен начин за създаването на игра,



Heaven vs Hell

Свободата е иллюзия, създадена за тези, които нямат Власть

*The closer you get to the meaning
The sooner you'll know that you're dream-
ing
So it's on and on and on... heaven and
hell"*
Black Sabbath

Представете си само, че след 700 години човечеството е томкото напредело на територии, което може да модерира физичните закони, материата, енергията, времето. Дали на формия падера... (censored - комега, да ти признат, от време на време ходи на църква, пами по никоя свещ, ей тъй - за всеки случай, деше се вика). Сега, на теб може и да не ти пuka, ама аз - такъто за всеки случай, следващи правилото за "лен на ум" - ще кълчи на последните 2 бубки от тази думичка, пък като се срещнем после в Рая, ще чециши един прясно изведен, беззъкохлен сок от торкоти - бел. red.) горе на небето ще му хареса да дели едноминацията си власт над всемилиния с друг? Особено ако този друг е собственото му творение - човекът? Или ще предпочете да напишис reset и да рестартира системата? Какво ще прави Саманата, чиито хималошни грозди за покварата на срещните души че опитат на витъра? А на човечеството, дено никой не го е питал дали му се раздели със заслу-

желанията и дали изобщо му се мре, дали няма да му затрепери пръста над червения бутон?

Имайки предвид колосалната сблъсък между небесните, човешките и пълнените сили, в лето Господне 2752-ро чакаште момента Армагедон.

Heaven vs Hell ще бъде реалнобръмбева стратегия (RTS), в която армиите на Раи, Ада и човечеството ще се срещнат в последна битка на територията на родната Земя. Играта ще има 3 самостоятелни кампани и multiplayer до 16 души, като всяка от трите фракции ще разполага с уникални сгради и единици. Равнищата се показва с арханси, свещенници, стрелци и кабалерия. Абит - с демони, скуби, джинове и черви, а Чобекън - с най-модерна техника. Единиците ще трупат огнь, ще видят нива, ще стават по-силни и ще придобиват нови умения. Очаква се всяка от страните да има около 16 бойни единици. Ще бъдат при枯燥ани и ограничени брои архетипи - еквивалент на героите - чиято задача ще бъде да правят магия. Сломяните архетипи засега са само Ангелът Габриел и Христос, но това е подвеже от дистантно - еквивалент на GW с нещо повече очаква пръвата игра, в която ще може да командаш лично Сла-

стията. Тъй като архетипите ще бъдат прекалено мощни, за да не се обезланят сърцата, е предвидено те да бутат силни слад правиле на магия и да търка да стават уязвими за Бражеските армии. Като пример е спомената магията *Нашествие* от *Скалаки*, която струва 75 точки - след произнисването ѝ показателите на архетипа като кръв, амака и защита, падат със 75% до бързстановяване на изразходваната мана.

За строеж на сгради и закупуването на войски и герои ще се изразходват 3 ресурса - сира, ферми и притапи. Сградата ще събира като кристалите в *Starcraft*, фирмите ще се строят, а притапите - примишиби хора като от каменната епоха - ще бъдат ловени по терена, конфирбари, мъчени или пръзгани в робски труп. Така например, след като скубите примишибат притапите да ги последват, те могат да ги скарат в *Crypt of Despair* (убийчава популяцията на Ага) или да ги принесат в *Jettobiоприложение в Pool of Eternal Pain* (убийчава показателите на единиците).

За нападането на **Heaven vs Hell** се ползва новия *Eden* движок, който засега позволява изобразяването на 1000 единици на екрана. Целита на момчетата

Автор: Goodman

от TKO е до довършването на играта тази бројка да наръбъри 2000. Теренът, сградите, както и всички единици ще бъдат изцяло 3D и украсени с аури от нови визуални ефекти като parallax maps и 3.0 shaders. Единственото, което знаем със сигурност в тази насока, е, че всяка от раките ще конвертира терена, върху която строи. Азът ще убива околната растителност, превършайки почвата във вулканични скали, които ще нанасят щети на Бражеските бойски. Райят ще кара същите мъртви храсти и дървета да се разположат и разъзвият докато птички и пеперуди не захъркат наоколо.

За улеснение на ентузиастите, барденият level editor ще предлага едновременно 3D-моделиране на терена и разполагане на скам и растителност на базирано по него.

Тъй като информацията за играта е все още тънките осъкъни, е много рано да обявяваме какъто и да е очаквания. Тя може да се окаже както стратегия със забавна концепция и фанозна графика, така и поредната игра с три недомислени раси и болни амбиции за новаторство. Разбръзката ще видим по Коледа 2006-та, а дотогава ще ѝ държим в течение.

очаквания

зашо очаквам?
Тогич, идти, че живот му се може да пусне ядро BMW отвори! Стъпка момкови монитори - доводена ще го изкомандуват с мишката!

примеснения
В присъствието на Христос, моите хора от Първо няма как да не бъдат присенени. Шо не взема да прати Адвентът и Бехемот да го очистим!





THE WITCHER

RPG Епизод I – Една нова надежда

Автор: Duffer



На буливарда на ролевия жанр Вече от госта време свети червено. Получилото се задържане – от очукини пребозини срещства, забържани от стари концепции, виечното на ерохавши трансмисии от стари франчайзи, програмния грех на спуканите от повторяемост на системи за развитиеът, както и разнешата ушите какофония от аклонси, просъвирващи до болка познати рефери – заставлява да изчерьти търпението на хората и те отчаяно да напуснат комите. И движението напред съвсем да спре. Все по-надлъжна става нуждата от зелена светлина, а и от ремонти на пъти като цяло. От отпушване на мърсния канал и от нова, свежа струя, която да отмие спутническите наноси на клишетата.

До неотдавна експлизивният избор на нови геймплейни идеи и решения, подплатени с богати, многогласови и увлекателни сюжети – днес ролевите игри като че ли се покриват със земенката патина на креативната импотенция и немощно боксуват, забълви се безнадеждно в утъпканите през годините съби колозови.

За щастие, не липсват и светлините лъчи на horizonата. За един от тях ще стане дума в тази статья. **The Witcher**. Историята на пичовете от CD Project, коя-



то още на миналото E3, RPG маниаките в скромния ни авторски колектив си бяхме запомнили като крайно обещаващ проект. После обаче поляваше само побояря как работят с все сили, та пушек се вдига, а – освен николкото шото – никаквото по-серийно потвърждение така и не видяхме и възехме, че се разтвори-хихме. И така – до тазгодишното E3 спо, когато, при закрити врати, CD Project показва пръвата демонстрация „на живо“. След кое то и се поехме дълбоко въздух и възхихме с нескримо облекчение.

Послата сила

Някои ролеви игри могат да се похвалят с великолепна графика. Други – със страхотна история. Трети – с оригинална система за развитие. Сега ще раз-
кажа за една, която, според прогнозите ни, най-вероятно ще притежава и три-

точка.

The Witcher (Вещер) е базиран на доста оригиналния като замисъл фентъзи епос на малко познатия у нас (за съжаление) полски автор Анджей Сапковски. В тази игра ти е отредена ролята на Вещера Гералт, по-известен с пръкора Белия Вълк – едно, заради снежно-белия цвет на косата му, но побече заряди не особено благия му нрав. Историята се завърта около персоналната драма на главния герой, изгубил паметта си по време на никакъв неприятен инцидент в миналото, около който все още витаят куп фантастични истории. Всъщност Гералт не се вписва много добре в профил на „типичния фентъзи герой“ – той е по-скоро наемник, който обикнова из мрачния свят



очаквания

средни затемни зверски

зашо очакваме?

Уникален фентъзи свят, изграден около великолепна история, новаторска бойна система – всичко това, облечено в страхотна визия.

примеснения

За кий ли път те се събирате в една-единичка дума: „РЕАЛИЗАЦИЯ“?



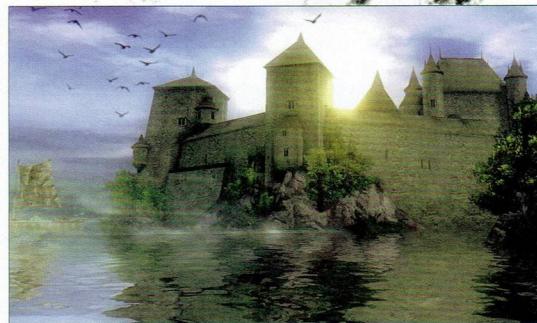


на играта и трепе чудовища – къде за пари, къде просто за кеф.

Авторите споделят, че желанието им е било да пресъздадат реалистична, та-гостна средновековна атмосфера, да нарисуват потинал в сенките, готически декор. Същ, в който Гералт ще се сблъска с омраза и шоубинизъм, суетерия и расоба ненавист. Същ, в който сме-ливат и пронут герой спокойно може да бъде освен това и алкохолик (когъд..., то-ва почти прозъвка като профи на кой да е член от GW-екипа).

И най-накрая същ, в който ограниченията практически няма да има – Гералт ще може да се сбие с всеки, който му се изпречи на пътя, без това да се отрази по никакъв начин на разбирането на сю-жета. Никой никога да те спре да нахъл-таш, например, в замъка на местния крал и да го убиеш. След това обаче най-вероятно стражите му щи се нахъл-тят и на своя ред ще ти светят ма-слото, тъй като Въпросният крал, пър-во им е бил любим гостодар, и второ – е част от историята, така че ако липсва, тя просто няма да има как да се разбие.

В общи линии решенията, които ще взимаш от името на Гералт ще бъдат изцяло Въпрос на личните ти предпочитания; дали си добър или лош – ще зави-си само от методите ти, а за грешни-те си избори ще бъдеш съответстват-шо санкциониран. Ако решиш да трепеш всичко живо по пътя си, в същем разби-раемо хората да те идентифицират като зъл. Помагай им, говори с тях, възме-сто да ги убиваш, и на теб ще се гледа с добро око – това ще рефлектира вър-ху края и възможностите, които играта ще ти предостави за направене в ис-



торията.

Ще се сблъскаш с голям основни сюжет-ни линии – персоналията квест на Ге-ралт, тръгват начин да си бърне изгубе-ната памет и егун глобален квест. В за-висимост от решенията, които взимаш, ще достигнеш до една от трите въ-зможни разтвори в разказа.

Click-Slash-Kill

Всичност Вещерите са по-скоро раса или клан – хора, отлагани от монасите в никакъв неназован манастир, запозна-ти с тънкостите по убийстването на раз-личните типове съврхестествени съ-здания, наследявши света на *The Witcher*. Вещерите никога не оставят и притежават изключително бърз мета-болизм и нечовешка избръкливоност. То-ва им дава възможност да пият токсични за нормалните хора отвари, които побишават способностите им (напри-мер позовляват им да бихдат през съ-ми). Колкото повече отвари поема Веще-рът, толкова повече нараства нивото на токсичност в организму, така че

най-добре забрави идеята да се наливаш кон-стоп с лековити вариби или power-ups.

Фокусът в показаното на E3 демо бе-ше бойната система. Практически тя представява модифициран вариант на класическата point'n'click схема. По бре-ме на битка ще трябва да „чукаш“ с мишката върху противника си – нанасяй-ки му удар след удар. И за да не се изро-ди всичко в базовен а-ла *Diablo* „кук-фест“, авторите са разработили специ-фична „Верижна“ система на атаките. Изваята е след първия удар да нанесеш втори, трети, четвърти и така на-такът, но в строго определен момент (когато курсора се озовеши в зона). Ако успееш да синхронизираш последователността си атаки, че получиш солидни бонуси върху нанасяното поражение и ще можеш да изтънваш поредца от Верижни удари, броят на които ще зависи от нивото на героя и точките опит, които си отдала за юрлебид на уменив-то „Multi-hit“.

Самите атаки ще са три основни ви-да – бърза, групова и сина. Първата (ло-ично) е най-скороностната, но с най-ма-лко поражение. Груповата практически представява масова атака и налага по-ражение на всички гарди нирамиращи се в определена област около героя. Послед-ната е най-бърза, но буквално „омъвва“ врагите. Всеки един боен стил ще бъде представен с уникатен набор от анимирани движе-ния, разработени с помощта на моушън-кепчъри.

Weaponry

Изборът на оръжието явно ще е мал-

ко ограничен, с подчертан акцент върху мечовете. Разбира се, ще присъстват много разнообразни типове въоръже-ние, но ако си избрали да развиваш героя си като майстор на меча например, той ще изпълнява специалните си атаки са-мо и единствено с меч. Самите мечове ще са голям основни види: стоманени (предназначени за убиване на нормални врагове) и сребърни (за усъмъртане на магически и съврхестествени създа-ния). Всички оръжия ще могат да се усъ-вършват (вероятно от ковачите в градовете или никакъв тъмен аналог) като при това възможна им вид ще се променя в зависимост от избрания ол-грейд.

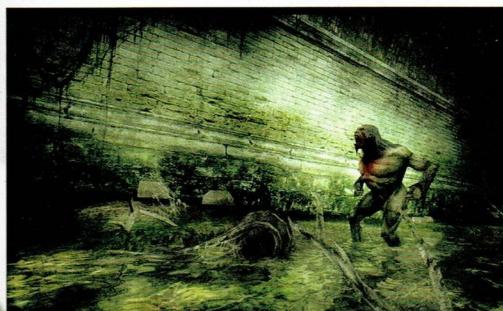
Новите дрехи на Вещера

Изгладнатата среда обещава да е доста интерактивна, благодарение на спеща-лен модул, наречен *Karma* (разработка на *Criteron*). Става дума за комплексен реално-времеви физичен енжин, гаран-тиращ, че почти всичко в света на *The Witcher* ще изглежда и ще съръжи по реалистичен начин, ще може да бъде премествано или супено.

Визуално Вещерът изглежда ослепи-телно. *CD Projekt* са сътворили чудеса с добрия курсор се озовеши в зона). Ако успееш да синхронизираш последователността си атаки, че получиш солидни бонуси върху нанасяното поражение и ще можеш да изтънваш поредца от Верижни удари, броят на които ще зависи от нивото на героя и точките опит, които си отдала за юрлебид на уменив-то „Multi-hit“.

Самите атаки ще са три основни ви-да – бърза, групова и сина. Първата (ло-ично) е най-скороностната, но с най-ма-лко поражение. Груповата практически представя масова атака и налага по-ражение на всички гарди нирамиращи се в определена област около героя. Послед-ната е най-бърза, но буквално „омъвва“ врагите. Всеки един боен стил ще бъде представен с уникатен набор от анимирани движе-ния, разработени с помощта на моушън-кепчъри.

В заключение ще кажа следното: В жанр, доминиран в момента от заля-вия, изискващи заплашването на ежеме-сячна такса за игра и бърза Internet въ-зка, е меко казано раздъво го се сблъ-скаме с бъдещо RPG, загатващо за син-гъл-плейър прекибъване с подсен огро-мен потенциал, и то ексклузивно за PC. Стискаме палци *CD Projekt*! С все сила!



Half-Life 2: Aftermath

„Right now, we're really, really good at making Half Life 2“

Автор: Orlinator

Помниш ли дните, когато и *Half-Life 2*, и *Doom 3* все още бяха отмятани във времето хоризонта – просто съвсем имена на игри, левитиращи около границата на илюзорността, задържащи се в реалиите на геймърските очаквания и надежди еднствено благодарение на няколкото скрийншота, няколкото превюта в големите специализирани издания и вешо поднесените анонси от страна на маркетинговите отряди съответно на *id* и на *Valve*, които, използвайки умело осъществата от информация, се опитват да ни убедят, че именно тяхното заглавие ще се пребърне в най-доброто, появяващо се някога на игричния пазар? Помниш ли как около тях са разгоряли истинска война между *nVidia* и *ATI*? И помниш ли, че очакваше битка между митани?!

Със сигурност помниш, че *Valve* я спечелиха – и то убедително! *Doom 3* се оказа само една много добра игра, докато *Half-Life 2* изтълчи ролята си на играчка-месия... почти. Тя трябваше да прокара пътя за излизането на посрещнатостта, в която тънке индустрития. А иако приемем, че не го е направила, тя причинява не в това, че не беше достатъчно велика, а защото беше лембата отъкната високо, че



100

останалите решиха автоматично да се задоволят с борбата за второто място. Лично мен, вторият „Халф“ ме бърна към адреналиновия заряд, така характерен за игрите от времето, когато те се пребеха за цените им, а не за поредния десетгодишен дрилъ.

Е, може би сме на път да се сдобием с още един такъв спомен – експанжън.

За пръв път за него се чу през май, когато американският *PC Gamer* напрavo изби рибата, пускат ексклузивно, 10-страннично превью за необявения до момента *expansion*. Не че допълнение не се очакваше – в крайна сметка първият *Half-Life* се сдоби с няколко такива – но докато те бяха дено на *Gearbox* и [поради което] не блестяха с иновативност или кой знае какъв дизайн – просто бледи реминис-

ции на оригиналата, то големата новина сега е, че обектът на тази статия ще е разработка лично на *Valve*. В тази въръшка, не съм въобразявай, че ще станеш свидетел на някакви концептуални или геймплейни новобъдения, напротив – очаквай още от същото. Робин Уокър, дизайнер по проекта, сподели: „Мислим, че нашите фенове искат още много *Half-Life 2*. Това и съмните да им дадем“. С други думи, вероятността да се съблъскаме члено с поредната доза брилянтни геймплейни от запасната марка е почти стопроцентна.

Къде започва *Aftermath*? Там, където свърши *Half-Life 2* – след деструктивната интервенция на Гордын. Цимаделата е на път да избухне, заплашвайки с

унищожение и City 17. Романта тя е да поведеш бягството от града. Враговете от прещината често стават тъби друзари в борбата срещу еднакво грозяща Глинца Ви съмърт. City 17, който ще видиш в експанжънка не е този City 17, който познаваме. Или както мъгливо се изразяват *Valve*: „*Half-Life 2* той беше едно нещо, в *Aftermath* – ще е съвсем друго“.

Все още е загадка и кой ще бъде главният игрови персонаж. Отдавайки се на слекулатии и прекарвайки парасек със съожетната им поимка след *Half-Life*, е логично да допуснем гори Вероятността, че

очаквания

средни	домести	аванс
--------	---------	-------

▲ **зашо очакваме?**

Това е *Half-Life* – ако не го очакваш, значи вероятно четеши грешното списание.

▼ **прочтеснения**

Проклятието на *expansion*-а може да изиграе лоша шега на всеки, независимо дали го вършим за *Valve* или Суо



В опит да забишият бълголетието на франчайза, Valve ще ни предложат да поемем ролята на Аликс, или на друг – още по-второстепенен персонаж. Те обаче търсят друго – пак ще влезем под кожата на другаря Гордън, проследявайки драматичните събития през неговите очи. Аликс обаче също ще бъде доразвита като персонаж. След като Вечи ни запознаха с нея, сега авторите искат да я интегрират още по-пълно в геймплея. С други думи – търсре е възможно част от мисиите да се играят с нея, или тъкъв в началото да ги се предоставят избор между двамата.

Преподложенето за създаване романтична, при все, че веднага излува в закоравлялата ми геймърска душинка, ми се вижда несъстоятелно. Търсре клиширан гаф би бил това. Пернишките мелодрами от типа „общиче ме, не ме общича“ не се вписват в профила на компанията, тъкъв и трагедията на евакуирания се град е достатъчна мотивация за геймъра да прорвълъжи без ефтини сцени с обмыни на телесни скобе и целеубки. А и нека си кажем истината в очите – Аликс не е достатъчно сексапилна. Нито Гордън има нужния куулнес, за да се справи с ролята на съвръхосемител, без да излеква абсурден.

Поглеждайки към технологичната база на играта, установяваме, че тя относно ползва Source енジна, което

от своя страна тъкъв гарантира ниво на детайлност, текстури, скринове, специални ефекти – и изобщо визуална като цяло – поне толкова добри, колкото биха и в Half-Life 2, а това, както всички много добре знаем, никак не е малко! За съжаление, към настоящия момент единственото, което се е появило като няколко свидетелство за графичните достойността на заглавието, са няколкото скриншота, които можеме да видиме тук.

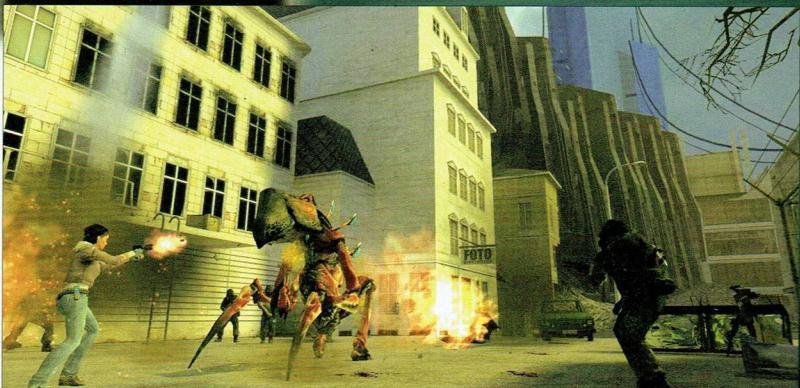
Друга важна въпросителна около бъдещия експанзион е начинът му на разпространение – особено след като Valve спечелиха делото срещу Vivendi, забранивашо на последните да разпространяват продуктите на компанията.

Много вероятен изглежда вариантьт да се ползва Steam технологията – по този начин Valve ще спестят пари и за производството на дискобе, и за комисионана на разпространителите – макар че идват да премине през един куп идентификации и попълвания на идентификационите, сървърни и виртуални поддържане на протокола от Куомо, евба ли разбира някого.

Останалото, както би казал Шекспир, е мълчание. Като всички големи, личището от Симън нямат никакво намерение да разкриват детайли за творението си, преди да са сметнали, че е настъпил подходящият момент. Дори малкото, което са казали или

изнесли като информация, звучи обдумано. При все това, струва ми се, че започвам да разбира какво ще представлява Aftermath. Half-Life 2 беше експозия, реинкарнация на забравеното величие на PC игрите. Задаващият се експанзион ще бъде ударната Вълна – не толкова ефектен, изненадващ и блечателящ, но далеч по-можен. Знам – доказа би всичко, което изчетох по темата – това няма да е просто допълнение с още мисии. Ще бъде история. Развитие на персонажите. Естествено продължение и действително разширение на епоса. Фактът, че фокусът няма елементарно да ладне върху добавянето на нови оръжия, нови чудовища или нови коридори, а върху още от съспенса, динамика, напрежение и скърбта на оригиналата, ме кара да вървам, че ще получим не просто експанзион, а още Half-Life! Такъв, какъвто го познаваме – велик, може да най-добрият шутър на всички времена.

Half-Life франчайзът все още е един от малкото, крепящи все по-убявящия PC гейминг. Всички сме ясно какви надежди и гигантски очаквания са насочени към Aftermath. Valve досега не са се провалили в опитите си да поднесат шефъвърът на публиката, дано не се провалият и сега. Дано легендата остане жив! Доколко ще се оправдаят надеждите ми – предстои да разберем още тази година.



Hellgate: London

Триизмерното Diablo

Cредата на 2003 г. Една от най-емблематичните, функционални и интересни PC гейм компании изгуби бъквамо за една нощ огромна част от креативния си потенциал, когато вдигнот и напусна четирите ключови фигури, дефиниращи до момента облика и същността на разработването от нея игри. Зните езици мълчат, че причината бил *Ролър* (башата на *WarCraft* Всемената), *Дейв Брейик*, *Ерик* и *Макс Шафър* (съставлявали никога искрено ядро на гейбълът им, създал култовото *Diablo*), да изоставят *Blizzard Entertainment* в факът, че ръководството на компанията започнало да им налагат търъде много ограничения от творческо естество. Тази теория се подкрепи досега доста убедително от редица известни факти от историята на студиото, традиционно залагащо на установени, класически формули, близко като *Diablo* от тайни от прекалено разтулване на установените функционални гейм-кишета и разчитащо повече на бримянто ошафдане на последните, отколкото на инновативни геймплейни концепции; компанията, за която „реформите“ е рискова сума.

Съгласи се, приятелю – мисах ли аз, че ако *Ролър* и компания биха останали под сигурното крило на *Bliz*, сега щаха да правят луд FPS/RPG хирбид? Аз бих



Хм, тия врази май не ми изглеждат ЧАК толкова различни, колкото търсят азтворите...

казал – ефба ли. По-скоро щаха да се по-тят на *Diablo III*.

Луѓи ижеу

Hellgate: London изглежда и зучи като поредното екшън-фентъзи клие. Когато първите анонси за дълго пазеня 8 тайни нов проект на *Flagship Studios* (уместо, под кое то се подвизават в момента *Брейик*, *Ролър* и братята *Шафър*) най-после се появиха, породих към информацията с подчертан скептицизъм. Малко „изтекла“ информация (пог формата на ексклузивно пребъл, публикувано в маиския број на *PC Gamer*) зучеше като стар *Diablo* „референ“, но на нов, *first person* глас. Но ето че добие E3 и започнаха да излизат всички нови, конкретни по-

дробности – относно графичния ендър, геймплея, историята – и играта се разкри 8 една нова светлина пред нас. Станаха ясни две неща: първо, че старите кучета са си стари кучета, и второ, че Господ наистина се крие в джайлите.

Първата приятна изненада се оказа неочакваната сериозност, с която *Flagship* са подхдими към историята, служеща за база на играта и *Hellgate* света въобще. Вместо очакваното: „Едни един пост-апокалиптичен Лондон



Декора на брутално разрушения Лондон на заден план



Земи тол рейдън! Ола – това беше от друга игра. Ана прилича...

очеквания

специалисти | гонени | забърски

зашо очакваме?

Праймът е една от най-продуктивните еко-Blizzard първи. Извест, който си постави за цел да изчисти играта, са доста амбициозни и интригуващи.

примеснения

Единствено на ниво „реализация“, което обаче като се замислиш е най-хлобуващият елемент, разделящ бримяната игра от посредственния боклук.

Автор: Duffer

и много азки гадини за трепанье“, авторите са си научили да ни поднесат разчулен, интригуващ разказ за един заблуден от демони свят на бъдещето. При това всеки негов елемент обещава да получи съвсем логично обяснение – от мотивите и причините за Азкото наше стъпваме, до ролята на различните фракции в играта, като Оргена на Тамплиер и Франкмасоните.

Декорът е подчертано мрачен. По полуразрушени улици и леи, обградени от гъст сумрак, раздигнат единствено от жълто-оранжевата светлинна на неспирните пожари и потоците лава, блъкащи от недрата на разкъсаната земя згрб, блачат крак многообразни зомбита, демони и чудовища от всички вид и калибр.

Замисълът (поне на този ранен етап от разработката) е в перспектива да бъде смесица между изглед от търъло и трето лице. Макар че през по-често време ще изглежда като класически FPS, в същността си газливащо е ромбова игра. *Flagship* уточняват, че ще финансира с парите от игра ще предлага николко различни типа (klasso-бе) персонажи... – ето нещо, което сме чували многохратно – унищожен на бор по характеристики (все още необявени обаче). На E3 беше показан само един от класовете – Тамплиер



(Templar), представляващ тежко въоръжен, брониран рицар.

Променящата се земя

Засега, независимо, че по нея се работи от доста време, картата все още е незавършен и неу碌ен Bug. *Flagship* обяснява, че са концентрирали усилията си основно върху разработка на енфрич, чиято ключова характеристика е особено интригуваща, а именно: той ще позволява всяко ново ниво, всяка нова карта да се генерира на случаен принцип (ако в *Diablo*, с тази разлика, че вместо в 2D изометрична перспектива, в *Hellgate* това ще става в 3изм. триизмерна среда).

Незапознатите може би не могат веднага да си дадат сметка какъто точно означава да се направи побоген ендженъринг. При положение, че работата на повечето съвременни 3D платформи е съзрана с избранието на типове pre-processing работи – т.е. ужасно много предварителни калкулации за всяка конкретна сцена, преди тя да бъде изобразена на екрана, не е никак „чудо“, че вече година и половина екипът се стара да влезе в употреба евза

ли не всеки известен трик в тази област, за да постигне максимално висока скорост на рендиране.

Впрочем, някои част от нибата ще бъдат изключени от обхватта на системата за случаен генериране. Това са т. нар. *Сизурни зони* – скрити дълбоко под земята убежища, последни бастиони на човечеството – когато малкото останали хора са се скопали в опит да се спасят от напирашите арски пълнища. Там, по побобие на грабовете в *Diable*, изгражда се може да отпъхне, да прореже напрупната „мяка“, да говоари с NPC-та, да получава нови задачи, да си купи оръжия, брони и екипировка, или да лягне на наличните – изобщо Синчко онова, което се очаква да може да прави на добре място.

Връщайки се на темата за „слученото генериране“, трябва да отбележим появяната амбиция на *Flagship* – отидат по-далеч от простата програма за 6 лебъд гизайз на картиите. Нашето рението е в играта да присъства във набор от лица, облекла, въоръжение, типове тела, и проче, кръстено джинът на комбинирана свободно прилагане „създаване“ на гадитните, които ще

трепеш по Лондонските улици. Така, поне на теория, не би трябвало да се случва често да видим две еднакво изглеждащи зомбища.

По аналогичен начин стапи и въз-
просът с орфията и предметите. От
близо 100 базови типа въръжения (ко-
тощ има модул за съмодифициране и
изпредизвикат), изграждащо комбинира различни произходни типове – от обичай-
ни до много редки. Част от тях ще
„излагат“ (отново „случайно“) по време
на битките. Събирането ще става лес-
но – с „collect all“ бутон или като про-
сто се „мине“ през тях. При това, ако
някой Враг не „пунсъва“ защеми я, пер-
сонажът ще я облече автоматично.

Наборът от сечива за предизвикване на лепило въздушността (казани иначе - нещата), с които ще разфасоваме гадините ще включва единвременно хладни (саби, мечове, брадви, бозугаши) и огнестрели (автомати, пистолети, огнехвъргачи) оръдия. Замишлени са всеки един монстър да има пълен достъп до всички видове въоръжение, до които ще имаш достъп и ти, а конкретният тип оръдия, с кое

да се използват
даден добитък,
също ще се
решава на
принципа
на слу-
чайнния
подбор.
На-
пълно
възможно
ще е изпол-
зването на
две оръжия едно-

Временно (по едно във всяка ръка) – независимо дали става дума за комбинация от меч и пистолет или гваша, например. По-тежките оръжия обаче вероятно ще са обувъчни

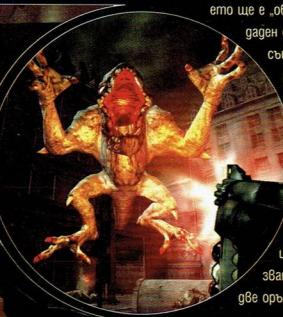
Официално не е потвърдено, но се предполага, че при използването на хладно оръжие играта ще преминава автоматично в перспектива от трето лице (подобно на *Jedi Knight*)

Още няколко идеици за финал

Любопитно звучи хрумването да се захърби едно от най-старите RPG клишета – изграждането на замъка развило се с някакъв смешно слад, ръжкася меч в ръка. В Hellgate: London ще имаме достъп до вече напомняща оръжейна мощ още в Самото начало на играта. Освен това амунициите ще са безкрайни, а ылгрейбите под форма на „ammo packs“ просто ще увеличават ефективността на оръжията.

За момента най-мглата е картината около мрежбата игра. Лично **Бил Ропър** е поговорил в едно от интервюата си, че се работи здраво върху редикт за кооперативен мултиспейър. В него *Сигуризите* зони ще служат като своеобразни „хъбове“ между нивата, която групите играчи ще могат да купуват и продават оръжия и екипировка, да се лекват, да формират тимове (партии).

Запитани за Вероятна рилъш гама, *Flagship* (съвсем по *Blizzard*-ски, споменете на всички умират трудно) отговарят: "When It's Done!". Ако се върва на *Riot* обаче, няма никаква Вероятност до може да видим играча през тази година – може да някъде през 2006. Е, поне ще излезе първо за РС...





Rise of Nations: Rise of Legends

Въздигането на нациите на гости на Warcraft и Arcanum

Автор: Goodman

Cъздаването на 2003 *Rise of Nations* бе реалното време на стратегия, в която 18 исторически нации се борят за световно господство. Графиката и геймплеят ѝ много напомняха на *Age of Empires*, а атмосферата – на *Civilization*. През 2004 играта се сдоби с разширение – *Thrones and Patriots* – в което играчът можеше да се възползва в ролята на Александър Велики или Наполеон, да завладее Новия Свет или да спечели Стъпнина Война. И, докато ние чакаме *Rise of Nations 2*, Big Huge Games са решили да ни предложат експанжън, който база от историческата действителност и на ювежка в свят, където техниката се сблъсква с магията.

В *Rise of Legends* ше има гъв технологични и гъв фентъзи раси – въска с по гъв технологични гъврета, със специфични единици и уникален стил на игра. Тя са, както следва:

Vinci – кръстен на Леонардо да Винчи, тя и същото ѝ изглеждат като избадени от скрищите на велики художник. Сред единиците могат да се видят прочутият му пропти на хеликоптери, парни машини и роботи, забържани от седящи въз хора.

Allin – възхновена от арабската



митология. В армията ѝ ще видим скорпиони, джинове и огнени елементали.

Срещу значителна сума ресурси всяка раса ще може да закупи герой, който освен страхотна бойна единица, способна на изстрели малка армия, ще бъде и инженер/магистър, позволяща най-висши технологии и маши. Като пример е даден героят на *Vinci*, способен да призове „от нищото“ група хеликоптери. За ужас на героите, в армата ѝ има и суперединици – чудовища с размери на цели села, подвлящи за секунда всичко по пътя си. Такива ще са лебищата на *Vinci*, стрелящи с ордия и горекли във всички посоки, както и кристалните дракони на *Allin*, фокусиращи като лупи слън-

чевата енергия и изпращащи я надолу по формата на нахежени лъчи.

Начинът за строеж на градове ще наподобява този в *Kohan 2* и *Battle for Middle-Earth*. Около центъра на града ще се пристрояват ограничен брой квартала – военен, занаятчийски, търговски – които освен производство на единици като войски и търговци кръвави, ще добавят единократно по 2 точки за научни открития във юнитовата област. Така, ако искате да нападнете 2 военни открытия от първо ниво, ще Ѹтат достъпчен един военен квартал. Но искате да нападнете 1 открытие от 5-то ниво, очевидно ще Ѹтат 3 военни квартала. Прогресът

по Високите научни нива ще бъде не само скъп – цената на всеки следващ единици квартал ще се увеличава в геометрична прогресия, – но и ограничава научното развитие в други посоки – ако построите 5 военни квартала, няма да имате място за занаятчийски и търговски. Последният квартал, *гърдишъйт* – изисква построяването на всички видове квартали – ще увеличава размера на града, зрябината му, и ѿт дава бонуси на другите квартали.

Ресурсите ще са 2 – злато и тимониум. Златото ще се генерира от градове и от търговски кръвави, пътуващи между собствените градове. Тимониумът ще се добива в мини, пръснати по картата. Задавянето на побеъч градове ще даде не само икономическо наимощие, но и военно – подобно на *Rise of Nations*, единиците ѝ ще изпитват умора, попаднати на бражеска територия. Нагмощието в гадена област ще бъде третирано като своеобразен ресурс – задавяйте определени неутрални сгради и ѿтможе да възпроизведе в армията си неутрални единици; унищожете определен брой бражески единици и ѿтложвате специалното умение на расата си.

Графиката изглежда повече от добре. Работата по новия 3D-енジн е започната още през 2003-та и днес той изобразява огромните градове и малките единици с всичките им подвижни части, зъби колела, клапи и слобди. Новият физичен енジн *Novadex* ѿт показва прещизни траектории на движени на телата, съобразно масата и скоростта им. Срутващи се сгради и големи единици ще причиняват ѿщети на всичко, намиращо се около тях.

Пребвид качеството на *Rise of Nations* и всичко хубаво, казано допук, Ѹзлагаме на *Rise of Legends* огромни надежди.

очаквания

средни гамети зверски

A **зашо очакваме?**

Красива графика. 4 уникатни раси. Среща на митологията с научната фантастика. Ошелваща едъм-концепция.

V **примеснения**

Няма. Такива производители не правят играреволюции, но бъдат хвашат златните очки 8-9 от 10.





George A. Romero's City of the Dead

Когато Адът се пренасели, мъртвите ще броят по Земята.

Как е Ромero?

Джордж Андрю Ромеро (да не се бърка с другия!) в име, извободили си статут на икона в хорър киното. Заедно с итальянския Лучио Фунчи, той прокара нов клон в жанра, поставляйки в обективта на камера-та живите мъртви (зомби), с което предизвика неочакван интерес към този род кинематография. Ромеро е създател на Трилогията на мъртвите, която се превърна в етапон и завинаги ще краси списъкът си блъскът листата на славата на жанра, а и на киното като цяло.

Но нека оставим киното и видим какво можем да очакваме от играта, възхновена оттворчеството на Ромеро.

И немъртвите понякога умират Сред любопитните факти е участиято в City of the Dead на Том Сабини – едно от големите имена в киното на ужасите и спец-ефектите – който не са



мо че Вземе идейно (и доста дейно) участия в проекта, но ще бъде противоположност и на един от петимата игралини персонажи.

Жанровото шарта се отнася към чистите екшъни от първо лице. Сабини охотно признава, че гейм-механиката ще е подчертан аркаден, без премествания да напръгва излишно силово веществство на играча. Виждащо нещо зврено, шляпче се с изнесени напред ръце – пръскащо му мозъка. Просто и ясно. Действието ще следва някаква сюжетна линия, разпреведлена в петнайсетина глави, но основният фокус, без никакво съмнение, ще е състремотчен в екшъна, сървайбъла и галоните кръв.

Абсолютно никакви изненади не се очакват от страна на оръжието. По-интересен са начинът им на употреба – влизат на бече възможността за комбиниране на оръжиета. Влизате например трибунална гвоздечка и последното спасение, когато амунициите събршат – лопатата – и ги „прикачите“ едно към друго. Получават се микс, достащично ефективен за долната саморазтраба и същевременно даващ възможност за алтернативна меле-атака. Никой не трябва да се съмнява, че ще присъства и най-универсалната машинария за груба касапска интервенция над зомбитата – моторната резачка.

Вразовете, точно както подобава на заславие с подобна концепция, буквално

ще „набондняват“ низата. Ще се изправим срещу всякакви видове зомби, като освен обикновените блъзачи се бавно мъртвящи, че има и зарядени чвантежи, излязли от металъл. Все пак до началото на 2006-та има достатъчно време за изграждане на визията. Сабини обещава хълмисти кръв и карантин, както и зреалистични слоу-моушън ефекти. Вече доказал се по този параграф в киното, е запазил част от инсийнските си и използваш газестрелни оръжия, както и някои доста бързи и гъвкъви „скачачи“ изходи, геймбътичният от засада.

Зомбитата интелектуалци не са пребиени, така че ако си мечтаеш за философски беседи, в които да сразяваш разлагашите се мозъци с гениалните си житейски прозрения, причинайдки им тежък пристъп на чувството за малоценност, прогресирай до маниакална депресия с подчертан самоубийствен уклон, си намери друга игра – тук всички ще си трепреш по стандартния начин. Хубабото е, че ще можеш да си трепреш и с аверчение. Името ще предлага кооперативен мултплеър, при който група играчи си помагат в разфасоването на придвижващата на талази към укреплението им не-

Автор: doomу

Мъртва сън. Хитър е моментът, в който играчът бива заразен от ухапало го зомби. Тогава останалите трябва да решат дали да го очистят Вензела или да го оставят да им помогне възможно най-дълго, с което е възможно да си създават проблеми на по-късен етап.

Зомбийтата са непретенциозни

Като тъхнически характеристики, на този етап, играят не блести. Единственото не съм способно на фон на останалите съвременни FPS-и, а в моделите на зомбитата и персонажите не се забелязва никакъв от детайлът. Все пак до началото на 2006-та има достатъчно време за изграждане на визията. Сабини обещава хълмисти кръв и карантин, както и зреалистични слоу-моушън ефекти. Вече доказал се по този параграф в киното, е време да видим как ще се справи и в игралната съвет.

Музиката ще е характерната за хорър атмосфера, като в по-адреналиновите моменти прозрачните мотиви ще преливат в мощни китарни рифове.

Телевъйчи чертата, бих казал, че има основание да се наядваме, че ще получим едно не особено претенциозно, но пък забавно, лек за игра и надхвъбаш за злобие, в което екшънът и хорърът ще са издигнати на пъвостата. Иска си се да вървим, че при наличието на Ромеро и Сабини играта няма къде да събърка. Затова засега оставям настрани виртуалното пушкало, присядам зад прикритието и припълвам тежкарската си пуря, в очакване на 2006-та, когато парядът от разлагации се месища ще наблезе в полевното ми.



очаквания

зашо очакваме?
+ Интересни хрумвания при оръжието, кооперативен мултплеър и лек геймплей, създен единствено за забавление
+ Хорър-атмосфера Ромеро + Сабини = маси зомби, за изтребление!

примеснения
- Разработчиците са същинско неоптимистични
- Опростена склончеста линия, която може да намаха мотивациите на играещия
- Поне на този етап, графично играта не блести



HUXLEY

Brave New Game

Автор: Ordinator

Eдин свят на Вечното щастие! На ежедневни орари и текми на наркотици. Свят на бездуховност. Свят, в който религията, изкуството и културата са изчезнали, а интелектът е постигнат, за да се обособи мястото за модерираното от строга цензура общество на „щастлиите“. Това е святът от романа „Brave New World“ от Олдъс Хъксли, на когото е кръстена и новата игра на Webzen.

Позволяват си това кратичко бъдещение заради всички, които поради честни посвещения в близката компютърна зала или друга никаква причина са пропуснати този роман. В личината му класация са дигитални романти на 20-ти век стои на второ място - след феноменания „1984“ на Оруел.

Историята и святът на наркото

След Дебютодогодишната война, „случила се“ някъде в средата на века, населението на планетата е обединено в една-единствена държава, чието управление е легирано върху племената на десет души. Хората са изгубили индивидуалността и самоосъзнанието си като

индивиди – пребръданы са се в множеството. В стадо. Престанали са да се събокуляват с цел прогългане на рода – гената. Вече не се раждат, а се произвеждат във фабрики. Индивидите са раздeleni на касти, според интелектуалните си способности – Алфа, Бета, Гама, Делта и Епсилон. Алфа са най-умните и способни, докато Епсилон са години само за текъм физически труп. Всички касти обаче са обединени от спасителя си към наркотика сома, помагаш им да се сласят от депресията и нещастието. В крайна сметка човечеството настъпва най-после побеждава войната, бедността и оразмата.

На война с графиката под ръка

Най-общото жанрово определение за Huxley е Macosva Multiplayer Online (MMO) игра. За разлика от по-известните си ролеви събрата, на които в най-значителна степен възможността за изявяване на явлението е ММО, тук говорим за екшън, и по-специално за шутър от първо лице (FPS). Задеса за геймплея не се знае много, но тък играта заявила същите претенции за място под слънцето, то с бруталната си графика, plug on Unreal 3 движка. На показаното на E3 демо се виждат изключително детайлни модели и иновативните сенки, които отбележат частта на човешкото тяло



хъдят една върху друга. Особено впечатляващо е свободното на Unreal 3 движка да размазва обектите, които не са във фокуса на персонажа. С други думи, ако блърнете поглед в някой враг, складите на заден план ефектно ще позагубят очертанията си. Учудващо добри резултати са постигнати и със скриншотовете на Brazeovetna E3 бяха показани никакви огромни бубломачки, чиято кожа действително създава впечатление на кожа, а не стоя като текстура. Аплицираните типични за азиатските разработчици аними-персонажи и играта като външене е по-близка до лъгатата, европейска физия на Хъксли.

Що се отнася до техническите онлайн параметри на играта, говорим за поддръжка на 5000 играча на съвъръ, което за FPS си е рекорд. Е, бројката от друга страна набежда на мисълта, че също така тъй като жестоко потъкан в името на геймплея, и в интерес на изминатата даннина подсказват, че читоподобният свят на романа ще бъде противопоставян на никаква извънземна раса, която е билег за разводните и проми-

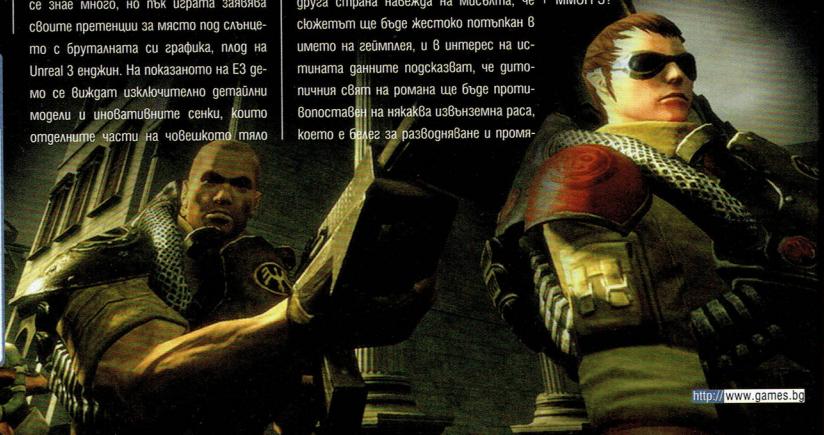
на на историята.

Сигурен съм, че Huxley ще може да преобърне представите ни за жанра. Стига Webzen да надскочи заради посрещните си стандарти (единствено, което компанията е направила до този момент, е MU online) и се справят с предизвикателството на подобия иновативни концепции. Все още витнат търсите много въпроси – как точно ще се разделят гаротите в едни идни че толкова статичен жанр, колко голям ще е изгледаният свят, как реално ще е разбит съюзите и т.н.

Отговорите на тези въпроси ще дават и отговор на най-важния, а именно – дали ще видим първия качествен MMOFPS?

очеквания

средни	дълъги	заредки
зашо очакваме?		
Базирана на култър роман и движка на бъдещето.		
примеснения		
Неизпитен разработчик, а и може да си останем само с единия движън на бъдещето...		





Речник

КАКВО ОЧАЖВАМЕ

GTA San Andreas



Guild Wars



Heroes III



World of Warcraft

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

Cel-shading - Техника, използвана за пресъздаване на 3D обекти, за да изглеждат като рисувани на ръка (Jet Grind Radio, XIII)

CG - Компютърно генерирана графика

Clipping - Помъзване на част от мялото на даден обект в друг.

Depth of Field - Ефект, който разфокусира изображението в фокуса с цел да се създаде илюзия за дистанция E3 - Electronic Entertainment Expo. Най-голямото в света изложение за компютърни и видео игри (Лос Анджелис)

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

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

FPS - Карди за секунда. Колко карди се изобразяват за една секунда

Фреймрейт (framrate) - определяне на кардите за секунда. При проблемен фреймрейт кардите за секунда са непостоянни времето.

Хак енг слаш (Hack and Slash) - букално "Къщам и режа" - термин, дефиниращ определен стил и тип геймлей - настапен, динамичен скъпът, съвързан с меле битки с хладно оръжие (обикновено става дума за игри на заглавие с фентъзи тематика)

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

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

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

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

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

RPG - Role Playing Game. Игрови жанр, в който главна роля заема развитието на вашия герой/герои

RTS - Real Time Strategy. Игрови жанр, обединяващ игри като

Command & Conquer e Age of Empires



grand theft auto San Andreas

По-греховният град

Извърна очи към мен. Беше блед. Изненадах се от това прозрение. В крайна сметка кожата му носеше настъпния вятър на абанос.

Издайническа каша пот се стичаше по едната му буза. Но в очите му гореше огън. А гласът му беше ясен, рабен, отчеплив. Понесъл в себе си онзи странен нюанс на гангста-хипето, живяло прекалено долго по финансите върхове. В гласните му струни отекваха мърсните задни улици на гетото и огромните зали на безобикно скъпите имения.

Пълзна леко вилицата през чинията си, в несъзнателен жест, оставяйки четири отчепливи следи в сметановия сос край късоцвете филе. Приведе се напрег.

- Виж, пич, искал да ти кажа нещо. Ама искал да ти го кажа ясно и отчепливо, за да можеш да си го набиеш в шibanата тикуба. Защото аз, копеле, както и тези като мен... ние сме като никаквишибани графити върху стените на никакълайнън колпор. Ярки сме за кратко, приличаме на иманасието, гразним, харесваме се. След което избледняваме, свличаме се

шибаната мазилка, или просто потъваме под никако небо изправен на срещу. По-ярко, по-скандално, по-модерно.

Но това, което ще ти кажа... То остава... Отеква в шibanата вечност, както се казваше в онзи дебелин фим.

Животът в къща, копеле. Най-раздробнаташибана курбетина, които можеш да си представиш. Знам, че си го чувал. Знам, че ешибано клише. Но е истина. Има мигове, копеле, мигове когато животът те пристига между думите си, стегнати бедра и нещо в теб се разкъса. Усещаш как скриваше на смъртта се разкъсват, как можеш да постигаше всичко, като ше постигаш всичко. Аз бях там, копеле. Аз бях живота във всичкитешибани булки, които можеш да си представиш. И живях върху бълната на всичките си разромняващи оргазми. Борих се, за да съвляшибания живот, блоких цялото си същество в това и накрая успях. Нямакучка, които да не можеш да си съвляши, ако наистина го искаш, копеле, нямамакава. Дори името й да е Живот. Но не можеш да я затвърдиш, това е улюбката. Тя никога няма да бъде твоя за повече от никакълопренижен време...

Но всъщност не живеем ли всички за това. Не мечтаем ли всички за това. Не предпочитаме ли пожара на бурния миг пред бавното трънене...



Автор: Snake

Присви очи, сякаш спонтанно припомни си нещо и се проглътна някъде зад себе си в сумрака.

- За малко да забравя. Исках да ти покажа нещо.

Подгде ми никакво смачкано списание, отворено на една от средните си страници. Статия към края на дизайна Grand Theft Auto: San Andreas. Ревю? Побуди ги вежки.

- Зачети се, пич. Животът ми ешибана мечта за тях. Виртуална мечта.

Горчив смая.

- Може би гори няма нужда от моите истории. Само си загуби времето. Някояшибана конзола, в която да натъпчиш тук разглежданото ДиВиДи щеше да ти съврши същата работа.

Зачетох се.

...погредното попълнение в хитовата престижна поредица на Rockstar games. Обявено единодушно от публиката и критика за една от най-добрите игри на 2004 година, наместващо се без проблеми гори и в класацията на вечните гейм-хитове. "

Историята

Поредната мрачна, престъплива приказка на Rockstar Games. Приказка за бруталното насилие, за краха на моралните устои, за пъти към върха, покрит с трупобетон на Бразовете... и приятелите ти. *San Andreas* – изключително крачката назад на ниво глобен герой (Си Джей просто не може дори да се приближи до кулинса на Томи Версеси с Рей Лиота зад микрофона му) – предлага една от най-ублекателните и добре написани истории в игралния бранш. Както и най-добратата такава в *GTA* сега – до момента.

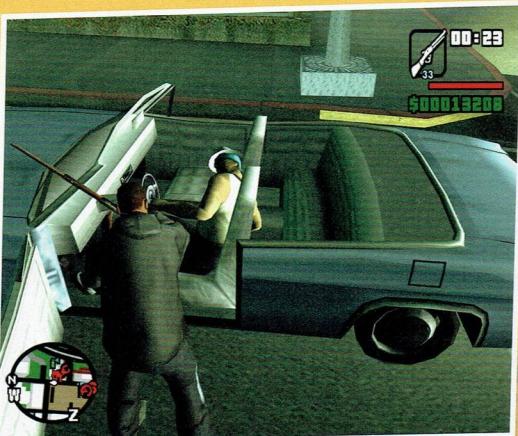
Сюжетът, напомнящ збърски много на ранните ленти на Сайлън Лайт и Джон Синътън, проследява авантюриста на Кари Джонсън а-ля Си Джей, който се завръща в родния си град, след пет годишно отсъствие, за погребението на мафия си. Където забърза пълната амалгама от гангстерски войни, корумпирани полицаи и престъпни гейност с грандиозни машиби.

Да ту разказвам подробности или да наблизам по-дълбоко в сценарната племенница ми се струва безцрайно подло, защо каквито и Спойълърс-предупреждения да се скрият. Но мога с чисто сърце да ти кажа, че дори и да бъеш пръвично подведен подвечен от потешкищен вкоренен расизъм и принципна неприязън към негритецките истории, побояни на мен, *San Andreas* ще те увлече в себе си, че

те погълне във водобърътежа си от събития и емоции, с неподозирана сила. Тази игра притежава увлекателност, каквато не съм срещал от година – тя е перфектно, машабно мейнстрим забавление, което има за цел единствено и само да те накара да се почубстваш добре. Повърхностно-адреналинова и същевременно с това задълбочена по правилния начин и на правилните места. И това – пойзървай ми – е изречение, което ще оцениши едва след като видиш как на монитора ти се разръща най-перфектната и изпълнена геймплейна формула към днешна дата. Което всъщност ни Боги към следващата графа.

Геймлей

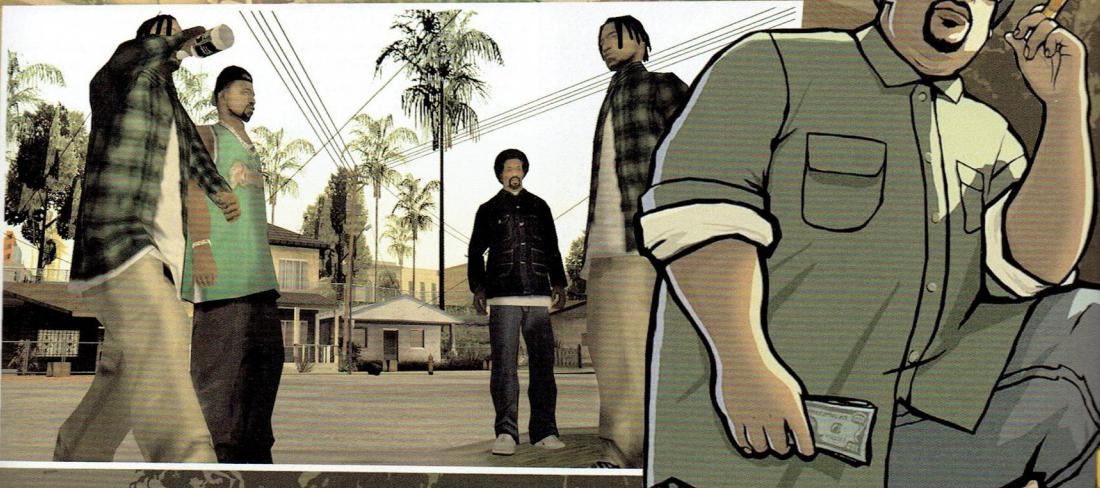
San Andreas предлага уникално съчетание от познатия геймплей уют на поредицата и грандиозно разрастване на машибата. Това хем си е добро старо *Grand Theft Auto*, в което имаш раби до зи търпърски шутър и аркаден рийсър в гроздки условия и ти се налага да използваш разни престъпни торчки, за да се катериши нагоре в берархичната стъпичка на подземния свят... хем е съвсем друга игра. Нова игра. Игра с изенагаващи машиби, с изенагаваща свобода, на фона на които дори типичните престъпни игри от поредицата излекват никак скованни. Накакъв западен колега бе-



ше отбелаязат, че *San Andreas* е по-добрато ромбова игра на 2004 година. Друг беше казал, че това е по-добристо *The Sims*. Граби са. На фона на актуалната за сезона десетчасова геймплейност, приключенията на Си Джей са нещо. В което можеш да се задъбочиш. Да играеш с месец. Да изследваш всичките сложни разклонения. Всичките малки тайнини. Да преминеш отвсяк пъхвлената испория и да заживееш в *San Andreas*. Да широфиш сред пропънцищите пейзажи, да освобождаваш оловната си агресия срещу тъпите в центъра, да усъбръшаш съмбаси *Велосипедистите си каскади*, да

поддържаш перфектната си мускулатура във фитнес залите и в уличните бубо... Просто *Виж Trivia* графата. От Rockstar Games са създали истинска паралелна реалност, в която хората обикновено играт с фотопарти във търсение на Голямата стъпка, за божа! Както обичам да казвам за най-добра гаметите за главия – да се пише за *San Andreas* е пълно безумие. Думите не могат да прилагат обем на неща, които просто трябва да се изживеят.

Нека все пак да се опитам да ти поговоря в сухи факти





GTA: San Andreas Trivia

Много от превозните средства в играта присъстват и във *Vice City* и *GTA3*. Но понеже действието в *San Andreas* се разбива между субимитията от тези две игри (1986г. за Ваис Сити и 2001г. за пройката) колкото тук са реализирани като леко преходни модели. Така например *Landstalker*-тук има купето на *Landstalker*-ите от 1986-та и фарове и решетка на *Landstalker*-ите от 2001 година.

Тези пикчове наистина си изпълват нещата в детайл.

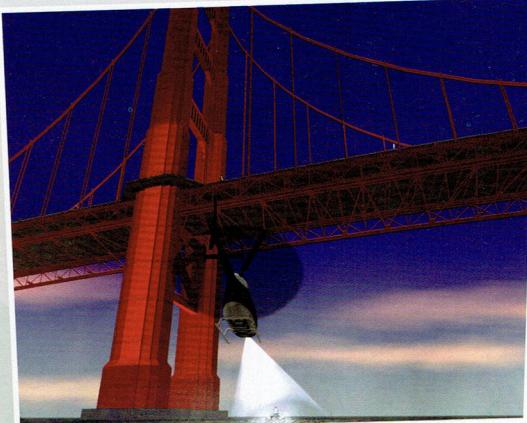
Във видео покера, който можеш да разтъкаш в казината на Лас Вентура, накои от картите носят изображенията на персонажи от *Grand Theft Auto: Vice City*, включително Томи Версети.

Хилди геймъри търсят Голямата стъпка в играта, опитвайки се да я снимат с ин-игри фотоапаратите си. Досега никой не е попърбрал слуха за съществуването ѝ, но онлайн са публикувани доста снимки на никакво голямо същество сред пръстената. Също така са били обявени много събърсъци с извънземни и духове. Последното е накарало много хора да прерогат целия код на играта в търсене на Голямата стъпка и процес свръхестествени явления, но такива не са открити. Ми-стери...

В мисията „Farewell, My Love“ Си Джей се среща с някакъв човек, който не обема и дума. Това Въсъщност е „Мълчаливият Пич“ или Фудо – главният герой от *GTA3*. В *San Andreas* можеш да се сблъскаш и с още познати персонажи от предишните игри, сред които: Саваторе Леоне, Мария, Кен Розенър, Кент Пол и Каталана (дейбоуката, която застраеля мълчаливия в началото на *GTA3*).

На много билбордове из Лос Сантос можеш да видиш реклами на *True Crime: Street Cleanup*. Това, както и сам можеш да се досетиш, е заявление на *True Crime: Streets of LA*, където тук имаш ебабки с *Rockstar Games*, с реклами на компанията *Jockstrap Games*.

В банията на полицейското управление можеш да намериш... Вибратор. Освен да последваш накои емблематични филмови примери и да го използваш като оръжие, имаш възможност и да му осигуриш по-коректна употреба, като го подариш на гардюто си.



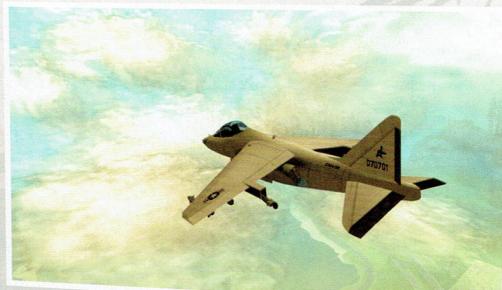
Мисииите са разнообразни, преливат се ефектно една в друга. Броят им е над 100, ако се интересуваш от цифри. Но Въсъщност тоба, която трябва да те интересува наистина е, че думата „скока“ просто не присъства в рамките на тази игра. Онова по-горе за съвършената геймплейна формула не беше казано в миа по спонтанно въвхижение, а беше резултат от съвсем трезъв анализ и обективен поглед върху гейм пазара към днешна дата. Подплатена с по-добра графика и по-адекватен изкуствен интелект, *San Andreas* би могъл да бъде онази мрачна, алтернативна реалност, която да открадне душата ти. И точно в този контекст аз зверски се радвам на дребните ѝ несъвършенства. Защото именно те ми позволиха да се отделят от нея и изобщо да започна да пиша.

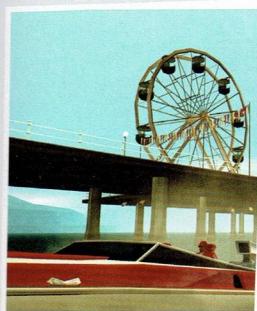
Уф, пак започнах да се прекласвам.

Сухи факти бях обещал, съжалявам.

Ако си играл, някоя от предишните *GTA* игри (в смисъл – след преминаването на серията в ТриДе-то), както Вече споменах – ще се почувствуваш като у дома си. Мисииите са структурирани по същия начин – събрани с основната съжетна линия и optionalни, под-мисии с превозни средства са на линия, взаимоотношенията ти с по-лишитият отново се измерват в познатите звездици; се об пойнтобе, болници, магазини, пейн спреи аптечка – всичките познати компоненти са налице. Върху тях са нанесени основно козметични промени, с цел поборяване на твоещото удоволствие.

Споменаваният из PS2-релефът на ролеби елемент е реализиран по най-съвършения възможен начин. Принципно е следван *Elder Scrolls* принципа на развитие на уме-





ниятма – колкото повече правиш нещо, толкова по-добър ставаш в него. От теб зависи дали от Си Джей ще се получи пълната от мускули с баталните умения на Джей Ли или отпуснат бебелак, който прекарва времето между мисии си в пицарията. Надхубавото в случая е, че индибудуализацията на персонажа ти влияе само косвено на геймплея. Просто ти е предоставена възможност за напълно аектватно виртуално алтер его, което да следва твоя житейски пример. Или мечтите ти. Което можеш да храниш, тренираш, обличаш, подстригаш, татуираш... И което ще предизвика различни реакции у околните в зависимост от това как изглежда и как се държи.

От *Rockstar Games* са се покрихли добри за редовния му съкуден живот и като алтернатива на прости тумпукти, които клатеше на задна (седалка)

В предишните серии ти е предоставена възможност да си забършиш и гайдже.

Управлянието на колите вече е до-достигнато нивото на истински аркадно-адреналинов шедевър. Имаš възможност за юпреди и по тях, които освен че ти увеличават сексапила и нивото на ресепти, се отправят пряко върху победенето им на пътя. *San Andreas* е пръвата **ГТА**-игра, която наистина можеш да си направиш своя кола, която с любоб си борчиши в гаража и да си я водиш на автомобика всяка неделя.

Наборът превозни средства се е увеличил драстично, като най-стричаното ново попълнение в автопарка е... комбайн. Просто трябва да видиш това бебче в действие. Особено при преминаване през тънла. Обещавам незабравими емоции.



Любими цитати:

Биг Смоук: Както е казано в Книгата, ние сме едновременно благословени и прокънати.

Си Джей: К'ча щибана книга, бе?!

Каталина: Ще се бориш ли за любовта ми?

Си Джей: Ми не. Мога да приемам и откази.

Случайно ченге: Ще ти нариtam задника и после ще те чукам в него.

Си Джей: Дали папата се е горите?

Сийър: Защо Винаги по вътварящ тоба? Вече ти казах – къде се е негово светешиство си е лично негоба работа.

Майл Торено: Виж, Карл, Влезеш ли Веднъж там, не мога да ти помогна.

Си Джей: Че сега можеш ли?

Майл Торено: Ми всъщност не.

Майл Торено: Кари, научи се да го управляваш този самолет!

Си Джей: Опитвам се, човече, заклеям се!

Майл Торено: Опитвам се, човече, заклеям се! Старите изтъркани глупости, Карл. Но знаеш ли какво – всичко е наред, защото брат ти ще има нов съкщущин плак вечер. Конският Чен Хари. И защо му изпрати подарък – скромен съблтан подарък – голяма туба с Вазелин.

Си Джей: Мамка му, пич! Къна се, човече, къна се, че ще бъда най-добрят пилот!

Майл Торено: Харесва ми да го чуя, Карл. Доколкото изобщо те чубам. Защото в момента чубам основно любовните боли на брат ти, докато осемкилометрова лъшка си проправя път в задника му. Ама сигурно не му е голям проблем.

Си Джей: Стига, човече, моля те!

Майл Торено: Тоба ми е последната мотивационна реч, ясно ли ти с. Защото Вече започвам да се чувствам като твой духовен бодач.

Си Джей: Добре, бе пич, съхнах посланието!

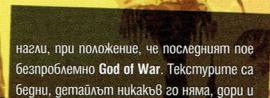
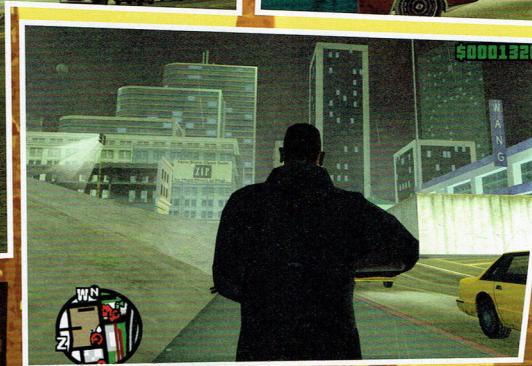
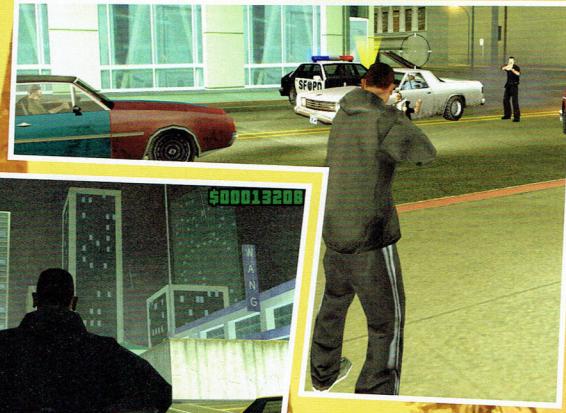
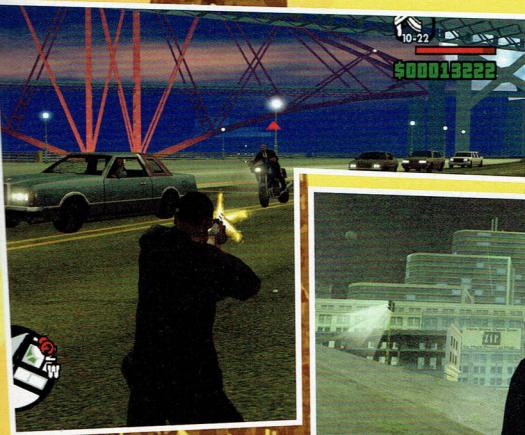
Майл Торено: Знаеш ли, след това, което направи за мен, изглежда че Вече ми навах за професионалист. Имам вдовини агенти в Панама, които са обявихи награда за алавата ти. Един руски шпионин – дребен, бебек щибаняк, който несъмнено се казва Борис – е поискал разрешение да те разпитва в руски стил. С дърводобивен дебеколер на пищката. Усещането е готино, че ти хареса.

Си Джей: Не е забавно, човече! Просто ме остави на мира. Само щои новини ми носиш!

Майл Торено: Е, не си го слагай на сърцето, де. Руснащите има да се опратят

и с по-големи неща от твоята пишка точно в момента, побъртай ми.





Атмосфера

Онази магическа думичка, която пребърща простите текстури в емоция. И която изгражда раздялката между доброма игра и шедевора.

А в разпространява се на пощ, набивашаща шестстотинно тази във Vice City, San Andreas има повече атмосфера, отколкото мониторът/телевизорът ти може да поеме. Която избива отвъд игралната ти техника и наблюза безсърдечно в реалистична. Лос Сантос, Сан Фиеро и Лас Вентурас (примет огromни полиси в играта; приблизък към тях и дузината по-малки крайбрежни държави и природните премести, които ще срещеш при избирането на карта) са толкова различни (гори и на ниво климат) ... истински, че не можеш да си ги представиш в рамките на една и съща игра. Пътят от единия до другия край на игралната картина, при наличието доста точно бърза кола и добри грайбъни умения, ще те отнеме около 40 минути. Започни ли вече да обмисляш мащабността, с която скептичарите щяха сподели? Паралелният свят.

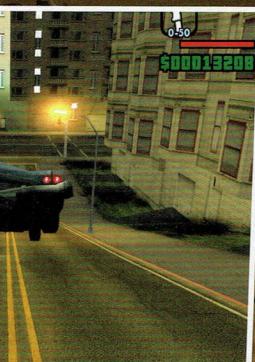
Персонажите са толкова живи и пълнокръгни, че бедните им текстури се разшибват в съзнатието ти. Работата на сценаристи, режисьори и озвучителни е в толкова добра, че вече усещам как ми се изчерпват суперлативите направо.

Графика, звук, ИИ и Портфолио

Ще карам поред. Графиката ми е до-стала бона тема и от известно време се чува как га я избегат елегантно, защо не си разделям евфоричното побесстване. Но май няма как. В унисон с филмостраната идея на играта, San Andreas е *препълно* грозен. От ендъж, който не е бил нищо особено и преди три години, в днешно време не можеш да испълниш практически нищо. Оправдането, че играта е правена с мисълта за изнемовавяща хардуер на PS2 с меко казано

нагли, при положение, че последният пое безпроблемно God of War. Текстурите са бедни, детайлът никакъв го няма, гори и лайтинг ефектите не са в реално време. По-високите резолюции при PC версията подобряват леко нещата, но само леко. Имай си и едно наум, че в статичните карти по околните страници нещата изглеждат с пъти по-зле, защото единствената сила на San Andreas е в раздълбването на цялата гръден феерия от цветове и звуци.

Външността като казъм звуци, имам пребив звуци. От генерирана саундтрек, разгръден в десет уникатни радио станции, включвач практически всичко, което може да ти се дослуша в кола – от Дейвид Бау и Доктор Дре до Рийдже Айзенст във Машин и Гънс енq



По-важните имена от каста

Самюъл Ел Джакъсън, като Франк Тенпени

Крис Пен, като Егу Пуласки

Джеймс Уудс, като Маук Торено

Уилям Фихтнер, като Кен Розенбръг

Айс Ти, като Mad Dogg

Аксел Роуз, като DJ Томи Кошмарът Смит

Енди Дик, като Морис

Питър Фонда, като Истината





Роузес (прочее обръни Внимание на Аксел В ролята на диджей по K-DST радиото) до холибуска каса (там пък обръни Внимание на Джеймс Уудс и Самиъл Ед Джъксън) – всичко е на размазащо гордо ниво.

ИМ-то е вторият сериозен проблем в принципния шедевър. Нещата са поборени спрямо предишните части, но тъйврде леко, Иронично, *San Andreas* страда от проблема на *The Sims* – предлагат алтернатива реалност, която просто не може да забъди достащично азекватно. В победенето на всички налични NPC-та се наблюдава прекалено зомпя гоза наизгубвателност и обяснено как си говорим за търсена аркастност, смятам, че от *Rockstar Games* трябва да уважят накои хора, които за прести пореден път ги отгемблват от десетката. При все че конкретно този път баха дяволски близо до нея.

При портфолието ПиСи юзърите, ос-

вен с вече упоменатите забивени резолюции, са се сърбили с по-добър контрол при търъгът пърсына и малко по-неубоден тъкъв в превозните средства, когато мишката и клавиатурата отстъпят пред конзолния пад. Мяус лукът прави престрелките забележително по-лесни, но аз лично не го приемам като кой знае какъв проблем.

Толкова по техническите въпроси.

В заключение

Ако изобщо е необходимо да обобщим, сам

нещо от статия, в която суперлативите доминират по толкова категоричен начин, то това опредено би било...

*Будиши очи от списанието. И срещу-
нах погледа му.*



- Е?

Не знаех какво да му кажа. Чувствах се безкрайно глупаво, застанах там, пред разтвореното списание с грознозвучните картички на стилизирани неизгодни престрелници.

- Игри – промътихи слег малко. – Животът си играе с нас. И ние – с него.

Една, черна ръка се спрема напред към пластмасовата масичка. Отръпнах се спреснато. По всички прости мичка блемизийките слеги от токъж пристени. Златният отблъскът на мини-лото за миг замъгля септират ми. Тако изцркване. Мъкът беше изкомичи гиктелефона ми. След това попътя в сенките за ракетките.

Задигнах.

Не бих могъл и да се сепя за по-до-

графика

Дори през 2002 година GTA3 не изглеждаше особено впечатляващо. Да, рендерната същия енергия през 2005 вече е превъзможна ремейка. Всъщност

звук

Грандиозен саундтрак: професионално озвучаване до последната възможна ремейка.

влекателност

Геймплей.

дизайн

Изгледа е скромна. В прък и преносен смисъл. И всеки един детайл от нея е изграден до съвършенство. С изключение на ИИ-то, което си остава проблемник на корабната.

5

+

Свобода

+ Агресия

+ Скорост

+ Умора от играта

+ Усещане за живот, динамичен, истински свят

=

Грозна графика

- Неизгодният изкуствен интелект

9
шедевър

плосове

МИНУСИ

- Грозна графика

- Неизгодният изкуствен интелект



The Bard's Tale

Вино, песни и жени! И пари, пари, пари...

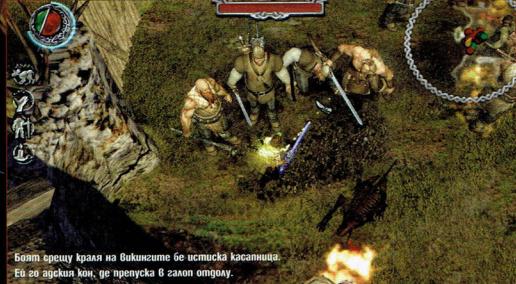
Автор: Goodman

Бардът бе обикновен човек. Потет и мошенник, с набито око за качествена женска пътят и добър усет кога тя трябва да бъде закъснена, егоист и щинк, който оставяше в държата си съмрт и разруха. Бардът бе наскъкне притет и отвсякодегонен. Като истински герои, Бардът бе винаги готов да рискува живота си в името на огромно съкровище. Съкровището той така и не придоби, но прословутият му късмет, който караше гори черните комки да се обръщат и преврват в обратна посока, го бе запазил живот и до днес – когато гравираният му кремък коркореше, надущи близката гостиничарка, и не даваше дума да се спомене за празния Бардски джоб. Може би забравих да сломена, но това, което отчупиши Барда от обикновения идущ, бе ювелирата му лоптина, с чиято помощ той призовава магическо същество. Съществото – една обикновена мишка – не беше добър боец или крадец, но бе достатъчно да изломи една гостиничарка, която причура попите си нагоре, покачи се на едни ствол и се разбиха за помощ. В този момент Бардът спасителен наклу в странноприемницата и с един замах спечели топка бечеря и още по-топло легло...

Приказката

Легендата разказва за остроуб срещу безкрайното море, на които има Високи

кула. На последния етаж на кулата стои заключена безумно красива и сексапилна принцеса, пазена от зъл мащабник. За да се влезе в кулата, трябва да се иззгаснат огньовете на върховете на други три кули – едната пазена от хищни расления, другата от бронзови и каменни стапуни, а третата от зъл демон, побелител на въздуха и огъня. За да срази пазителяте на кулита, един герой, решил да спаси принцесата, трябва първо да намери специални лъкове, брадви и саби, скрити в мрачни подземия. За да спусне до подземията, трябва да премине през съмнагосани гори, реки и планини, пълни с зремии и отклоци, огромни Викинги, зли другари и ожилели мъртвощи. Кой може да се нагърби с такава тежка задача? Всеки, разбира се! Затова сградите и села са пълни с бивши герои



Боят срещу краля на Викингите бе истинска касапница. Едъгайки кон, ще препуска в закон отбъту.

с карирани поли и липсващи ръце и крака.

Но какво общо има с тази история нашият герой? Той не бе спасил света – за нищо на света. Не и срещу Сечна слама, бъв всеки случаи. Не гори и за огромно съкровище. Но когато към то-

ва съкровище се добавя омагьосано видение на принцеса Камей, която обещава със Всички Възможни пози... е, посъса Бардът заряза Всичките си „приятели“, скълечилено и Всичките жени, на които е обещал женинба, баци с голяма неокота меча и тръгва да си заработи Вечната слама.

Генериране на Бард

Бардът беше някакът бол, побигаше огромни канари над глътката си и изкричаваше със зъби стоманени пръти.



Спази токуфта Възци, най-сетне ще се бия с истински зли другари!

Бардът, единственият герой в тази екшън-ориентирана ролева игра, е търбаде построен по характер. Показателите му са Сила (влие на щетите нанесени с хладни оръжия), Жизненост (определя жизнените точки), Късмет (благоприятства леко на Всички показатели и умения). Сър-



Бреј, Морски Змеи!

чност (Влияе на щетите нанесени с лъко-Ве); Чар (Влияе на цените при тързобици) и Ритъм (Влияе на показателите на призовани същества). Първоначалните им стойности са 4, 6 или 8 – 8 зависимост от нивото на трудност – като допълнителни 12 точки могат да бъдат разпределени веднага. При влизане на ниво Бардът получава по 2 точки за разпределение. Максималните стойности на показателите са 20 (Късметът) до 80 наризи, но подозирам че е Вследствие на бъз), като гори да имат амулети, повишаващи показателя, 20-те точки не могат да бъдат надхвърленi. Единственият начин да се прескочи заветната 20-тица е като се пие алкохол в никоя странопрекиума и показателите се увеличат за кратко. Към приключването на играта Бардът е около 20-то ниво – при умерено развиране на показателите и напиране на съответните амулети. Всички показатели трябва да са близо към максимума си. Влиянието на показателите може да бъде описано лесно – ако си пака е 8-10, Бардът не получава бонусът върху щетите; ако е 6, бонусът е -2, т.е. меч нанася щети 3-5, ше нанася 1-3; ако е 20, бонусът е +10 и същият меч ще нанася щети 13-15.

На барда следва да му бъде избрано и първоначално умение. Така са Търсач на съкровища (увеличава с малък процент всяко напирено умение), Двуручи мечове Бозузгани, Бой с две оръжия (позволява ползването им), Критичен удар, Мошен изстрел и пр. Всъщо от тези умения има 1 или 2 под-умения – Критичният удар се подобрява, Мошният изстрел праща по 3 стрели една след друга, Боят с две оръжия получава засилка и „Бършеене“ – едно от които ще може да бъде избрано на

Всеки 2 нива. Така, към края на играта, Бардът ще има всички умения, които му трябват, плос още толкова излиши.

Инвентарът на Барда

И Бардът уби търсача си възк. Животното се кина на една страна, огра се, хърли вълчата кожа въстри, извади гъба ножа, едно канче, кесия с 3 сребърника, и умря.

За разлика от други ролеви игри, Бардът няма торба, която да мъкне. Всички оръжия, които носи, са в единствен екземпляр и стоят очакни по него. Така, ако той намери или закупи по-добър меч, мечът автоматично се екипира, а старият се конвертира в сребро. Продаваните никога няма да му предложат по-лоши меч, ако той намери такъв – предметът отново автоматично се превръща в сребро.



На гости и у бившия крал на Викингите.

Оръжията имат статистики според класа си. Еднорък меч прави физически щети, примерно 3-5; по-добър еднорък меч прави 5-10 физически и 2-5 магически; над-добър меч прави 8-32 физически, 4-20 магически и 25% шанс за 5-25 експлозивни щети. Наддобърят дълъг меч прави 20-52 физически, 2-10 електрически и 4-20 светкавични щети. Тъй като Бардът ще среща същества имуни на магия или електричество, е добре да заучи уменията за борбена с всички оръжия на елементарно ниво. Оръжия със случайно генериращи статистики няма, а четирирати начин да се събиеето със заложените в играта предмети са – използване на куестомбе, битки с босове, сандъци, магазини.

Амулети от рода на дебоб колан, заешка лапа, бърза обуза, дебела книга подобряват показателите сила, късмет, сръчност, максимална мана.

И Бардът засвиря

Силен ба Бардът и по 3 глави хърчач набедняж от секирата му, но зомбитата нямаха край. Бардът обръна секирата и изкара акорд от електрическите ѹ струни – тозчас зад него се появиха гробищният, още два акорда и зад враговете се материализира адския кон, още един – и до него се яви крадата. Бардът се ухили довоно, облегна се на близката стена и почна да събърти мислено кожените прашки на женската.

С помощта на музикален инструмент, които се подменя подобно на оръжието (поръбата лютня призовава 1, а последната 4 същества), Бардът може да призовава 16 магически същества, разделени в 8 школи. В първата школа са Наемникът, Рицарят, Герояната и Гробищният – мастиори в близкий бой или стрелбата, те нанасят само физически щети! Във втората школа са Огненият елементал, Адският кон, Гръмотевичният паж и Електричият – магически същества от измеренията на огъня и въздуха, те са състояние да разтапят ледове, да събърят парализират и направо да убият по много противници набедняж. В третата школа са Лечителят, Магоснимата, Богодарят и Крадата – съязници, които правят или абсорбират магия, които прибличат върху себе си физически щети или се хърлят самотвържено в боя и причиняват колосално количество таури. В четвъртата школа са Изследователят, Смукачът, Све-



Малко немъртви Викинги при професите не са измиини!



Пазителят на третата кула дава шанс на Барда да си тръне по Живо, по здраво

тичинкът и *Miiskata* – слаби в битка, тези помощници са безсилни при откриване на капани, осветяване на подземия или осигуряване на групи противници. Мелодичните за призоваване на всички тези същества Бардът намира в хода на играта игра, подобно на екипироватка си. Някои от магиите се наимират как към края, други се топрят във неколкоратично, трети служат единакво добре от началото на играта до битката с последния бос. Минимообразуто им предизвиква постоянно трънене на група помощници, най-полезна срещу определени противници, както и на група, която най-прилага на стила на играта – близък или отдалечен бой.

Кой каза „Бардът хвърли магия“!

Кръста на Барда бе на критичния минимум. Той понечи да хвърли кристал за лечение, поръза се на аурата от мечове и умря. Така свърши легендата за Барда.

Ако в други игри само казваме, че магьосниците хвърлят магия, то Бардът наистина го прави. Ако положението стане твърде спечено и никакви съъзнатели не помагат, той щади един кристал от кесията и го хвърля на земята. Тозчас от небесата се появява принцеса Калей и го лекува. След убирането на всеки един от пазителите на кулите, Бардът може да го призовава подобно на принцесата. Първият от тях – огромно върбо – връзва с корени краката на всички противници. Вторият – бронзов гигант – давява Барда с аура от мечове и падащи копия. Третият – зъл демон –



The Bard's Tale е първата игра на създателите на 2002 inXile entertainment. Основателят ѝ – Бръйн Фарго – е един от създателите на *Fallout*, *Baldur's Gate* и на оригиналната *The Bard's Tale* от 1985-та.

Историята на *The Bard's Tale* е заимствана от Шотландските легенди за оストровите Орки (намиращи се северно от Британия – там където Атлантическият океан се среща със Северно море), Викинги, дракони, дракони, Викинги, други и древни магически същества.

Бардовете, филигите и другите били трите религиозно-професионалини ордена на Кентите.

Другите били жреи. Хора с голям авторитет. Занимавали се с философия, астрономия и магия, приложили се за разрешаването на всички общественини списти и спорове. Те не записвали, а наизустявали познанията си. Обучението на други отнемало около 20 години. Из-

бралият чрез гласуване Върховен драгън оставал такъв до края на живота си.

Филигите, жреците-поети, имали грижата за съхраняването на стари легенди и съчиняването на нови – възхвалявайки благеделите. Били известни със способността си да изпратят проклятие на поет върху всеки, който ги разгневя, причинявайки на жертвата тежки физически повреди и гори съмрт. Постигането на най-високата степен – олав – изисквала поне 12 години обучение, наизустени 250 известни предания и 100 второстепенни.

Бардовете били селски поети-разказачи, които рецитирали легенди за едници битки и осъмвали управляващата класа. След нализането на Християнството в Британия, филигите получили земи или отшли в манастири – така влиянието на кастата им над обществото било премахнато.

Поетическите им функции били поети от бардовете, които разширили гейността си, а след XIII век започнали да основават колежи и да записват легендите. Така много дребни предания се запазили до днес, но изкуството на наизустяването и оправдяването постепенно западнало. Днес древните умения на бардовете още се попътват на годишния фестивал за уелска музика и поезия Eisteddfod.



snap060 – Боят срещу Кога на Викингите се изиска касапит. Едъг арктически кон, де тръпка в залон отпору.

пускат бихушки и огнен търък. Силата и продължителността на тези магии се определя от броя хърънени кристали – от 1 до 3. Ако бъде призована една от 4-те отписанi висши сили, до изчерпване на магията ѝ другите не могат да бъдат билни.





Мамо, това ако не са кокартици!



Барр & Съдружие пред портите на последната кула.



Ето защо аурата от мечове не е уместна в битки с босове - принцесата не може да бъде видана да лекува съвсеменно.

Епичните битки

Златните друиди се търкаляха мъртви. Бардът се наведе, прибра 3 роби, 3 кесии, 1 макет на Стурхендж, една обядва „Търси се Барда – Голяма Награда!“, оглежда се и като не видя друго за пребиране, събут им гашите и напълни висичко в кесията си.

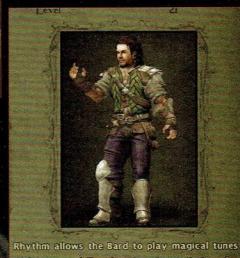
The Bard's Tale има линеен и повтарящ по същът геймплей. Местностите

на картата са 10-15, всяка от тях има няколко предварително генериирани, скриптуирани и заселени с еднакви чудовища подгнива. Така, в гората Бардът коли само възьци, в града – само другуи. Времето прекарано в треване на еднакви гадини е отвратително разположено, съкш за да се потупи факта, че играта има 15 види чудовища на кръст, които се движат само-твърдено по права линия към героя и падат методично изключени. Върхут на безобразието настъпва, когато Бардът пръвът на мене 4 пъти през една и съща местност, за да изълъчи мисия. Страннични квестове почти няма, а необързаните със спасяването на принцесата местности са само гъвкви. Разнообразие в геймплея внасят само десетината боса, четмо убиване на изисква умело комбиниране от хладни и стрелни оръжия, от мелодии и магии.

Три дни ядоха, поха и се мбааа

По дяволите! Знаех си, че под това ангелско лице, принцесата или е бебела, или има опашка!

Тридесетте часа геймплей съвршват на един дъх. Пловината от тях са заети от филмчика и разговори, в които Бардът има великата възможност да покаже ораторското си маисторство като се подигра на някой или заплаши, че ще го заколи. Трите финала са толкова комични, колкото задължителна е играта за всеки щиник, езюист, сексист и отменя от иери с посредствени истории геймър. Въщността имено историята и обясняването на персонажите изкуват в значима степен монотонността на геймплея и са стимул да се забърши играта – независимо от недостатъците ѝ. Не на последно място като неин плюс или минус – в зависимост от личните пристрастия на всеки – следва да се упомене и факта, че това май е първата ромбова игра подобна на *Silver* от появата на българската на нас. Лично за мен Бардът и невидимият разказвач на легендата са не само най-маисторски озъбчените персонажи в историята на PC-игрите, но и най-забавните анимации. Задължим на всеки, комуто търпа предстои да се срещне с тях.



Rhythm allows the Bard to play magical tunes with greater skill, enhancing the statistics of summoned creatures.

Един искрищен разхват Бард, който прегръзва със стоманени решетки със зъби и трошки орехи със зарики.



Заянят маъсъник е последната преграда пред Бардът да целуе своята любими.

графика

Позиран в ендиган на *Baldur's Gate: Dark Alliance* от 2001-ва, Гаден ще забъди каранса при появяване на определени визуални ефекти.

звук

Бардът и разказвачът са озвучени с ненадминато екстремно маисторство. Музика от арфи, флейти и лютни. Спешано за играта са написани няколко топчиви песни.

ублекатленост

Пристрастата към играта. Фолклорни епохни образи си геймъл. Историята и атмосферата бъдат възбудявани от Барда. Но гейм-механиката и концепцията ѝ са *Bard's Tale* и не са доведени до иери като *Legacy of Kain* и *Prince of Persia*.

дизайн

Level-дизайнът и текстурите са на посрещнато ниво. Но гейм-механиката и концепцията ѝ са *Bard's Tale* и не са доведени до иери като *Legacy of Kain* и *Prince of Persia*.

5



отлична

+
влечателно разказана история
ненадминато озвучаване
уникатен скъден антигерой

7

-
старомоден геймплей
българският език
недостатъци в създадените места

7

—
остарял графичен език
зле функционираща камера
монотонен геймплей



8

милиони



ADVENT RISING



Автор: Caleb



Говорителят на мъртвите надежди за добра игра

B определили среци самото споменаване на името Орсън Скот Карп може да предизвика реакция, сходна с изненадващата пойба на Моника Белучи на редакционно GW-парти. С други думи – неконтролирамо точено на лизи, спонтанни ерекции с типанични размери, несъвързани бъзкициания и биече на чела в пода, доколкото гореописаните ерекции са подобояват.

А гори и срещ не как толкова фантазирани фенове на сай-фай* опускат, замесвато на автора на „Игра на Енгър“ в машабен гейм проект Водеше да гости завинти очаквания. Доколко последните се опрабдаха, можеш да пренесши и от крайната ми оценка или – ако не смяташ мнението ми за чак толкова меродавно – от теми на подкрепящите разочароването ми западни колеги. При все че – това

съм длъжен да ти го кажа ясно от самото начало – **Advent Rising**, в унисон с цялостното си филмово усещане, разочарова по онзи разточително-високо кийбрютен-пуканков холивудски начин, по който го правят така наречените летни блокбъстъри. С други думи

– оставя горчивото усещане, че тази игра би могла да бъде нещо много, много повече, но гистманцирайки се от подобни размисления, можеш спокойно да се позабавляваш с нея. При това да се позабавляваш добре. С единственния подобен фантастичен леплен хит на 2005



Ние принципно сме статисти от TRON 2.0, ама изкарваме по някой допълнителен лев в обедната.

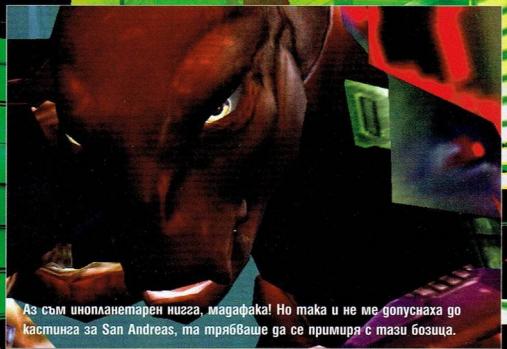
година, който можеш да излегаш на монитора си без помощта на пиратски дискове. И който трае шест часа, заместо обичайните щаст.

Така или иначе преди хаосът на това повествование да погънне цялата статия (което по едни гости иронично начин бы отразило перфектно **Advent Rising**-усещането), започвам да подреждам мислите си в графи, както си му е редът.

Историята

[... или как качественствият есхатологичен** сай-фай все още в жив]

Едно единствено нещо в обещанията около **Advent Rising** беше изпълнено. При това качествено изпълнено. От тази игра наистина се усеща пълхът на мащабност. На епичност. Това, което е написал Орсън Скот Карп и което режисьорите на проекта в последствие са оковали и не особено красиви, но перфектни като замисъл кът-сцени, не е просто подредната история за мозък гладен герой, който се бори с лошите извънземни. Това е история за краха на Хомо Сапиенс.



Аз съм инопланетарен нига, магафак! Но така и не ме допуснаха до кастинга за San Andreas, та трябваше да се примира с тази бозща.

История за мъртви планети. История за племена от извънземни цивилизации и междузвездни конфликти, съзымерими гори с типани от ранга на Star Wars. Сайфай с подобен размах не се беше появявал от години в никаква визуална медия. Advent Rising би следвало да се изиграе над-

та на надеждата като трака. Advent Rising си струва дори и само заради покъртилите моменти, съвързани с унищожението на човечеството. Гоблен от масови безредии и смърт, на фона на който историята на нашето момче Гудън Уейт, изглежда дребна,



лекно от всички зараждани за нещо подобно на фено на жанра гори и само заради кът-сцените си (то не че има каквато и да е друга особено основателна причина). Както ще обясня малко по-подробно след някой и друг абзац, в геймлейната част на играта нямаше нищо, което да остане по какъвто и да е начин в съзнанието ми. Но виж, във филмовата трака имаше моменти, които – изненадващо – успях да разтърсят обръщената ми на всякакви актуални проявления на масовата култура душница от основи. В тази игра... Възьност какъв ли се лъжем – в този фим – е станен невероятен заряд на обреченост. Тоба е виртуалната песен на мъртвата надежда. При това не на лично (Max Payne, примерно), а на глобално ниво. Говоря за съмрт-

незначителна. Игра, в която не се спремиш към победа, защото ти е започнала със загубата ти. Със загубата на всичко, за което потенциално би могъл да се бориш. При все комерсиализация си тийн-рейтинг Advent Rising е заглавие, което е понесло в себе си много побече болка, обреченост и тъга, отколкото можеш да очакваш при Вига на шарена та му купича.

Самата история е съптирана в далечното бъде-

щ и започва в момента на първата среща на хората с извънземна раса.

Или по-точно – с във извънземни раси. За първите ейлини земляни се оказват основата на мащабна теологична система, в която на Homo Sapiens се полага ролята на митичните богове, които ще донесат в галактическата новата ера на мир и хармония.

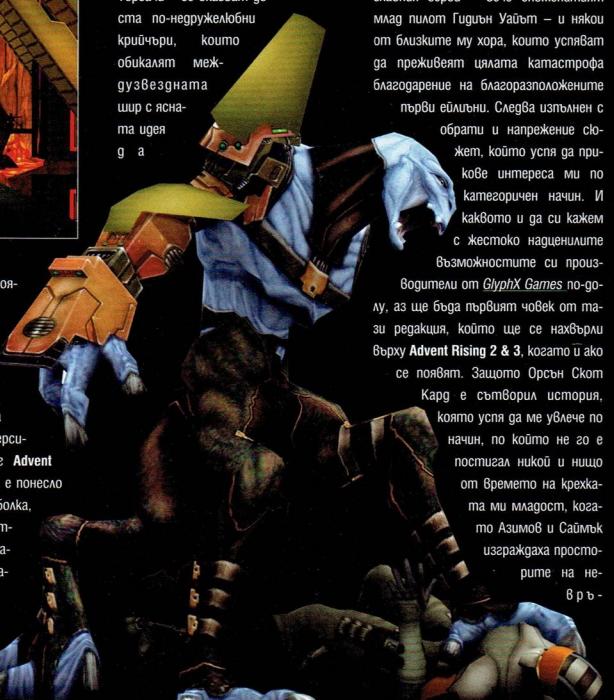
Вторите ни гости – така наречените Търсачи – се оказват доста по-недружелюбни крийчици, които обикалят междузвездната шир с ясната идея да

открият хората и да ги унищожат. Появата на Търсачите, които – както подобава на лошите в подобна история – са напрегнати технокогично далеч отвъд възможностите да им се противопоставят, задейства серия от апокалиптични събития, които в крайна сметка Вигат по почти пълното унищожение на човешката цивилизация. Оцелелите се ограничават до глабния герой – вече споменатият миаг пилот Гудън Уейт – и някои от близките му хора, които успяват да преживеят цялата катастрофа благодарение на благородното положение

при ейлини. Следва изтъкан с обрами и напрежение сюжет, който успя да привлече интереса ми по категоричен начин. И каквото и да си кажем с жестоко насценуваните

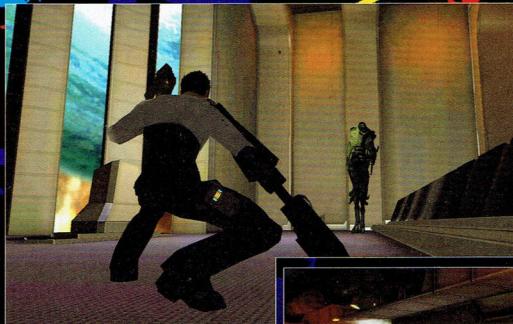
възможностите си произ водители от GlyphX Games по-долу, защо бъда първият човек от тази редакция, които ще се нахвърли върху Advent Rising 2 & 3, които щако се появят. Защото Орсън Скот Карп е сътворил история, която успя да ме увлече по начин, по който не го е постигал никой и нико

от времето на крекката ми младост, когато Азимот и Саймък израждаха просто рите на не –





Ще се включват ли или пак да разчитам на тази крепка мъжка длани?



тъкното ми светлоусещане,

Геймплей
[... или как промеждъщите между
към-сцените ми развалиха бодрото
усещане от играта]

ги ще години, *Advent Rising* оставяше впечатлението за проект с небероятни размахи, замислен като първа част на трилогия. В нея очаквано добрият текст на Карп прибаваше да ще е подкрепен от уникален, революционен геймплей, съчетаващ в себе си практически най-добром от търг пърсын Жанра – като се започне от високо-агрессионните ръкопашни схватки и кадансовите престрелки и се стигне до всепомимящата мози на богат набор от магии. Всичко това, подправено с лек RPG-елемент, благодарение на който всяко умение на героя ти се тъпредизвива в зависимост от честотата на употребата му.

Когато се появява на харда ми преди две седмици, *Advent Rising* оставяше впечатлението за набързо скъплен *Half-Life* (разбирае нещо шаренка, фантатично и машинно), в който между към-сцените, следващи съклоенния разбор, баха набутиани никакви бългиви геймплейни моменти, колкото да не е без хич.

Държа да си наясно, че историята в тази

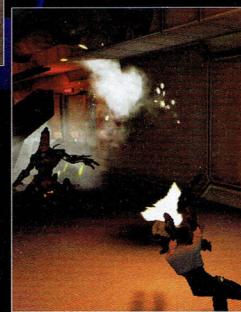
игра не просто доминира над геймплея. Единствената причина да продължаваш напред е да разбереш какво точно ще се случи и да следиш Гидри на дълбоко в приключенията му из галактиката.

Гореописаният бест-оф просто не се е получил. Дори да оставим настрана факта, че технически играта е крайно недоразвитана и бългива. Приемам, че мащабността на проекта ще доведе до излизането на бързи и ефикасни начини, които да се преобразят с непостижения фрайрейт и зависванията.

По-серийният проблем е, че колкото и да се попира, геймплейната формула на *Advent Rising* просто не работи като хората.

Гидри разполага с колосалния набор от 11 различни оръжия, шест магии (енергийни къба, прицелени ледени вълни, побиране във въздух в Dart Вейбр стил, отблъскване и създаване на магически щит) и във физически характеристики, представени от ръкопашен бой и скакане. Както вече споменах, благодарение на (зло)употребата на всичко едно от тях, побишиаш ефективността му и отключаваш нови, допълнителни нива. Така например, след като ринкаш достатъчно надъхано и качиш три нива на скока, се покояш до *bullet time dogza*. В бобавка всяка една магия си има и алтернативен метод на употреба, а ръкопашният бой предлага и разни ранков генериирани фаталити. Стила на *Mortal Kombat*. Можеш да асоцииращ към всяка една от геймите си ръце магия или оръжие, което да доведе до произволнна комбинация от всичко гореописано.

Така в краина сметка се получава една колосална каша, в която, подобно на издаващите готварската некадърност мазни бучици, на повърхността измуват няколко прозрения. Първо – съвърхуритите са се отмели до безкрайност в опита си да направят невиждана и комплексна бойна система. Получило се е нещо претрупано, неоригинално и безкрайно неинтересувано за употреба. На простичката ефикасност на шедовъри от типа на *God of War* е противопоставено нещо, принуждавашо да се набираша необуздано по контролите, за да презграваш орбити от Вразобе, след като установиш, че каквото и да написиш, все ше се случи нещо достащично детруктивно. Магиите са скучни и клиширани, а гореописаните единадесет оръжия практически не се различават едно от друго и става особено весело, ако решиш сериозно да каваш нива върху употребата на някое от тях. Не че така или иначе ще имаш нужда от нещо подобно.



И второ – което е още по-лошо – в към-сцените Гидри изглежда много помозъци, отколкото в рамките на самата игра. В края сметка можеш да видиш цялата му трансформация в бог. Но не и да я усетиш. Което е лошо!

А, да, на моменти можеш да управляваш и превозни средства, съкаш, за да





се замърди *Halo*-аналогията. Ми не, и това не е забавно.

Техническите характеристики

[... или защо епосът на Карп изглежда като братче негоносче на *Halo*]

Тук е мястото да обоснова еднствената дебютка във финансите оценки. Музиката на *Advent Rising*, приятелско, е смазваща. Колосална. Гигантска. Обзучаването също е на очакваното филмово ниво. Изобщо – никакви забележки по темата. В пълно и

окончательно замърждане на темата ми, че това е много повече филм, отколкото игра, единственият момент, който подчертава великолепната геймлейна атмосфера, не е свързан с твоето присъствие зад контролера, а с колоните на компютъра ти.

Графиката може да бъде описана най-пълноценно с простицката дума „шареника“. Единственото, което я спасява от далеч по-злокобното определяне „грозна“ въвображението на Карп или лебък дизайнери, които са сътворили някои наистина колоритни виртуални местности, които се изу-



ват далеч над посредствените текстури и лошото разбиране на персонажите. Като шло нивата преливат по достатъчно добър начин в кът-сцените, което май е винчко, което искам от точно тази игра.

Заключението

[... или защо *по дяволите* продължаваме да приемаме синхронитето по-добри полупрофекти]

Лично аз съм като, че ти садах до-стъпъчно категоричен отговор на горния Въпрос в тази статия. Историята, историтъм и лак историята. Плюс малко нахъдка музика. Друг е българският, че *Advent Rising* беше запасен с потенциала да бъде истински бисер в короната на гейминга и опропастяването на Въпросния е много по-голямо престъпление от простицката посредственост на някоя незначима игрица.

Омук насънте пред *GlyphX Games* се разкриват гъва пъти на разбитие – да ни поднесат още от същото в след-

ващите две части, оставяйки мистър Карп да замазва некадърността на програмистите им. Или да си седнат на зданищите, да се почат от грешките си и да ни дадат геймлейна основа, каквата тоzi епос заслужава.

А ще добърши сагата и в свата случаи. Но във втория ще си бърна и нещо от поубийчествата ми вляга в игралния бизнес...

Игра на Орсын

Противно на потенциалните очаквания, *Advent Rising* определено не е първият път, в който Орсын Скот Карп зарадищва с малтата си виртуално произведени. Преди да се захвани с амбициозната трилогия за Гудиън Уайтър, писателят е скрийнрайтъл за великолепната адвенчър на *Lucas Arts The Dig* от 1995 с Робърт Патрик в главната роля. По-забавният момент е свързан с работата му върху друга култова игра на Лукас – *The Secret of Monkey Island*, което Карп е искал... *дуетите с посувни!* Идея си нямаш доколко ми си издигна този пич в очите след това разкритие.



графика

Че си имаме *Halo*-клонка е ясно. Но можеше поне графиката да надскочи леко тази от хита на *WingFit*...

звук

Прилично извънземен. Над-добрият гейм-ОСТ, за-писан от Кън грешна дата. Катедорично.

увлекателност

Историята определяно убична. Геймлейт е със-то монотонен и скучноват и от тази гледна точка кромкостта е предимство.

дизайн

Интерфейсът като замисъл нива. Случини сръбки, гъва пъти по-скучни мазии. Безумни босове, зло-коини бъзобе.

6

9

8

6

–

–

отличава се

плъсните

- + Финомък усещане
- + Над-добрият и улекателен сай-фай за сезона
- + Смазваща музика

МИНУСИ

- Кът-сцените надбишават като времепра-ене и качеството геймлей
- Малкоумна бойна система
- Многою бъзобе

Парите или колама!

3 дравей, отново скъпу читателю.

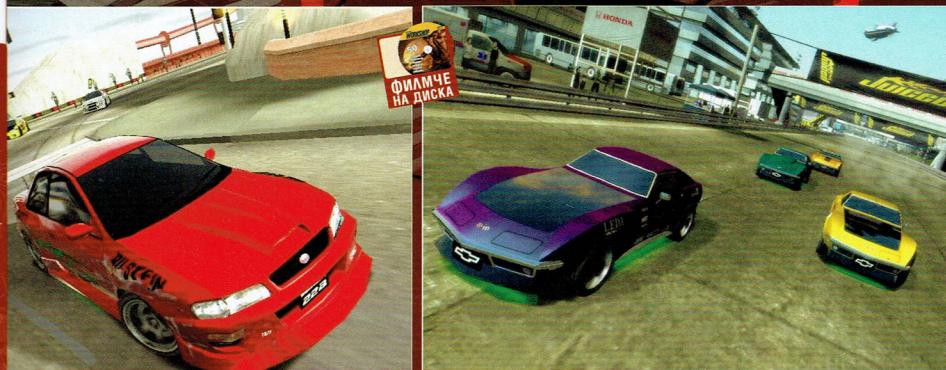
Как си в тези унишожителни жеги? Какво? Някое рейсърче да ти препоръчам, да си цъкаш кромпичко въкъщи на хлад? Ми какво да ти кажа, пич... То си е сушав сезон откъм каче-

лични писти с различни автомобили, за всеко състезание участниците са с еднакви марки и модели, обаче. Когато минеш някое състезание отключващо следващото и така настъпът. Просто замо.

Интересното идва с другия режим –

част на играта. След като минеш състезанието и си купиш кола, започва да си превъзложаш календара. В него се отбележават състезанията, които са провеждани на съответните дати, които ги организира, за какъв клас кола си има ли входна такса и колко е тя. Им-

ABmop: MrAK



стени заглавия, знаеш. Но след като ти е писала *Need For Speed Underground*, защо не опиташ *Juiced*? Почти същата е. В интерес на истината ти е трабаджило да излезеш преди втория *Underground*. Но *Acclaim* (тогавашните производители) фалираха и в по-следствието *TQO* купих екипа, отобрани за разработка на играта, нахални пари и я изкараха на бял свят. С извесно здраве, което може да се окаже фатално за тях. Да, бе, същите *TQO*, които правят *Moto GP* серията, ама това тук не е симулатор на мотоцикл. Абсолютно споделен екип си

Career Mode. Там са големите пари и забавлението. В началото си пишеш именецто, измисляш си име за „банда“ – от която си ще модел телефон. Е как какъв телефон? Ти гъзар без джесем виждал ли си? Пък и трябва да си уреждаш среди със съпстванния. С по-щенски съвърби не става.

След като извърши горепоменатите дейности, вече си в фаза. Първо съсъзание. Нещо като мест. Среди т.к. – лигьрт на една от другите групи състезатели. Ако го биеш, започващ с гостя побеже кинти. Ако ли не, си оставаш обикновен софийски пришъник, както пеят *Бурук*. Така или иначе, оттук започва сърбийски

4 типа състезания: *circuit* – няколко обиколки на една писта, *point to point* – едно трасе от краи до краи, *sprint* – толкова забавното „бърлане“ на преврат отсечка и *showoff* – нещо като drift-a NFSU.

И така – ако отговаряш на условията за никој състезани сложни мозъци, можеш да участваш в него. А участваш да си събогиш с корена на всяко злоприключение – парите. В Juiced всичко се върти около гъбе неща – пари и ресекти. За да напрупаш побежко и от гъбите ще трябва да печелиш стартидж. Всеки един от осемте лидери на банди се възлага създаването на различни неща, облечи. През един печелиши ресекти за добър каррене.

шофьори, които искат да се присъединят към екипа му. Всеки от тях си има показатели – **умение и хладнокръвие**. Пръвто е ясно. Второто показва колко носи на напрежение. Това умение се проявява, когато някой играч е притиснат от друг, които иска да го изпърчи. Често се случва поставените под напрежение шофьори да изгубят пристъпите на духа, а с това и контрол над колата. С времето и участията си в състезания шофьорите показват по-изразителни стил, така че колкото побеън ще пускаш да се стимулират, толкова по-добър екип ще имаш. В последствие ще има състезания, в които ще прибяга да караш с още някой, замъба в добре да си имаш.

поне един шофьор, който да е разбър и на когото да можеш да разчиташ в тези отборни предизвикателства.

За мен обаче по-интересно е да печеля от другия „ресурс“ в играта. Пари в Juiced могат да се напрупат бързо и да се изгубят още по-бързо. Начинът да се добереш до тях е ясен – систематично и залязання. В началото на систематизирането можеш да се изблъжкиши с някой от шофьорите. Но този начин дори да си плати 2000\$ такса за участие, ако склонът свидетелства сума среду някой да по-склада кола или умения споделено си си вършиши, гори и да не за бършиш пръв. Стига да си пред него. Разбира се, има риск да изгубиш и цялата сума, но какво е животът без риск, правителство? Преди да спартиш, на монитора ще се показва спартографа – решетка, която ще видиш кара каква кола всеки и какъв са шофьорските му умения.

На тази основа правиш и залязаннята. Интересното е друго – ако не можеш или не искаш да учаваш в дадено систематизиране, в много случаи ти е позволено да го следиш и да залязаш на избрани от теб шофьори. Това е другият начин да изкараш кинти. Ако те блече, разбира се можеш и да учавши в pink slip и после да пропадаш като, но това е доста рисковано.

Като заговорихме за коли – тук няма да се сблъскваш с разнообразието на NFSU, примерно. Но ще видиш доста познати марки и модели. От Fiat Punto, през Peugeot 206, японските резачки, разбира се – Honda CRX, Mitsubishi Lancer и 3000GT, Nissan Skyline, Subaru Impreza и редом с тях пък „американски мускули“ Dodge Charger и Viper и класическите Ford Mustang и Chevrolet Camaro и Corvette. В зависимост от мощността си колите са разпределени в 8 класа, като 8-ми, най-ниските е от 100 до 199 конски сили, следващите са от 200 до 399 и т.н. В повечето слу-

чи колата може да се търсира до 3, поникога и 4 класа нагоре. За да откриеш търсира, обаче трябва да се състезаваш с нея. Нима смисъл да споменаваш, че всички части, които слагаши на колата си, ще бъдат познати марки. Като започнем от BBS за джантиите, и стигнем до Kenwood за аудиото. В зависимост от желаниято или конкретното финансово състояние можеш да накупиш всички достъпни търсири накуп, или да си качиш частите поотделно – амортизатори, гуми, скоростна кутия и т.н. За разлика от NFS, тук марката има значение. Някои части от различни производители дават различни показатели. Случая се същинското радио, но все пак имай едно наум, когато си търсираш колата да следи как точно се променят показанията ти. Възмож-

тъмова, че да стане неуправляема. Друго дразнещо нещо е, че при съблъсък обикновено търсира автомобил е този, който се забърта. Явно нима начин да избегнеш другите от пистата, започвай по-добре с пази от мята. Особен това прибърза да свийаш доста с различните стилове на каране. Колите са събрани коренно различно в зависимост от това дали са с предно, задно или 4x4 пребране. Доста зор ще видиш на забърте с Charger-a, ако дадеш газ, примерно, докато с Honda Prelude ще минеш плавно и леко „на ръка“.

Икономическият момент също може да се пребърне в проблем. Ако не планирате правилно залязаннята си, като нищо ще се лишиш от автомобила си, съответно по реселката и от големите преми на бензина.

Следващата стена. Примитивна за окото, но нико не вижда. Може ли на автомобилите са добри, но деформацията при съблъсък е минимална и незабележима. Звучите са на ниво, които зучат реално, но липсва THX, като за нас, по-преприятните звукови елементи. Музиката е примитива смесица от хип-хоп, гримън ен бейс и метъм, като освен Xhibit и Roni Size драматичните имена от саундтрека биха не познати за мен.

И накрая да ти кажа, че всичките неща, които правиш в каршерата, можеш да ги практикуваш и онлайн. Състезания, залязаня, pink slip, всичко това можеш да споделиш с приятели локално и през Интернет. Дори на официалния сайт вече се е заформило едно къмънчи, в което си организират състезания и предизвикателства.

Толкова от мен. Съвет за финал –



но е след като си сложил всички части от даден клас колата ти пак да не е достигнала максималната мощност за бързоти. Тогава на помощ идва електронният чип за „качсане на конете“.

Звучи интересно, нали? Е, не се възխовявай чак толкова. Нека те подгответи за проблемите, които ще срещнеш. Играта е трупана. Не е толкова аракана, като NFS. Атмосферните условия имат значение – когато е мокро носи зверки, гори и лекото кризиране при висока скорост може да доведе до забъртане. Остан това автомобилите тръгват поражения. Възможно е да побредиш колата си до-

толкото побечи пари имаш, толкова побече можеш да печелиш, но затънеш ли, излизането е много трудно.

За графиката и звука нямам какво толкова да кажа. Първата е посрещ-

ако си фен на редисинг игрище, пробвай Juiced задължително. Ако ли не, по-добре се насочи към нещо по-израскано. Няма да си попадеш нервите толкова.

графика

Приятна, но нико не бече.

звук

Добро изучаване на автомобилите и... пак нико побече.

увлекателност

Ако имаш хоби за тези игри, нямаш да те пусне, докато не станеш номер 1.

дизайн

Конзолен юрт. Настойките не могат да се правят от бързите менюта. Мишка не се поддържа.

6

7

9

7

омличава се

плоскобе

- + Интересна система за трупване на опит и пари
- + На-после американски автомобили

МИНУЦИ

- Търсър сложна на момента



Rising Kingdoms

Rising Kondoms? Чемъртата българска игра – Warcraft клонинг или малко повече?

Автор: Goodman

Боговете създали Еквинга и я населили с раси. На хората дават дара на изкуството на елфите заръчали грижата за природата, на даркините посерили стражата на прехода между живота и смъртта. Поколения наред расите общуващи с божества пострадват от жаждите си, ала един ден боговете изчезнали. Свещениците на хората напразно се кланяли на небесата, а старейшините на даркините не откриха гостодарите си от юга смъртта. Вещи били хората в занаятите, ала нищо не разбирали от творчеството на светеца. Затова в глупостта си събрали армия и тръгнали да отблърат Великите печат, пазен от даркините – Вървачи че ще открият боговете отвъд него. Елфи и даркинци се видиха срещу тях, но се оказали слаби преди човешката стомана – печатът бил разбит, а освободената магическа енергия унищожила близките армии и променила света. Сенки нахули в Еквинга, дръзнати да минат прехода хора мутурили, мащнатата оцеляли елфи се вървали в горите само за да бъдат прогонени от там от окизвели растения и разумни животни.

Векове са минали от Великия катаклизъм. Елфи,nomади, тролове, дракони и сенки населяват пустошта. Хората са се разцепили на царства и воюват помежду си. Стражи управляват народа на даркините, защото старейшините се укрили под земята, за да не изчезне заедно с тях дребната божествена мъдрост. Но вата раса на горяните живее

с мисълта, че е призван да залеси целия свят...

Концепция

Събиране на ресурси от бездърни златни и кристални залежи, строеж на сгради за войски и научни открытия, управление на сградите и единиците, купуване на войска и изпращането ѝ да чупи противниковата база – основни понятията за всяка реалнобръмеваща стратегия, на които имам да се спираме. Заслужава си обаче да споменем новостите в микромениджмънта.

Слава

Славата е основен ресурс. С него се строят къщи, увеличаващи максималния размер на армията. Освен малко злато, първата Въйша струва 1 слава, втората – 2, седмата – 7. Повече от 7 къщи не могат да се строят, тъй като едно царство не може да наструва повече от 7 слава. Всяка къща

поддържа 8 единици население – така максималният капацитет на населението, поддържан от къщите, е 56. В зависимост от расата, базата ѝ поддържа допълнителни 4-18 единици население. Тъй като игра се започва само с 4 слава, а допълнителната слава се печели само на бойното поле, складирането на голяма армия, чакаща единствена и решителна битка, е невъзможно.

Вторият начин да се покарчи славата е закупуването на герои и техните умения. Всеки герой струва 2 слава, уменията му отърво ниво – 1, от второ – 3, а от трето – 4 слава. Напълно развит герой струва на притежателя си 11 слава. Ясно е, че герои, подобно на армията, не могат да се отвлекат 8 града – те трябва да работят славата си. Нещо повече – славата, като осъден ресурс, никога не достига – така че играчът отрано е изправен пред сложния избор – по-голяма армия или повече и по-добре развити



герои. Отговаря очевидно е някъде по средата и Haemimont го подскажа с 4-те точки стартира слава – тъмните точки

два са основните начини за генериране на слава – изчакване да се напушта бавно с времето или завладяване на неутрални колонии. Всяка такава колония дава 2 слава при убийване на пазачите ѝ и 1 слава при окупиране на основната сграда. По-нататъшното владеене на колония дава допълнителна слава в зависимост от расата ѝ – ако имате nomadска колония, че печелите повече слава при избиране пазачи на други колонии, ако имате тролска колония – чупейки сгради, ако колонията е драконова – при всеки настъпващ дракон – и така навсякъде в играта да не е упоменато, слава се печели и по най-логичния възможен начин – като избивате противниковата армия.

Неутрални колонии

Завземането на колонии дава стратегическо преимущество над противника. Първата причина – новопроизведените



Start

Hard

Cancel

им пазачи не се бият срещу Владетеля си, но пазят територията си от всяка външна колония. Тъй като колониите обикновено са разположени на кълчови точки по картата, свободното движение на Врага се осуствува – ако иска да достигне до Вас, той трябва да се сбие с най-близките Вие колонии и Вие имате време да изпратите в разделящата се битка собствената си армия или да възстановите нова, ако в момента нямате.

Второто преимущество от завладяването на колония е възможността да закупите от нея специфични за расата единици – троите са подхващащи за чупене на кули, сенки те имат небудим стрелци, драконите са единиците на магията на войска.

Третото и най-важно предимство е съобразяването с бонус, който е легендарно чудовище, глобална магия (презарежда се бавно с времето) или допълнителна сарада (снабдява играча с ресурси или артефакти). Да речем, че сте завладели тропска колония. Компютърът избира на случаен принцип гва от трите раси бонуси – Земетресът (огромен трол с много кръв, който хърля скали далеч от себе си във въздуха на противниковите кули), Оръдуето (изстреля 3 троха по посочена сарада, независимо къде се намира по картата), Златната делба (през определено време възга запасите Ви от злато с 50%) – след което Вие избирате един от възможните предимства – бонуса. Сред бонусите, давани от други раси, са Безсмъртие (убит герой не пада в битка, а възстановява кръвта си напълно), Дребен палач (невидима сянка с много кръв и огромен меч), Енчукчески лечител (уих с 2000 кръв, който лекува съюзници със собствената си кръв) и Драконова ярост (изпраща 3 червени дракона да обвръщат посочена точка от картата).

Един играч може да владее всички колонии по картата, а единък застава колония не може да премине в ръцете на противника – той може единствено да я разрушат.

Герои

Всяка от основните 3 раси може да наеме от базата си 3 от възможните 4 ра-

сви герои. Героите не трупат опит и не възграждат нива, а разучават уменията си като харчат слава. Уменията им се делят на пасивни (променящи забинани статистиките им) и активни (пускат се за кратко в битка, за да дават бонуси на пасивни (променящи забинани статистиките им) и активни (пускат се за кратко в битка, за да дават бонуси на героята са единствения микромениджър в битка – останалите единици нямат такива, гори магионището правят автоматично предварително избрания от Вас магия).

ко. Базите имат по 3 ѝпгрейда – първият позволява стоеч на златни минари и кули далеч от базата, вторият отключва първото ѝпгрейди на саради и единици, третият дава най-силните единици. Тъй като златните и кристални залежки са безбройни, всяка раса е лимитирана в максималния им резерв – 3000 злато и 100 кристала. Скоростта на напръването им е ограничена чрез броя на селяните, поддържани от човешка мина или чрез скоростта им на изсмукване от земята от даркинските пречистиби.



Героите побивашват статистиките си като пият отбари или носят артефакти, изтървани от убити единици. Отбарате дават фиксирани бонуси (+10% здраве, +1 броня или +15% скорост на регенериране на активни умения), изразходват се след изпълнение и гействат забинаги. Всеки герой може да ползва 4 артефакта и да вози други 4 в баражника. Бонусите на артефактите (10% шанс за четворни щети, +500 кръв, +20 секунди продължителност на конкретно активно умение) се генерират случаен и независимо от самата на убитата единица. Когато герой умре, той не изпуска артефактите си, а се разкачва след като бъде възкресен.

Раси

Общите неща между расите са мал-

ки. Редовите единици, подобно на герояте, не трупат опит и не възграждат нива.

Хора

Хората имат най-важните (под цена на единиците разбираеме не толкова злато и кристали, колкото изразходвания капацитет население), лесни за убиване и добре профилирани



Горяни

Горяните имат скъпи единици с много кръв, които не се лекуват по друг начин освен в базата си. Рейнджърите побивашват с ѝпгрейд кръвта си и тя става 2 пъти по-висока от тази на човешките стрелци. Гос-

Start

Hard

Cancel



подарите на Вълшите са стрелящи ездачи-магьосници - Водят глутици вълши, които не замята от липата на населението и бива призована бесплатно, след като падне в битка. Дървениците са белокани, които могат да побоят група мечоноси с един удар. Ловджишите могат да направят същото, само че с бumerangi. За сметка на единствения магьосник - шамана, горяните имат лукове, които заразяват противниците и смущат кръвта им. Арки здрав и нанасящ кървици рани. Щърколакът е умиматинската единица за ръкопашен бой. Предимствата на горяните са многоото кръв, огромните широки щети, лесна защита на базата (задари лечението, получавано от къщите и Връзвашите краката на противниците кули) и разнообразните срещотва за възприятието на противниковото лечение. Издължително подхоящи са за голяма и решаваща игра на битка. Героите им разчитат на призовани същества, трансформации, илюзии и контролиране умовете на противниките си единици - Феите излизат от дупките от темата на убийствите горяни, Кралцата на Вълшите щърколеска надигнати вълчи гостоподари и може да се превърши във щърколак, Пазителят на семената призовава огромни растения, които стрелят, тръгват или експлодират, избирайки цели формации.

Даркинги

Даркингите имат както ейтими, така и скъпи единици - почти всички владееши някакъв вид магическа атака. Първата им единица - хъвърлящ брадви последовател - може да бъде тълпредъвбана призоваваща светълкаши и става съмъртна досяда до 1000 щети.

Поносна дюри за герои. Апостолът на съмъртта, невидим боев, увличаща атаката си при всеки забияван промтвик и проръжава да настаси щети след съмъртта си. Топчията е ужасът на всяка враждебна кула или групирата армия заради големия обхват на носеното на рамо оръдие и експлозивните му щети. Черните ѹздачи едва прехърка лечителските машини на противниците към себе си. Фанатикът - баща единица с ужасяваша атака - става светълкаично бърз, буди враг. Каменоедът Ѹрти с мащабни

можат да се тълпредъвбат да смущат ре-сурси по-ефективно, а някои единици Вършат злато в хазната като умрят. Героите им имат най-интересните умения, които също също. Сърдечникът - Емпатът може да възкреси и управява всички единици в посочена област или да изпрати единица до измерението на бодовете си да лекува и да конесе артефакт. Душепроводачът може да абсорбира приятелска единица, за да побиеши максималната си кръв или да възстанови кръвта и активиши умения



ски енергия към себе магнени скали около себе си - Веднъж усетили враг, скалите го дъвчирват сами. Единственият чист магьосник - търният маг - не е толкова бойна единица, колкото строител и бил на златни духове (слаби единици с кратък живот). Предимствата на даркингите са регенерирането на кръвта на всички единици и огромното количество щети, което настася за единица време. Подхоящи са не за дълги битки, а за кратки набези, измощаващи противника. Имат най-развита икономика - пречиствателите и кулите им

на всички приятелски герои.

Геймплей

Новата система за микроменинг-жъмът осакатява в зародиш всяка идея за експлозивно разбъркане и ранни ръшове (въпреки че последните се правят с група пиконоси и магьосник, качен на ледена кула). Ниските табан на златото и единиците теоретично не позволяват на раса, забържала огромна територия, да разгази скромните си съседи (а на практика това се прави със стомах кули, построени през мястър по

5 Познаване

Познаване е модулизиранエンжин на *Celtic Kings*. Следва да напомним, че 2D-електроната в RTS-ите оптимна преди около 3 години.

5 Звук

Единиците са обръчени на звездочето и на чуба, но с малък набор от реплики. Музиката се оптимизира - има какото оригинални, толкова и блудните мелодии.

8 Удълженоност

Лапата на филмата и брифинг между миссии съвръства кампанията скучна. Но същевните са удължени заради битките с корабия ИИ и все по-корабите RTS-мачници.

8 Дизайн

Приличен мебък дизайн. Добра гейм-механика. Бансърън геймплей.

5 Плюсова

- +Добър баланс между триите различни раси
- +Добър изкуствен интелект
- +Оригинална система за микроменинг-жъмът

7 МИНУСИ

- Остарял 2D-графичен енжин
- Малка и зле разказана история
- Меркни нареди едни Zerg Overlord и едни Protoss Dark Templar - мал број обръчки са разрешени





The Game Based on the Hit TV Series

Автор: Manna

Препочитам „Дързост и красома“...

Когато половината ти роднини са всебъзможни видове лекари, не е чудно, ако сериалът „Спешно отпеление“ у вас е актериалната на „Дързост и Красома“. Опъната с обсъждане на кървици, споли и ангини на Вечеря, не без лоболипитство поех гъска на ER 8 ръце. Пуснах инсталацията. След няколко минути на екрана се появиха физиономии в резолюция 800x600. Циклът работи New game съсъзден от Възмърженото намерение да създам най-добрия доктор на света, в който да блокира всичките си детски мечти! Макар че те... Хм, ами временно просто се менят, дразни ми читателю! След здравната реформа от края на '90-те, мама Вече не е спешното, нито татко е лекар и аз Вече мечтая да си имам банка, не болница.

Все пак, дремещата в гените ми наследствена хуманистичност накара си каза думата и Възърхиене ентузиазма си, пристъпъх към игра. Най-напред избрах име на своято алерг от го. Кръстът го Dr. Mengeme. Изразявайки рабоса безприсъстваност по изображенията на кожа, а в порив от Възърхиене – ощущенията ми от бледо земяно. В крак с модата на епохата, от която произлиза сериалът, го оборудах с крещици червена коса и аркосини униформа. Толкъс с ромбия момент.

Д-р Mengeme е добър неврохирург. Това

е, защото е учи в штурмовала на Спешното. В него самият г-р Картьор му каза как да лекува болниите. С един написане на левия бутон!!! Ако болният не страда от проблем, включен в компетенцията му, трябва да извика помощ – пак с едночленно цъкане. „Но не прекалявай с услугите“ – съветва ме Картьор. – „Зашоц тоук трупнаш автомобил“. После ми обясни, че трябва често да си мия ръцете, защото хищната е Важна, и също тъй – да си подрембам и да тренирам във фитнеса, за да съм съвърх и да ми бързат сестрите. „Айде сега, грижи се за хората, и гледай не се претвораваш като търпи търпи.“ – каза ми на изпроверка секундомътът по небърнатите му години. Можеше и сега да бъре, но на мястото на лицето му видях какъвто мътни пиксел, въмествен в тъбръде стилизиран гори за минималистични ми Вкус форми.

Картьор си отива и аз почвам да спасявам живот. Е, не е началото – никакъв човечец го „изпушна“ за малко, нали съм начинец – донесъх нацикам с левия бутон правилната последователност, ти работата отече. Шпот Веднъж трябва да ѹкнеш бърку болния, после на кое лежи до изправяне (аз се опитах да го правя направо в лабораторията и после го захлупих), чак след това да лекуваш с ново Възлебно посредно написане на за-Ветни бутон.

CREATE DOCTOR

Name: Dr. Kucho

Ethnicity: [Select] Gender: [Select]

Hair Color: [Select] Eye Color: [Select] Scrubs Color: [Select]

Please choose your doctor's physical characteristics from the options above and on the menu to the right.

PERSONALITY

Choose carefully how you spend your time!

MEDICAL APITUDE

Вторият ми опит, Dr. Kucho – и мой се оказа неуспешен

Другият дизайнер каза: Покрай тия труповане от Still Life колекцията не е разбрала идията на играта...



Добре же, казах си, може би не е лекуването е същата на тая игра. Отидох да потренирам и почнах да се пускам на машиките.

Ако помниш, във филма имаше доста сблъсъци и разговори, в които непознатите думички бляха търбъре много. Тук този проблем е разрешен – разборът не се водят изобщо. Не и с думи! Има няколко Вида картички, изобразявящи различни теми за общуване, по които щъкаш – прашвил! – еднократно с левия бутон на мишката. Съществува лек хазартен елемент обаче – прътва да удиши темата, която се хареса на отвътника ти, за да прозорци. В пропитен случай просто ще те отреже и ще изгубиш автомобилет. Впрочем, тия автомобилет – така и не видях го – еднократно с левия бутон на мишката да е визуализиран в интерфейса с иконка, скла или нещо друго: не усетих и полза, нито тък времето от него. Ако ми е защастъв ден, може да се стигне до романтична разтворка, тъбръде изгатеми-

те на играта, макар аз не успях да спечеля нито една дама. Всяка, върху която пробаха чара си не след дълго започваше да клати ужасено глава. Кучку! Добре, че беше тая игра, да ми отвори очите, колко ви е труден живота на вас, мъките! Разбих един вид съчувстваща симпатия към „сънна пол“, която, предполагам, ще ме държи поне седмица, така че се възползвайте докато е време. Може би щеше да ме вържи и във, ако играта беше озъчена и мокех да чуя какъв си доборт зад сърба ми или крешат в лицето ми. Но тук глас имат само скриптираните NPC-ти, които чуят „миси“. Дотук със SIM моменти.

Изベン тези неща обаче, в играта има реализъм: наместо насищата с интересни, но измислени моменти като сериала, тя ти доставя факти часове на... „истинска“ работа. Само дето няма да вземеш заплата за това. Пък аз си получих хонорара.

графика

По стария стил изобразяна, но тък с едночленни изисквания. Всичко, що се движи в играта, има нюкса от сериозна реабилитация.

звук

Картьор може да е безобразен в лицето от пикселите, но тък гласът му все още е разтъплящ. Музиката почти отъсътвства.

убийственост

Концепцията на играта не е по-гъвгъска от тази от Space Invaders.

дизайн

Като си има префиг, че играта се раздава основно на един етаж, дизайнът е тъбръде симка сумка.

4

5

2

2

1

1

+ наявя спомени от ранните постсоциалистически години, които всички бихме млади

– неадекватна като Визия, концепция и изпълнение за ерата, в която излизах

2

положение

– неадекватна като Визия, концепция и изпълнение за ерата, в която излизах

минуси



The Day After: Cuban Missile Crisis

Anokaluncus prequ

Pевалнобръмбите стратегии с последните години определят игрите на едно място. Тримата от заприличащата история и революционната за времето си механика на *Command and Conquer* серията, баланси и наситените геймплей на *Starcraft*, както и масивността и красопатата на *Age of Empires* са все нещо, за които феновете на жанра са чомпнати с умиление. Факт е, че когато човек че заглавие като мук разлекотянето и виду как излезяха то на шоутобете, е побежен от логично да реши че става бързо за поредния *Neverwinter* RTS с постредено техническо изпълнение. Доколко перфектните впечатления в случая юзкат, може да ги прорубат сами, или да mi позовите да ви споделя аличните си таизи.

Историята - тяка вътре каквото би могла да бъде

Както ясно се вижда от залавянето, фабулата на царата се върти окolo кримата Украйна през 1962г., когато Студената война е била на път да стане „гореща“, след съвлянето на американски разузнавателен самолет U2 над кубинска земя. Ако само един единствен бутон е бил написан в Кремъл или Пентагона, може би нямаше да четвърт тези неща в момента, защото светът би бил съвсем различен, ако изобщо допуснате че планетата ни би оцеляла след ядрен апокалипсис. Историята в царата се завръща именно окколо побояж алтернативно боеще – както би стапало ако заподозрите са били издадени, бунтовните са попомняни под написка на неки пръсти и Земята за броени часове е потънла под радиоактивните облаци.

Отговорът на разработчиците гласи – милиарди жертви, заразени атмосфера и почва, осъдъни ресурси и драстично усложняване на конфликтите между ег-вани крепящи се след явленията на нации. И всичко превръща се в:

Трета световна война

В играта се подвизават 4 фракции, всяка раздаваща се на собствена кампания. Това са ССРС, Китай и съюзите САЩ-Великобритания и Франция-Германия. Самите кампании представляват разредени на 68 места кочети от своята карта, като целия на играча е не да превземе всички зони и да елиминира врага, а да си придобие по определена точка - юбконоено доста голямо във вражеската територия - и да осигури нужните ресурси и арсенал за изпълнението на сценарията мисии, нападаща се там. Всичко това става в стандартен походов изглед, като самата финансова мисии и съставяне същността са в реално време.

Прийтот от сортата на строене на база ѕобици на ресурси тук не пристапват - тој скита посредством преизвештај на кло-човечки локации како нефтини сочи, оръжейни складове, забоди и лепицица, разпраснати из карпите. Самите ресурси са три типа - џар-бури, сурбии и амунции. Основната бойна смес, с която ща разполагате и която проправяйте је џар фабриките са танковете, като още ја штурмувате със споменада, че там ще бъде јарбикан на армията ви. Освен тях, џар ще имаши ще имаше в начинанието и пехота, обектив на която завиди от он-длакчестността ѝ спрямо роднината. Це разполага и с подкрепящи юнити, които са здрави как на лекуването на юнската, снабдяването с гориво, поправянето на бронята и доворъщането на танковете ви. На по-късен етап се включва и абиращина, явяваща се един вид подкрепление и средство за масово подаване.

И в общи линии с това се изчерпва концепцията на *The Day After*, като останалото както се казва, е в ръцете на задкланиятурното устройство, троен във Вашите ръце.

Като цяло играта е издържана на ниво реализъм и наистина може да събуди стратега във Вас. Походовата част не представява никаква изненада, като например във

Советите на мајстора

- Задължително използвайте пехотинците като кашини пред основната Ви сила – танкове! Те не само ще поемат тирълът зали на артилерията, но чрез бинокълите си могат да наблюдават далечен обекта на основната Ви сила.
 - В походовата част не ръшвайте веднага към сценарийните мисии. Понякога те са сравнително прости и се е обре, например, да забезпечите пръво близкото лепище, за да подхвърляте усъдите на Българските сили.
 - Постепенно амнистийте на машинните си, особено при по-дългите мисии. Време и ресурси за прерязване може и да има.
 - Винаги използвайте sandbag или ambush опашите, когато очаквате Врагът да мине близо до Вас. Пръвят изстрел Винаги е решаващ.
 - Постепенно сменявайте формацията на пехотата си, тъй като при престрелка те ходят занапояни да лазят, а това забавя шансата Ви армия.
 - Фактически, че имате налична абвация в задача мисия, не трябва да бъдат подтиквани непременно да я използвате. Имате ги в предвид, че всеки поем на бомбардировач, изстрелят им или разузнавач бъде костмя забързо количество горизонт и сурбани.

ресурсите и армията е достатъчно опростен, за да насочи вниманието към RTS битките. При тях е използван прийом, по-нататък ни още от М.А.Х. – бойните ѝ машини пребивават постоянно на бъдат зареждан с ресурси, снабдявани с мунитии и поправки. Това наистина подсилва общия реалистичен боен дух и променя коренно геймплея, особено във възможността на машини същите танкове пък са добре познатите ни машини от зоните споделени със Втората световна война, като всеки един от тях все пак получава добавка от подобна и полезна информация.

Наличието на радиоадитивни зони в груп интересен момент, като за преминаването през тях, те трябва първо да бъдат подсигурени от химическа рота. Това допълнително усложнява задачата ѝ, особено ако Ордъжаската артилерия в решата ѝ не е останала химическата съединение за обсада.

Tekosimmo ja parhaimm

Колкото и труд да са хърмили разработчиците от *G5 Software*, играта им не успява да избута много над средното ниво. Личи си, че хората са имали идея и желание, но техническото изпълнение определено е далеч от задоволителното ниво.

Енжинът е като отпреди 3-4 години. На мен лично ми бе приятно, твой като **The Day After** постоянно ми напомняше на ретро стратегии като **Red Alert**. Но силно се съмнявам тази игра да спечели фенове на **Балзата на НОСТАРДОРФ**.

Като цяло анимирането на танкобите и въздушните единици е сполучливо, но нехард и терпенът са доста нездадобилно изпълнено ниво. При това не само с оглед на временните представители на жанра. Въздушните ефекти като експлозии и метежи, роздадени условия са доста приятнни, както и HUD-овете, които освен че дават красива много опции на играча, са и удобни за наблюдение.

Музиката се състои от приятни военни маршове и наядъвъщи оркестрални композиции, но както става обикновено - писка творбите бързо. Единствните са озъдучени побабашо, като преби впечатление професионализма по този параграф, който стои изненадващо странно на фон на общата среонинска картина.

Както и историята, прочее. По мое мнение, разделянето с него човечеството и ин-



трябващите. Американците постапоклиматичният свят, целият, преследвани от отдените нации, борбата за ресурси и чиста вода са чу

десно замислено, но едва ли много хора ще им се насладят твой като изключват съвсемо интроверти. Боските останали сценарни разработки са представени... в писмен вид.

Кампанията са доста мудри и еднообразни. Както споменах, в походовата част на ма къде толкова да правите, така че няма подминаване. Проблемът е, че като изключително мисисите, обозрени с кампанията, дружите събътвия са крайно постъпътни се, като при терените са един и същи. И въпреки че има опция авто съмбъл, компютърът се справя ужасно гори и в превратително преустановяване бъваша помза битки.

Патфайндингът също е ужасен! Случвало се е вори да рестартират мисии поради потоматното бъване на танковия ми отряд при преминаването през един мост. Единствените заслатки така, че дължността в 8 кола да е посока отива неизвестоможко, като още ни мобирира ума как може да се случи по-добро нещо. Наспраща от това, изкуственият линиите на проптизиращите също е на линиещо нико либо. Например, пребъзхождаща в 8 от американската армия стана на пух и прах само от голямо разположение от моя страна Т-54, които изобщо не са бързът на сладоледа. Което ми напомня да

спомена, че като цяло картата изобщо не е трупа. Главно защото компютърни управляваният единици не използват абсолютно представените им от играчата приложими като различни формации за пехотата, да речем. Вижда съм и Main Battle Tank, способен да се справи едночично с машинула три танка от среден клас, останен от противника без гориво и мунции по средата на картина, каква да го пребезим и превадрея.

Дали са останяха или времето бърза

Неприятно е, че подобни игри, в които творческият напът на създавателите може да се усети от километри, но не може да бъде видян поради експертната мъгла на по-точно техническо изпълнение, се появяват точно бъв времена, когато геймърът започва да става все по-преминчен и забавен от визията. Защото *The Day After* можеше да бъде много, наистина много побежче. В нея се усещат мотивите от добрия стари времена, споменати в убода, докато се иденти на разработчиците и старашението им от лицо на направят нещо. Но, без пари в гневно време и до момента не можеш да отидеш скопски.

Всъщност, ако сте хардкор почитатели на жанра и можете да пропустите няколко... добре де - доста неогъсташа в името на общото благо, нико то не ще костюра да опитате играта. Аз се забавлявах, в моментите като че не се ядосвах. А те не бях чак толкова малко...



Всяка бойна машина бърши с подробно описание

графика

6
Стара и дразнеща на моменти, но притежаваща и съсът достойността.

звук

7
Много добро звучене на еднините. Хубаба, но досадно постъпътна са музика.

увлекателност

4
Креативна липса на разнообразие и тъбръде малко сериозни мисии. Между четирите кампании има особена разлика.

дизайн

6
Изменабъдо удобни буточки и менюта, при всевъзможното им. Търде постъпътни са терени и мисии.

6

7

4

6

добра
плоскост

+ приятно ретро усещане и увлекателна история + множество тактически приходи, комбинирани с класическия боен RTS
+ съсът изисквания можете да го подкрепате и на пишуща машина

МИНУС

- останяла графичен енджин
- проблеми с патфайндинга и множество бъгове
- минимално разнообразие при мисисите



X52 с пълно шийперизирана и доста добълкомпактна контролер за управление със симулаторни компютърни игри

Saitek
www.saitek-bg.com



FANTASTIC



Aßmop: Duffel

Фантастична посредственост x4

Аambre, да видим сега прабинно-
ли си смъхнали: **Холмсъгската**
драматизация, по мотиви от
комикс (*Marvel* за кой ли път), бъз съ-
ва на която *Activision/7 Studios* са скъл-
пили никаква „изгря“? Е не пичове, сероиз-
нокрекалите вече! Спрете се за малко
беше, хората! Останете ни да си го видим във
- то не бяха **X(u)-мени, Бат(р)умен-и,**
Хъл(к)-обе, Снагермен-и - а стига **gel!**
То бива, бива менистрийм, ама това ве-
- че минава. Всякакви граници!

Фантастичното първо на късмета

Добрата новина е, че само Къц Вапцаров не са селили до Вълчоат автомобилите в този крайно неатрактивен опит за изпълзване на поредния филмово/комиксов франчайз. Лошата новина е, че май само отсъствието на Въпросния умопомрачително некадърът ТВ Боец е единствено положително нещо в този път на „раздълбакан“ походкът.

Пирон номер едно в ковчеза, наречен „Fantastic 4“, безспорно е липсата гори на най-елементарни наченки за крибването по посока на някава алтернативна история. Фабулата в играта следва точ-точ развището на „заговора“ в излазния насокро по големите екрани на филм, но сега същността заславе. Добавени са неколко за-

gen/сумуации, импортната директно от серията *Marvel*-комикси, но не бързай да се разбаш – те са „натъпкани“ в играмата чисто механично с една единствена цел – да я убължат максимално. Когато освен изумително игуомски, е и гравнешко на-гъмъ първокласки хор

Често концептуално играта е превръщена в умопомрачвателен геймклишът. Фактът, че е базирана на филм, на този филм при това, вече отдавна, би трябвало да те е наред на тази мисъл. Във F4 те очакват скучнобавни обиколки из серия отблъскващи линии и нива, битки с едини като количеството, но същепка на тоба откровено тъчи Врагове; сражения с босове и мини босове, в които с аудио, фенерче и карти в ръка няма да можеш да намериш гори музикална доза презизбикателство. Схемата е следната: играте е разделена на 10 основни мисии (следвани историци), които бързо са разбити на няколко под-мисии. Не е прароду да се досете човек на какъв се дължи този „гениален“ дизайнерски подход – играте е по-редните конзолен порт, а при тази платформа е бъдно локашите за междущия сеят да са по-нечастичко, за да не се затормози разделянието на играта и да не му са наредили да променят всички стратегии.

трудните моменти (които и без това са по-редки от кокоси зъби в това за-главие).

Мистър и Мисис Феноменалъ

Е, тук общата бројка е малко по-голяма, но няма начин да не схванеш намеката. Героите са четириима: „Невидимата жена“ (хайде и „Невидимият“ се еманациите, барабаси!) – Сло Сторм, „Мистър Фантастик“ – Рийд Ричардс, „Богувашката факада“ – Джони Сторм и Бен Грим. На последните дни имат разко мисловна ентузиазъм, щом не се е стигнало до избор на никое йоуб-купи, супер-геройско име и първично се е нарекло просто „Невидимо“. Но първобър – първокомандирана е пълна сънни очи, този етап – представи си какво става, когато гоубе ред за „супер силите“. Разбира се, всеки убъдващ бос се компи-соб герой има тақиба – Сло Сторм, на пример освен с невидимост може да се похвали с боравене със „съмвол“ пометата (сещащи се, като мащата Инкрибълът от филмчето на Pixar), Рийд Ричардс – въз за в ролата на човек-ластик; Джони Сторм е лъсен – първични памети, не си спомня, а Бен Грим (а споменава ли а че може) – първичен истинско омъченетворение на клишието и липсата на фантазията си е чиста проба Уикъл, но пак кога по звездата се върши

и с мяло от камък.

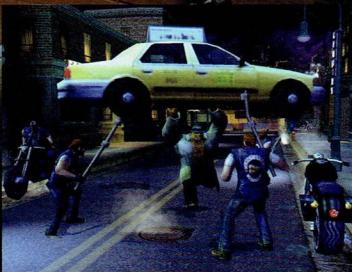
По Време на играта ще контролиращ един, двама или всички персонажи на Веднъж, като по всяко Време ще можете да превърнете между различните герои. С колко от тях ще играеш едновременно зависи основно от профила на конкретната мисия: битките с босове например, Винага ще включват и чепитирамица „супер-планин“ (напомнящ супер-герои)

Всеки от героите може да изпълнява шест различни комбоя и приложава три „космически“ сили. Всичко това може допълнително да се упълръбда в процеса на игра. Комбомата са със чиста проба комбинация от класически атаки – ритнички, удари с юморк, мятане по Бравобет на разни елементи от интериора. Космическите сили са базирани и „материализират“ на практика специалните умения на героята – например „Нобексън-факта“ може да мият по задоволение огнени топки, а Сло Сторм – да „създава“ енергични потоци.

Въпросните „врагове“, подлежащи на микровълнова, топлинна и прочее обработка, обикновено изват на тумби по минимум четирима-петима. И притежават изострени интелект на половинка типов хляб – да се чете находици са като в библиотека! Насилствено са



Всички марки и модели оръжие и аксесоари



рактеризира съществено разнообразие, гранично с екстравагантност: от паяци и местни пузени до улични мутри, динозаври и замързани те с черепи мумии. Защастие повечето от гадовете използват различни типове атаки и така винаги имат известно разнообразие в обилната, но досадно глупава врата змек.

Макар битките да са основен фокус на геймплея, автоботите са постаратели да поразнообразят действието съмърванието на различни мини-игри, а от време на време ще ти се налага и да решаваш по нийко прости задачи (с тайка в съвършено откълбването на вратите и „хакванието“ на компютърните терминали, примерно)

Техническа плява

Имам предположение относно творческият процес по създаването на графиката и арт дизайна на играта. Според мен 67 Studios да изпълнила идеалния набор от задачи на Арт Директор е била назначена мащаба, но кралица кака (сега си престава би беше горде на Ромео – Стиви „Killcreek“ Кейс, сещаш се - 180 см, русо, само крака и иши). Същевременно отговорната роля на Графичен дизайнер е замесила мал, но явно загорял чич. След тъга и неуморна... хм... дизайнерска работа, континентът помежуки им очевидно се е съществувал, а яростната му консуматив-

ция е пропекла не къде ба е, а именно в никоя отъкътимите офиси на 7 Studios.

В краина сметката Всичко нова, което наблюдаваме днес на екрана, поднесено под формата на „графичен ендкин за игра F4“, представяйки софтуерния код, възникнал като краен резултат от популярната поза „да го направим върху клавиатурата“.

За съжаление испитаната е замеч потрибувана – простиращата е PS2 порт и това обяснява леско „дървенянски“ вид на графиката и линийните нива. Заделки, казам „обяснявам“, не опредават. Защото опредаването може да има. Нито за отбратителната графика, нито за отбратителния звук, нито за отбратителната липса на елементарно съхранение от страна на създаващите на тази „игра“.

Видно е с просто око – това е загадъче, ориентирано основно към невърстната аудитория, която се захасва по лекобавни филмчета и комикуси със супер герои.

Специално за тях автоботите са се постарати гости – от приблизително 2.5-те гигабайта инсталация на играта, близо 1.3 GB са отведенни за CGI филмчета. Четирите диска са претърпани с изобщие от допълнителни експри, които се откълват в процеса на игра – корици и концептуален арт от оригиналните Fantastic 4 комикуси на Marvel,

биографии на Супер-героите от „Четвъртата“, видеонаправления с всеки един от актьорите, участвали във филми и гори със създавателя на оригиналния комикс – Стан Ли, който играе играта и споделя впечатленията си от нея. Прибabi към това и немаловажния факт, че портът включва кооперативен режим – нещо рядко срещано в PC средите.

Разбира се като качествата, бази и изпълнение F4 е безкрайно далеч както от шедоврите като Sin City или Batman Begins (комикс-базирани филмови заслуги), така и от игри като The Chronicles of Riddick: Escape from Butchers Bay (филм-базирана игра).

F4 е поредното третомащо гейм-заглавие с промоционни функции – едно малко коечче от реклами на поредния Бисокободженски холивудски блок-бастър. Именно по тази причина не бах прекалено сурб с нея. Макар, че сега, на изпреводък и като се замисля – може би прибъша.



графика

Три фути – зроза, глупава, посрещнала.

звук

Има!

влекателност

Ако си на 12 и мнозина се кефши на Marvel комикуси и също съвързано с тях, добре +1 тук.

дизайн

Кишишър. Ахинен. Оглушава се само с едно: крещяща ляпса на фентазия.

5

5

+

6

-

5

5

5

+

6

-

5

средна работа

5

плътосове

- + Изобилие от бонуси и допълнителни експри по дисковете
- + Кооперативен режим на игра

минуси

- Постна графика
- Бисадрен дизайн на нивата
- Претърпяна с кишишта

Магазин за оръжи

София

бул. "Витоша" 36

вход от ул. "Гладстон"

тел: 02/ 981 52 02

GSM: 0887 62 40 10



MADAGASCAR

Едате, хиляди младежи

Автор: Orlinator

Игри по анимационни филми са сред макомто, в които обикновено качеството не оказва абсолютно никакво влияние. Бързото профаджане. Може да защото, по правило, тези, ким които са насочени към по-малки деца, могат да отпразнуват десетина си рожден ден. Но появата на паметното събитие същите биват хвъщани за ръчичка и забеждани на кино, за да се порадват на зебри, пинквини и хипопотами до насъти. Ако детето е по-бързо, то Вероятно ще избръщи от баща си някак и друг долар и с доволна усмивка ще стане част от целокупното геймърско общество, проходжайки в това престъпничко поприще с игра като *Madagascar* да речем. Което едно е единствената позитивна страна на въпросната...

Madagascar е базирана на едноименния филм на Dreamworks, който още не съм гледал, но изглежда като едно от „по-добритите“ анимационни филмчета – тия дето са способни да извикат някак и друга усмивка по лицата на по-инфантинните измежду нас. Дай боже всекому, каквам за – колкото по-дълго дете, толкото по-добре.

Както често се случва напоследък – с цел максимализиране на приходите – играта излиза паралелно с филма. Хубаво! Лошата новина обаче е, че в дирене на въпросното максимализиране на приходите, авторите – освен, че са приложили скромното – са решили да ги минимизират разходите. Благодарение на това – моля малолетните да си затворят очичките – играта е откровено недокладена.

И тъй, за какво става дума? Словожетът ни пренася в зоопарка в Но-

Е бате, може да си мислиш, че са ти бълги фънкънълите, ама да видиш само Корала какъв крак вагу...



Йорк, където нашиите приятели – Алекс, по професия лъв, Марти, зебра, Мелм, жираф и Гloria – хипопотам и чакал пещица (сигурен съм, че бъркам нещо), живеят, дишат и хранят с една единствена мисъл – как да избегнат от спътната човешка геймтатура. Начело на зоологическата революция застава гореспоменатата зебра Марти, която бързо-бързо бива последвана от дружачетата си и бясчи те се оказват на свобода. Йоркъто тък устанивайкат, че животът във външност е доста гаден, и че природата не се е сетила да осигури механизъм, по който да ги хранят три пъти на ден и да ги преглеждат Вънък семично.

Сценарият шедьовър в пребърнат в игра по единствената логичен начин – демек набързо е спретнат едн платформер и няколко мини-игри. Проследяваш историята на филма пред перспективата на Есеки един от персонажите, барабар с една милиардистично настроени пингвини, чиито мисии скъсят единствено усложня да извийт *Madagascar* над нивото на отмивашата постредственост. Так ще повторя – постредственост! Защото трудността е организирана по тази – Вероятно заряди възрастта на маргант аудиторията – че на моменти се чувах дали не играя някакъв тумтуръл. Убеден съм, че гори осемгодишно

дете ще вземе мисии от типа „отиди там, вземи лъскавото нещо и ми го донеси“, които съставят огромна част от геймплея, като съмртвата обида към интелекта и рефлексите си. Но това не е всичко – играта се минава за лет, максимум шест часа, а бясчиците екстра, които можеш да отключиш са достащично нелепи, за да отблъскнат гори и най-добронамериен и толерантен сериозен геймър.

В допълнение, за финал, игра и несериозното отношение към една от най-сингуларните страни на играчите – обвързаността ѝ с филма. Всички междуинни анимации са правени с енджина на играта, вместо да нарачат с малко CG анимация. И разбира се, акторите от филма – Бен Стиър, Крис Рок, Дейвид

Шултър и Джейдън Смит – са отказали да избучват реликите, което пък е дало възможност на Activision да направят кастинг под наслов „Конкурс за най-некартрен дублер“, а оттога със събесем сипни бъбчи – току-вик някой пропуснал да забележи и с това спестиши още някакъв долар на организаторите – „За победителите – слугена скара и топла бира“. Трябва да им се признае – кастингът е преминал със завиден успех!

Обобщавайки казаното, стигаме до извода, че *Madagascar* ще язват не просто деца, а деца, които много, ама наистина много са харесали филма.

А бе на кой му пук? Това е месецът на Grand Theft Auto: San Andreas, на Глория хипопотама.

графика	6
Пухкави, яркочети, анимационен стил, и атрактивни модели, които да не сме виждали	
звук	5
Вероятно щях да завиша оценката посредствено, ако някой се беше сетил да накара актьорите от филма да работят върху играта.	
увлекателност	2
В началото е интересно, по-късно играчите се зудят чакалата трупином, а на всичкото отгоре под лице им се провежда втория час, силен	
дизайн	5
Класически мини-игри и елементарни ниви. Так никој особено	

- + ще се хареса на феновете на филма
 - + симпатични главни герои
 - + хипопотама Глория
-
- прекалено постредствена
 - скучна атракция
 - предизвиква крамка
 - прекалено лесна
 - прафена за деца

средна работа 5

пълсование

5

МИНУСИ

BLITZKRIEG GREEN DEVILS

Историческа достоверност в зелено!

Много заглавия с марката Blitzkrieg се нарочи наследството – Операция Цитадела, Мисия Барбароса, Антология и т.н., никои засега само локални (разбирај на немски), други – интернационални, трети... май са още 8 разработка. На теб Вероятно ти заборви нещо само оригиналният Blitzkrieg и гвата му по-съсдни експанзии – Burning Horizon и Rolling Thunder. Една от тези при игри ще трябва да харси колекцията ти, ако искаш да подговараш Green Devils. Ако тук за първи път чуваш за Blitzkrieg в игрите контекст, нека накратко да разясня какъв ще си добрият – става въпрос за тактическа стратегия в различно време, базирана на Втората Световна война. Досадните (за никой) глобобоя покрай събирането и използването на различни ресурси, строятът на сгради и т.н. са събърни до абсолютно минимум, но за сметка на това сраженията, особен на отношението на тактиката, са отработени с хирургическа точност и до последния детайл. Това накратко е концепцията на Blitzkrieg, която се запазила и в последното продължение.

Green Devils обаче, гори при най-добри намерения и желание за слобесна щедрост, не може да се оприими на нещо повече от един обикновен тар-пак. Върно, цената на купията е тройно по-

ниска от стандартна, но други фирми пускат тар-пак-обе бесплатно. Като презглътнем това първо незадъбно впечатление, съдържанието не е чак толкова постно. Дизайните от La Plata Studios са подгответи към гвайс нови мисии, които често са доста дълги и сложни – с други думи се събират като 15-20 часа реален геймплей. Друга положителна черта е, че probably на предишните заглавия, е запазена глобозамайващата историческа достоверност, на която сме свидетели. Имаш на разположение две нови кампании – една Втората световна война от 9-та Танкова групировка и една поредица от въздушни мисии (въпреки че чак толкова въздушно нямаш 8 тих). Допълнителни има и няколко тренировъчни мисии. Начело на танковете ще се включват активно в множеството битки между 1940 и 1945, като се почне от западния фронт в Белгия. Втората кампания ще те отведе до места като Централна Франция и Холандия, плюс няколко кратки заходи в посока Гърция.

Вече набързо ти е станови ясно: основната положителна черта в Green Devils е историческата достоверност – нещо, което би било достъпично на всеки фен на историческия период, за да разбърже кесията. Картиите на мисиите много наподобяват реалните ло-



кации, където се е развивало действително, представеното въвърхуение от гвайзи на историческата действителност. ИИ-то също е на ниво, поне що се отнася до тактическите умения на противника – бъди готов за ефективна защита от страна на комбинацията и то за поди атаки по фланговете и в гръб. Доста от тях обаче ми се видят скриптури, но това няма да предотврати десетки от мълниеносни поражения, които те чакат, ако ти използваш опит с някой от предишните части на игра. Трагичният pathfinding (и той характерна черта на поредицата...) само ще ублъгни уникенето. Поне посредствената по днешните стандарти изометрична графика ще те остави с успокоенето, че си бил струпан набързо и скрипту в никак хамбар, а не на лъскавия централен площад.

Последното заключение – същото, което

съпровождаше и предишните игри от серията: Blitzkrieg не е игра за всеки, липсват лъскавата визия и лесно усвояим геймплей. Тя е най-вече за хората, запалени на тема Втората Световна, за тези, които са склонни да отелят много време за изучаването (или вече са отгедели) на особеностите на всяка бойна единица – въйници, танкове, артилерии, самолети, промълвъдуща техника и т.н. Нужни са знания за тактическото приложение на всеки елемент от арсенала ти, добро планиране, методичност и замъръщи тренировки. Това е необходимост, ако искаш да изпиташ уобичаствия от играта, защото Blitzkrieg е реализтично сложна и не процъща и най-дребните грешки – тук и малки, и големите камбъчета отбрасват колата. А това в крайна сметка е много добре, защото Green Devils на практика предлага точно това, което обещава.



графика

6
Неко постарая вид изометрична перспектива, но высока детализация на терена и модели.

звук

6
Справа. Героични мелодии, добри звукоизводители. Не дразни, но няма и да излягаш в екстаз.

увлекательност

8
Има здрава опасност да зарежеш играча на първата минута, но ако приемеш, че харесваш серията, ще останеш побежден от болбом.
Добре обписан интерфейс, шорткъти са много лаконично разложени и лесни за използване. Проблеми с pathfinding-a.

дизайн

8

плоскости

+ Историческая достоверность, реалистични битки, замъръши еманация към детайл, тактическа свобода на действие.

МИНУСИ

- Нищо игра, висока сложност, определено не е за всеки



7



BATTLEFIELD

Tози месец мисаха да си почина.

Да отида на разходка в планината или просто да се отгам на напълно заслужен мързел и охомно безземие. Прекрасните ми ицилични плавнобе обаче биха набързо осуетени от излизането на **Battlefield 2**. Гейм събитие, често раздъваше бих забравил да слея в последно време и директно отписах за есента. Играча обаче все, че излезе баши настред разгара от оплуски и ваканции, лишибащи ме от редица прекрасни часове въвху плъжната хаблия. Но да ще кажа честно – изобщо не съжалвам. Защото да, чакането си струваше. Пред Вас е претендентът за най-добър отборен екип на годината. Кандидатура, която се ползва с пълното ми одобрение по редица причини, които се надявам да успея да изясня на следващите редове.

Все отнmeye трябва да се започне, а госта добра отпраща точка В случаи е концепцията на играта. Това, което направи **Battlefield 1942** толкова популярн, е останало почти непроменено – бъда отбира от по максимум 32-ма човека всеки и николко бъзможни класа, борещи се за контрол над каючии точки на всяка карта с тълни кашини, подкрепени

от наземна, въздушна и плаваща бойна техника. Всеки отбор започва с определено количество точки (tickets), които намаляват в зависимост от това колко хора губи Вашият отбор и колко контролни точки са във ваши ръце. Побега се постига, когато покиците на един от отборите съвршат или бъде достигнат определен лимит от време, при което печели отборът с по-добър резултат до момента. Този режим на игра се нарича Conquest и на практика е единственият възможен в **BF2**. Решението да не се добавят други режими си е доста логично на фон на комплексността на играта и обръзането, което множеството различни правила биха породили. Прекрасен пример за което е **UT2004**. Всички, които са играли **BF1942** от самото начало, ще се побърсват в събирането на всички.

Този пот обаче спаднате в конфликта с три – USMC (United States Marine Corps), MEC (Middle Eastern Coalition) и PLA (People's Liberation Army). Както бих гате, актуалните игри на американското общество за свидетел рег и потенциалните замахи за него са дали своето отражение в новото отрочие на *Digital Illusions*, но кое то има търсение, има и предизвикане. Лично аз съм малко учуден от факта, че игра като

BF на съвременна тематика се появява чак сега. Огромна част от играчите отдавна искаха нещо подобно в отчаян опит да се освободят от железната хватка на отминал и вече безинтересни конфликти, което рефлектира и в създаването на така популярния мод **Desert Combat**, който на моменти заставяващ по брой играещи го хора **BF 1942**, на който всъщност е базиран. Подобно заглавие трябва да преоставлява и тъка ензиматичният **Team Fortress 2**, но мързятът, безхаберното и абсолютно небъзможността на **Valve** да сладкат каквито и да било срока успя да убият и последната искрица на деждъ, че проектият някога ще види бъдь съйт. Което съвсем не значи, че в отсъствието на конкуренция в пазарната ниша **DICE** просто са отбили номера и са избили осъвременен скринак за популярната си поредица. Играта е в светлинни години от дадено то от никои хора определяне **Desert Combat** с нова графика. **Battlefield 2** е заглавие, което не само че изнано заслужава добъката зад името си, но и дава, че за PC има и ще има качествен заглавия, стила хората да не си претупват работата.

РС пазарът не може повече да си го позволява. Не са си го позволили и **DICE**, обажди за което. |

Balance of power

Става ли направо драго на сърцето, когато Все пак видя компания, която си дава изводи от миниани гречки и те доведат до качествени промени, а не са останати да видят във въздуха 8 стил „Абе да, гадно се получи миниана път, ма какво да се прави...“. Повечето от Вас вероятно си спомнят недоразумението **Battlefield: Vietnam** и абсурдите, които бяха намерили място в него. И да, преди да сте попитате – Всяка игра, която става играема едва след 150-200МВ пачове си е неборазумение. Незабравим случай ще си остане американският тежък пехотинец, който можеше спокойно да затире десетина хълтури пълос танк и да пита за още. В BF2 подобни безумия няма да видите, въпреки че страните в конфликта вече са три. DICE са приложили най-лесното и същевременно най-ефикасно решение – между класовете и бойната техника на отдалечните отбори няма абсолютно никаква разлика освен чи-

сто визуалната. Американските пехотинци си използват M4ки, арабските им колеги – Каляшник. Разлика в поражението обаче няма да видите. Без особено значение е и дали карта „Super Cobra“ или Mu-28 „Невос“ – и обата се нуждаят от рабен брой ракети и стрелба, за да бъдат свалени, въпреки че вторият се ползва с прозъвчището „Летящият танк“ и е най-тежко бронираният хеликоптер на планетата. Мисля, че добихте идея – Всички отбори имат на разположение единакви като показатели оръжия и техника, но визуално съответствията на наличната на въоръжение такава в съответните армии. За хора като мен, които са си направили труда да почетат по-вече по въпроса, е малко странно да видите руски танк Т-90 и жалкото му китайско подобие с една и съща здравина, но това вече си е дребнобъзяждане. А и цялата идея на реализма в игрите е въпросният Все пак да не пречи на удоболстта.

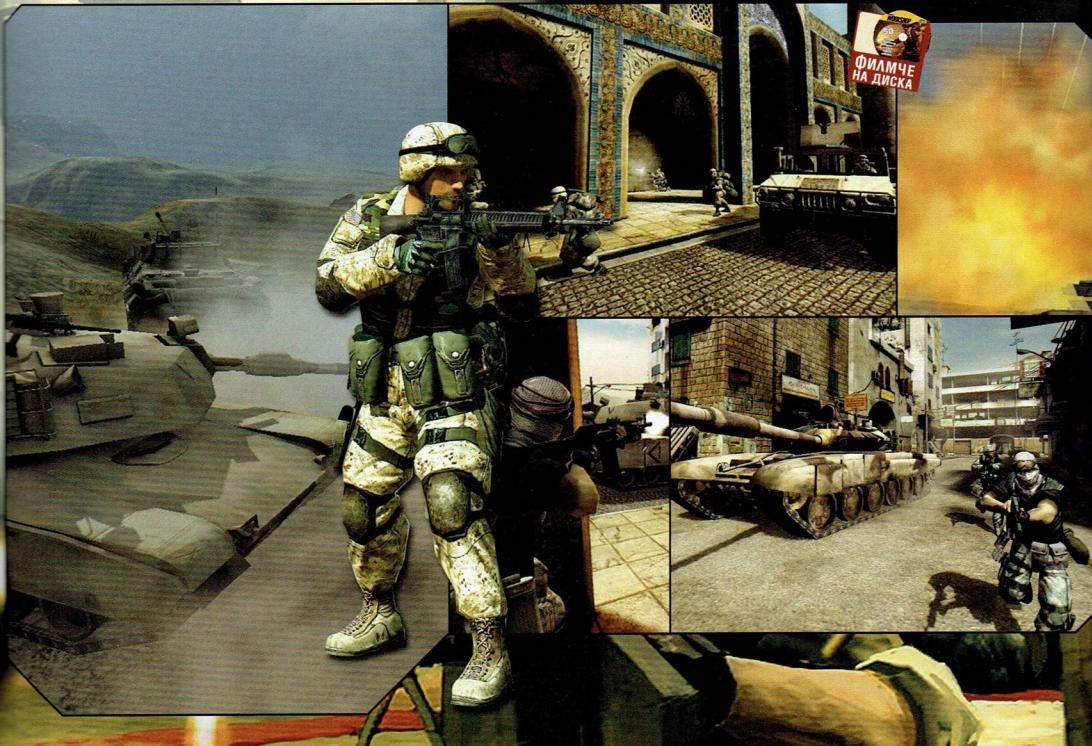
Баланс има, как е постигнат в случаи не е толкова важно.

Класовете, с които можете да играете и да сменяте всеки път, когато то ѝ отваряте, са седем.

Специални части, шурмови пехотинци, огнева поддръжка, снайперисти, противотанкови пехоти, инженер и медик. Разликите не са само в оръжиета, с които всеки от тях разполага, но и в параметрите им за броня и издръжливост. Например човекът с противотанкови ракети не може тича тъльо, но пък има тежка броня, докато борбите имадж от специалните части на практика не носи никакви предизвикани сърдечни, но пък може да спринтира като негър. Всеки клас си има и специални функции – специалният мозагат да замагат С4, инженерите да залагат мини, а медиците освен да лекуват сътборници мозагат и да ги „съкубят“, докато са тежко ранени. Ако не успеят да го сторят на навреме, сътборници им така или иначе може да се пръкне на контролна точка, но навременната намеса на чично доктор спестява много ходене, а нерядко обръща хода и

битките. За канак на всичко се усеща и лек „камък – ножица – хартия“ ефект, който просто задържава хората да работят в екип и да ге дълъгват.Ще поясня, ако сте забързали позиция, със здравенка с лентова картечница може да изпратите пообий възоб Брагове в гробищата на средна и близка дистанция. За смърт на тоба на нас стопина метра (съвсем образно казано, разбира се) нимате шанс да уцелите и хамбар, докато никой от специалните части от същото разстояние може да ви пийне соса с оптика и кис откоси. Съмртът в BF2 не е мигновена, но Веднъж подберат ли Ви, най-много да успеете да видите откъде Ви е дошло, не и да промивате съвестта. Да се чете – това не Ви е Quake – само бдителността и точната прещена на ситуацията могат да Ви задържат жив. Бързите рефлекси помагат, но само те няма да са ви достатъчни.

Тук добър само за оцеляването; ако искате да постигнете и победа, че Ви е нужно доспа побече.





Chain of Command

Тук стигаме до един доста набояля въпрос, който стои на дневен ред още от BF 1942. А именно – отборната координация и комуникация. В преводни игри на момента си беше истински аз да разберете какво по дяволите се случва, да не говорим за прилагането на никаква отборна тактика в случай, че играете на случаен сървър. Многомата, които уж изпълняваха такива функции, бяха трагични, а на сървърите с максимален брой играчи в общия случай цареше пълна анархия.

Това обаче вече са неща от миналото, защото командирите се грижат да знаете какво правите и какво правят врагите, с които се опитвате да се координирате. Какъв командир ли? Идеята е следната – всеки отбор може да бъде разделен на отделни отряди, като паралелно с избора си на клас можете да се присъедините към Вече сформиран такъв или да направите своя собствен. всяка такава група си има лидер, който с помощта на много удобно кръгозображен

меню може да раздава заповеди на подчинените си като „атакувай тук“, „извади тази позиция“ и т.н., а с друго да иска заповеди от командира на целия отбор. Задачата на онзи горе тук е малко по сложна – той разломаца със стратегически изглед на бойното поле и координира различните отряди, задавайки им специфични задачи. Например отряда А да пази мястото X, където се споменават танкове и ако връзката го влезе, ще ни сексают лошо, отряда Б да атакува еги коя си позиция, а отряда С да поеме ролите на специални части и да ходи да бърши мизерии в тика на Врага. Когато получите никаква заповед, на картата се появява съответната икона и линия до нея, така че лесно да се ориентирате за посоката. Имате и бързи клавиши за „Да, слушам“ и „Не, га гухах“, така че командирите лесно да разбирали може да различат на хората си или те споделят неизвестни Възможности за ситуацията. Допълнителен бонус е фактът, че можете да сте част от отряда имате още една спонсорска точка на картата освен тези,

които Вече контролирате – лидеръти на отряди, стига той да е жив. По този начин добре сформиран отряд (да се чете – с медик в него) може да удръжа или продължително да напада позиции, гори след като някои от хората бъдат убити. Защото остават възможността Вие просните да се появят отново директно в разграда на билката. Лидерът може и да поисква допълнителна поддръшка от командира на отбора, който освен да напътства групите, разломаца със допълнителни възможности, например да разкрия позициите на Врага, да вика артилерийски удари и да спуска съндибите контингени, които поправят преобозни срещства в близост и са източник на мунции за отбъснати и изомирани части. Артилерията, командирите пунки и радара на отбора, намиращи се винаги в стартовата база, тук могат да бъдат унищожени с C4, практически елиминирати възможностите на командира да си бърши работата до намесата на инженер, който тук внеса нов елемент на ужас и мизерия. В началото цялата така комплексност може да Ви дойде в по-

вече, но интерфейсът и командните менюта са много удобни и с тях се свърка лесно. Ако това ня ще е достатъчно и все още се ориентирате трудно, можете да се възползвате от Вградения в играта клиент за гласова комуникация. Звукът е със забогатително качество и не товари прекалено Връзката. На място изпитал 20К бъешен нет нямак никакви проблеми да играя и активно да си лафи. Тук е редно и да спомена, че играте се бържи много прилично гори на смехотворни бързи като зорната. Иначе проблемът с надувкването в общия бойни канал също е елегантно елиминиран – такъв просто няма. Командирът на отбора го чупят само командирите на отряди, хората в отряда тук се чуват само един друг. За повече не мозга и да си мечта, а горното ми бръзколбене накратко гласи:

В играта има всички предпоставки за наистина качествен отбoren екип и авторите са направили абсолютно всичко, което зависи от тях. Бурни аплодисменти моя.





Combat Experience

Както е казал народът – Всичко това е много хубабо, обаче... **Battlefield 2** е отборен екцин. Каквито и чувеса да са спорени за баланс и структурата на отборите, Всичко опира до хората, с които играете. Ако те все още не могат (*noobs*, не им се отговаря (*noobs по душа*), или просто откацаат да изпълняват заповедите (ловчите на фрагове с нула възброка мисъл), то отборната игра е обречена на неуспех. Аз лично случих на николко игри, в които единственият отбор беше напълно оразнанизиран и изъненимен, при това с качествен командир, а другият беше разласана шаука, с пет-шест чобека побече (да, автоматичният баланс на отборите малко изшина). Предполагам, не е нужно да ви обяснявам как спечелим. Първите един-два дни така или иначе ще се чувствате малко на тръни, поне покато съвикнете с менюта и картите,

но усилието си заслужава, побоявайте.

Като сломенат самите карти – те са десет, много разнообразни и добре замислени. С ръка на стрелци мога да кажа, че сред тях слаба няма. В действителност общият им брой е 30, като Всички има три разновидности – за до 16, до 32 и до 64 човека. Логично Всички следваща е по-голяма и с побече превозни средства и контролни точки. Всички от трите Версион предполага коренно различен стил на игра, като на най-малките техника почти липсва, докато при тези за 64 души има и от пиле място – фюзилове, танкове, хеликоптери, самолети, лодки, БТР-ри и т.н.

Звучи добре, нали? Нека обаче си изясним нещо докато е време – **BF2** не е революционна игра. Всичко това вече сме го видяхме тук и там и *DICE* не са открили топлата Бога. За сметка на това са научили идеалната комбинация и Всичко е направено с мисъл и много го старание. В играта няма нищо, ко-

ето да е сложено там просто колкото да го има. Дори системата за постоянно онлайн следене на акумула **BF** не е просто класация с точки за мерене на пишки. Да, Виорю че медали, които се печелят за особени гепроизми и тонове фрагове, са просто въртузани дъръжки, но сумарно Всичките Ви точки определят Вашия ранг. Колкото по-добре си вършиш работата (точки се печелят не само за фрагобе, но и за лекуване, поправяне на превозни средства и т.н.), толкова побече се убелчава твой. И когато в играта николко човека искаат да станат командири предимство има този с най-висок онлайн статут. Това гарантира, много по-рядко ще видяхме ефектите от това лебавица да напълстват отбора. Мога да дам още примери, но не съм толкова излагам в чак такива подробности. Това, което праъти тази игра уникална, са хората, които я

играт и емоционалният заряд, който носи, стига да си падат по точно такива неща. Несърдечно увещава е да се придвижвате към целта като сплотен и елитен екип, да успеете да преодолеете отбраната и да чуете как никой надвижва зроката на приближаващата Франкеска танкова колона и отчайно иска тежка огнева поддръжка, преди десетките тонове желзо да ви превърнат в кървави късове и гадовете да си възпроизведат заблъдения с толкова усилия хълм. Моментното отчаяние и чувството за обреченост на мисията са толкова истински, колкото е и раздостъпта при гледката на отбъдвали се хеликоптер, точно и безмилостно обстрелящ врага с ракети. И когато димът се разсее и от противниците са останали единствено обгорени късове стомана и път, а малко позакъснял БТР ще га ще откарва към следващата задача, разбираат защо тази игра е огромна.



Е има го и моментът с хеликоптера, който вместо да ѝ помогне, при пристигането си ефектно се разбива в близката сграда, а развеселените от това араби ѝ прегазват като кучета, но това са си рисковат на професията. И самолетите, и хеликоптерите се карат малко по-лесно от преди, но колкото и да сте добър с дадено преизвестно сърдечно, винаги ще си напирате майстора, просто защото за всичко В играта си има противодействие.

Но тък като успевате да измъжете ракета, усмишката е от ухо до ухо, гарантирана.

За първото Ви попадане в бойните действия небероятна заслуга има и цялостната визуална презентация. Това не е 3D шах, а на всички тези, които казват че скопийският мозък ще изиграят играта и на лоу настрики и 800x600 имам да кажа само един – нямаете идея какъто изпълнявате. За да повърбам, че съм на война, трябва да видя, че съм на война. Ако имате сериозна конфигура-

ция и видеокарта поне от класа на ATI 9800, нямая да имате никакви проблеми, 1GB RAM също е побче от задължителен. Да, върно е че изискванията на BF2 са доста високи и всеки видеокарта по класа на споменатото просто не е върши работа. Но войната иска жертви, така че си гласувайте увеличение на Военния блокад. Струва си всекишибан център да видите сраженията в испинската им прелест, да усетите тънката DX9 дезориентация, когато до вас се стоварват снаряди, всичко потъва в дим, а в съумоткатата, изпълнена с възобе и зъвън от сивещи се до вас гилзи, 45-тонен "Абрамс" ядно закобава спирачки, заглушавайки Ви с оръден тълен и скърцането от окочаненето си при всеки нов изстрел. Да видите как шофьора на джипа отчаяно на бива гърбера и вие попитате, ублечени от занасянето, докато той се опита да пропусне минно поле от едната страна, дълбока пропаст от другата и по възможност да запази скоростта си, за да не добие допълнително ракет-

но ускорение от паркираната на близката хълм ракетна установка, Тонгуска M.

Пулявляк се, но се надявам да сте добили представа защо тази игра трябва да се играе с 5.1 звук и на максимална графика.

Вардението в играта combat recorder тъкъще позволя на феновете си сложиват и режисират филмчета, така че и хамите да могат да се порадват на промата в действие. Единствената ми критика тук е относно потапяното отсъствие на музика, като изключим външни жалки мелодии по време на отпечатително дългия лоудинг, по една за PLA и МС. Разбираам, че китайската и армийските от близката изток не служат нищо на пост, но това съвсем не е така в случая с частите в Ирак. По-дяволите, като се сетя за BFV, в съзнанието ми все още излупва Hush на Deep Purple. Не че не си чуваш Drowning Pool с BF2, но все пак можеше да се вложи нещо по този параграф, тъкъм DICE и EA не са среց бедните.

Debriefing

Същевано и изпълното за тези, които четат само рапорта след битката: **Battlefield 2** е най-въздейвящата война симулация, която съм имал участието във всичко да играя. Графика, звук, физичен модел, левъл дизайн, концепция, тактика, планиране и агресиянин се преплитат в уникална комбинация, която била осакатена без който и да е от тези аспекти. Игра, която наистина може да захвърли във вихъра на съвременната война ако ѝ позволите. Изживяване, в което всички тръпки на едно бойно поле Ви се поднсят на темпсия и е необходимо само минимално усилие, за да ги изпитате напълно. Ако тази статия Ви е накараала да направите крачка между колебанието и закупуването, значи съм с изпълни задачата.

Иначе най-много да си отнеса едно дисциплинарно мървене от старшинската, ама то си има и съответните песнички.

графика	9
Колкото красива, толкова и лакома за ресурси	
звук	8 +
Звучите са на подобавашо ниво, но Wimamp е решението на проблема, не оправдание за наличието му.	
ублекателност	8
Ако слушате на праймни хора, просто няма отменяване.	
дизайн	9
Доста сериозни гафове в съфър бразура и мутни менюта за настройки.	
плосове	9
+ Феноменно добри предпоставки за испинска отбрана игра	
+ Спираща дъха графика	
минуси	
- Недорисуван и мутен на места интерфейс	
- Злокобни системни изисквания	



КОНЗОЛИ

ВЪДЪРЖАНИЕ

Baten Kaitos

Medal of Honour

Batman Begins

Jade Empire



Модел Татьяна Андреева

Агентство Xground Models

Фотограф Александр Кацев

Гриф Адри Славова

Cesun Gamers' Workshop



GAMES,
FILMS, MUSIC, ANIME, INTERNET

TURN ME
ON



Baten Kaitos™ ETERNAL WINGS AND THE LOST OCEAN

Kalas

Автор: Jeru

2 005 година е. Съмняваме се много губим приетите (изключително твърде), които са нахъбът на определено заславие преди да се информират поне малко за това или то си струва или не. Източници – бол. И каквото става, когато текущите очаквания, базирани на високите оценки, които въпросната геймка е получила от специализираната преса, се сърволят с гръм и трясък? Ами чубсътвам се прещакани. Така се почувствувах и аз – подвежен. За пореден път... Защо ли? Ами...

Нека започнем подред. Знаехме, че играта се разработва от Monolith Soft – японски гигант, съставен предимно от бивши членове на Square (по времето, когато са работили там, Square още не са били слави с Final Fantasy), спомнящ зад не едно или две велики JRPG-ма (японски рпг-ти) и дали на фенофебите на жанра извънредно добрата поредица Хеносага, очаквах ако не друго, то поне изключителна история, оригинални и „живи“ персонажи и на-бече – многоодълъг кът сцени, все отличителни черти на гореспоменатия франчайз. А какво получавам – мърсен удар под кръста и коварно захвъпан за лепата. Съжет – след като се сблъсквате със сценарното ма-лоумие на създавателите на Baten Kaitos, треторазредните екшъни с Долф Лунгрен, чисто излябанни по родните кабеларки, ще ще се струват като шедеври, а режисьори като Уил и Пол Андерсън – равни на генин като Акура Курасава и Стенли Кубрик. Но, наистина не превеличавам! Въпреки всички положени от мен усилия да предложим откровено плоски сюжет, жалките кът сцени, съ-



пътствани от бебилните (в лояния смисъл на думата) дигалози просто не спираха да се силят отгоре ми. Не ми върбвате? Как ѝ звучи сбития варианти (далеч по-поснис от широкия) на стортито – герой, страдаш от частична амнезия, решаваш да отмъщаваш за сълътитаядо си на зъл император, който – ма разбира се – се опитва да събъди никакъв дребно божество и да се бъзползва от никакви от майти паути, които уж в последствие трябва да побие и с чиято помощ да се извърши като класически тиранин, Властибайки над всичко и над всички. По добре стечението на обстоятелствата в самото начало на приключението си нарушава юнак среща момиче на име Шела (която болезнено много прилича на анимиран вариант на Никол Кидман), която също има сметки за уреддане със „златна империя“ (да ѝ се не наядваш) и въвмест с тръгват заедно да съставят свещена. Аренчите, на които се пренасяте по време на битка, са напъл-

„възхваша респект“ сюжет, продължавате напред, за да се съблъскате с...

Графиката

Не искам да се побързям, но... – 2005 година е. 2D фоновете в комбинация с 3D анимирани персонажи отговаряна са отживелица. Всъщност има своята изключителност (нека не забравяме римейка на първия Resident Evil и REO за GC, които до ден днесен изглеждат феноменално), но това определено не едно от тях. Наистина бека-рандуните са невероятно красици нарисувани, с изключителен дизайн и въображение, допълнително раздвижени и с добре обсветление, но Вълтън и Засчико не могат да се сравняват с теми на survival horror-а на Capcom. Моделите на триизмерните персонажи са по-всякаква критика – с нико ниско на детайлност, slab арт и трагично анимирани движени. Аренчите, на които се пренасяте по време на битка, са напъл-

но в 3D, но отново изглеждат зле. Ефектите при различните магии са шо-зоде снощи – светлинки, експлозии, приятна шаренийка общо взето. Фреймреййтът е стабилен, но то само това оставаше – в почти напълно двуизмерни скринка картире да падат. Както лъбезно сподели колегата Коралски – играта изглежда в най-добрия случай – с една идея по-добре от дебютната му през 1999г. Final Fantasy VIII за оригиналната Playstation.

Саундтът също не блести с нищо. Първоначално приятнчи, но писъвачи в повторяемостта са мелодийки и много слабо озвучени персонажи. Относно озвучаването на героите някъде бях прочел, че умислено боярството бил прекаран през якакъв филтер, така че да звучи странно, понеже играчите го чували през ушиите на главния герой (това ще обясня след малко). В крайна сметка търсеният ефект според мен не е бил постигнат и се е получила топтана кацифона, в която всички говорят „на нос“. Понеже аспирин и Фербекс в играта няма, но за сметка на това мака любимият ми „мът“ е налице, че те посъбъзват да го използваш, за да избегнеш флегматични гобри на храмбии полуциути, които допълнително ще ти къса нервите в мандем с бече споменатите останали тъпизми. Нямам място за притеснения, че ще изпуснеш „така Вакната и пленителна“ съжетна нишка, тий като всички разговори са сълътствани от субити.

Колкото и побъръкостно представени и безлични да са персонажите, смятам, че все пак е редно да ѝ запознаш с тях.



Калас е главният герой в нашето приключение. За разлика от останалите хора, насялащи игрална свят, той има едно истинствено и едно механично крило (поради факта, че съвсем е разделен на лет свободни рещи се бъвъздуха острова, хомосапиенсите и много други страни същества са еволюирали, сгоди бийдки се в криле). Играчът се явява нещо като „дух пазител“ на Българията симпатията. Много често Калас (и неговите сподвижници) ще се обръща директно към своя пазител (демек – към теб) и ще му задава въпроси или простище се консултира с него. Доста интересно хръмбие, което до известна степен до-принява за попатянето на играча в иначе постната като илюзия форма. Това е и съмнителното обяснение за странното озвучаване, за което пишат по-горе. Та... както вече споменавах – нашия момък трябва да си отпътуваща на Змия Император, убил ядко му.



(мечове, колия, магии и др.), противниците щи използват същите дефензивни тактика (щитове, брони, каски, защитни магии и т.н.) за да намалят или напълно неутрализират щетите, които ще понесат. Пораженията, които нанасяте, са няколко вида – физически, огнени, водни, взръзущи, земни, тъмни и светли. Защитните карти имат характеристики със същите елементи. Презлагадж, не е нужно да пояснявам, че ако някой щи атакува с огън и светлина, щи трябва да промъчиштиме с Вода и тъмнина? Освен това, противоположните елементи използвани в един ход се взаимоизключват. Например – в един ход използвате тъмна атака с 16 точки поражение и светла атака с 12 точки поражение, крайната щи атака ще е 4 точки тъмна атака, която ще се опита, единствено да премине през защищите точки на противника (ако изобщо има такива, те трябва да са светли, за да намалят въздействието им). Фактът, че по-вечето гадини са слаби преду щи един елемент и употребчуби преду друг (или побе-

че) също допринася за комплексността на битките.

Освен стандартните атаки можете да използвате отрова, изгаряния и други коварни трикове, за да изкорчвате живота на противниците си допълнително. Вие на свой ред също може доста да страдате от подобни мизерии, с които трябва да се справяте чрез противотрови и лечебни карти. Това, разбира се, ще щи хаби ценни ходове, в които вместо да атакувати щи да се отброявате, че трябва да се възстановявате с определените за целта маснини. Интересно е хрумването на съзателите (с което щи трябва доста да се съобразявате), пари да не се печелят по стандартни начин, чрез екимирирането на изчадия, а чрез... фотография. Каквото по-забавно от това в най-напечатнатата книга да се чуши как точно да бълкнете картата с маснин есенцията на фотоапарат, за да снимате извънредно издръжката гадина (и посъд за програмите снимката, разбира се), с която се чекнете в момента и която най-



вероятно щи щи смачка фасона заради поетия риск от снимането щи или просто заради това, че е твърде суетна и не се въчесала днес. Доста идейно, особено на фон на всички останали книшета. Дребна и свежа иновация обаче е премяненето на никои от картите с времето. Например – банданите, които до скоро за служели за възстановяване за здраве, по някое време ще се развалит и ще могат да служат за напраряне на противници.

Страницните задачи за изпълнение не са много на брой и побечете от тях са стандартни останки за жанра „келинърски“ услуги и разломбики. Честно казано не знам какво да кажа като заключение. След изиграването на *Baten Kaitos* останах с доста смесени чувствия. От една страна историята е направо обидно глупава, техническата част също не е на нужното ниво, от друга – механиката на битките е добре замислена и реализирана. Не само това, но и като цяло в заглавието е пълно с майки и нюанси, които надах ще спречнате в други JRPG-та. Ако сме склонни да преизпитваме всички недостатъци и се попомпите в интересната бойна система, игратът най-вероятно щи щи хареса. На мен лично, ми беше трудно...



графика

Изключително красави 2D фонове. Грозни бояти и нискодетайни персонажи. Добро арт.

7

звук

Приятна музика. Слабо озвучени персонажи

7

увлекателност

Изнервяващо групав сюжет. Невъзбогатна бойна система.

6

дизайн

Добър интерфейс. Слабо режисирани към сцени.

6

6

добра

положение

- + красави и детайни 2D фонове
- + много добра бойна система
- + добра на брой майки иновации
- + добра на брой майки иновации

-

минуси

- слад сюжет
- плоски персонажи
- останяло ще възулано отношение

MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT™

На война, като на разговорка...

Автор: Koralsky

Лично и секретно послание от президента на EttA (Electronic toner Arts) Църфлус Истамбуски до неговите подчинени.

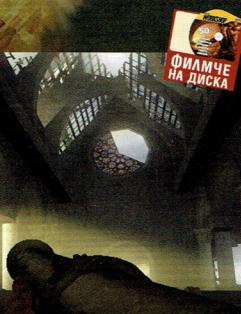
Същи днугари, на всеки един боец за свободата на зелените гуашери е ясно, че днес щарите, посветени на Втората световна война, са повече от певчелив бизнес. С помощта на нашето изключително оръжие в лицето на по-редицата Medal of Honor, ние презаглавме нашите бразобе вече дълги години наред, като ни зов за тълг, ни братята по оръжие имат шанс среду нашите орди от мегали на честта, които изпращаме целогодишни на фронтобата РС и конзолна линия. Защото ние работим на принципа – „много сме – сини сме“! И той ни носи успех. Нашите најдобри моментни генерали от конзолната фракция Екс Кашион, Пи Ес Двойкъв и Иерам Кубратоб са на праха на своите пенсионирани, но ние сме смължни да ги парим с още една агресивна инъекция, която би требало да ни донесе след това стредот за нападането на поне три, следватки основите на геометричната прогресия. Не се тревожете – техните наследници (Екс Кашион0360, Пи Ес Троукъв и господин Революционер) вече са готови да поемат шафетата, така че след загубата на старите пушки да не засубим позиции на конзолния фронт. Ако ток обаченето на новите ученици се позабави, временно ще пренасочим произвеждането си ресурс към генерал Пи Сютски. Съмните, че не бива да се правят каквито и да било усъвокри съвбръзка със съществуването на този план. Така че – дейността!



Не се замъртай от красавия шот, играта си е графично копие на Quake 2

Исаилисиям Коралисисум до един правлен читател.

Като независима испанска особа определено не бих те посъветвал да пресочиш новата археологична инженерия на EttA. Поне не и на търво четење. Този тък каузата им определяне не страда от топлана хипса на идентност. Този път и EttA гават нещо от себе си. Нямам повече Стамионовски приходи на работа. В никакъв случай не мозга да кажа, че подхъдят им този път е перфектен. Все още се забелязват начини на работа тип Български политик (обещанието не се препокриват с крайните резултати), но за разлика от тях, този път EttA не ги обещава много, а все така получаващо нещо, което може да мине най-малкошо за поносимо. Добреши ли им се, впускати се в поредното държане на мегали (и трепане на мухи), че обхождат четири коренно различни локации – Франция, Африка, Русия и Белгия, влизай под кожата на американски



другар, естествено. Нямам да те лъжа – В своето Френско начало, нарами пушка и забързал сумка на криста, едвя ли ще изпиташ и частичка от усещането и ужаса, които е прекиймал един испански войник, присъствал на таинствените събития небързано. По-скоро ще съзвезди уласа на войната, четвърти „Преписка на престегната на министерския съвет на СССР с президентите на САЩ и министър-председателя на Великобритания по време на Великата отечественна война 1941-1945“, от които е инспирирана и нашата комуникация, откакто вървите николко нива в European Assault. В тях ще бъеш дарен с поредната порция некачествено поднесени бойни действия, които не скъсвати ще ни напомнят за последните отчайвания като изясняване конзолни мегали на честта (никой помни ли трагичните последствия след Rising Sun?). В Африка обаче, ще получиш просветление – просветлението, че ти десенстваше си на воина, че действително се бориш за живота си, че негово

вият статут е като на обикновена клетка в сложна биологична Верига. В края на Африканските нива, играт...ъвъв войната започва. Там да търби търщ почувстваш нуждата на тъбите съединения (не, не става дума за тая нужда). Ще започнеш да използваш погледа „ловски око“. Ще забравиш за рамбобските приходи на игра, които си използвал до момента. Ще разбереш, че светът ни се върти около теб. Ози, които са подчинение на президента на EttA, са поробили здравата и след края на Африканската одисея. В Русия и Белгия като че ли опитомените почти по края на Африканските мисии немски солдати биха неизнамбое неружеблобии. Каквито Всъщност очакваш да бъдат през чило време, когато си зборваш за война – Втората световна война! Не се притеснявай за неначинчиво на испански автомат в ръцете ти – с контролите на генералите Екс Кашион и Пи Ес Двойкъв ще почувствуваш същата в теб. Тези нови типове оръжия, експлоатирани в модерните въртуации. Войни, използват леко странини технологии за прещелване, но при желание и малко практика от тия страна ще пробудиш, че при тях на превен план е изведен усещането, а топлината прецизност, която получаваш под командването на генерал Пи Сютски е оставена по-скоро в бек-грунта. Местностите, които ще обходиш, са бъдат в повечето случаи отворени. Този нетипичен за войските на EttA подход предава усещането за военни действия при отборен периметър, в който няма предначерпвана линия, които да следват неизвестно. Скриптурантите сценарии, които вижда

BATMAN BEGINS

Приленски афродизиак за три нива...

Автор: Koralsky

По традиция, с излизането на голям филмов франчайз, отговорният за създаването на кино продукцията се обебрват и с имената на индустрията. Целта на породено занятие естествено е да привлече допълнителни количества фаникърски знаци - лесен за овъществяване план, като се имат предвид все по-големите размери, които нашата индустрия достига и незримостта на побежето играчи от ново поколение. ЕА е от издателите с най-силен финансобърз юбок, затова за никого не беше учудващо, че именно филмите придобият лиценза за разработването на *Batman Begins* The Video Game. И точно както играта на Lucas Arts, базирана на *Revenge of the Sith*, на филмчика и обещания звучеше побег от обещаващо, а 8 краина сметка се оказа по-често от извънчане на \$, така и Батман В Началото последва примера на луксузното творчество. Игра с големи претенции, неоправдано висок hype и изключително стандартна изработка.

За неизпълнените обещания...

Ако си хърнул поглед на предварителния ни поглед преди няколко броя,

то сигурно ще е направил впечатление новаторският геймплей елемент, с който разработчиците от *Eurocom* съмните да заинтересуват играчите. Ставащо бълрос за Бълкънето на изцяло нов игрален приют, който се върти около сумата страх. Използвайки

равнинно по-олекотен начин на игра, обещаваща ни стори, която доста ще се различава от това на филма. Обещаваща ни втори *Riddick*, по държимето. В краина сметка обаче, получихме на Ридук онай работа...



структурата на терена, в който се развиба действие, Батман приближава до изкара от разнообразие събитие противници, като по този начин тяхното преодоляване се превръщащо във фасулска работа. Играта беше описана като клонинг на *Splinter Cell*, но с нес-

Черният рицар... в началото

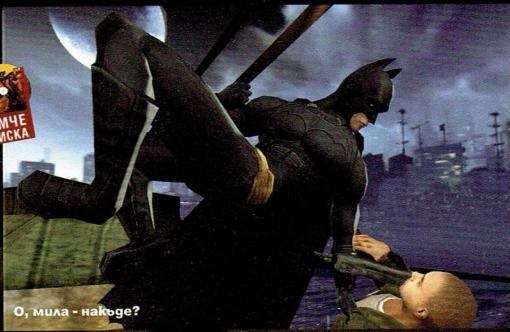
Суличко започна токъв добре - бойните сцени изглеждаха побече от поносимо, прокараният стелът елемент, макар и в олекотен вариант винаги необходимия полъх на разчуленост

на геймплея. Графичната машина, захранваща играта бе впечатляваща. Въвбъди, очертаващи се играбъку, която фактически неизначимото на характеристиките за А+ залавяше черти, обещаващи да бъде най-добрата игра по приключението на черния рицар. Най-добрата игра по *Batman*, само че до трето ниво. Стигайки до въпросното, на практика си видях Суличко, която може и ще ти предложи *Batman Begins*. Аз лично те съветвам, ако не си изглеждал едноименния филм, да поиграеш играта именно до нейното завършек. Преголяма доза спомълвящи елементи съвържа склонността развитие на игробия вариант, от количеството на които ти гарантирам, че ще си развалиш донякъде удоволствието от новия кум на Кристофър Нолан. Аз поне зная в почти всички моменти по какъв начин ще се развият събитията във филма.

А след началото?

Суличко се питаш, какъв толкова се случва след завършното трето ниво, че да няма никакъв смисъл с тремежък към кредитите. Ами, там е работата - не се случва почти нищо. Ниво след ниво, в които действието на играча са

Чиши, пич, ти ли разля на Банката бирничакама?



абсолютен репликант на тези, които е вършил в предния левъл. Болезнено ли-нейни и над-бече – скучни. *Batman Begins* може да ти подейства като приспивателно, да замени скъпоструващияти Диазепам/Джони/Джак. Да те накара да се зачудиш как все още могат да съществуват разработчици от камбъра на *Eurocom* (краино злокупничите портоби на **MK4** за PC и домашните платформи са тихо гело), които ща пишат игри за най-богатия тъбацийски индустринга. Защото в безумно краткия срок, на който можеш да преминеш играта (от пет до шест часа) че извършиш точно губе основни действия – трябва да измъниш свояте противници с интелектуална муха тип лайнърка, след което да слезеш при тях и да ги национализиши на батмански. И проблемът тук не е в самия улъх и недобата поборникост, а по-скоро в начина, по който го постигаш. В името на нехуманните методи за иначе добрия прилеп, от играта се изисква креативност, не по-голяма от тази, която благаши като хъръвяни кофта на бокук. А тоба „превизуалност“, ако и да впечатлява

поплатителите на конкурентни издания с леко хълменикъв оптиментък по свояте страници, на един излечен гераг ще му дойде в повече веднага след трето ниво. Какво удобомъстие можеш да изпишиш, когато на единствения капан в даен пасаж щи свърши прегупредителна подсказка, която ти напомня, че с едно натискане на своят белен бутон от контролера ще призовиш приятелчетата в околността да нахълнат гащите? И аз така мисля – никакво. Бойната система, при все търбованчаното приятно впечатление, кое то оставя, сама по себе си е „нищо ниво“ и напомня за тази на произведението на *Kalisto* от 97-ма – *Nightmare Creatures*. А тя се отмичава със своята отмечтливост (след трето ниво, хе-хе) и на всичко отгоре не ти дава усещането за пълността на удара, каквато имаш при представени комчества в *God of War* например. Напълно достаптично е да помниши бутона за удар и косъмкоиращият приятел ще маща наред всеки изпречи му се на пътя тубадъц, като понякога гори щи може да извърши финална серия от ефектини удари, с които

напълно да сломи съпротивата на добреупоменатия хубостник. Често поти Батман ще разпиши своята загубили желание за отпор противници, като воденият от теб разпит отново ще изисква натискането на един-единствен бутон. Хубабото при тези различни егласът на Крисчън Бейл, който е бъзнигради с търбото си зучение и дигиталният Баринът на човека-прилеп. Тук трябва да отбележа, че една от най-добрите отмечтимени черти на играта е именно страхото от изучаване. Бане, кое то е деко на почили целия касът от филма. Като започнеш от Бейл, Лиътън Нийсън, Гари Олдман и стизнеш до Майкъл Кейн, Морган Фрайман и Кейтън Колмс. За това решението на EA – браво! За създаването на графичния ерихин на играта е използван за основа PlayStation 2. Тоба обаче не пречи на най-макар гравчната обработка на „началото“ да е най-добре изпълненият елемент в цялата игра. Нещо повече – в софтуерния продукт Готъм привлича много повече на себе си, отколкото във филмовото произведение. Положнаниите модели нямат детайл на тези от *Silent Hill 4* или *Resident Evil 4*, но не сарадат и от теснения синдром, който мори почти



Правилният Готъм.

всяко заглавие, базирано на филмов франчайз. Въобще, приятен детайл и визуализация на окончателната съдба, на която обаче щи липса интерактивност.

Печено прилепско

Разбрахме се бече, че играта е кри-ва – ама много. А също така скучна и не по-малко линейна. Единственото що-годе обяснявамо оправдание, заради което можеш да видиш финалните надписи (на служебно измерване) са видео инверзиомата с каста от филма, EA и Warner. Определено наилдобрата игра, правена по Батман до момента, си остава Mega Drive класика *Batman & Robin*. Тое см, ако имаш също желание да се влезеш в Батманови обежди след като си гледал последния филм от поредицата, единственото нещо, кое то трябва да направиш е да се съб充沛 с търбия срещнат емулатор за конзолата на SEGA. Съответно да издишиш играта и вместо да скучаш пет-шест часа с играта от последна генерация загуби три, но качествени такива с 16-битовия му прародител. Определено ще ми благодариши след това...

графика

Учубаша добра за мултимедийното заглавие, и то – базирано на PlayStation 2

8

звук

Всички любими нам актьори от филма са върхуши живот и да гизитамните си Версиши. Музика като на филм!

8

увлекателност

Има я, до трето ниво. След това прилеме-то е изместено от рамото на Юрокомъз...

5

дизайн

Готъм иззежда по-добре, отколкото във филма, но хинейността и мотивната линса на интерактивността са бесцешавши.

5

средна работма

5

плюсово

- + Добра графика
- + Приятно звучуване

5

-

минуси

5

- Плоска
- Крамка
- Алинейна



Революция? Не – просто една ДЯВОЛСКИ добра игра!

Автор: Duffer

Oткъде да започна? откъде?

твърдна не ми се е случвало да се докосна до подобна игра – толкова възлюбена, толкова фантастично добра и вълхновяща, толкова очарователна, че сумите просто да засечнат въглото ми. Едновременно напиращи да изблъкнат в бунт поток и същевременно негостимични, слаби, неспособни да изразят възхищението ми. Да съберат в жалките си окови амалгамата от емоции, изричали у мен – плод на хармоничния резонанс, предизвикан от съблъсъка на мое лице геймърска „Аз“ с титаничната същност на една ОГРОМНА игра.

Сега стоя сам на хъмра, приседнал под разцъфната вишна и ледем надолу, към простираната се в краката ми Нефритова империя. Върхом с наслада аромата на нежните розобо лебеди цветове и в очите ми блестят съзы. Першите на трагата. Сърчен съм в адския пристъп на оазиса неопределена, сладко-кисе-

ла, черно-тръчища мъка от раздялата с добър приятел. Останавам, че е непосинко да се откъсна от този свят. От тази история. От тези герои – мои приятели, спътници, с които се срещна по време на дъгото си пътешествие от тази Вълшебна земя. Това е един разказ за Древен Китай. Такъв, какъвто никога не е бил... (прошадай, Бари, за наглото плагатство, но друга фраза просто не ми идваш на ум...) ...

Имал ли си никога съмнения, приятелю, относно силата на BioWare? Изкушавал ли си се никога да кажеш, че са „пророди“ на личността Microsoft? Че са изоставили теб – Верни РС играч и са склонили съдба с конконция Сатана? Недей. Спри се. Направи като мен. Просто преклони глава пред могъщество то на едни Гени с глаций „Г“. Защото Силата е с Титанически канади. Силата, която РС раз蓬勃тичите но убиха. Аз Вечно ще ги мразя и ненавиждам за то-

ва, че почти станаха причина да намразя голямата си любов, че охладиха никога плямящата ми, буйна страст, че принизиха обсебвашата ме гейм-мания до нивото на никаква поща, посрещнатена, майн-стрим блестна тиня. Че пребърнаха вкусната храна на хиляди, фантастични играчки светове в блукава каша. Опошлено е вече това, което никога беше свидетелство за мен – силата на Гейм-Магията. Силата да се сънува наяде. Силата да се творят и играят мечти.

Ще се обръни към четирите посоки на света и ще се поклоня. Дълбок поклон. Пред BioWare и Нефритовата империя. За това, че ми върнаха Върата. Че съживиха детето в мен. Докоснаха го внимателно, нежно, за да го не спречнат в съня му и го събудиха за нов живот. Оцветиха помътнелите му, посивели мечти в ярки краски, оклаха ги във фантастични светлинки и хванали плаката му лган, до отвежда на отбътна изгузбиха, унищожиха, похабиха и безмолвисто убиха. Аз Вечно ще ги мразя и ненавиждам за то-



Небесното кралство

Нефритовата империя. Могъща. Древна. Богата. Тайнствена. Свят на духове и лаенни. Свят на пищен разкош и смущаваша бедност. Земя на легендарни бойци и велики майстори на бойните изкуства. Свят на умели артисти и художници. Земя на безброй приуклечения, скъпата в себе си необятната мъдрост на Вековна култура. Примамлива и необятна. Пристипиши ли Всевълъд в тази земя, оставаш ненадеждни!

Декорът, който са използвали нефритовите *BioWare* в уникатен. Нефритовата империя е една изцяло нова гейм-версия – даже отвъд прецедента на малко поизтъркалия се *Verge: Forgotten Realms*.

Нефритовата империя в много отново-щания напомня Айнчен Китай в епохата на хай-големия му разцвет, но тя е и нещо много повече. Паралелите с творчеството на гореспоменатия Барий Хюгард са просто неизбежни. Това е една страна на мъжъщи демони и мрачни маговици, населена с оживели духове. Свят на меч и магия, но и на страници лемящи машини. Мечта, в която реалност и фантазия се преплитат в неподвирено единство, в сърцем Ин и Ян с пропорции извън човешкото възприятие.

Jade Empire е магическа сфера, в която гениалните канаки са умовили по един наистина неподражаем начин онзи пикантен прикус на всичко азиатско, тайнствено, ориенталско, правещо тази култура така гъвколски призивателна за нас, европеите.

Историята в играта е една вид клише, но без по никой начин да е суха и досадна. Погнесен по крайно артистичен, съкрушимо професионален начин, тя ще те граби още от самото си начало. **Jade Empire** е всичко онова, за което разтубват *BioWare* напоследък – фокусът е поставен върху една жива, сила история, поднесена на място, бързо премерени порции таека, че хем да не останеш сладен и недоволен, хем да не засуни напълно гладът ти, а да те кара да искаш още и още. С теб – играча – в нейния център.

Не бих гръзнал по никакъв начин да разбазам удоволствието ти от сълърска с една от най-оригиналните и увлекателни гейм-фабули, които RPG жанрът е виждал през годините. Няма гори да се опитваш да ти пробумаш никакъв сбът преразка на ставашщото. Просто не смея – има твърде голяма вероятност след като се сдобиеш с играта (а мисля,

вече ти се е изяснило, просто ТРЯБВА да го направиш) да ме линчуваш заради жаждия опит.

Герой!

Избери облик за софтуерната си ренесанса и заповядай с мен да се разтърчиш из причудливи свята, които *BioWare* създади за нас. Класобите персонажи, при все доста очарователни си азиатски вид, са побъдили по-малко стандартни. Част от тях, като моя Тайър Шен, са музуклисти, мъдри бойци, облагодели с огромна сила, но малко бавни и тромави. Герои като Фюрийс Минъс пък са с конструкцията на легендарни брус ли – дребни, пързави, жилави и убийствено бързи. Макар да нанасят уадри с маки сила, ти са способни да изпълнявате блъскави серии от светълбачни атаки. Онеци избрали да наблюдават на хуничата страна в бойните изкуства. Вероятно ще се спрат на Монаха Цен – персонаж, в който силата на дух определят триумфира над силата на мялото. За същите, а и за онеци които предпочитат по-балансираната подхod към битките, е Ву Лотусовия цвят. А за най-взискателните, разбира се, има ба-

риант сами да създават герой по свой образ и подобие – с комбинация от умения и способности по твърден *Чи*.

Всеки персонаж притежава голяма основна типа скилби: тяло (Body), Разум (Mind) и Дух (Spirit), и Второстепени: Здраве (Health), Фокус (Focus) и Чи (Chi).

По време на играта никоя комбинации от умения ще се отразяват по определен начин върху интеграцията с NPC-матрица. Става дума за умения като Очарование (Charm) – произведено от показателите за Разум и Тяло, Заплаха (Intimidate) – произведено от Тяло и Дух, и Интуиция (Intuition) – Разум и Дух.

Смятам, да избегна детайлите (а и скучини) разяснения на ролевата система – назованиета и предназначението на уменията говорят достатъчно добре сами за себе си. Това, което наистина очарователно е в *Jade Empire*, е начинът, по който *BioWare* са възели всичко това в същията.

На пръв поглед може да ти се стори, че абстрактните опитвания да ти пребутат някакъв несериозен файтинк тървенчър с ролями елементи. В момента, в който се попопиш в *Jade*-вселената обаче, бързо ще се убедиш, че всъщност



Неземната красота на Нефритовата империя



Един от колоритните ти спътници - Black Whirlwind.
Както се Върка - специалност брои с гъве брадви



Специална магическа атака в действие!



Още звукоубие и гледки от империята



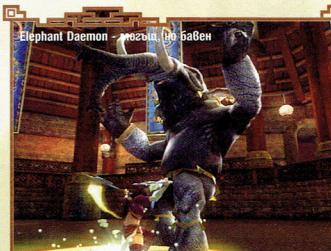
Фюрийс Минъс в цял рост



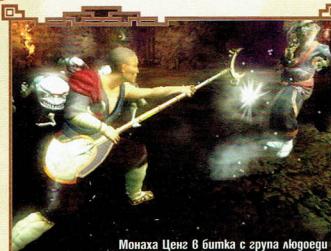
Битка с Форест Фокс - горски пук



Техниката Leaping Tiger в действие



Elephant Daemon – гъздът на башиби



Монаха Ценг в битка с група лудоеди



Този тигрица не само има нокти, но и хане!



Очарователно женското присъствие в играта е съмнително!



Огнена магическа атака!



смаба дума за игра, която ѝ основават са в истинско хардкор RPG, но поднесено по една крайно ненатрапчив, почти левиерен начин.

Лично аз съм много по-склонен да сравнявам *Jade Empire* с *Baldur's Gate* (или гори с *Planescape Torment*), а не, да кажем, с *Diablo* или *Sacred*. В случаи, разбира се, го нареко по-скоро за дух на играта и подсъзнателните външения, предизвикани от гейм-дизайнерските решения, а не за никаква реална аналогия.

Свалим шапка на *Bloware* за гениално реализираните камера и интерфейсен контрол! Все още не мога да побързам, че канадците са успели да напълнят един от традиционно най-сложните и комплексни игри на жанрове (ролевия) в никакви съвсем приемливи и лесни за безпрепятстване граници, и то по такъв начин, че гори едно 10-годишно хлапе да не срещне никакви трудности с игралето и управлението. Дори аз – обръзнатият РС играч, недюксъвал геймпад през живота си, буквально след десетина минути игра се чувстваш като у дома си в *Jade Empire*. Накръкмо и с гбе суми: „Интуитивен контрол!“

Освен това всяка една реплика в играта е тъборски, професионално иззвучена от забележително добри актьори, кои-

то са съвършили прекрасно работата. Как да не благослове човек пред подобентворчески перфекционизъм?

Vae Victus!

Още по време на откриващата сцена ще имаш ядката придвижяла се до го-кошеч на юртото на южнокални геймплеян елементи в *Jade Empire* – бойната система. И относно *Bloware* са изхърмели зад борда всичко старо, зарязали са отъпъканите пътища и са успели към неизследваните полети на дизайнерското експериментаторство. Край с досадните походки битки, точка на Въпроса „развий нагръден с експлийнс мега-герой и посъ просто кикини по врема и стой, та гледай – умиращ от скъпа, пасилен наблюдават на ставащото на екрана“. Ед на казах си го – това не по-насам в зазадия като *Neverwinter Nights* или *Dungeon Siege*. Аз съм играч, за бога! Не желая и никога не съм желал да бъда просто зрител, да наблюдавам отстрана – ако тръся форма на пасивно забавление, ще избера филм или още по-добре – книга! Аз исках да участвам! Да съм ЧАСТ от ставащото, да усещам прилива на адреналин, да бъяхъм как бравоговори падам под светълкабичните ми удари,

геймпадът да ѝ бира в ръцете ми със силата на собствената ми агресия; да усещам почти физически желания си ѹомрук, размазвани гленната път на противника ми; да чувам хръщенето на костите му; кръвта ми да кипне от изригната бойна злоба; исках БИТКА! Исках да чувствам МОГЩЕСТВО на експлуоралата ми сила! Е, *Jade Empire* ми дава всичко това. Че и отгоре.

Самата бойна система *Bloware* набор от стройно организирани стилове, които не са механичен сбор от несъвързани техники, а са замислени така, че да се допълват един друг. Групирани са в три основни класа: ръкопашни, магически и техники с оръжие. Всеки от тях е уникатен в никакъв степен – като скорост (сила) на поражение и като предназначение (замисъл).

Всяка техника *Bloware* вариант за „текска“ и „нормална“ атака. Изпълнението на първата отнема малко повече време, като подгответелната ѝ фаза зероит ѝ ти ще е крайно уязвим, отворен за лесна контрападка от страна на Врага. За сметка на това само бавната, „текска“ атака може да проникне през кожата на противника, сръбяща защищата му и отваряйки път за изпълнението на бърза серия от „нормални“ удари.

Ключът към неподражаемата оригиналност на тази система се нарича „разнообразие“. В хода на играта ще се сблъскат с много и различни видове противници. За да ги победиш, ще трябва да прилагаш много и различни тактики, непрестанно да сменяш гълъбка и динамично стратегията си. Техниките са хладно оръжие, например (част от които ще усвоиш още в началните нива) принципно насаят голямо поражение, но са абсолютно безопасни срещу немъртвите врагове (духове). На втората карта тък ще се срещаш с много полезна магическа техника, „Spirit Thief“ – Духовен крадец, измочваща ки (мана) от противниците. В много случаи този стил ще се оказва буквально животоспасващ, тък като време на битка ще можеш да възстановиш здравети си, черпейки сила от „ки“ резервите си. След един определен момент обаче ще усташаши, че няма смысл да използваш „Крадеца“ в битка с демони, тъй като те са имат имунитет срещу Всички магически атаки.

Тук трябва да внимаш, че героят ти освен „резерви“ от здраве и ки (които е вид „гориво“ за различните атаки и бойни стилове), разполага и с определено

количество „фокус“, „захранващ“ техники с хладни оръжия и помагащ за избягането на каланиите (които по-висока е стойността на умението „фокус“, толкова по-голяма е вероятността да се размишеш с поражението, когато тършуваши из разни сандъци и глинени делби задействаш някак по-устойчиво).

Превключването между различните боини стилове става буквально с един клик на D-бутона на контролера, а сънамичната смяна и комбинирането им е не просто лесно, а зачудителено. Сериозен стимул за последното са т.н. „Хармонични комбо“. В хода на играта, усвоявайки нови и нови стилове, забележиши, че никой от тях са маркирани като „Подгръжаш“. Става дума за специални магически атаки (например таеква, които парализират противника или му нанасят съсене поражение). Те като цяло са по-сладки от техниките за ръковошан бой, но именно с тях се инициира началото на Хармонични комбо. Идеята е проста, но ефектна – нанасяши няколко удара с техниката „Парализираща глан“ да речем и ако успееш да обезвържиш врага, бързо превключваш на някой от ръко-

шините стилове („Скачащ тигър“ е много бърза и изключително подходящ) и използваш „тежка“ атака. Резултатът е опустошително „Хармонично комбо“, което буквально пресъва противника на парчета.

Играта спокойно може да се превърти без да използваш едно такова „комбо“, но трепката, когато успееш „да му хванеш цаката“, е неповторима.

На финала – Всички тези отмечни елементи са комбинирани наистина невероятен начин, давайки живот на може би най-оригиналната и иновативна бойна система, която съм виждал в ролята на игра. При това, поднесена под формата на фино балансиран микс, който не изисква от теб владеенето на безумно сложни комбо, за да се почувствува наистина добре (ако то в класическите файтинги игри, примерно). Същевременно не говорим за никаква лековата, повърхностна имитация на боягата и разнообразна бойна система, изразяваща се постепенно в безумен кликфест. Всички са реализирани по забавен и неизнажиращ начин, поднесено в токовата импутизирана и лесен за контрол вид, че носи неповторимо удоволствие.

Jade of Old Republic

Да играеш тази игра си е огромен кеф. Чисто забавление, потъмно лишено от всичките тип разсейващи дразнителни като софтуерни крашове, сини екрани, драйверни несъвместимости, резки, необясними сладове във фреймрейта, откърбени гузайнерски глупости и небомисли.

Тук може би в момента ти да споделиш едно свое прозрение относно това заглавие. Колкото повече играех Jade Empire, толкова по-ясно ми ставаше, че тя и сама тя е истинският, пълноправен наследник на едно от последните велики PC RPG-ти – феноменалният KOTOR. Именно в Нефритената империя почватят всички на това гигантски Star Wars заглавие ще се срещнат с логичното прогълъжение на страстохотните гейм идеи, които виждаш бял свят за пръв път в Рицарите на Старата република. Става дума за чудесни, новаторски хрумвания като уклонът „Тъмна/Светла страна“ (в случая „Лът на отворената длан и Лът на смиснатите кюркури“), в забисимост от действието ти, решенията, които взимаш, моралния избор, който правиш. Става дума и за букет от колоритни съпътстващи на главния герой – на-



Lotus Assassins са доста сериозни опоненти.



Засилка преди старта!



Копчето е опасен инструмент в ръцете на Монаха Цен



Магически атаки - красиви, но смъртоносни



Магически атаки - красиви, но смъртоносни



Магически атаки - красиви, но смъртоносни

бор от персонажи, толкова свежи, истиински и неподправено оригинални, че човек се привъръща към тях като към истиински, живи приятели. По фабулите, Bioware са Украви. В игра гори оазис страхото луда идея от KOTOR, където всяка избъвдимна раса говореше със собствен, измислен галактически език. В Jade това е възприето формата на несъществуваща, напълно фикционна версия на китайския, на която говорят говорта от NPC-тата.

Нефритов блясък

Играта е невероятно красива – графичният движън е изцяло преаписан и няма почти нищо общо с добратата стара Aurora от Neverwinter Nights или KOTOR. Визуалните ефекти са просто убийствени – особено много ме впечатляха различните анимации на бойните техники, като например светъвачинчата атака на „Тигровата длан“, при която от ръцете на героя „израстват“ цифри бляскави острошки, описвани непростили за окото, съмртоносни спирали, които практически разкъсват врага на парчета.

Артът на играта е осенителен, зашеметяващ! Правен с вкус, размах и най-вече с въображение – няма във местности, които да си приличат една с друга: от тайстинелата, попътната в сенки гора в покрайнините на Тунг-Ленгина, през мрачните пещери на Сирите, до когато приучувати светещи съби озаряват стеничите със синъка светлина, до блестящата феерия от ярки пастелни тонове, която те посрещат в нивото, където героят ти ѝзвърза за малко част от Небесния рай – обиталище на Богове и Висши духове.

Тук е ред да въмъкна и единствената минорна забележка, която имам по отношение на играта. Тя е съврзана с леко линейния профил на левът дизайн – резултат, предполагам, от малко ограниченията възможности на платформата. Просто не ми се мисли, обаче какво ще се получи от една въвеждана (и доста Вероятна) бъдеща комбинация от Xbox 360 и Jade Empire 2.

Long live the Bioware Empire!

Малко преди написването на това

рељо, обсъждахме играта с колегата Фрийман и той ме попита до каква степен ме е впечатлила тя. Не е тайна, че Jade е първото Xbox заглавие, първото КОНЗОЛНО заглавие, до кое то се докосваш през живота си. Не е тайна и фактът, че през играта си гейм практика, а като един истиински олд-スクул бгеймър винаги съм гледал с определен скептицизъм на тази платформа. Оказва се, че съм бил съвсом заблуда. За това на ъвпроса, който Вероятно то самия си задаваш, читателю: Доколко точно съм впечатлен от преживяването Bioware + Xbox + Jade Empire, ще отговоря така:

„Честно ли? Изпитвам непреодолимото желание да си ритам PC-то из стаята, крещещи му: „Мамка ти и кътъку, толков кинти сън наляя в тебе през годините, защо не ми заблудиш ТАКА!“ Усещането от първия „обълъск“, човече, е като да си бил женен от ГОДИНИ, а откровено грозната ми жена да ти е пускала примерно Венърък в годината в мисионерската поза. После в един момент забърдаш красива любовница, покрай която с неописуема изненада откривааш, че секса обяснени различни пози има и... френска любов!“

Ще ми се да възклика само: „Евали за таикова старание, Bioware!“, с което да изчерпа темата. Тази игра преобръща изцяло представите ми за игрите, гейминга и видовете платформи въвобще. Постави ноби измерения, преначертава изцяло координатната система на личното ми чарванло възприятие.

Дори от стационарен слънчник си лично, че в играта са наляти пари. Безжожно много пари. Но човек остава с впечатлението, че всеки цент е изразходван правдиво и по предназначение – всичко е посочено на една идея – да забавлява, да различава и да очарова. А нали именно това е основното предназначение и единствената причина за съществуването на една игра? И ако през годините стана кристално ясно, че побежето предизвикателства юноша да избухни тази пътеводителна светлина, радост и успеха ми носи факътът, че все още има творчи възможности индустрата.

И докато си има Bioware, ще я има и Надеждата. А платформата?

Е, платформата има чак толкова големо значение...



графика

От Нефритовата империя лъжа толкова лъжителна, визуална краса и неподправимо изящество, че силене, с които ще обляскат играата, ще не остане във фон, занемен и очарован.

звук

Страхотно музикално оформление. Всички акции и ефекти са да звучат като акции, но по този начин само един път, като ми хрумва на ум: „Гранчищ с перфекционизъм професионализъм“

увлекателност

Уникална игра – събъдната мечта за всеки RPG фанатик!

гизайн

Доста линен на моменти, липса свобода на действието – очевидно в резултат от временните ограничения на Xbox платформата.

9

9

+

+ Удължаване, бързота истории

+ Уникална бойна система

+ Изчистена, но същевременно достъпно

+ Съвършена съдържава система за развитие на персонажа

-

- Камко кратка за „елично“ RPG

9

9

+

+ Платформа

+ Удължаване, бързота истории

+ Уникална бойна система

+ Изчистена, но същевременно достъпно

+ Съвършена съдържава система за развитие на персонажа

-

- Малко кратка за „елично“ RPG



LIFESTYLE

ВЪДЪРЖАНИЕ

Кино

Музика

Противопоставяне

Анкета

Sin City свърши...

но греховните

момичета

продължават

да четат

Workshop



Модел Теодора Андреева

Агенция Xgroup Models

Фотограф Александър Каев

Груп Адри Славова

Cesia Gamers' Workshop

ОТ 1 МАРТ ДВОЙНО ПО-ВИСОКИ СКОРОСТИ

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

* Услугата включва 44 часа достъп. Времето за 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 случай на проблем извън нейната структура

http://www.homenet.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

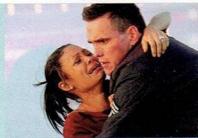
upcoming



Land of the Dead

След изненадващия финансово успех на римейка на *Зората на мъртвите* на магият режисьор Зак Шнайдер, който влезе та се пребрънга в един от най-емблематичните хоръри на новото време, башината на зомби филмовете се завърна. Шапку долу, дами и господа за големия Дордър Ед Ромero, който тържествено ще продължи своята сага за *Мъртвите* с филм, безко базиран върху оригиналния, значително по-дълъг сценарий на *Денят на мъртвите*.

Да обяснявам ли с какво нетърпение чакам или си личи по лизите върху страницата?



Crash

Да не се бърка с едноименната класика на особено любимия ни Дейвид Кронънбъре, когото си припомните покрай горния трейлър. Актулантата лентата на Пол Хисс (по-известен на нашите географски ширини като сценарист на *Million Dollar Baby*) беше единодушно признат за публика и критика като един от най-добрите попадения на седмото изкуство за 2004 година. Защо *Crash* никакъв го няма по родните кина в България, които – гарантирам – ще задрази възприятието ти още по-ясно след гледането на тук приложния трейлър.



Dark Water

Поредният американски римейк на успешен японски хорър. Става дума за лентата на Хидео Накама, с непрозисомото заглавие *Hologurai mizu no soko kara*, базирана върху роман на Коюки Сузуки, писал и емблематичната *The Ring*. Историята разказва за майка и бързера, които се настаниват в никаква мизерна сграда, само за да установят, че съседят им от горния етаж непрекъснато оставя водата пусната и наблюдава апартамента им. С лекото уточнение, че въпросният съсед е мъртъв от години, а апартаментът е необитаем. Дано да е страшно и на родна земя, защото в никое и друго мокро леглорядко се крие нещо особено зловещо за балкански субект, живеещ в кооперация с кошмарни ультътение на тръбите.



King Kong

Плахо очакваният нов филм на Питър Джаксън, който отново насочва шитаничния си талант към класика с главно „K“, макар и по-голямата от толкова епос. Дали работата върху поредната детска мечта на големия новозеландец ще се сблъска с факта, че след *Задържането на краля* всичко било крачка назад, ще разбери през декември. А готовата няма как да не признаем, че гори и под килишраните екшън сцени и необразимо вътръшните ни динозавърски ефекти се крие нещо, което не може да нарека по начин, различен от *Изкуството*.



A History of Violence

Независимо дали ни разказва за гигантски мухи, злокобни видеокасети, перверзни сексуални влечения или извратени проявления на виртуалната реалност, мрачните приказки на Дейвид Кронънбърг винаги са успявали да развернат възприятието ни с въпрос, чието отговори не смеем или не искаме да получаваме. Приближете се, ако смеете, и оставете режисьора с приятния прякор *Локвъръзијът* да ви разкаже за неустръмим хаос на страстната във Всеки един нас пръвчина агресия.

С Вигър Морънсън, Мария Бело, Уилям Хърт и Ед Харис – в поне на пръв поглед – най-зловещата си роля към днешна дата.

класика

Изкуплението Шоушенк [1994]

Пет причини да го определим като култ:

- 1 Подгласникът на гениалния първи *Кръстник* в бест-класацията на imdb.com, в която продължаваме да се кълнем при всеки удобен случай.
- 2 Стилът Кинг продава прагата върху новелата си на режисьора Франк Дарабонт буквально за жълти стотинки, заради личното им приятелство.
- 3 Най-добрата затворническа драма на всички времена. И една от гъвчете най-качествени екранизации по тек-сюите на хорър гурзуто Стилън Кинг. Втората – *Земляният път* – отново е режисирана от Франк Дарабонт и отново е… затворническа драма.
- 4 В сцената след блестящото на Анди, когато директорът на затвора иска да разпиши Peg, за първи път разбираем номера на килията му – 237. Това е и номерът на стаята от *Сиянието*, както и сумата (\$2.37), която хлапетата си поделят в *Бъди до мен*. Все екранизации по Кинг.
- 5 По време на кастинга недоразбрали какво точно става дума агент се опитва да пробута подопечния си супермодел за ролята на... Рута Хейбурт.



реBio

Батман В началото [Batman Begins]

Жанр: комиксъб екшън

С участието на: Крисчън Бейл, Кейтън Холмс, Майкъл Кейн, Айън Нийсън, Морган Фрийман, Гари Олдман, Кен Уотанабе, Рътър Хауър
Режисьор: Кристофър Ноън (Мементо, Опасно безсъние)

Сценаристи: Кристофър Ноън и Дейвид Гойър (Графът на мрака, Блейд 1,2,3)
Официална страница: <http://batmanbegins.warnerbrothers.com>

В началото, га ти кажа, Батман е доста по-добър отколкото в края си. Но при положение, че въпросният край е белязан от синкаф зловещ с австралийски акцент и необясними страсти към отрицателните температурни, това, га ти кажа честно, не е чак толкова трудно. След откъса на Дейвид Финчър да измъква франчайза от ката и прозала на проекта *Батман срещу Супермен*, чийто режисьор Волф-серията *Батман: Година пора* на така любимия ни Франк Милър, която вече беше стъпка в адски гравирина посока. После на борда се качи Кристофър *Мементо* Ноън, актвортите започнаха да прихвчат, формирайки все по-впечатляващ касът и всички бяхме затапили дъх в очакването на по-добри комиксов филми (е, след *Син Сити*, ге). Питаш ме дали го получихме? Ами доинкаде. В пълен уисон с опасенията ми, родени още от преблърките, *Батман В началото* се дъхи на едно доста важно място: екшън. Ноън не може да сниме динамични сцени, гори от това да забди ананасата му цялост. В края сметка получаваме един типичен актвортов грърост и започне да рита лошите. И когато сттичинят и хладен филм избухне в тотален хаос от звъзи и въвеждания, който ти се иска да пребрътиши.

На мен лично това неболно разрушаване на кишетата, при което екшънът отстъпва на драмата в комиксов филм ми допадна изключително много. Но тaka или иначе искрено се разбад, че Ноън ще се върне към поредната тръйбъра глобобълъканца с сценарий на брат си. Вместо да пръбляжи с *Батман франчайза*. Иначе основата на сюжета най-вероятно ти е известна, ако си гледал поне един филм за Прилепа: родителите на малки Джон Уейн са убити пред очите им и жаждите му за мъст го превърца в маскиран герой, който иска да изкорени престъпността в родния си град Готъм. Лентата на Ноън се забърта именно около първите години в кариерата на Батман, показвайки ни обучението на младия Уейн и първите му, леко неориентирани стъпки, като супер герой.

Trivia: По време на снимките в батмобила (който не е визуален ефект, а съвсем функционален футуристичен автомобил, построен по поръчка) се бълса друга кола. Шофорът ѝ – прилично подгрижан – призна, че се е засилил съвсем умишлено срещу привелопото то возило, тъфъро убъден, че това е космически кораб на зли избън-земни, искащи да захледят земята...

7/10



Свекървище [Monster-In-Law]

Жанр: романтична комедия

С участието на: Дженифър Лопез, Джейн Фонда, Мишел Вартан

Режисьор: Робърт Лукетик (Професия блондинка)

Сценарист: Ани Конов (белото)

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

На всички, които не са могли да спят спокойно от притеснение, че в последно време не са глеждели еврия гъз на Джей Ло на голям еcran и той може да е заслабнал в паузата – честито. Ако

не друго – поне спането на този филм е гарантирano. Колкото до въпросният гъз – той не са

мо, че си е на мястото, но му е отгелена и една от централните сцени, в които кака Джени-

фър се опитва неуспешно да го напака в тъпка

маркова рокля. Според некои сигурни гори е смешно.

Сюжетът – използвам думата съвсем усъло-

но, поради липса на адекватен синоним, който да обобщи сценарийното изпразване върху добрия блус – разказва за драматичните отношения между господина съпруга (Лопез) и господина свекърба (Фонда), които на финала се съборяват по толкова лизгав начин, че гори и на сцената с роклята га не си побръща, вече няма да успее да се удържи.

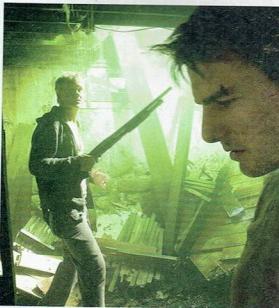
Ако не си схванал посланието – избягвай старательно.



3/10

Рубриката Вогу: Snake





Война на световете [War of the Worlds]

Жанр: летен хим с марсианци

С участието на: Том Круз, Дакота Фанинг, Тим Робинс, Миранда Ото, Джъстин Чатун

Режисьор: Стийън Спилбърг (*Индивидуални джоунс*, *Списъкът на Шинделър*, *Изкуствен интелект*, *Спасяването на редник Райън*)

Сценарист: Джош Фрийдман (*Верижна реакция*) по романа на Хърбърт Уелс

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

Интересуваш се какво точно могат да намият Том Круз и Стийън Спилбърг на базата на класиката на Уелс за 74 дни, благодарение на спонтанно отворила се дупка в програмите им. Ами иди и види, ще те въвзвишат на теб разчитат, за да си купят по още едно имеение с източно изложение. Или не, поначак малко. Симпатичен си ми, нека те предупредя за няколко неща.

Като начало – не се подвеждай по минималистичността на трейлърите, която очевидно е трябвало да те нахваде на мисълта, че филмът ще залее с някакви невижданни визуални ефекти, които да те залепят на седалката и да те накарат да забравиш всичко друго лято и хитово за една петимесячна напред. Във *Война на световете* няма нито един визуален ефект, който вие да не сме гледали на поне десетина места. А мигът, в който очакваш най-сетне да видиш грандиозната масова сцена

на е разрешен в стил Хебън Бъръсъ Хол серийката на *Саут парк*. Култово просто.

Като за сребра – не се подвеждай и от принципно адски качественния и мрачен текст на Уелс. Последният е описан до такава степен, че човек дори леко се разочарова от факта, че на финала марсианите не са разцепляваха със земляните на финала на фона на шастиливия феникс рибонън. Наместо върху злостни експлозии, фокусът е поставен върху взаимоотношенията на Том Круз с във време му истерични хлапета, които дразнят до степен на през минута две да проверяват плахо съържанието на специализираното джобче, в което си бърка превърнати същите. Или а нещо не го раздират семееното същество, или този филм е съвсем целенасочена реклама на контрапретиби.

И като край – актьорите, забърканите в цялата тази каша не са някак лоши и наистина се старат да играят драматично. Проблемът е, че сценарият по никакъв начин не мотивира тази драматичност и докато на лицето на Том Круз се излюпва злостна борба и/или злостна мъка ти започваш да се претресваша дали тък нещо ли се е направило момчето. Проче, без майм, над 60% от екюна са получили титанично разстройство по време на снимките в Гърция, благодарение на безплатната храна, осигурена от милиони им домакини. Което, по едни не особено великолепен начин, явно се е отразило качеството на лентата. За малко да забравя – приятно гледане.



: 5/10

Гняв [The Grudge]

Жанр: хорър

С участието на: Сара Мишел Гелър, Джъстин Бъръ, Клеа Дъвлър, Бил Пулман

Режисьор: Такаши Шимицу (*Ju-On*)

Сценарист: Стийън Съско (*дебют*) по оригиналния сценарий на Такаши Шимицу

Официална страница: <http://www.sonypictures.com/movies/thegrudge/site/>

Дори името на продуцентската къща *Ghost House Pictures* да не ти говори нищо, то името на собственика ѝ Сам Рейми – наядвам се – направо ти креци. В простиен случай ще те помоля да спреш да ми четеш рецензиите поне докато не излега да по-тъло наизустяване на *Зловещите мъртвти 1, 2&3*, просто защото до тогава никоя намерение да си говоря с теб.

За останалите – поемете си тъбъкото дъх, в очакване да го изпуснате бъб вид на исптеричен пистък. С как-що и спайдърмени да се забавляват в момента, Рейми определено не го е забравил хорър. И знае какво да продуцира. Не побтаряй огромната ми грешка, да подходиш към *Гняв* с идейта, че ще гледаш нещо като *Бъффи, убийцата на духове*. Да, Сара Мишел Гелър не може да играе и да, целият сценарий е концентриран в трите откриващи изречения, изписани в началото на филма. Но това в случая няма никакво значение.



При Все, че е доста софти версия на оригиналния *Ju-On*, който вече причинява инфаркли, това е единственият филм на сезона, който наистина глаши. При това плаши груб, агресивно, иззенаващо. Разбивайки познатите ни хорър архетипи, разбивайки рамките на установените кищета до степен ужасът да изтъпи през екрана и да нахлуе в ежедневието ти. Създада параноя. Намеква, че злото не се ограничава до няколко жалки, затворени в рамките на хонитет менчийни си духчета. То е насякъде и не можеш да го избегнеш. И мракът от екрана, прехвърля в мрака на салона, в мрака на нощта, в която евентуално си имаш неблагоразумието да гледаш *Гняв*... Чак докато първите сълънчеви лъчи и нечия топла усмишка не прогонят ужаса. Или поне, докато не го оставят да тлее в подсъзнанието ти.

Искрен благодаря на Такаши Шимицу за емоцията. За страх. Защото десет минути след като напуснах кино салона се плашех при идейта да погледна в огледалцето си за задно виждане. Което – смятам аз – е цялата шибана идея на шибания хорър.

: 7/10

Месеците юни и юли традиционно предизвикват смесени чувства у почтената индустрия. На границата между учебната година и лятната Ваканция, трубовите 350 дни и почивни 15. Всеки се центрифигира в пералната на съботите си изпити, но знае, че след това ще съхне на слънце. И ако за теб това е сесията или обмислянето на дипломацията, благородение на която да получиш платен отпуск, за болшинството от групите и изпълнителите, това са лятните фестивали и турнета.

По света

На първи изпит по български вече се явиха няколко от най-големите отличници със световни дипломи, като DJ Tiesto, Thievery Corporation, Kraftwerk, Satoshi Tommie, Grooverider, Megadeth и Black Sabbath. След притче юли концерта на **Glenn Hughes** в България, примерът му ще последва и групата, с която той и химните „Child Of Time“ и „Soldier Of Fortune“ се свързват – **Deep Purple**. Те ще са за втори път тук, но за първи по Черноморието. Датата е 21 юли. 2 семинари по-рано, на 7 юли, на същата сцена ще се качи и **Ronnie James Dio**, а ден по-рано **Underworld**, Darren Price, Felix Da Housecat и вие ще местите изпържли-востта на софийския стадион „Академик“. В този хаус на мисли, на 23 юли, в Сънчев бряг, **Josh Wink** ще бъде хедлайнер на open-air-a „Driving To Heaven“.

На 16 юли, в Берковица ще звучи безапелационен британско тънък. **Exploited** са хедлайери на петия „Берксток“, провеждащ се от 11 до 17 юли. Освен тях, около 50 групи ще свирят на 3 сцени. Дилемата с търваната гата в сервизона, а може би събътата в преречина, тъй като в София, в клуб „Слендиго“, на 11 юли ще забият не други, а **Murphy's Law!** Българското спорти също е търсре серозен - Indignity, Switchstance, Breakaway и Last Hope, които са и официален съпът юбилей всички европейски гами от турнето на американските пънккордажи.

Друг столичен клуб – **Строежка**, издава своя първи индиенски проект – „Playlist“. Мултимедийният диск, излизаш в началото на месеца, включва 15 неиздавани български alternative парчета, сред които на Gravity Co., P.I.F, Lora, Crowfish, Artery и други.



Альбумите „Eastern European Monkeys“ и „Quattro“, съответно на **Panic! At The Disco** и **Бисурм**, вече са B.sda формат. Изтрийте mp3-ките, вие, лоши хора!

Ето на, хората си купуват новия **Coldplay**. Те вече забладяват ОстроВра, а след това и континентите от двете страни на океана, с новия си албум „X&Y“.

И за нов **Red Hot Chili Peppers** скоро ще говорим в минало време. В момента те го добърват и вероятно скоро ще стане известно някакво за глаше. Продуциран на албума е Rick Rubin, която може би обяснява чувството на RHCP, че записват най-тежките песни в досегашната си история.

Името на новия албум на **Tamy** е „Dangerous and Moving“. Той ще се появя през октомври, съвржати парче, с бас-партия, записана от Sting и издаден от Interscope – га, същите, с които Rockstar Games са работи-

ли върху саундтрака на *San Andreas*.

Gavin Rossdale (Bush), се е завърнал на сцената с нов проект. През ѝд новото му hardcore обкръжение от бивши членове на **Helmet**, може да се върва на самопредвидената му, че музиката, която **Institute** изпълнява, е по-тежка от тази на Bush. Пръвият сингъл на института, „Bulletproof Skin“, ще влезе в саундтрака на актуалното кино за глаше „Stealth“. Виждамо към парчето тъкъв е дело на режисьора му - Rob Cohen. Серийно обработени от последния, **Incubus** са записали конкретно за филма три съвремни нови парчета. Едно от тях – „Make a Move“, вече има видео, качено

и в официалния сайт на групата.

След „Stealth“ някак естествено ще влезе „Fantastic Four“. По ред критери. След вътрешна борба лаконично ще посрочи екипствено този, който е в юрисдикцията му. Саундтракът. Той е доста разнообразен. (Все едно сме няш станциите на *GTA: San Andreas...*) Chingy, Ryan Cabrera, Simple Plan, същевременно нови парчета от Loser (новата група на John 5, ex-Marilyn Manson), Velvet Revolver, Ben Moody feat. Anastacia, Sum 41 и Taking Back Sunday „Error Operator“, парчето на последните, че влезе в OST на едноименната видеогра.

И за бъде обоснован лайт-мотивът „**San Andreas**“, на него ще влезе саундтрак в посветеното финансово изречение. Interscope ще го редувща до компилация от избрани парчета, и ще го издава в края на ноември на двойно CD.

За пълни подробности: Avtora.com

Три кралства в свят раздирани от война,
предателство и надежда...

Избор измежду много и
различни раси и класове герои.

Реалистична 3D графика с огледални
интерфейси и игрална структура.

Задълбочена политическа
и икономическа система.



LINEAGE II

ЕДИН ПЕРФЕКТЕН СВЯТ –
БЕЗ ОРКИ, БЕЗ ГОБЛИНИ
И БЕЗ ДОСАДНИ ЕЛФИ.

Добре дошли в City of Heroes, онлайн градът който
е подслонил една цяла вселена от герои, където
супер герои – в зашеметяващ 3D свят. Създайте
свой собствен герой, включете се в супер група,
изследвайте необитания град, борете се срещу
злото и... изживейте историята!

CITY OF HEROES™

PC CD-ROM

Докажи се в свят където уменията ти,
а не това колко си играл, решават дали
печелиш или губиш.

ОНЛАЙН ГЕЙМИНГЪТ
ИМА НОВ
ШАМПИОН

• Мигновено пътуване до началото
на всеки квест, който преди
това си отключил.

• Без месечни такси –
купи играта и играй колкото искаш.

GUILD WARS

PC CD-ROM

Кой е силният пол?

Пия един лекстон, призован да притъпи естествените ми човешки страхове от первого Бакалово... И малка Ворка, надявайки се непропорционалната комбинация да ми покара скостирането наирвана, в която разните му там зими и снейкобе да вътаят единствено като виртуално-делириумни съзрания, редом с тръгълести розобой съчинета и ушати бели мишки... Пляя шезара, с плахата надежда бърз инфаркт да ме отвръти от танталийски мъки пред облечищата си ще удробска странница и да ми спести участието бъв веруса... УФ, няма инфаркт, тръбва да пиша...

Назад към пещерската! Чакай, рано в още, няма възможност... Първо към пещерата /ретроспекция/

Какво в положението преди 1 000 000 години? Наскоро експрелизи пещерни хуманиди тързат с тръгълението, на много луци след мамутите сървъсизналната мисъл да набягват деликатес за семейната трапеза, което, заедно с осемнадесетната фунция, изчертава какъв-речи, принос им за оцеляването на човешкия род. Неандерталците - под натора на обстоятелствата - стават полифункционални даровани: раждат брешящи неандерталчета, обръщат им по отсъствието на наплерми и биберони, оказват им логистична подкрепа във вторното изкуство на оцеляването, прорубляват се, прорупат корени и горски плодове, за да изхранват домочадците, докато лъжните дружинки добликат мърбаката, периодически пускат перфураторни си зрение да проверяват изолоките за браз, пърхат край огъня, подгръждат си нови клонци къмболоващи възки, чумчат, активно комуникират с останалите женски индивиди, а забърне ли се блазоэрвирит с отхапан крак след неравна схватка със саблезъб, се намъкват във камата на пещерните доктор Кун и отработват лечиматството, премещищата и хомеопатията, сердци окасвати, докато под нюва присторически, кърви, крещи, храчи, поти се, видят температурата и прочие вербален и физиологичен арсенал.

Тук прескачаме необходимия број векове, за да си спестиме изследването, а да увесня гизайнерите да оберат текста на една страница – и давам напомътък...

... Тা до днес, и докато свят свебува и Робърт Джордан допише „Конекто на времето“ - това е стаптувкото. Многозначество мислещите жени, усъвършенстван-

ли се в ежедневните багалии с разнообразни и прекомерни задължения, изискващи креативност, здрави нерви и съсдържа оперативна памет, въртят докладкинста, деси, карieri, семеен бъджеят, спорузы, любовници, яхни и събрки, а проспекти устроеният мъжки индигив, когото на терапевтично-алкохолните си сеанси, познати още с клишето „женски събрки“, кратко наречио „нерв“ или „юна задник“, ходи на работа да изкарва иконък лъв, във останалото време си приброка бараджа в областта на лонино-съчнене, какъвто се отчитащото си скосяване в слепочината зона, произвежда експерименти и алкохолехигиеноза, шомто да разгради изпитата ракия.

Не, определено не е добре. Да видим какво ше каже разумът.

Мантрама „Мъжки свят“ и проекцията ѝ в мъжките страхове /рефлексия/

Досещам се как би ме контролирал всеки членоразделен субект от бражеския лагер. Като съм томоко сини женинте, която са във времето на гостомътчия брой бизнесменки, борбачинчи, писателки и прочие? Кога в този мъжки свят ѝ вшибнато място, освен пред мъжката и печката, мамка ви ѝ куки?

Добре, пъчове, ето истината.

Мъжете винаги са се страхували от жените. Боязлив са си отблъсквали наум женската присъсобност към китайските проблеми и екстремните изпитания. Женската трактически и спрятанчески зърнене, психическа стабилност на женината при кризи, застрашаващи по-томбово и семеенна трапеза. Избръкливоството ѝ на бояка. Устрояванието ѝ на тормоз. Трайдент и практичен женски ум. Женската Воля, решителност, амбиция, отговорност. Тази славът от характеристики и умения която можем да дефинираме като общо като сина.

Затова и усията на меновете - самоопределящи се като силен пол - от пост-матрицахата до днес, винаги са били енкопсочни. Съсредоточени върху това без огъв на сръдовата, жервите и усията да покречат на жените да получат рабен старт при рабни условия. Да е физиопат на извиват се себе си в посока, различна от споменатото вече кухненско оборубване. Фърв плей? Майната му на фърв плея.

Имало било масонски заговор? Не, пъчове, друга е святобояната конспирация. Вие ѝ казахте, загоборът на мъжете:

дръжте жените далеч от властта! Защото „слабият пол, разкриващи реалните си възможности, с некото ще измести остана вълкът „бо монг“ („хубав свят“) за незапознатите с френски език бъвши вид разлучен от некой никоимто телекултурен министър. Snake). Това ще е краят на вашия мъжественпрен съвет. Паденето на създанията с бишеси, пенци, ареси и тързде малко здрав разум. Рухнато на светомътна империя на мачощините. А върху руините ѝ пише - както в дреян Рим върху надгробните паметници на загиналите в битка Victoriae honoris - част от победените!

Ти, и така не става. А с удари по пояса?

Монте съблазнования /нога инсулация/

Едно оръжие посрещнатото мъже мятаят да изядват на бял свят и да размажат пред очите на свита, очаквайки самата му визуализация да предизвика ефект на настъпватата радиационна болна, а именно - да събърва парен. Естествено. Всездеси, или поне така мисли по-ловин човечество. Но и то, като всички чобеушки орани и системи, се стартира дистанционно от върховния команден център - мозъка. А опрати ли нещата по прика субординация мозък - пенис, или както ще жете обучат да се изразяват по линия на плоскота казармни кулор: горната и долната глава, нещата излизат от контра. Защото в живота, както и в белота, понякога и най-силните карти не съществат работи, ако не са изцяло качествено. Тя не е тайната, че мъжкото оръжие № 1 е и най-големият мъжки проблем. Било то и сама запада трупността „хомо еректи“ да закрепи физия баланс между пениса си и слабия си анъв. Разбира се, облагодетелствани са жените, които чрез зависимостта на мъжките индивиди от секса, получават привилегии да ги проработат/разширят/мануипулират/използват/им фрънт концепция/изпитват здравето/им се качват на главата... Силен пол, а?

Од разкази на очевидци знам колко лесно мъжете рухват психически и емоционално като паднато се отразява това на тяхната ерекция. Имплантът „мен“ дотам се концентрира върху изузбеното скърбъвие, че става непригоден за каквито и да е други гейности. На тази база без особени затруднения може да се формулира следната, изобщо за моята теза, зависимост: **имплантът мъж = нереализиран мъж = слаб мъж = непотребен човек**

Мимо, дали върши работа? Ако пък е фанатично някакъв, знам ли...

Виртуалните пичове умират призори /фрикли/

Езикът му слепиаше за небето от много-то кафе. Под кълвачите дръжка си песенчики, които програма в белезинката съклера болезнени кърбии криволии. Издигаше се вену на шията прозирала под кожата, сякаш несъразмерни, пръстани ха-тично синакви галактики. Още един рещителен кийк с мишата и 4932-то пореднозомби се срути/рухна/гътна/попия се, та се не видя... Добърът от себе си, симпатичният мъж пред монитора бавно стана, раздвижки плахо седалищите си мускули и новообразуванията се засевавато съединителна тъкан, промезана се, а гръбнаките му преминат от отвръзчиво съпътстващо последно-то със сери притягвания. Блондият бавно излезе от стаята, блъскайки отеки на нозе, лиши лице с гъв-тишли светена Бога, широ изпълваща дълга избца „Коледйт“ върху четката и старателно изми зъбите си.

Прохладните утрини въздух посрещна по-съвялото му от умора лице като саблен уадър. След хриплко възпиши, за да прокара малко кисоров в камароноза-предметите си сробове, мъжът се упъти към съседния стоматологичен кабинет. И вска съледваща крачка го приближаваше до пронизващото фиброто на зъболекарската машинка, до зловещото изпълнение още, което прониква в пулпитно пулсиращо място на нерви, раздира временно притягнатата усилвател и прозадава към нов хълбът сама болка. Прекрачвайки прега на зъболекарската чакана, лишило му пребеля съсем. Момъкът кротко се сълече като притещ фиксус докосва власата. Стоматологичната сестра, покрай здравата реформа обръщана на всички, честърто вълзе в образа на ботевите три самодиви, размазващи по носа на крехкото същество стъкленици амоник и го плисна бирка с вода студена. Пребив драматично напреднала момък пулпит, ти арекбини пречни ситуациите и си спести цвеклатата от поемата.

Уф, мъж! Много лабии, ба ги а прави! извънчично синхронизирано белопрестилическата матронна и презирателно съв устни.

О, не, отказвам се. Стига с тия простоти. Да си ги пише Фримана...

Pandora

МЪЖЕТЕ

Пия голям Джак.

Байно, с наслада.

Огънчето на шигарата танцува в очите ми, останя очилен отблъсък по монитора. Стикът докосна някакът ефирно острив, трептящо в сумрака пред мен.

Пълзям ръка по клавиатурата. Под пръстите си усещам гравицата, удобна, позната дръжка на меч. Оголдам зъби в хищна усмивка. Майната им на метафорите. Никога не съм си падал особено много по герата.

Отпускам се назад в стола си, наслаждавайки се на мига. Нова битка. Нош щан с превърта остротата на стоманата си. Не живеем ли за това в крайна сметка?

Усещам как думите трепят по острието. Моят меч от слово, който вече разсича въздуха.

Лек поклон за новия ми опонент.

Начало.

Кам' сме прости...

Като за начало, ще ме избихваш за фалическата метафора в убода. Покъсно ще я оправдава, но още не ѝ е дошло времето. В крайна сметка все още сме в пещерата. Същата онази пещера, която е белязала началото на взаимоотношенията ни и във голяма степен и в избръкалата подгъзнатини то разни подно вливатели на дон денешни внушенци (да, бе, член Юн, ама обещад да не казваш на никого). Явно там някъде, край огъня, разпален в земните негра, се е роди и този вододор, от свете страни на който сме се избрали със своята съвест с теб. В онзи избачен обликът на перфични полови белези. Метафора, да. Но го възприемай буквально, че току-вик спора ни приключи на мястото, където се разрешават всички разнополови разпреди. В каменната прегръденка на същата тази пещера, в съвестта и топът кръв на същата този огън, когато можък и женско стават едно и да сълвят като точно в кул и кой е драм мамута започва да излежда наел и далечен. Което обача би се отразило пагубно на крехката психика на младата ни аудитория. Пък и би го разочаровало лекчко. Все пак подхождаме с обещане за дует, нали?

Какво да направя – гори само при мисълта за красива жена крилат на упоменанията от теб слаб мъжки ангер се разлагат на пепел, разпиляна от вихъра на замълваливация семитата на насог. И това е може би едноизвестна точка от темата ти, с която ще се съглася безпрекословно. Факт е, че мислим с онзи си работи и сме правобойните точно като тях. Признание, което обаче води след себе си основната теза в моята полоби на този дружески гул.

Тази на правобойност, скъла, ни прави силни. Съвършенството е стапа в простието наща. А ние мъже – не вървам да опровергавам това – сме изумително прости. И правобойните. Водени от инстинкти си. Което е изключително важно условие за победителите. И докато вие – любими наши жени – се разплявате между дълести и стопии и ивеи, интереси, ейности, емоции, единствено нещо, което ще ви попреши да се разлагнете окончателно в истеричен облак от хаос че бъде същата онази прокълната верига, приковаща ви към колонна и перанята. За Ваше добре б, повържавайте ни. А описаната слапа от качествата ми прилича по-скоро на онези мулти-устроиства, в които има по много от всичко и нищо от това всичко не е върши работата.

Дад ми едн простибот мобилен телефон, по който мога да кроша на подчинение си и повържавати ми, ще събрша с него повече работа, отколкото ти с модернистично си самусунче с трите камери, пилингкатата за нокти и вградените санфири в капачето. И – което е по-важно – моята мобиена тухла ще ми служи още години, за разлика от твоято мултифункционално бижу, в което шансът за фатална побреда настъпства, с нарасване броя на приложението му.

Ние мъжете сме добри в едно нещо. В това да бъдем идущи. И честото казано слabo ни интересува, че вие сте добри бъв всички останали. Все пак тук си говорим за сила, а не за мултифункционалност, нали?

Мъжка СВИНА!

Не искам да се правя на интроверсен, но юрка да отбележа, че и това за-

ше определяне за нас топли хладното ми сърце. Имаш ли идва защо на Коледа ядем свинско? Това е рещицираната в християнството езическа традиция за жертвопринощението, белязваща Възраждането на земята и началото на новия кръговрат. А жертвата е именно някое невинно прасенце, защото точно Свинята е митично същество, единственото същество, което е способно да намери изхода от лабиринтите на отвъдното.

Да бе, противно на всичка селскостопанска лошка бащ Свинята е символ на оцеляването и на прераждането. Иронично, а?

Разбирали ли, ние сме прости, кални, грухтищи, но оцеляващи чада на майката природа. Както казах горе – говори за сила. А се опитваш да промиваш на твояте на свински бързун гръб меч, елегантна рипа със сребърни църкустации и бръжката. Три твоя рапирана е в ръцете на дуелест, които е чад правилата за употребата ѝ в приложения в комплекта инстрикторски мениър. Между следобединия си чай и привечерното шиене на гоблени.

Ако изобщо сте печелили някакви побеги в побоят Кей-Е-По според, по-вървай ми, причината за това е било в тъпкото изумление на пътният Барварин с ту-хендре-корса, когото момичката е смущила, докато той е опитвал да асимилира идията за жените като силен пол, а съкся се опитваш да ги обясниш, че те би следвало да са таука, но Златата Сърба ® им пречи да са. Което е малко тъжно.

И нека се свети името ни...

Конспирации, казавах... Е, да, идвали сме погло на моменти, признадам. Знаех го онзи пръв Валенски събор от 325 година, когато разни тълбоко интелектуални инциденти, начело с особено светия Константин Велики си организирали бизнес мийтиш в Никуя и решили, че светът и империята им в частност ще се задъвжат в една много по-правилна монотеистична наоска, ако шатлерът на женското начало бъде дръпнат надлежно.

И исторически доказателств блогарден произход на единствения малко по-центриран и близък до мъжкото господство отроче инцидент от женски пол в оазис книга е бил принизен по обиден курвалък. Което е породило глобалната лабин от неприятни събития през вековете, като

идията за приковаването на жените към печата и коритото за пране май в бил наяд-малкият им/ви проблем. Така или иначе в контекста на горното, мисълта ми не се завърта около потенциално злокобната конспирация, а по-скоро около резонния Въпрос къде са били жените в геополисната интелигентуална сбирка. И къде са били жените на *Всичките* поборни интелигентуални сбирки, на които са се раздавали събрините на човечеството и техните таука. Мога да ти кажа къде – на някоя от свояте „женски сбирки“, на които са си говорили за „ония задници“, докато са мерили куките за платене. Знаеш ли защо иметата на някои наистина велики жени са останали в историята? Защото са се борили и извързали мястото си в нея, наистам да са оплакват от мъжкото подчинителство.

Прочее ние мъже си имаме една гробджичка сума, с която наричаме членове от нашия лагер, които много го-вортят и малко гействат. Лутка. Събяща ли лоиската на употребата ѝ?

Vae Victis...

Чест за победените няма, мила моя. За тях има само страдание... Странданието от това, че имат потенциала да бъдат, но не са. В своята теза не защтаваш идията за жените като силен пол, а съкся се опитваш да ги обясниш, че те би следвало да са таука, но Златата Сърба ® им пречи да са. Което е малко тъжно.

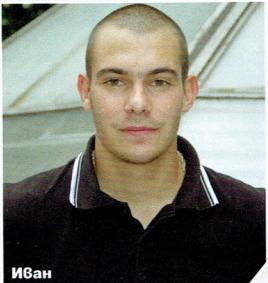
В краина сметка, развали в мен уважение с думите си и за това смятам да спра с аматаке в 8 зоуи туда, на който ме предизвика. Не жела кръвта ти. Пък и считам, че изходят от битката така или инче в ясен.

Но преди да си тръгна – обещах да оправдам фалическите препратки от началото. Нали знаеш, че *лавица* означава ножница... Топлото и уютно място, където оръжието да си прибере сред битката, меката тъкан, която внимава стоманата му да не нарани някого. И парчето кожа, което мечът ще напусне, за да проблесне в славата на следващата си битка...

Snake

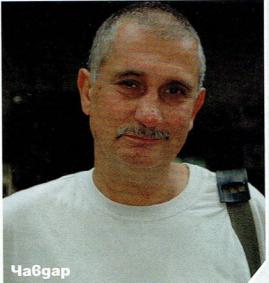
Кое филмово чудовище бихте искали да бъдете?

анкета



Иван

- Гаргамел от Смърфите



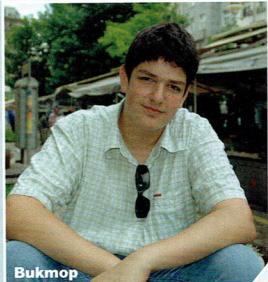
Чавдар

- Не искам да бъда чудовище, защото
добър.



Мартин

- Франкенщайн



Боктор

- Бих искал да съм Дракула, защото е
безсмъртен.



Иван

- Жокера – щомто е голям пич и много
ме ражда!



Иванчо

- Ама аз не гледам такива ужасни
филми!!!



Костмагин

- Аз мисля, че тия филми нишо не
дават на младото поколение. Преди
десетина години боядис тук са един
канадски изследовател и каза, че там са
изпуснали младите влече.



Беко

- Годзила, ма не знам защо...
- Може ли да те снимам?
- Ма да сваля ли гашите?



СЪДЪРЖАНИЕ

- | | |
|----|-----------------------|
| 87 | HardwareBG.com |
| 91 | ПИСМА |
| 93 | Фийчър |
| 98 | Мрежови
потайности |



Изврати SMS на номер
2260
и **Globul**

Обади се от стационарен телефон на
0900 40 400
и **Globul**

www. **fresh**.bg

мелодия ТОП ХИТОВЕ

helena paparizou - my number one **НОВО**
руша видениев - ози **НОВО**
элпситу - 3 в 1 **НОВО**
angelica arubash - love me tonight **НОВО**
the black eyed peas - don't phunk with my heart **НОВО**
ash - tike tike kardi **ХИТ**
irene cara - fame **ТВ ХИТ**
устата - всички дрехи ми пречат **ХИТ**
usher - caught up
gunter feat samantha fox - touch me
уди кълкова **ХИТ**
50 cent ft. olivia - candy shop **ХИТ**
nelli ft. tim mcgraw - over and over
james brown - i feel good
chemical brothers - galvanize
румънска и енчев - gillai **ХИТ**
брата магнастян - бай малага **ХИТ**
adrian minuit - diskoteka boom
elina & costi - neascuzi si suparari
eminem - mockingbird
uniting nation - out of touch



МОНО ПОЛИ

422395 422416
422396 422417
422397 422418
422398 422419
422399 422420
422400 422421
422401 422422
422402 422423
422403 422424
422404 422425
422405 422426
422406 422427
422407 422428
422408 422429
422409 422430
422410 422431
422411 422432
422412 422433
422413 422434
422414 422435
422415 422436

TRUE TONES

ама че си глупава **422437**
към** а миризива **422438**
си телефона
велик е нашият войник **422439**
единги го ма **422440**
в хладил марки **422441**
мама каза че ще ми **422442**
купи куче, ама друг път **422443**
много пъти съм си напивал **422444**
нама, нама проблеми никви **422445**
стани, ми дама на бала **422446**
ти си чукундур **422447**
муха **422448**
стар телефон **422449**
чела **422450**
сънкаре по мащка **422451**
весело човече **422452**
куче касинка **422453**
петел **422454**
вълк **422455**
бебешки смех **422455**

САМО ХИТОВЕ

ах, ша ма самоубийщ **422456**
мания той пак зъвни **422457**
каде си ма парцал **422458**
баба ага **422459**
реч на тодор живков **422460**
смс **422461**
организъм **422462**
ало, ало **422463**
ало шефе **422464**
готин смех **422465**
попървашон **422466**
патка с патка такава **422467**
сосна посъни **422468**
формулка 1 **422469**
тасмански дявол **422470**
отбор легенда цска **422471**
хеликоптер **422472**
бомбардировки **422473**
панника **422474**
аадаа крокодил **422475**
бебешки смех **422476**

* ХИТ ВИДЕО КЛИПОВЕ

само при нас

румънца и енчев - ивана - не е
ваша работа **422485**
амет и 88 - i love you **422486**
глория - изловед **422487**
мая - party time **422488**
422489

fresh

преслава -
даволско желание



ъпсурт - 3 в 1



устата - всички
дрехи ми пречат



цветни картички



как да поръчам?

Важно

* за да провериш, дали можеш да
поръчаш даден продукт за твоя sms, зареди
wap.fresh.bg през мобилния си телефон (wap browser) и въведи кода на продукта

поръчка с sms?

изпрати sms на номер

2260 за **Mtel** и **Globul**

с кода на продукта и
индекс на марката.

Изпрати sms в 2 лв. без дос

индекс на марката.

Nokia E Sony Ericsson

Siemens A Alcatel

Motorola Mitsubishi

за да поръчаш цветни

картички, полифонични мелодии,

игра и анимации,

трибва да имаш активиран WAP

и съответни настройки

пример за поръчка:

за контакти: info@fresh.bg

позволява с sms, тъй като

най-нови 40 400

и следващите

минути на

изпрати sms на номер

2260 за

Mtel и **Globul**

с кода на продукта, индекса на

и номера на GSM и

приятел!

15 лв./мин. без дос

индекс на марката.

Изпрати sms на номер

65160 за

Mtel и **Globul**

с кода на продукта, индекса на

и номера на GSM и

приятел!

15 лв./мин. без дос

индекс на марката.

Изпрати sms на номер

2260 за

Mtel и **Globul**

с кода на продукта, индекса на

и номера на GSM и

приятел!

15 лв./мин. без дос

индекс на марката.

Изпрати sms на номер

2260 за

Mtel и **Globul**

с кода на продукта, индекса на

и номера на GSM и

приятел!

15 лв./мин. без дос

индекс на марката.

Изпрати sms на номер

2260 за

Mtel и **Globul**

с кода на продукта, индекса на

и номера на GSM и

приятел!

15 лв./мин. без дос

индекс на марката.

Изпрати sms на номер

2260 за

Mtel и **Globul**

с кода на продукта, индекса на

и номера на GSM и

приятел!

15 лв./мин. без дос

индекс на марката.

Изпрати sms на номер

2260 за

Mtel и **Globul**

с кода на продукта, индекса на

и номера на GSM и

приятел!

15 лв./мин. без дос

индекс на марката.

Изпрати sms на номер

2260 за

Mtel и **Globul**

с кода на продукта, индекса на

и номера на GSM и

приятел!

15 лв./мин. без дос

индекс на марката.

Изпрати sms на номер

2260 за

Mtel и **Globul**

с кода на продукта, индекса на

и номера на GSM и

приятел!

15 лв./мин. без дос

индекс на марката.

Изпрати sms на номер

2260 за

Mtel и **Globul**

с кода на продукта, индекса на

и номера на GSM и

приятел!

15 лв./мин. без дос

индекс на марката.

Изпрати sms на номер

2260 за

Mtel и **Globul**

с кода на продукта, индекса на

и номера на GSM и

приятел!

15 лв./мин. без дос

индекс на марката.

Изпрати sms на номер

2260 за

Mtel и **Globul**

с кода на продукта, индекса на

и номера на GSM и

приятел!

15 лв./мин. без дос

индекс на марката.

Изпрати sms на номер

2260 за

Mtel и **Globul**

с кода на продукта, индекса на

и номера на GSM и

приятел!

15 лв./мин. без дос

индекс на марката.

Изпрати sms на номер

2260 за

Mtel и **Globul**

с кода на продукта, индекса на

и номера на GSM и

приятел!

15 лв./мин. без дос

индекс на марката.

Изпрати sms на номер

2260 за

Mtel и **Globul**

с кода на продукта, индекса на

и номера на GSM и

приятел!

15 лв./мин. без дос

индекс на марката.

Изпрати sms на номер

2260 за

Mtel и **Globul**

с кода на продукта, индекса на

и номера на GSM и

приятел!

15 лв./мин. без дос

индекс на марката.

Изпрати sms на номер

2260 за

Mtel и **Globul**

с кода на продукта, индекса на

и номера на GSM и

приятел!

15 лв./мин. без дос

индекс на марката.

Изпрати sms на номер

2260 за

Mtel и **Globul**

с кода на продукта, индекса на

и номера на GSM и

приятел!

15 лв./мин. без дос

индекс на марката.

Изпрати sms на номер

2260 за

Mtel и **Globul**

с кода на продукта, индекса на

и номера на GSM и

приятел!

15 лв./мин. без дос

индекс на марката.

Изпрати sms на номер

2260 за

Mtel и **Globul**

с кода на продукта, индекса на

и номера на GSM и

приятел!

15 лв./мин. без дос

индекс на марката.

Изпрати sms на номер

2260 за

Mtel и **Globul**

с кода на продукта, индекса на

и номера на GSM и

приятел!

15 лв./мин. без дос

индекс на марката.

Изпрати sms на номер

2260 за

Mtel и **Globul**

с кода на продукта, индекса на

и номера на GSM и

приятел!

15 лв./мин. без дос

индекс на марката.

Изпрати sms на номер

2260 за

Mtel и **Globul**

с кода на продукта, индекса на

nVidia GeForce 7800 GTX



Bеки запален геймър, а и не само, ще иска да има най-новия и бърз хардуер в компютъра си. Още повече като стане сумма за видеокартата - ключов компонент, когато говорим за по-новите игри. Бавната видеокарта означава слабо ниво на детайлни, ниска разделителна способност и недостатъчен брой кадри в секунда за нормална игра. Същевременно с видеокарта от Висок клас получавате възможност да играете на максимално качество при



И докато в последните няколко месеци от ATI като че ли „спят“, обявявайки новите си видеочипове и технологии само на хартия, конкуренцията от страна на Nvidia действа активно. SLI технологията продължава да се развива и поборява, а съвсем насърко гори беше пуснато новото 7-мо поколение видеочипове и съответно видеокар-

ки от серията GeForce 7800 GTX, базирани на тях. На практика, ако в момента искате да притежавате най-бързата видеокарта, то изборът Ви е напълно ограничен само до GeForce 7800 GTX-базирани модели на различни производители.

Точно 24 часа преди редакционното приключване на броя успяхме да се сдобием новия флагман на nvidia – GeForce 7800GTX и нямаше как да не проверим с колко по-брза е новата видеокарта спрямо предишните

модели и на ѝ – вече дали наистина си заслужава да похарчите над 600\$ за нова видеокарта. Лично аз бих дал толкова много пари, само ако съм напълно сигурен, че в поне 8 следващица година с нея ще може да се играе без проблеми на всички новопоявили се заглавия по-нане на 1600x1200 резолюция с максимално ниво на детайлност. Това естествено никой не може да го гарантира, но предвид че в момента се твърди, че това ще бъде карта

та за безпроблемна игра на Quake 4 и Unreal 2007. Предвид обаче темповете на обявяване на нови и все по-брози видеоконтролери, до 2007 година вероятно ще станем свидетели на поне още 2-3 нови и по-брози поколения.

Всак пак да видим към момента какво може да ни предложи GeForce 7800 GTX като производителност в някои от най-популярните, вече излезли игри и приложения.

Ще се спрем с гве-три суму на параметрите на 7800GTX:

256-bit GeForce 7800 GTX (430MHz clock)

302 Million transistors 8 Vertex Shading Units

24 Pixel pipelines

256MB 256-bit 1.6ns (8x32) GDDR3 Memory (630MHz clock - 1.26 GHz effective)

PCI Express x16 Compatibility (PCI Express Compliant)

Integrated NVIDIA TV Encoder (HDTV, S-Video, Composite.)

Integrated NVIDIA VIVO (S-Video, Composite.)

Dual DVI-I Connectors

38.4 GB per second memory bandwidth

NVIDIA PureVideo Technology

DVD + HDTV Decode assist up to 1920x1080p resolution

Integrated Dual 400MHz RAMDACs

1 Dual Link TMDS DVI Connector

1 Single Link TMDS DVI Connector

NVIDIA Digital Vibrance Control (DVC) 3.0

Support for Microsoft Video Mixer Renderer (VMR)

Advanced adaptive de-interlacing

Какви е разликата между GeForce 7800 GTX и 6800 Ultra?

GeForce 7800 GTX използва нови верmekni, пикселни и текстуриращи процесори в сравнение с GeForce 6800 Ultra. Поборенията са съвсички ключови насоки, забавящи производителността при използване най-вече на шейдъри.

Какви са основните поборения в сравнение с 6800 Ultra?

- При GeForce 7800 GTX вече има 24 пикселни конвейъра, спрямо 16 при архитектурата на 6800 Ultra

- Оптимизирани за по-голяма ефективност конвейъри, осигуряващи по-добра производителност и гъвкавост при работа с шейдъри

- Нови верmekni, пикселни и текстуриращи процесори

- Повишени тактови честоти

GeForce 7800 GTX-базираните графични карти се нуждаят от включването на един допълнителен захранващ конектор. Препоръчително е 350W при една карта и 500-550W при гве в SLI режим. Имайте 8 предвид, че марки като Codegen, JNC и др. подобни не отговарят на никакви спецификации и използвато им гори с по-слаби карти от тази е крайно опасно!

В GeForce 7800 GTX е поборена PureVideo технологията, чрез добавяне на нови алгоритми. В следствие на което вече се поддържа deinterlace при до 1080p резолюция (HDTV). Видео процесори

те също така са програмируеми, което означава, че с излизането на нови видео формати може да бъде добавена поддръжка за тях само с нова версия на драйверите. Допълнително GeForce 7800 GTX поддържа хардуерно ускорение при декодирането на WMV-HD потоци, което намалява многократно натоварването на централния процесор.

В момента са обявени само модели с 256MB памет, но ако пазарът и новите игри „поскакат“, ще се появят и модели с 512MB памет. Самото ядро поддържа 512MB памет и е въпрос на време да се появят такива модели.

Новото ядро е съвместимо с HS1 бридж чипа, но за момента не се споменава за версии видео карти, работещи на AGP слот. Предполагам, че ако пазарът е венчутално (минимални шансове) го изиска, те ще се появят. Опитвайки се да наложи SLI като решение на nVidia, определено не им е изгодно да правят каквото и да е за вече старата AGP шина.

Има и една добра новина за по-вечето гейъръти в България. С появяването на 7-ма серия, досегашните лидери от 6-та серия няма да се спрат от производството (ще са налични поне до края на годината), а ще минат в по-ниския клас и ще са на доста по-приемливи цени.

Очакваната цена за крайни клиенти е от порядъка на 600\$. Предполагаме, че в България ще се появят на подобна цена. Естествено, не трябва да се забравя и фактора ДДС....

Картата, която тествяхме, е референтната карта на nVidia – каквато са получили всички големи

сайтове и списания за тестове. Надявам се след време да видим и по-разнообразни образци от големите партньори на nVidia – ASUS, MSI, Gigabyte.

Интересно беше, че за разлика от 6800 Ultra, тази карта води с доста по-малък радиатор, който не заема 2 слота. Въпреки това той не се справя зле – температурата в idle режим в около 45C градуса, а при натоварване съзира до към 75C градуса. Предполагам, че някой от партньорите на nVidia ще пусне и версии с по-ефективно охлаждане.

Тестова система:

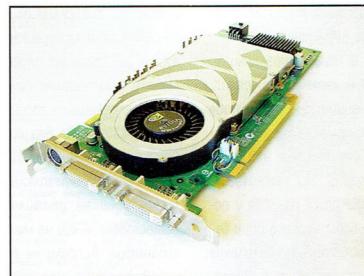
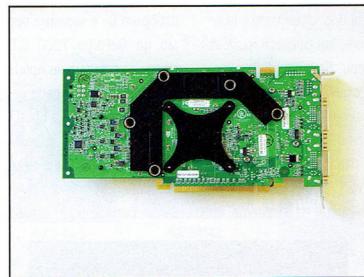
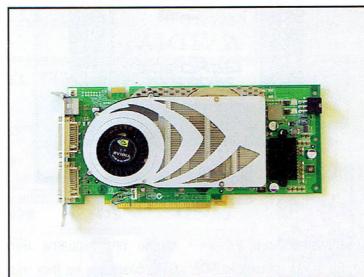
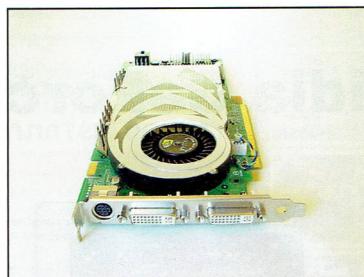
AMD Athlon64 3000+ BOX @ 2100Mhz
EPoX 9NPA+ SLI @ 234Mhz FSB
2 x 512MB DDR400 Samsung memory @ 234Mhz
80GB Hitachi 7K250 P-ATA
645W SuperMicro Server PSU
21" DELL Monitor

nVidia GeForce 7800GTX PCI-E
MSI GeForce 6800GT PCI-E
2 x MSI GeForce 6800GT в SLI режим.

Искаме да благодарим за бързата реакция на фирмите, които ни предоставиха хардуер за теста: ASBIS – официален представител на AMD и Hitachi.

Solytrade – официален представител на EPoX и MSI.

Оувърлокнахме малко процесора и паметта, защото просто нямаше време да се търси по-мощен процесор преди приключването на бояд. А и за съжаление „правилният“ за побежден тест процесор – Athlon64 FX55 – не е наличен в България и се доставя само по поръчка.



Решихме да сравним 7800GTX с най-мощните карти от вече „смарта“ 6-та серия налични на българския пазар – 6800GT. Разликата в производителността между GT версията и Ultra е голяма и няма да обърка резултатите от теста.

За съжаление не остана време да изтестваме и Вземето спешано за теста Sapphire Radeon X850XT PE, защото времето беше против нас. Резултати с него а и с други интегрални карти ще можете да видите на сайта ни – www.hardwarebg.com след излизането на броя.

Решихме, че е губене на време да пускаме всички тестове в разрешения, по-малки от 1280x1024, защото ако дадете пари за тази карта (или гори за една 6800GT) то ще е срамота да не можете да играете повече от добре на разрешени 1280x1024 и нагоре...

Беше повече от ясно, че 7800GTX ще е по-бърза от 6800GT – в това спор няма. Интересно ни беше, обаче, дали новотоядро ще успее да се пребори с гве 6800GT, пуснати в SLI режим. От резултатите се вижда, че в ситуацията е малко патова – около 50 на 50 са разпределени „златните“ медали. В някога игри SLI е по-добрият вариант, а други си личи че ефектът от SLI не отпрабва очакванията. Това е интересно, защото nVidia все повече и повече ще наблига на SLI технологията – като маркетинг и като разширение – особено след като съвсем скоро на пазара ще се появят и първите Crossfire решения от конкурента ATI, които също ще се борят за пазарен дял.

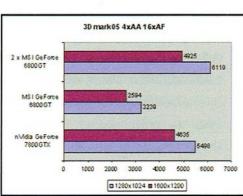
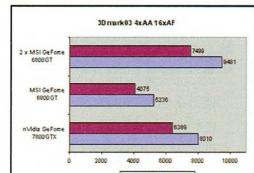
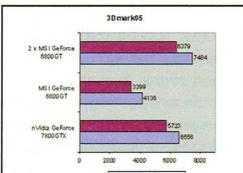
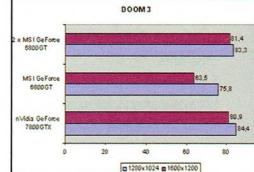
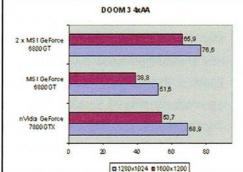
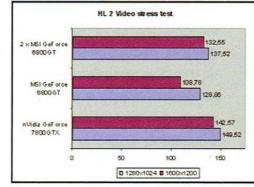
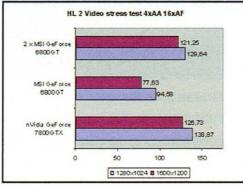
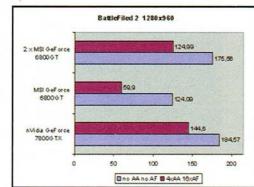
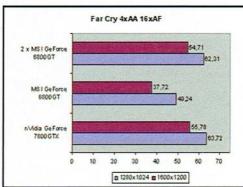
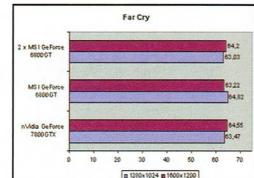
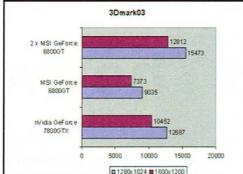
Преподлагам, че след прочитането на тази статия всеки от вас ще има някакво мнение по-въпроса – струва ли си SLI? Струва ли си новата видеокарта? Тези от вас,

които са пред ъпгрейд, ще се питат кое е по-добре да вземат.

Истината е, че нямаме готов отговор на тези въпроси. SLI определено ще продължи да се развива и ефектът от него ще се вижда все повече и повече. За момента единствените приложения, които по-добре наистина пълноценно, са 3DMark03 и 05, които обаче са просто синтетични тестове, показващи какво трябва да очакваме в игрите (неща които госта време още няма да видим).

Дали си струва новата видеокарта? Ами най-малкото nVidia ще имат пари за нея – значи струва :-). Майтана настрана, но карта-та определено е най-бързото нещо (за момента), което сме виждали и пипали. Ако можете да си я позволите, няма да съжалявате ни най-малко, но ако цената ѝ е висока, със сигурност няма и да сте прецакан, ако вземете 6800GT, което както се вижда от тестовете се справя също доста добре.

Какво да вземеме. Ами... на този въпрос трябва да си отговорите сами. Две 6800GT в SLI излизат около 970\$, а 7800GTX се очаква да е към 700\$ (и вдвети цени са приближителни с включчен ДДС). Ако ѝ притнесява, че в момента SLI-то не е наблягате по-бързо, а е по-скъпо – спокойно! nVidia ще направят всичко възможно да оптимизират SLI покрай. С всеки изминат грайвер ще има все повече и повече подобрения и оптимизации. Същото важи обаче и за новата 7-ма серия. Правдата SLI с гве 7800GTX (пожелаваме на всички от сърце да могат да си го позволят!), ще определено ще сте „на върха на сладоледа“ и до финалите ѝ геймърски старини няма да има игра, която да ги се опре!



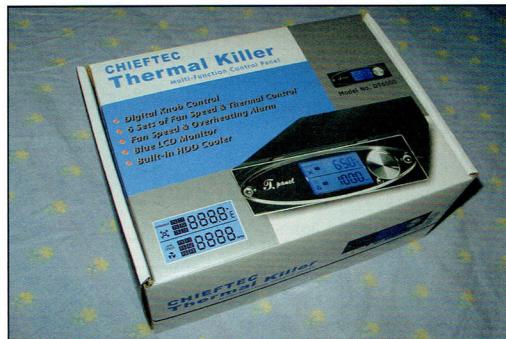
Chieftec Thermal Killer DT6000

Aтмото е времето, когато най-ясно проличава колко добре е асемблиран един компютър и дал е помислено достащично за неговата надеждна и безпроблемна работа гори и при по-тежки условия. Или с други думи в стая, в която температурата на въздуха по принцип се е 30 градуса, 8 кутията на компютъра настапва истински аг.

Много често компютърите започват да се държат нестабилно, когато настъпят лятните жеги и синият екран на Windows става честа гледка на екрана на потребителя. Естествено най-лесното решение се свежда до добавянето на още някоя друга перка в кутията, която закрепва положението. Това обаче се постига с цената на увличането на издаванието от компютъра шум, който не е сред най- приятните, особено ако компютъра се намира в хол или не гайд си боже в спалнята.

Решението на проблема с шума е в поставянето на контролери за оборотите на перките, така че да може да управлявате скоростта им на въртещите се в зависимост от това, което вършите на компютъра. В допълнение можете да поставите и някоя друг термодатчик с LCD еcran, за да може да следите визуално и температурата на основните компоненти (процесор, памет, чипсет и прочее). Дотук добре, но като си представим, че трябва да направим това за 4-5 перки - нещата стават малко по-сложни.

На помощ, изба един интересен продукт от Chieftec - добре познатата фирма у нас, занимаваща се основно с производството на кутии за настолни и сървърни компютърни системи. Става дума за многофункционалния контролен панел Chieftec Thermal Killer модел DT6000 предлаган у нас от фирмата Перси на цена от 47 долара без ДДС.



Последен отблъзко

Устройството представлява щифров контролер на оборотите на до 6 вентилатора. Освен това разполага с възможност за измерване на до 6 температури, аларма за спиране вентилатор или търпение бавното му въртене, както и за прегряване на даден компонент. Същевременно с DT6000 получавате и възможност за охлаждане на един стандартен 3.5-инчов твърд диск - кутията на устройството е алюминиева и приема лесно топлината, отдавана от гъска, като допълнително има поставена и перка за охлаждане на електрониката му. Малко по-напред ще разгледаме подробно всяка една от тези функции, а сега нека се концентрираме върху самото устройство.

Целият корпус е алюминиев, боядисан в черно, като само предният панел е пластмасов. Отворът върху панела е поставено прозрачно пlexiglasово предпазно покритие, което има за цел да защити от повреди LCD екрана.

В предната част на устройството са също информационни LCD екран със синя подсветка, имащ на разположение един малък бутон, служещ за превключване на отчитаната температура между целий и фаренхайт и контролния потенциометър за управление на всички останали функции.

Отварянето на устройството е съвсем лесно, каквато се захваща от две пластмасови зъбчета, които при легнатиск го освобождават. След като свалим капака, вътрешните захранващи кабели на панела, охлаждащата перка за електрониката на твърдия диск и на устройството. В предната част отстрани са разположени и конекторите за вклъчване на кабелите за вентилаторите и термо-сондите за отчитане на температурата. Стандартно на първата позиция за вентилаторите е съврзаната перка за охлаждането на гъска. Ако не смятате да използвате тази функция на устройството, можете да я изключите и да съвр-

жете стандартен удължителен кабел на нейно място. От Chieftec са предвидили тази възможност и са вклъчили 6 удължителя кабела за всеки случай.

Поглеждайки долната страна на пакета видяхме, че перката е положена директно до дъното на устройството. Това означава, че за да има никакъв ефект от нея, не трябва да са на долната 5.25-инчова позиция да поставяте друго устройство. В противен случай ще се раздвате със силно бучене, без да има особена полза от охлаждането на електрониката на твърдия диск.

Кабелите за вентилаторите са съвсем от別人ен едни от друг, така че можете да съвржете само колкото са ви необходими в момента, а не всичките. При термосондите обаче нямаете такава възможност, защото и шестте са на разположение на един общ конектор, така че ако го вклъчите, задължително и 6-те се активират (отчитат температура), независимо дали ги използвате или не. В тестовата система се оказа, че има достащично места, където да се сложат и 6-те термо-сонди, без да се налага се налага използването на всички конектори за контрол на оборотите.

Инсталация

Процеса по инсталация е максимално





улеенс, Въпреки че отнема немалко време, още побече ако смятате да се използвате от възможността за управление на 6 перки и да поставите всички термо-сонги на различни компоненти в системата.

С цел да не се обвркате, всички един уძължителен кабел за вентилатор е номериран с цифри от 1 до 6, както и всяка своята възможност за термо-сонг. Това улеснява значително разделянето по гъбички на кабелите след като инсталирате многофункционалния панел в кутията. В комплекта са включени и лепенки за всяка една термо-сонг, които имат за цел да помогнат в закрепянето на датчика, независимо къде сте избрали да го поставите.

При включването на конектора на термо-сонгите няма как да се обвркате и да го поставите на обратно благодарение на специалното „зъбче“ върху самия конектор.

Препоръчително е да включите датчиците и кабелите за вентилаторите преди да поставите твърдия диск в задната част на устройството. В противен случай ще бъде леко затруднено на мялото на твърдия диск, което обаче не прави неизбежното включване им в по-следствие.

Както споменяхме, след поставянето си твърдият диск не възпрепятства включването на конекторите, а само го затруднява. Между тях и самия диск остава достатъчно разстояние, но все пак е по-добре да го включите предварително.

След като захраннете твърдият диск с винтовете отдолу, можете да замъ-

рите канака, като той прилепва почти пълното за горната му повърхност. Затова е добре да не прибръзвате със заместването на първата термо-сонга от диска.

След затвърждането на канака, малко от задната част на твърдия диск остава да сътрячи от края на мялото на многофункционалния панел. Не се беспокойте за това, твой като това е направено за по-удобното включване на конекторите към твърдия диск. Така не е необходимо да свалите цялото устройство, ако се наложи да сменяте интерфейсния кабел на диска или да промените състоянието на жълтата на диска.

Управление

За управление и настройка се използва изцяло бутонна тип потенциометър, като с единкратно кратко настискане се преувеличва между шестте гъвкви температура и обороти. При въртене наляво и наясно се променя стойността на оборотите и се настройват алармите за прерязване и спиране на вентилатор, а със задържане за около 2 секунди на бутоната напишат се преминава в режим за настройка на параметрите на двете аларми за избрания гъвква.

Когато бъде включено захранването на многофункционалния панел, автоматично се активира и синхронноста подсветка на LCD екрана. Излъчваната от него светлина излъчва слаба през деня, но вечер при тъмна околна среда създава доста приятен ефект и спомага за превърка на даниите. За съжаление не е



предвидена възможност за изключване на подсветката, което би било удобно, когато ползвате компютъра вечер и не желаете тази допълнителна светлина.

Охлаждането на твърдия диск се спазва сравнително добре и функцията успява да поддържа температурата на диска в нормални граници, дори без вентилаторите да работят на максимални обороти. Максимумът на перката е 4100 оборота, но тъй като при работа на токовата мълчуща шума, използваме намалени обороти до 3500.

Стандартните температури на претоварен диск (80GB Hitachi Deskstar GXP 180), без каквото и да е охлаждане бяха сравнително 46 градуса при сладо използване на диска и до 51 градуса при продължително голям напотваване. След поставянето на диска в алюминиевия многофункционални панел, температурите спадаха до 37 градуса при сладо напотваване и до 41 при продължително дефрагментиране на диска. Температурите са под препоръчения максимум от около 45 градуса, с цел запазването на диска в отлично състояние с използването на охлаждащата функция на DT6000 при това с перка, работеща под максимума си (на максимални обороти се създава още по около 2 градуса от температурите).

Точността на отчитане на температурите от термо-сонгите е в много задоволително ниво. Температурата, отчитана от 6-та датчика беше потвърдена от средно качествен мултициплит с възможност за измерване на температура и от термо-сонга, като разликите бяха в границиата на плюс/ми-

нус до максимум 1-1,5 градуса. Шо се отнася до точността при задаване на оборотите на перките, потенциометърът ви позволява да ги задавате с точност до 10 оборота, като обаче заради леките вариации в подаваното напрежение реалните обороти на вентилаторите се движат в границата на плюс/минус около 20 спрямо зададените. На практика, напримершто, когато бива подавано към перките, може да бъде определено в границата между 5 и 12 волта на малки стъпки.

Плюсове и минуси на DT-6000

За някои от тях вече споменахме в текста, за други ще споменем направо тук, в заключителната част. Като цяло смятаме, че многофункционалният панел е доста добро устройство и малко неосторожни, които има, далеч не са сериозни.

+ Плюсове

- 6 термодатчика и контрол на 6 перки
- Възможност за задаване на аларми
- Функция за охлаждане на твърд диск
- има подсветка на LCD екрана
- добра цена за такъв тип устройство
- 47\$ без ДДС

- Минуси

- подсветката не може да се изключва
- малко неудобен бутон за управление на устройството
- гравиран звук при прееключаване между отчитанията

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



СВЕТАТА ТРОУИА НА ROLEPLAY ГЕЙМИНГА

Триумфът и драмата зад кулисите на три от най-култовите игрални студия на CRPG сцената

Автор: Duffer

Спечелили си през годините славата на едни от най-затъбочените, интригуващи и привлекателни игрални заглавия, RPG играчите винаги са били забавление за посетителите на играчи. Комбиниращи сериозни, комплексни истории, оригинални и боязни бойни системи, както и разнообразни похвати за изразяване и развитие на персонажите, този тип игри традиционно привличат към себе си по-зримите геймъри, склонни да отдават повече време и вниманието на разучаването и облагдането тъкнестите. Разбира се, тук става дума най-вече за „истинските“ ролеви игри. Но мисля, че всеки RPG маниак тъка или иначе идентифицира този жанр само и единствено със сериозни, заслужаващи като *Fallout*, *Planescape Torment* и *Baldur's Gate*, а не със стилизиран хак'ен'слаш ролеви погодки, като *Diablo* или *Sacred*.

Логично възниква въпроса: „Кои точно са компютните, свързани такива „истински“ игри?“ Как се спазват те на един от толкова майнстрайм ориентиран пазар? Как съумяват да оцеляват и да се развиат, предлагайки една същинско сложна и комплексна форма на забавление на масата играчи, които все повече търсят лекота на

усвояване, концептуална простота и не се интересуват прекалено много от оригиналност и иновации?

Отговорът на този въпрос не е никак лесен, нито единствен. Някои от тези компании бързо прехвържават на своя триумф и макар да оставиха след себе си незабравимо наследство от фантастични заслуги, потънха и безславно се удавиха с водоворотите на винаги бурното и лътното море на електронно-развлечателната индустрия. Други съумяха гъбкаво да се приспособят към динамично променящите си условия на пазара и продължават да хъжат успехи на роловата сцена, като всичко и всички, сякаш напълн на измамната съфа. Това е една история, големите бранца. Разказ за технически успехи и провали, за радостта и трюмата. За възхода и падението на един от най-великите игрални и развлекателни жанрове...

Играйте на роли.

Хронология

Преди компютърните ролеви светове, но времето когато земята на Aka-

Iabath беше все още пуста и неустроена, негокосната от електронното алтер ego на нито един играч, бе Ерата на настолните (по известни като „paper-and-pencil“ – „хартия-и-моляр“) ролеви игри. Много хардкор RPG играчи и днес твърдят, че именно в това се заключава същността на руолплей гейминга – бъвъдъщността на истинско сощано общуване, интеракцията лице в лице. Че никое компютърно RPG не може да пресъздаде гори и една хилядна от духа и атмосферата на една наистина роля игра. В която историорита, разказана от лъвък и опитен Dungeon Master не просто се изправят на участниците играчи, а буквално се „преживяват“. Надхвърля скованите граници, очертани от скучните прабила и съборове от 12-стленните зарове. Превръща се в незабравимо преживяване, в спомен за едно чудно приключение, искрен и неподправено забавление за теб и група приятели.

Чисто хронологично, модерните ролеви игри водят началото си от т. нар. „военни“ игри (wargaming), станали популярни през ранните 60 години на минатия век. Де факто корените на този тип забавление могат лесно да се про-

следят до дълбините на човешката психология и култура – те са просто един усъмнен Вариант на детските игри на „да си представим, че сме...“. Това е именно квинтесценцията на целия роул-плей гейминг.

В края на 1960-те, един запален почитател на подобен род игри решава, че липсата на забавост и фантазия, характерни за wargame системите, са фактор ограничаващи играчите и съесиите с тях бързо омръзват. Постепенно *Gari Gideau* стига до идеята за една много по-плътна играчка система и обобщава тази с група, тървоначална визия. В една средновековна военна игра, която нарича *Chainmail*. В разрез с каноните на подобните игри, в *Chainmail* геймството вместо да следва развитието на няколко реален военен исторически конфликт (като Наполеоновите войни или Американската гражданска война), се разбива в изцяло измислена, фантастична вселена. В последствие тази система е публикувана под името *Dungeons & Dragons* – Първа ревизия. Тя бързо се превръща в истински феномен. Всяко едно ролево заглавие, появило се след 1974 неизменно по някакъв начин е повлияно от D&D.

Computer role-playing game – що е то?

Що се отнася до компютърните ролеви игри, техният генезис не се отклонява база знае колко времето от отъпквания път на цялостната RPG история. CRPG-тата за пръв път се появяват под формата на т.нр. „rogue-like“ Unix игри, представящи прimitивни, двуизмерни „dungeon crawling“ заглавия – чисто текстови или приложаващи елементарна ASCII псевдо-„графика“. Самите те инспирирани от съществуващите разновидности от настолни ролеви системи.

Споменатият поджанр носи името на едно от първите подобни заглавия – *Rogue*, появила се през ранните '80 години. Като нейни претеми се считат *Dungeon* (1975, работеща на PDP-10 мейнфрейм система) и *dnd* (1974, на една от първите PLATO). Всяката само мимоходом (макар да е побече от ясно) – тук изобщо не става дума за комерсиални продукти, нежели за приложения, предназначени за персонални компютри (които просто не са съществували на този етап). Това са мини-програми, създавани от запалени RPG фенове, изполнявани от гигантски изчислителни машини, които по оново време са били собственост и са се използвали изключително от университети, научни институти и военни учреждения.

На малко по-късен етап се появяват т.нр. Multiple-User Dungeons (MUDs), които често се сочат за ронданачалници на така популярните съвременни MMORPG игри.

Някои търсят, че текстовите RPG са еволюирани като разновидност на първите текстови приключенчески игри (куестове). Аз сам по-склонен са съпридржам към тезата, че съвременните ролеви игри във вида, в който се познават днес, са по-скоро некакъв хибрид. Комбинацията, възникнала в резултат на съчетаването на концепциите, стоящи в основата едновременно на текстовите арвенчър игри, rogue-like програмите и MUD-обектите.

Тази меза се покрепя убедително

от идеята, стояща зад една от първите ролеви игри в историята, съчева се често като пример за родонаследник на CRPG от „модерен“ тип. Става дума за известната *Akalabeth* (1980) на *Richard "Lord British" Gerlach* – създателя на станалата по-късно мега-популярна *Ultima* серия.

Търся се, че где са игралните заглавия, формиращи фундамента на всички съвременни ролеви игри – *Ultima* и *Wizardry*. Това са и заглавията, оказали най-силно влияние върху всички появили се по-късно конзоли и PC ролеви игри. (Много от иновашите, които виждат бъл сътят за пръв път в *Ultima III: Exodus*, след това се преброяват де факто в стандарт, с своеобразен канон за RPG жанра).

Културни различия

Съществуват два основни вододела, отграничаващи RPG игрите по определени начин. Единият от тях е игралната платформа. Още от зората на фентъзирането си, съществува подчертана разлика между PC и конзолен роулней гейминг.

Едно от първите конзолни RPG-та например *Tarmin* (1982) – AD&D базирано заглавие на *Intellivision*. Малко по-късно (в края на 1986) *Enix* създават първата серия на легендарния *Dragon Quest* за NES – останал забинаги в историята като едно от най-популярните изгражани заглавия за *Nintendo* платформи. През 1987г. се появява и първата част на друга култова поредица – *Final Fantasy* (1987) на *Squaresoft*.

Факт е очевиден, че върховноначалните си варианти *Dragon Quest*, *Final Fantasy* са взимали доста неща „на заем“ от PC класики като *Ultima* и *Wizardry*.

Другият голям „Вододел“, различаващ видимо типовете RPG-ма, е от „културологичен“ тип. Става дума за т.нр. „азиатски“ и „западни“ ролеви игри. Тук става дума за грастични разлики по отношение както на арт и графично оформление, така и на история, магията и бойна система, набор от характеристики на персонажите, статистика. Отличен при-

мер за „азиатски“ тип RPG са множеството популярни японски ролеви поредици, като *Final Fantasy*, *Phantasy Star*, *Grandia* или *Lunar*. Тези игри често са по-шарени, ярки и изпълнени с цветове от техните западни аналоги. Представящи една характерна „ориенталска“ визия за сливане между духовност и фантазия. D&D базираните заглавия са много, много рядко излечени тук.

Напротивоположния край на скалата са типично „западни“ заглавия, като *Baldur's Gate*, *Diablo* или *Neverwinter Nights*. Тези игри обикновено са по-мрачни, понякога гори с дизайн и арт с хорър мотиви, а героите в тях са рециклирани с много по-реалистични форми и пропорции. Расите често са инспирирани от романите на Дж. Р. Толкин, а най-често използванието системи, на които се базират тези заглавия, са D&D и d20.

Пред-историческа интродукция

Това е накратко теорията и историята. Това са сухите данни в тази тема. Сред тях може би вече ти е направило Впечатление, че доста често бих споменаван заглавия *Neverwinter Nights*, *Baldur's Gate*, *Fallout*. Обяснението е просто – историята на едно вълнение, на един жанр, на една легенда е дело на определени клоучи фигури. Тя е напрътане на идеи и потенциал, осъществени мечти и материализирани сънцица. Тя в човешката драма на група успели – или респективно провали се – хора. Тя е разказ за *Създавателите на историята* – в случая Хроника за онези, на които в най-дълъгия степен бълкъм бива и облика на това, което днес играем, идеализираме, обожаваме и назоваваме с прости чакат арабеската „RPG“. Това е кратък разказ за Тримата Велики – измъкнати жанра от блатото, спасили го от потъване в забвение и начертали нов път за бъдещето му. Показали на света и играчите силата, Мощта на едно истински сино RPG.

Дами и господа, представям ви: *Bioware*, *Black Isle* и *Troika Games*!

Interplay/Black Isle Studios

Да спазваме хронологията – в началото беше само легендарната Брайън Фарго и една малка компания на ентузиасти с безумното име *Boole Corporation*. Реално *Interplay Productions* се ражда след краха на *Boole* играя, която е чиста проба експеримент от видя: „Дайте да се съберем с приятелите дето фирмата бира всеки петък и да видим можем ли ажкеба да направим игра!“. Компанията е регистрирана в началото на 1983г. в Южна Калифорния. Едни от пръвите ѝ заглавия (разпространявани между другото от *Electronic Arts*) са *Bard's Tale* и *Wasteland*. И ги ве оставят златна диря в историопат на ролевите игри. *Bard's Tale*, макар че предлага почертано D&D-подобен геймплей и до голяма степен е базирана на *Wizardry* идеите, демонстрира безпрецедентна физика, включваща посъбо-3D графика и анимация. Тя се появява през 1985г. и е дело основно на един човек - *Майкъл Кранфорд*. Преди създаването на „Бард“, той работи на *Apple* Версиите на *Donkey Kong* и по *Commodore 64* заглавията *Super Zaxxon* и *Maze Master*, сочени за един вид духовни предшественици на *Bard's Tale*. Последната компютърна игра, която Кранфорд създава е *Centauri Alliance* (*Broderbund*, 1990). След това той се оттегля от гейм-мейкинга и се насочва към по... духовна сфера на разчитане - става професор по библейски учения и преподава в Университета Биола и Талбъртското теологично училище в *Ла Мира*, Калифорния.

Bard's Tale и днес е един от най-популярните гейм-франчайзи. Играят има гъв класически (*Bard's Tale II: The Destiny Knight* и *Bard's Tale III: Thief of Fate*) и едно по-съвременно продължение, излязло съвсем накърно за PC (рефлукционно на някои от предходните страници).

Историята за *Wasteland* също е много интересна. Действието

в тази игра се разиграва през 2087, 8 години след унищожението на масиран япон конфликт между USA и СССР. Напомня ли ти нещо? Култовият *Fallout*, разбира се! Въвъншност *Interplay* никога са търсели, че *Fallout* е по-скоро духобен наследник на *Wasteland*, а не неин съкуль. Истинското продължение на издадената през 1988г. „*Опустяла земя*“ в действителност се нарича *Fountain of Dreams* (1990). В последния момент преги появява ѝ на пазара, EA решават да не рекламират това заглавие като продължение на *Wasteland*, тъй като в разработката му не е участвал никој един член от творческия екип на оригиналата. В крайна сметка играта не успява да повтори успеха му.

След '88 *Interplay* се разрастват и освен че разработват и публикуют собствени заглавия (*Neuromancer*, *Battle Chess*), скоро се заемат и с разпространението на игри, дело на външни студии (*Descent* на *Parallax Software*, 1993г.).

Най-култовата игра, с която *Interplay* забиващи ще останат в златните атели на гейм-историята - униканният *Fallout* – се появява през 1997.

Действието в нея се разиграва в опуштен от ядрен конфликт свят, в който малкото оцелели се крят от ужасите на радиационната пустиня в специални, изградени от пръвични противояденни убежища, наречени Vaults. Годината е 2161, а историята започва във Vault 13, разположен в Южна Калифорния. Водният чип на Vault 13 (контролиращ рециклирането на водните резерви) е побърдан и главният персонаж в играта е изпратен на набързана Пустошта, вътре в нов чип, въоръжен само с една стара пушка и шепа мунции.

В хода на действието той открива, че родният му Vault 13 е заплашен от даеч по-голяма опасност, в лицето на „The Master“ - водач на погнилата се след войната раса от супер-мутианти, желаещ унищожението на малкото оцелели хора. Макар героят да успява да унищожи лидер на мутантите, при завръщането си във Vault 13 той бива прогонен от жителите му, тъй като според тях той се е променил прекалено много при съблъсъка си с Пустошта.

Играата постига безпрецедентен успех и през 1998г. се събира с продължение. По същото време *Interplay* обособява гъщерно студио (*Black Isle*), което да се занимава изключително с разработки на пазара именно с логото на *Black Isle Studios*. *Interplay* пък се заемат с разпространяването на пръвото, но изключително иновативно D&D заглавие на една малка канадска компания – *BioWare*. Играта се нарича *Baldur's Gate* и дейността в нея се развива във *Faerun* – глобният континент на един от основните D&D светове – *Forgotten Realms*.

Това заглавие произвежда истинска реболюция в средите на госта позападната RPG жанр. След поредица не особено успешни компилаторни трактации по темата D&D лиценз, ролевите игри буквально „берат душа“ изместени от набиращите популарност RTS и FPS жанрове – лесно смилиаеми, динамични и впечатляващи, демонстриращи за пръв път силата на 3D графичните енжини. След феноменалния успех на *Baldur's Gate* (играата продава повече от 3,5 милиона копия!) хардкор RPG-тата се възраждат за нов живот.

Следват куп фантастични заглавия, като страхотните *Planescape: Torment* (1999) (kräйно нестандарден по след към D&D свeta, оставящ и до днес уникален в геймплейната и игрейната си визия); *Icewind Dale* (2000) и трите му продължения – *Heart of Winter* (2001); *Heart of Winter - Trials of the Luremaster* (2001) и *Icewind Dale II* (2002) – все класни *Black Isle* заглавия.

В края на 1998г. компанията-майка се трансформира в *Interplay Entertainment Corp.* и излиза на фондовата борса. През същата година примира от над-художници дизайнери на студиото: *Tim Kain*, *Leopard Börarski* и *Dжеийън Андерсън* (често наричани „Башите на *Fallout*“) напускат фирмата, за да основат собствена компания – *Troika Games*.

След 2001 *Black Isle* експериментират в много насоки – непрестанно се чубат слухове за куп „секретни“ про-

екта на студиото, много от които така и не виждат дневна светлина. Такива са Проект „King“ – продължение на *Stonekeeper*, разработката по която е спряна през 2001; Проект „Jefferson“ – вероятно продължение на *Baldur's Gate* (*Baldur's Gate 3: The Black Hound*; стартиран през 2001 и спрян през 2003) и Проект „Washington“ небезизвестната *TORN* – шумно анонсирана в началото на 2001 и канцеларирана покъсно през същата година).

След 2002, *Interplay* започват все повече да затвират въвеждания. В последствии компанията е погълната от френскияътъръшиър *Titus Interactive* и един от художниците съсоснователи на фирмата – *Брайън Фарго* – напуска.

През 2003 *Interplay* реализират загуби в размер на повече от \$20 милиона. Малко по-рано компанията е въвлечена в поредица от повече или по-малко безсмислени съдебни спорове. Работата по Проект „Jefferson“ например, де факто е спряна като резултат от съдебния спор с притежателите на D&D лиценза – *Wizards of the Coast*. Решението на неофикаланото, реално-времево продължение на *Fallout* (*Fallout: Brotherhood of Steel*) и конзолната *Baldur's Gate: Dark Alliance II* пък са забавени поради юридическите неурядици с разпространителя *Vivendi Universal*. В края на 2003 още един от художниците *Black Isle* дизайнери – *Феръсърън* напускат студиото.

През декември 2003, без изливен шум и обяснения, *Interplay* (или по-точно това, което е останало от нея) взима собственото решение да затвори *Black Isle*. Така едно от най-успешните RPG студии на всички времена безславно преминава в историята.

Причините за краха на *Interplay* са много. Част от тях се крият в необъяснимото изместяване на фокуса на компаниите от PC към конзолния пазар. Лошият менажъмънт също изиграва своята

събъдна роля.

С продаденото на *Interplay* почти успя да поблече със себе си по пътя към филма и място обръзаните с тях *BioWare*. Излизането на *Neverwinter Nights* беше неколкократно забавяно поради противоположните съюзнически спорове между канадското студио и заглавията им пъблишър. В края сметка *BioWare* успяха да се измъкнат от железната хватка на финансово крах на *Interplay*, и историята завършила щастливо за тях – те намериха нов разпространител в лицето на *Atari*, а от скоро бъдещето им е повече от сигурно, след като се подсолнуха под крилото на Вездесъщите *Microsoft*.

Troika Games

Отцепилите се през '98 членове на *Black Isle* екипа твърдят, че основният им мотив за това е бил възможността свободно да осъществяват новаторските си, ивеи. И наистина - кратката, но незържаната история на компанията е истинско олицетворение на смелото експериментаторство, на иновативността. За времето на съществуването на *Troika Games* създаваха шифром и слюбом при игри, но никога една от тях не прилича по никакън начин на предходната.

В *Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura* видяхме една уникалена свят, в който технология и магия съществуват паралелно в странна симбиоза. *The Temple of Elemental Evil* поднесе на играча принципно нова легенда към една от класическите D&D Вселени – *Greyhawk*. Това беше и едно от малкото компютърни ролеви заглавия, успяващи до голяма степен да създаде неповторимото усещане от една истинска настъпна RPG сесия. Наскоро излязла *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* (оказала се и последното заглавие на *Troika*) беше нов скок напред в неизследваното – преблагаща едновременно фълбока, интригуваща история, нестандартен подход към всяко едно от познатите ролеви клишиши и уникатни „живи“ персонажи.

Жи – три елемента, характерни за всички *Troika* игри. Към Всичко това следва да добавим и феноменалната визия на една от техноложично най-съвършените 3D ендърки към днешната гама – *Source* на *Valve*.

Успоредно с генцилните ивеи и геймплейни концепции, демонстрирани от незадравимите *Troika* заглавия обаче, през цялата история на съществуването си това студио така и не успя да се отръде от една хронически дефект – техническата реализация. За съжаление жестоките условия на съвременния пазар не са склонни да толерират подобни заглавия – малко са днес игрите, склонни да префериращи креативността и оригиналността, затварящи си очите за чисто техническите несъвършенства на една игра.

В края сметка след издаването на *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*, *Troika* поеха уверено към фалиста. Още в началото на 2005г. става ясно, че продажбите на играта няма да могат да покрият разходите по разработката ѝ. *Troika* подготвят няколко технологични демота за нови проекти (включително и една вариант за пост-апокалиптична игра, базирана на *Source*). Макар първоначално група потенциални инвеститори да проявяват интерес, в края сметка така и не се стига до сключване за на конкретен договор. Финалът е известен – *Troika* е фактически затвориха врати. Макар да продължава да съществува като търговска марка, компанията практически вече не работи като гейм-студио. След краха на фирмата голяма част от бившите ѝ служители се пръснаха по различни студии, като *Activision*, *Day One Studios*, *Mythic Entertainment*, *Obsidian Entertainment*, *Point of View*, *Seven Studios*, *Sony Computer Entertainment*, *Swingin' Ape*, *Turtle Rock* и *Treyarch*. Впреки Всичко, основателите на *Troika Games* – Кейн, Бодарски и Андерсър – са оптимисти и не са спрели да се надяват, че някъде в близкото бъдеще ще успят да намерят финансова подкрепа и ще възродят компанията.

BioWare

Малко са хората, които знаят, че двамата съоснователи на една от най-емблематичните съвременни RPG компании – Рей Музика и Грег Зъшек на практика са... с месийско образование. В началото на 90-те те зарязват месицината и през февруари 1995 заедно с още едни техни колеги (*Odrogo Alyn*) основават *BioWare*. Айн напуска през 97-ма, но Зъшек и Музика продължават заедно.

Първата игра на малмото студио се нарича *Shattered Steel*. Тя разказва историята на една събит от далечно-то бъдеще, където човечеството е на ръба на тотално унищожение. В основата си геймплея до голяма степен наподобява този на *Mech Warrior* – мащабни битки с роботизирани машини.

Успехът на *Shattered Steel* прилича вниманието на много разпространители към малмата компания. В края сметка *BioWare* се спира на *Interplay* – ход, който за малко не се оказва пагубен за канадците на по-късен етап. С гозгора с *Interplay* игра и първото голямо заглавие на студиото: *Baldur's Gate*. „Имахме визия за една наистина огромна, мащабна ролева игра“ – казва по-късно Музика – „Още повече, че след като оглеждам пазара, на видяхме никоје една такава“. „Разглеждам много видове игри – от *Wizardry* и *Betrayal at Krondor go Bard's Tale*“ – споделя Зъшек – „зашпото искаме да направим една наистина голема, елично заглавие“.

Разработката на *Baldur's Gate* започва през 1996 и завършва през декември 1998г. Почкият внезапно след излизането си, царата е обявена за една от най-добрите D&D компютърни RPG-ма, използвани никога. Първоначално BG проекта носи името *Battlegrounds: Infinity*. По-късно така е наречен чукачания изометричен ендър *Infinity Engine*.

Освен, че им носи световна известност, *Baldur's Gate* е ключов проект за *BioWare* в още едно отношение – по време разработката на този проект, компанията поставя основите на вече доказали се като изключително успешен модел на



гейм-дизайнерът. „*Baldur's Gate*“ ни тласна в съвършено нова посока, принуди ни да търсим нови методи за организация на цялата схема на разработка“ - спомня си Рей Музика. - „Именно по време на работата върху *Baldur's Gate* се роди „матричната“ структура, която е характерна за стъпката и днес – различни, обособени екипи от хора, работещи в различни направления. При това ръководителите на под-проектите докладват на главата различни програмни директори.“

Това налага коренно различен подход към работата: „Един от най-сложните проблеми, с които се сблъскавахме е единовременното координиране на работата на главата гоеми екипа – единият разработва новия енджин (*Infinity*), другият – самата игра“ – пропъжва Рей.

Добрата новина е, че тази структура, Беднък изградена, се оказва супер успешна – толкова успешна, че стъпката не среща никакви проблеми при резкия концептуален преход, необходим за осъществяването на следващия проект, който им е възложен – *MDK2* (2000). Следват продължението *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* (2000), както и великолепният експанзионът *Baldur's Gate II: Throne of Bhaal* (2001), които замърждават славата на *BioWare*.

„По време на работата по *Baldur's Gate II*, категорично отказахме да приемем всички полубинчарски решения, от хъръмхихъм всички елементи, които гори бело за гатавка за никакъв компромис с качеството на геймплея и на играта въобще. Просто се ръководехме от мисълта, че милионите ни почитатели просто заслужават най-добро и нищо по-малко от това“ – спомня Рей Музика. - „Искахме на всяка цена да избегнем игра, която феновете да възприемат като по-слаба версия на *Baldur's Gate*. Бяхме се превърнали в перфекционисти. В хоръ, изискващи на всяка цена ултимативно качество!“.

След излизането на *Baldur's Gate II*, компанията решава, че е дошло време добрият стар *Infinity* да излезе в пенсия. Стъпката започва работа по нов, изящен триизмерен енджин (*Aurora*) с огромни възможности за гъвкава мо-

дификация. Първата игра, която ще се прави с него, е *Neverwinter Nights*.

Горе-долу по този време настъпва разрибът събралия Interplay. След промоточил съдебен процес, добел до значително забавяне риляда на игра, мята пак се появява на пазара 8 края на 2002, публикувана от Infogrames/Atari.

Веднък отървали се от „мъртвата“ хъдата на Interplay, BioWare пръвзимат нагоре и само нагоре. След своята успешна експанзионка на *Neverwinter Nights* (*Shadows of Undrentide* (2003) и *Hordes of the Underdark* (2003)), продали заедно с оригинална над 3 милиона копия и локализирани в пет страни, стъпкото прашище още една логична стъпка напред и нагоре – следващият им проект е по договор с гигантата Lucas Arts. Резултатът е Вероятно най-добратата компютърна *Star Wars* игра до момента и едно от петте най-добри роляви заглавия за всички времена: феноменът *Star Wars: Knights of the Old Republic* („КОТОР“) (2003). Много от почитателите на SW света и до сега търсят, че в тази игра им много побече от истинския, живеадски дух, откъдето в мегабюджетните прикуъл продължения, с които Джордж Лукас се опитва да клонира успеха на класическата трилогия.

След този пореден хит в персоналната си история (*KOTOR* се продава в над 2,5 милиона копия) BioWare продължават да се разширят. През септември 2003 компанията обявява старта на разработката на още една феноменална игра – *Jade Empire* (с която BioWare преминава изцяло в лагера на *Xbox* и *Microsoft*). Демо файл за самата игра – 8 статията ми по темата.

За мъртвите – или добро или лошо! А за живите?

Какво събира и какво разделя тези три компании? Мисля, спокойно може да се търси, че всички те са „произлези“ и от едни и същи корен – Interplay. Еволюцията на всяка една от тях е част не само от историята на CRPG игрище, а и от цялостната гейм еволюция. От тази гледна точка „живителският“ път е същият на *Black Isle*, и на *Troika Games*, и на BioWare е поучителен.

От една страна, *Black Isle* са типично пример за това, колко пагубно може да бъде за едно гейм стьюдио чисто икономическо, прагматично съчетание от лош менеджърът, неудачен избор на пазарна ориентация и загубата на достъпът до финансиране. Всички проблеми, които посочих в предновото изречение, бяха проблеми на разпространителя, не на самото стьюдио. За съжаление, прекалено тесните Връзки с Еidos погребаха *Looking Glass*.

Върно е, че съвътът юч нареджа 8 часа история носи фактът, че около 80% от бишвите *Black Isle* кагри се трансформираха в нова компания – *Obsidian Entertainment*. За съжаление талантът, като такъв, за да пропи креативната си същност, за да блесне и да блечат, се нуждае от едно основно, но много важно условие – творческа свобода.

Много хора днес са задават въпроса – как е възможно добърчашите гени, създалите на небероятно оригинална *Planescape Torment* днес да създават едно толкова посредствено продължение като *KOTOR2*? Обяснението е госто просто. Ограничени, скобани в строгостите рамки, поставени им от създалите/притежателите на оригиналния лиценз (*BioWare*, които по ирония на събдата започнаха кариерата си именно под крилото на *Black Isle* и *Interplay*) *Obsidian* се сприхва с поставената им задача точно според очакванията – създахда една невпечатляваща клонина, просто „още от същото“.

Обратната страна на този медал се нарча *Troika Games*. При тях творческата свобода беше налице – след като Бодарски, Кейн и Андерсън си я осигуриха с омекваването си от компанията майк за преминава 98-ма. За съжаление при тях въпросната свобода бързо се „изроди“ в някакъв тип креативна анархия. Заглавията на троицата бяха истински идиини шефови, носещи в себе си всички онези небезии, така характерни за всеки създавателен гений, който в творческия си устрем е склонен да преиспредства гребни, но фатални подробности, като чисто техноложническо изглеждане на крайния продукт. В крайна сметка *Troika* се оказа в глупа-

Вото положение на артиста, тъка ублечен в процеса на „творческо“, че забравил да се храни и в крайна сметка умрял от глад.

За победителя – слава!

Извънът от тези истории, ботъмайна в този разказ, се нарича *Bioware*. Успели още от самото съвъзникане да налучкат най-правилната и балансирана формула за създаване на феноменални развлекателни продукти, демонстриращи не само творческо, но и техническо съвършенство, днес канадските RPG магъноси приумфирам. Превърнали са се в символ, в икона на роулупей гейминга. Практически всяко едно от *Bioware* заглавията още с излизането си се превръща в своеобразна златна гейм-класика; играе се с години, от милиони играчи по света без да губи актуалността и привлекателността си. Неуязвимо за корозията на времето.

Днес канадското стмудио продължава да се разрасва и почти не дава признаки за творческо и идейно изчерпване. Започнали като шепа хора (наг *Shattered Steel* пред 96-та се троихали 15 души), днес персоналът на *Bioware* наброява повече от 230 човека, работещи по голями проекти едновременно (само екипът, създал *Jade Empire*, се състои от 105 човека).

Бъдещето пред компанията е светодио – особено след като на тазгодишното E3 стана ясно, че то е окончателно и сериозно обвързано с това на гиганта *Microsoft* и по-конкретно с мяжната конзола от следващо поколение *Xbox 360*.

Много хора възnenавидяха *Bioware* заради този им ход, показващ ясно окончателността на решението им за преминаване изцяло в конзолния лагер. И отпреди това гнейбни упрещи ком компанията заради това, че видите ли тя била „изоставка“ Верхните си PC починали.

Според мен това е доста прибръзнато заключение. Все пак за *Bioware* това е въпрос на оцеляване, въпрос на избор между това да загинаш бесследно, заглажайки на един видимо губещ играч (PC платформата) или да продължат да се

развиват и разрасват, но в ново поприще. И защо избахам избора им.

Ясно е, че и занапред *Bioware* ще са едно от основните студии, на които ще разчитат Геймс и Компания, що се отнася до създаването на нови, оригинални заглавия, които ще „прогадат“ новата им платформа. По същия начин, по който *Jade Empire* доведе стотици хиляди хора в лютото на оригиналния *Xbox*. По време на E3, *Bioware* потърбиха, че усилено работят едновременно върху голям проекта, предназначени ексклузивно за *360*. За съжаление детайлите около тях все още са пълно покрити от NDA споразумението с *Microsoft*. Искрено се надявам един от тях да няма обвързаност заедно с *Jade Empire*, PC ексклузив *Dragon Age*, тъй като това би означавало лишаване на милионите PC фенове на компанията от възможността да се докоснат по-орендната порция възможности.

Въпреки всичко – каквото и да се случи, аз лично по желавам попътен вятър на канадците и много нови, още по-страховити заглавия. Защото, знаеш ли другое, мисля си: „Не е ли по-добре и занапред да се раздадем на един *Xbox 360 Only*“! *Bioware*, отколкото на куп гениални, мъртви и покрити с прах *Troika* и *Black Isle*?

мрежови помайност

Автор: Koralsky

В сезона, през който клубната музика е доминиращото звучене по източната част на континента на родина, решимо да те запознаем с гъве уеб страници, гъве комуни на клубната музика у нас, които освен с младостта си, могат да се изненадат и с професионалния си външен вид и съдържание:

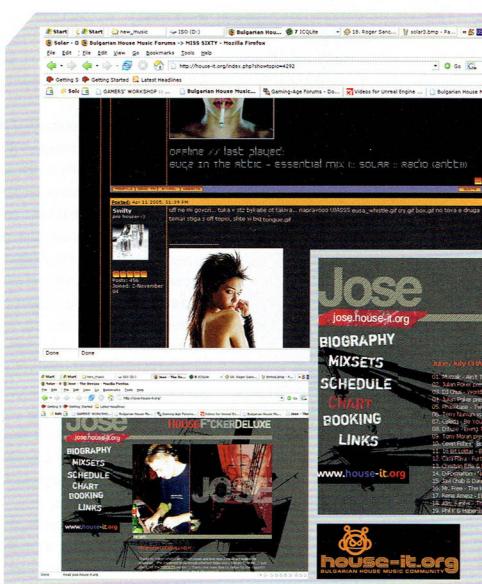
Резги се!

<http://jose.house-it.org/> & <http://house.it.tt/>

На <http://house.it.tt/>, ще откриеш голямо общество от фенове на музиката, същества колоните във всеки модерен европейски клуб. В този отчаяване се с професионалници си използ формат наречен членни сламери (с много малко изключения) все още не са намерили поприще за изява, а освен за всичките разновидности на house музиката, можеш да прочетеш или да даш мнение за всеки нов последовател на музика Европа, всяко представяющо клубно меро-приятие на територията на България, а и не само. В нарастващата с бързи темпове кому-

на участват и няколко български DJ надежди, от които (евентуално) можеш да научиш и нещо хубаво и полезно. Както и да чуеш напълно бесплатно някои техни сетове. Предполагам че очениш по достойността и да научиш секции, които практичат от нова, фрий музика, силно необходима за поддържането на добро настроение у всеки един клубър. <http://house.it.tt/> предлага и творени тракър, с помощта на който всеки потребителят на форума може да размени музика с останалите. Огромен плюс за целия този човешки ресурс (наренен на кратко BHMC – Bulgarian House Music Community), който споделят съвместни предпочтения, житейски неболи и т.н. е, че комуникацията не се осъществява единствено и само на online ниво. При желание от твоя страна можеш да се присъединиш (на живо) към тях за някое парти – независимо дали си Ninja или Powerpuff Girl. Егъва ли съжаляваш...

П.С. <http://jose.house-it.org/> – прочети за момче, чиято мајка е режисьор, а баща му – джазов изпълнител. А то, момчето – артисти перспективен мал DJ, един от големите в BHMC комуна!



GW People make Solar music!

<http://solar.nexxity.com>

Почитателите на Gamers' Workshop (както и самите екип) винаги са били хора, интересуващи се и от света извън игрите. Ние като мегия се радваме на тяхната инициативност и не без гордост ще съобщим за едно начинание, родило се в лоното на нашата форум и пребърнато във фено на нашите фенове. Седем души, „открили“ се именно в последния създаваща Solar – българското онлайн радио за електронна музика. Амбициозният проект се открова глобно с гъве неща: богатата музикална култура на създавателите му и тяхното разтърсващо безвъзмездно отдаване за казата е единствено от чист ентузиазъм.

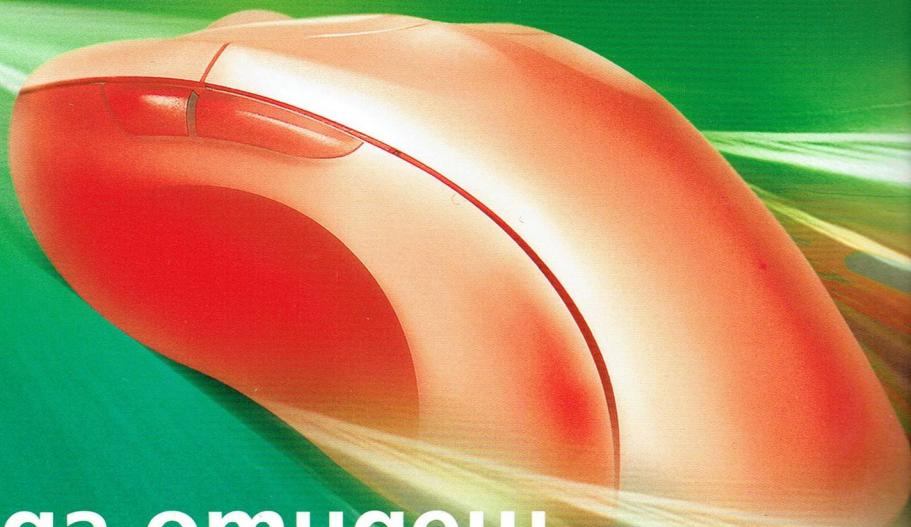
На страницата на Solar можеш да откриеш редовно актуализация на новини от всякакъв електронен калиър, информация за бъдещи партити, форума плюс директен достъп (на един клик) до самото радио. Визията на

радиото отива гори към ънъръндаун: по думите на небезизвестния форумен гойдан Psycho: „То няма за цел да бъде нещо кой знае какво. Тест, ща си пускаме неща, които на нас ни харесват и се надяваме да се харесват и на слушателите ни“. В плейлистата до момента са включени предавания, посветени на drum'n'base, house, idm, experimental, downtemp, chillout, trance, а почитателят му се изразява в обхващането на възможното най-голям брой стилове в електронната музика. В екипа на „нашеската“ станция влизат тъмни форумни субекти като antea, anti, divinio, krai, Pistolero, dynamix и Synthetic. Въпреки леките крашове на сърцата на Solar, концептуално радиото е добре обмислено и веда ли ще остане недовърен от него, гори и да са арси голям почитател на „мути-мути“ звученето. Ще забърква чуждата дефиниция на момите и момковищта, отговорни за Solar: „Solar в създавено с цел, докато хората си слушат приятна музика да си пият кафе и да четат интересни за тях неща“. Пий едно или, посещавайки го... редобъно...



EUROCOMNET

www.evrocom.net



**за да отидеш
ПО-ДАЛЕЧЕ**

Game
Reviews
GAMERS

Battlefield 2 GTA SAN ANDREAS