

GAMERS'

цена: 4,99 лв. | брой 11 | септември 2005
 списание за игри, компютри и мултимедия

WORKSHOP

HEROES V

Повече HOMM3 или повече HOMM4 ще е Heroes 5?
Четете всичко за новата серия на най-титаничния
франчайз в походния стратегически жанр.

Исклучивен тест

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

Исклучивно превю

THE LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE EARTH II

DUNGEON SIEGE II

CIVILIZATION IV

MONSTER | KILLER 7 | DESTROY ALL HUMANS | THE MATRIX: PATH OF NEO



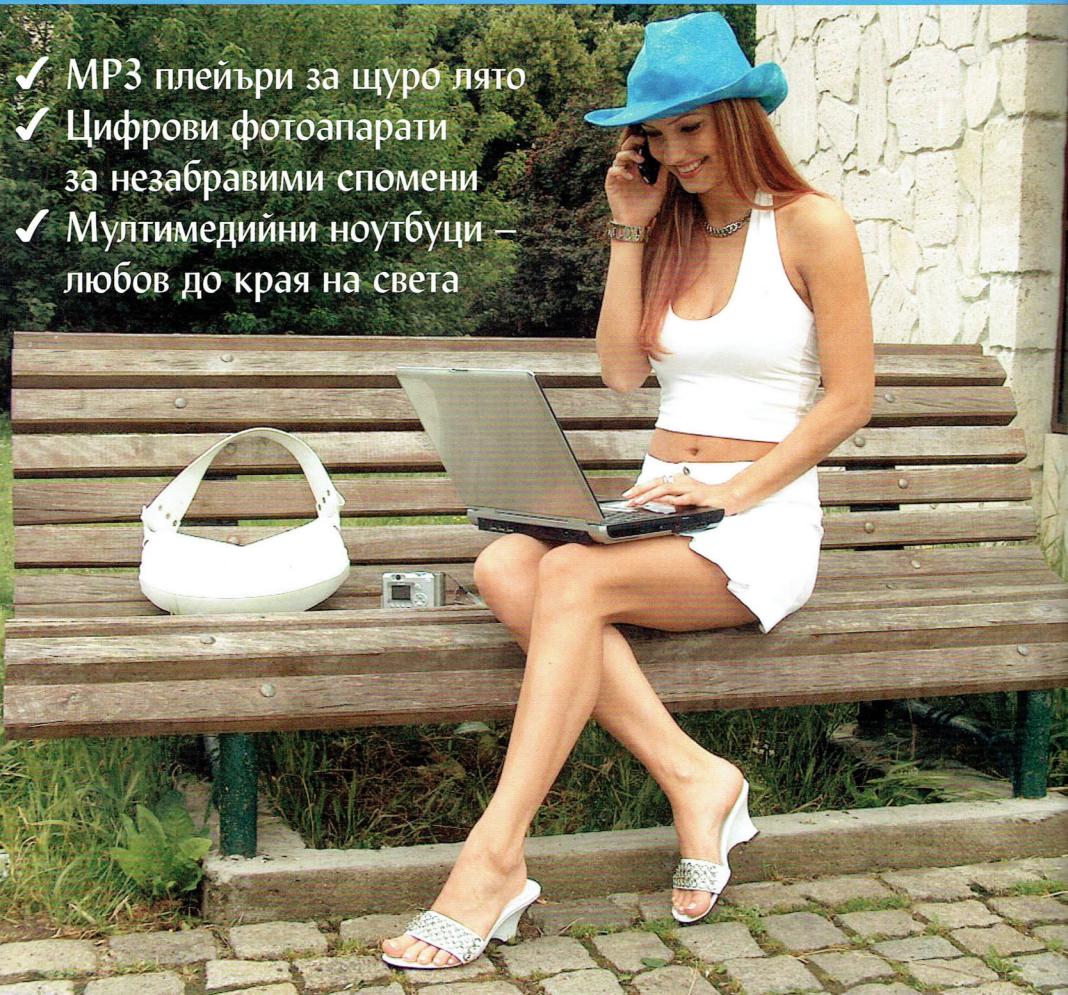
ISSN 1312-5338



9 771312 536006

Търсете новия 8 брой на PC Magazine Bulgaria

- ✓ MP3 плейъри за щуро лято
- ✓ Цифрови фотоапарати за незабравими спомени
- ✓ Мултимедийни ноутбуци – любов до края на света



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

В него ще откриете още:

Microsoft Vista – впечатления на премиера!
GeForce 7800 GTS – атомното оръжие на nVidia
GNU/Linux дистрибуции, събрани в mp3 плейър

редакцион



Здравей читателю,

Ето, че пак се срещаме – в края на лятото, когто не беше лято.

Представяме си как в някоя друга, паралелна реалност, точно в този момент, пред монитора и голия Word, заседа груп редактор, в друго, паралелно еймърско списание, и пръстите му докосват клавишиите.

В края на едно лято, когто е било лято във всяка смисъл на думата.

[Лято... дълът на Сънцето – сезонът на крайностите – планина и море, лениви дни и диви нощи, усамотение и купони.]

И пръстите се раздвижват – с бързината на рибен пасаж – с лекотата на колибри търкашо над цветния нектар, се въркват в мисълта и я избръкат върху белия лист.

Мекомо ширакане на клавишиите изпълва тишината на стаята.

Този редактор... той е късметлия.

Опознал в лятото.

Хората на лято.

Лятото в себе си.

Знае какво ще каже на свояте читатели.

Този, който е тук, в твоята действителност, скъпи приятелю – в умерен.

Да благ от лятото.

От „летните“ хора.

От лятото в себе си.

Този човек не е сигурен какво трябва да ти каже.

Един съвременен Моканин...

...претърсващ с радара на мисълта себе си, в опит да открие бялата лястовица на Възхновението...

...се възира в монитора и

голия Word...

Възнамерявах днес, на тази страница, да ти кажа нещо много хубаво, жизнерадостно, сънчево. Да ти подам бутка сътворена спешно за теб – за да отпиеш елготка добро настроение. Постиска ме това, че не успявам. А така ми се искаше! Добре, явно няма да го бъде този път. Нищо – следваща.

И твой, отново сме на прага на новата учебна година. Времето, когато морето, почивките, отпусканите и ваканциите остават зад сърба ни и трябва да се пренастроям за новите – стари обороти на живот. В реалите на нашия бранш това означава, че относно е време да наизпиташ игри, списания за игри, и хора, които искат да четат за игри.

Значи е време да се появим и ние.

Както е видно, датата на излизане на Gamers' Workshop се измести и вече можеш да ни търсиш по сервизите в самото начало на всеки месец.

На пръв поглед боят е обичайният за GW, на втори – пак същото. Просто поредният брой, с традиционното качество.

Няколко бребни промени във въвеждането може би ще направят впечатление – разширеният обем на аналитичните материали в началото, рубриката „Какво ново?“, в която ще разпространяме информация за заглавия, които вече сме представили като очаквани и в края на списанието – една много дълъг отлагана рубрика – GW best.

В този брой, а и във следващият тази рубрика ще приложим ключови моменти и култови цитати от жизненият и раздължителен на списанието.

Във въвеждането и да намекна за някои сигури, а други – все още 8 процес на обсъждане промени, които предвиждаме в бъдеще.

Още в следващият брой ще се появи една също отдавна запланувана и все пренебрегвана рубрика „Приятелата на Времето“ – Впрочем тя трябва да се появи още в този брой, но отпадна в последния момент – когто ще компенсира липсата на „Ретро“ в GW, каквото неществък читатели са могли да възведат. Ше я направим, но по малко по-различен начин: Как сме оценили играта някога, каквото сме казали за нея тогава и най-вече: Как бихме я оценили днес, от позиция на времето! Разбърчали ли са изтеклиятите години, или пък показали, качествата ѝ и ценността ѝ за жанра и индустрията като цяло.

Друго – може списанието ще поейтниш като цена.

Може да започне да излиза с DVD.

Може да се случи каквото ли не.

Освен рубриките, този брой поставя началото и на един концептуален забой – отсега напатък кориците ще се правят на базата на гейм-артобъв. Във ВСЕКИ брой отсега напатък ще ставаш свидетел на статията поборна на тази за Heroes 5. Нямам нужда да обяснявам каквото имам предвид – просто прочети материалата.

Също като статията за втората част от Suffering в този брой, така и в следващия ще прочетеш абсолютно ексклузишен за България тест на игра, с нетърпение чакана цера – няма да изграбам коя ще е засега.

Сега е време да те оставя насам с новото ни отроче. Приятно четене.

нре8ло

- 017 Heroes of Might&Magic 5
- 023 The Matrix: Path of Neo
- 024 Civilization IV
- 026 Dog Tag
- 027 Phantasy Star Universe
- 028 Battle for Midle Earth 2
- 030 Starship Troopers
- 031 Alan Wake
- 032 Mogo8e
- 035 Suffering 2



017

пеб8о

- 038 Dungeon Siege II
- 042 Aurora Watching
- 045 PsychoToxic
- 046 Worms 4: Mayhem
- 042 Rising Kingdoms
- 048 The Settlers - Heritage of Kings Expansion
- 050 Charlie and the chocolate factory
- 051 Lineage2 Chronicle3 Rise of Darkness
- 054 Sudeki



035



059

Gamers' Workshop е списание за геймърска елит - хардкор играчи. Тези, които тласкат мази индустрия напред. Workshop е не-зависима медия. Не обхукваме интереси. Можем да се доверите на нашите ре8лома и мнения, защото на търбо място стиши - нашите читатели. Обещаваме никога да не ще изнеберим, да не предадем доверието ти. Вие за-служдате именно тоба и нищо по-малко от това.
Сега, нека броят продължи!

GAMERS' **WORKSHOP**

редакция

адрес София 1000, ул. "Стефан Караджа" N7
8x5 ет.1

редакция 02 981-64-65

e-mail workshop@games.bg

<http://www.games.bg>

рекламен офис

тел 02 981-64-65

e-mail marketing@games.bg

разпространение

ЖАК Прес

печат

DELTA+

КОНЗОЛИ

- 059 Killer 7
- 062 xbox 360 summit 2005
- 064 Project Rub
- 065 Starfox Assout
- 066 Destroy All Humans
- 068 Conker

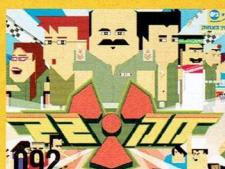
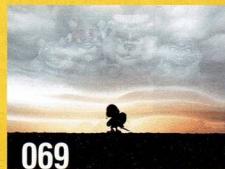
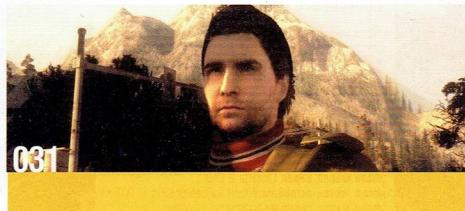
lifestyle

- 073 Кино
- 076 Противостояние
- 078 Музика
- 089 Babes

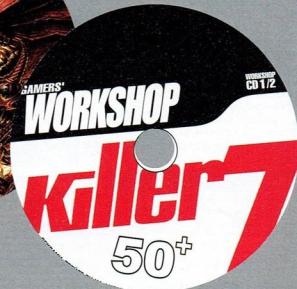
stuff

- 083 Империум
- 084 Харпур
- 088 Писма
- 090 Test of Time

- 092 Feature
- 098 GW Best



на guckоВеме



трейлъри от
Xbox Summit 2005 и Games CONvention 2005:

Heroes of Might&Magic 5,
The Matrix: Path of Neo,
Phantasy Star Universe,
Alan Wake, Suffering 2,
Dungeon Siege II,
Killer 7, Conker



Snake@games.bg

този месец играя The Longest Journey, Devil May Cry 2, Suffering; ГТВ, Loft, ВМЕ, Killer7
този месец оставам...ама ми се заминава; за слада не ми се занимава...
този месец сънувам золи десетокласнички. Като се събудя се оказва, че не съм ги сънувам...



Diminsec@games.bg

този месец играя Lineage 2 Ch3
този месец оставам берен на себе си
този месец сънувам Вратите на Адън



Koracha@games.bg

този месец играи си на шофьорски курсове. Понастяшец вече 8 минимата.
този месец оставам си все още без да съм излязъл в опитник
този месец сънувам и аз НЕсънувам

Duffer@games.bg

този месец играи си с детето
този месец оставам тън, беден идеалист
този месец сънувам: Сън сънувах, щ нерадост/опустяла младост/сън сънувах,
сън прокоба - сънувах си гроба...

Orlinator@games.bg

този месец играя сияя баба
този месец оставам пийн
този месец сънувам десетокласнички. И като се събудя единственото, което е останало, е едно тъкъто петино на чаршифа.



Koralsky@games.bg

този месец играя Conker
този месец оставам си морелобец до живот
този месец сънувам НЕсънувам



MrAK@games.bg

този месец играя Болебол на плажа
този месец оставам Mag по дух. Бър преки
годинките
този месец сънувам Йекшъни



Goodman@games.bg

този месец играя GTA San Andreas, Psychotoxic, Aurora Watching
този месец оставам бащам в София, наместо да отида на почивка.
този месец сънувам че съм ханзетърски бос.
Като се събудя се оказва, че съм спал на клаудиумата; а GTA още работи.



Kircho@games.bg

този месец играи Myst IV
този месец оставам... другият не :)
този месец сънувам Средиземно море ...



doomy@games.bg

този месец играя На "Бай Ганъо из Европа"
този месец оставам търпъго под масата
този месец сънувам дипломирането си



СЕПТЕМВРИ 2005

Број 01 (по нова GW летибюрове)

главен редактор

Дян Димитров

заместник-главен редактор

Александър Бакалов

отговорен редактор и CD

Иväйло Кораски

помощник редактор

Весела Симеонова

дизайн

Милен Гайданджийева

Иван Владимиров

менеджър

Юрий Митеев

реклама

Десислава Мирчева

авторски колектив

Александър Александров - Alex III

Александър Бакалов - Snake

Антон Дишков - доути

Весела Симеонова - Manna

Веселин Костадинов - bROKO

Добрин Йорданов - Goofman

Драгомир Дончев - Duffer

Иväйло Кораски - Koralski

Иван Макс Дончев - Sint

Камен Макс Дончев - M-ГАК

Николай Лалев - Koracha

Чавдар Кацараб - Ikarus

издател

Data.Bg

Как оценяваме?

Закономерно превъзбудените от определянето на претендентите на епичната битка на сайърър-пичките, с колегата Димитров се впуснахме в разплъзнат спор, коя е най-възвуждащата част на търък обикновено от нас женско мяло. В крайна сметка подредихме резултатите от спора в класация и решихме да я използваме за озаглавяване на оценките този брой.

цифрите говорят

1

[Очаквани бестселър] - **Азис**. Тамуран на произвеждана част от женското мяло, автоматично я сваля до факта на класация.

2

[Уласка] - **Устама**. Само ако говори, разбира се. По-правдите ѝ употреба я изкача спремително настроение.

3

[Със сериозни проблеми] - **Сломаха**. Ако е сексапилно мяло скървено в неволите, увреден от гладувачето. Горкият.

4

[Разораваща] - **Погълътките на супината**. Оказват се неизменна част от неприметно много женски тема.

5

[Средна работа] - **Къръстъ**. Удобен маркер, разделящ секущите отверстия в съответношение две към едно.

6

[Добра] - **Косама**. Нежно танцуващите във външна на променния вътър кърди... които отидват не помнят истинския си цвет.

7

[Очаквани] - **Задником**. Стима да предлага стигнати гъвките.

8

[Очаквани] - **Гърдиом**. Добре е да се отприятства.

9

[Шедрофъръ] - **Краката**. Стима с мъжко също си кънтилесенцията на добрия геймър.

10

[Ревючиом] - **Очите**. Честен кръст, първо мяк ламаге.

графика

Как изглежда сварата, колко добри са анимациите, мекстурите и на какъв фрейм рейт става цялата работа.

звук

Именно звуците и музиката са нещата, които помагат на една добра игра да стане наистина нещо невероятно.

увлекателност

Както често и към фълъо се хвърлят да играят игра на индигитори за нейното качеството.

дизайн

Тук се възпроизвежда управлението, интерфейсът, дизайнът и цялостното усещане от играта.

революция 10
положителният

положителният

положителният

положителният

положителният

положителният

положителният



новините

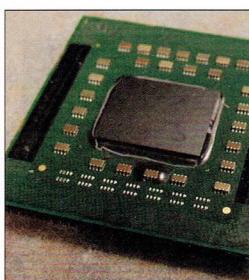
• Нои Shemnue

Една от най-пресните и приятни новини от тези дни е, че след години мълчание, AM2 най-накрая преговори са и хърлиха феновете си в луд екстаз. Накратко – **Shenmue 3 Lives!** Играта е ъвър финална са стадий на разработка, но реално е оставена в хibernация, заради исканията на SEGA да реализират цялата трилогия, за **ПОНЕ** една конзолата от следващо поколение, с която да забърши епичната история за търсещия отмъщение главен герой Ryu.

Бащата на **Shenmue** – Yu Suzuki, не участва с друго, освен със сценария си, който според говорителя на AM2, си е останал непроменен. Беше намекнато, макар и непотвърдено официално, че за е върха картината, оригиналните първа и втора част на поредицата също

са претворени с нови грехи и готови за която и да е от трите конзоли – XBOX360, PS3 или Revolution.

• AMD хърлиха ръка вица на INTEL

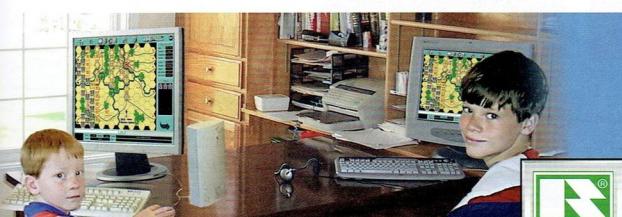


...на собственния им Intel Developer Forum провеждащ се тези дни в Сан Франциско.

Предизвикателството върхуоча предложение от страна на AMD да „сбърят“ със своите най-високо производителни dual-core AMD Opteron серии 800 и 200, с екивалентните INTEL решения. Публикувано в едни от най-престижните светски издавани на Съединените Шати – The Wall Street Journal, USA Today, San Jose Mercury News и The San Francisco Chronicle, предизвикателството е за дуел на открито и пред публика, за да уточнят Върхът и забиниат бояния въпрос – чи е решението, посрещнат и решават най-добре потребителските изисквания и проблеми при хъб базираните решения. И така, сезонът за мереене... на процесори пиноне, в откритото.

• GN прогаген?

Компанията Fox, на милиардера Руперт Мъркър е най-бързото купувач на IGN Entertainment конгломерата (Върхуоча 8 села с GameSpy, FilePlanet, IGN, Rotten Tomatoes и VoodooExtreme). Според В-к Индилендъм, то бае в бората по излъчка не и последната стапка на австралийския милиардер в закупуването на сочи пайо с печеливи интернет бизнес. Спекулациите за цената на IGN са около 800\$ милиона долара, според юрист финансари съдържат, ноожелал анонимност. Излъчка още един бастон изразява се сagoonите, предстои да бъде погълнат в интерес на световното окръпване на компанията B Транса.



Да изследваме света заедно

Risk Greenline 1 компютър
2 потребител
двойна оферта на единична цена



Risk Greenline - конфигурация за двама потребители!

CPU: AMD® Sempron® 3000+ 2.0GHz (FSB333, 512K, Box)
Memory: 512 MB DDR 333MHz
HDD: 80.0GB SATA
ODD: DVD +/- RW, DVD-ROM
Video: video on board, AGP 8x
Case: FEEL307 Middi Tw Case with PSU 300GTF PFC, CE, TUEV
Other: TwinMOS Card Reader/Winter 7 in 1 USB2.0
LAN: on board
TV tuner: Leadtek TV2000XP Exp TV(PAL/SECAM)/FM PCI Card

770 лв.

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



Risk Profline P4HT 550 3.40 GHz M160GB

CPU: Intel® Pentium® 4 Processor 550 with HT Technology
(3.40GHz, 1MB cache, FSB800MHz)
Motherboard: Asus P5GC-Pro I915P, Gigabit LAN
RAM: 2 x DDR 512MB PC4300 533MHz
HDD: 160GB 7200rpm SATA
ODD: DVD-RW/FDO
VGA: Vinfast PX6000GT TDH Extreme 128Mb HDTV
Case: Antec Super Lanboy/PSU 350W w/ PFC

1767 лв.



ViewSonic VE710s/b

17" (43.2cm) TFT LCD, 0.264 pixel pitch,
30-80kHz, Analogical interface, Native Resolution
1280x1024, Contrast 450:1,
Brightness 300 cd/m², TC99,
H-140°/V-130° at 10:1 C/R

481 лв.

Офисите на Risk Електроник ООД

тел.	факс	e-mail	тел.	факс	e-mail
------	------	--------	------	------	--------

София	02/ 8173 650, 971 20 21	office@risk.bg	Стара Загора	042/601 080, 647 185,	riskszagora@riskbg.com
Пловдив	032/621 038, 621 055,	riskplodiv@risk.bg	Русе	082/827 415, 827 416,	riskrusse@riskbg.com
Монтана	096/300 724, 300 724,	riskmontana@risk.bg	Видин	094/600 762, 600 762,	riskvidin@riskbg.com
Варна	052/300 999, 300 960,	riskvarna@risk.bg	Бургас	056/820 113, 820 113,	riskburgas@riskbg.com

За повече конфигурации:

Магазин -

на края на бул. „Гоце Делчев“ /средец Южен парк/
тел.: 02/958 68 04, 02/958 65 48, e-mail: shop@risk.bg

Най-доброят за компютри в София



www.risk.bg



новините

Филм по Halo

Екранизирането на още едно хитово игрално заглавие, вече е официално потвърдено и на продуцентите от Universal е дадена зелена светлина от страна на Bungie. За сценарият е нает Алекс Гарланг, познат като сценарист на Плаща и хорърът 28 дни по-късно (ако то и на задаващото се през 2007 година продължение – 28 седмици по-късно). Изборът на сценарист е на Джоузей Стартън и Марти О’Донъл – съответно глобният режисьор по синематиките в Bungie и глажният звуков инженер – когто, след една безсърдечна нош, глайди 28 дни по-късно, останали възхитени от брилянтната сценарна разработка на заглавието.

За да стане сценарият по-задълбочен и вселената по-избръшена, за база са ползвани не само външте части на играта, а и доста заемки от новелите публикувани след игрите. Запитан, дали се притеснява и дали разбира колко фено-



Вече са загрижени за това колко добър ще стане филма, Гарланг заявява: „Мисля си, че хората са прави да се притесняват. Аз съм притеснен. Всъщност бих казал, че всеки, който е замесен пряко в проекта трябва да е притеснен. В случая с „Властелина на Престолите“, Питър Джаксън най-вероятно е имал до-

ста безсърдечни нощи, питайки се „Правилно ли правя нещата?“ след едва ли не всеки фут заснета лента. Та, надявам се и режисьорът, който продуцентите ще изберат, да е също толкова посветен и концентриран в работата си. Halo се очаква на екраните лятото на 2007.

Китайското праавителство разработва механизъм, имащ за цел ограничаване времето за игра на MMORPG заглавия в страната

„Въпросният механизъм трябва да се инсталира на всяка машина, и така да защитим имаджите си от прекомерно пристрастяване към електронните онлайн-забавления“ – заявява по време на Асоциация Китай, Коу Ксюеъй, заместник директор на департамента за Аудиовизуални и Интернет публикации, като Администрацията за публикации и преса. Според него, системата е разработена така, че след първите 3 часа игра, започва да „отрязва“ от функционалността на играта. Тоесть да отнема определени параметри на героя, с който изгарячът разполага, нападава шансовете им за открайване на различни скърбища уникати и пр. играли аксесоари. Разработката на това чудо се очаква да приключи в края на Септември 2005 и да започне активно тестуване. Един от най-големите компании разработчици на подобен софтуер в Китай, се обяви „че са готови и на жертви с приходите си“ за сметка „погодявянето на здравето на нашата“. Първоначално те-

стваните и планирани да внедрят системата, са „The Legend Of Mir“, „The World Of Legend“, „Westward Journey Online“, „Fantasy Westward Journey Online“, „World Of Warcraft“, „MU“, „JX Online“, „First Myth Online“, „The Legend Of Mir 3G“ и „Lineage II“.

Resident Evil 4 за PS2!

Сарсон са решили да направят ремейк към притежалиите на конзолата на Sony, с няколко добавки по отношение на геймплея в порта на една от най-добрияте части на поредицата. В тази версия, пополнени са Включили чисто нов сценарий, в който героят от оригиналния RE4, гори няма да присъства – събо-



ето голямо забършане ще направи Едъ Уонс, за когото се смяташе че е гушнал бакета в RE2. Явно обаче момента е алтернативната към известните Демотай по съмата история не са изнесени засега, но гори и на този етап Всичко звучи достатъчно обещаващо. Освен това, в играта дебютира и събъект ново пушкало – P.R.L. 412 в най-грубо казано, нов буд lightning gun.

RE4 за Playstation 2 се очаква на пазарите на 25 Октомври.

Нов живот за apkame

Ветераните от японската компания

Taito, планират да пуснат нов пакет с директно портнати версии на свои класически аркадни игри, излизати в периода на осемдесетте години. Taito Legends пакетът, ще включчи 8 съби са над тридесет класически ретро-заглавия измежду които Rastan, Space Invaders, Battle Shark, New Zealand Story и много други. Пакетът е предвиден да се появи за PC, XBOX, PS2 и в средата на септември.

Дочакахме Fable за PC!

Microsoft обявиха буквално преди дни, че тaka обявяваният порт към PC на хитовата ролева игра, с атмосфера на Питър Молинъ, Fable: The Lost Chapters е Вече със златен статус и ще се появи по магазините на 23 септември. Yay! Издръж и тази улица на нашето слънце...

Unreal 4 обявен

Не просто обявен, а в разработка вече побеци от година – това стана известно на забършилата наскоро Games Convention в Лайдца. Поне на тоя етап не показаха нито филми, нито карти, нито най-обикновен рендер – нищо, с което да потвърдят твърдениято на Тим Суини: „Unreal 4 ще е революционен“. Интересно какво ще е Unreal Engine 3 – чисто възможности за момента също са по-скоро в сферата на хипотезите – 8 такъв случай, но това е друга тема. При всяка новината е показвано – техноложките се развиват с невероятна скорост. Преди още да си пусна новия си продукт вече задължително да знаеш какво ще представлява следващия и да си започнеш активна работа по него. Предстоят интересни времена.



Бързата ADSL Връзка Ви прави господари на Empire Earth II

Всеки геймър би постъпил, че триумфът в екшъните, ролевите игри и стратегията все по-вече зависи не само от личните умения, а и от обективните обстоятелства като качеството на Интернет Връзката. Тъй като голяма част от игрите се разиграват он-лайн в реално време, Вече не е достатъчно само Връзката да е стабилна. Тя трябва да предлага доста точно висока скорост както към български, така и към международни сайтове и сървъри.

Вече повече от година на българския пазар тъкува условията предлагани от БТК благодарение на технологията ADSL. Пакетът БТК ADSL бързо си спечелиха добро име сред хората, чито бизнес зависи от Връзката с Мрежата. А от 22 август БТК прави специално предложение и на тези, които имат нужда от високи скорости не само за работа, но и за забавление. В периода до 30 септември всеки закупи един от пакетите БТК ADSL «Инсталирай сам» получава безплатно и стратегията Empire Earth II, разработена за игра в реално време.

В Empire Earth II ще намерите няколко революционни елемента, предлагати гълътка свеж въздух за жанра. Един от тях е "екран в екрана", който Ви помага да следите какъв се случва на някое предварително указано място в реално време, докато бършите други полезни неща. Тази иновация блести със силно в мултплеър режима, където бързите решения и реакции водят до победа. Друго нововъведение са смените в климата, които са

добавени не само за да направят играта по-приметна за окото, а оказват реално влияние върху геймплея. За това следваща път, когато прашате самолетите си на мисия да бомбардират Врага, обрънете внимание дали случайно не видите или няма снежна буря, защото има реална възможност да ги загубите безславно. Добавете към това и небероятно удобния начин за управление на ресурсите в късната част на играта и ще започнете да добивате бегла представа за възможностите ѝ. "Короните" в играта пък Ви дават бонуси, когато се спазвате по-добре от противниците си в един от трите ключови аспекти – Военното дело, Икономиката или Имперското разширение. На даден период от време играта проверява колко добре се спазват всички лидери на нации в тези аспекти и най-добрата Ви една една от тях получава корона и право на избор на един значителен бонус, докато я държи в негова власт.

Просто ставете си сложността на походова стратегия с бързината, екипът и бързо променящите се тактически условия на траката в реално време; дванадесет хиляди години от човешката история; сложна, но и лесна за използване дипломатическа система; над 500 уникални единици – от стрелци с лък, до огромни въвvrаки роботи. Всичко това изцяло преведено на български език. А към всички положителни черти на играта спокойно можете да прибавите и липсата на лаг или пропове. С БТК ADSL Empire Earth II пък няма

да замърза в най-ключовия момент, защото на Ви са капали няколко капки въжъ. За всеки слу-чай телекомът осигурява гаранция поддръжка на телефон 0700 17111, седем дни в седмицата, така че няма да Ви се налага да отлагате отговаря-на чаканите съхватки. Можете напълно спокойно, и с минимален пинг към европейски и американски сървъри, да се борите за превъзходство с хора от цял свят и да тренирате с най-добрите.

Такава подгответка ще е необходима на всички гей-мъри, които решат да се включат в турнирите, организирани от Българска Федерация по Електронни спортове, с помощта на БТК и Пулар. Състезанията ще се провеждат в най-добрите клубове в България, без такса за участие. Победителят от всеки регион ще има възможността да играе на националните финали през септември в гр. София заедно с победителите от другите региони, като разносите ще бъдат поети от организаторите. Освен неизбежната слава участницищите ще получат и много награди.

"Този турнир дава равни възможности на играчи от цяла България да покажат на какво са способни. С БТК ADSL, игра на български и турнири във всички по-големи градове всеки желаещ може да вземе участие в покоряването на нови светове. Това е голямо предизвикателство, както за състезателите, така и за организаторите." – сподели председателя на БФЕС Мартин "420" Кадинов.

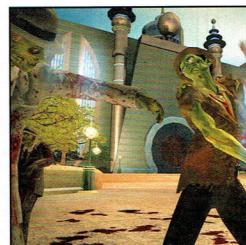
STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE

Какво ново напоследък със Stubbs?

Както стана ясно – това ще е игра, в която зомбите ще се преквалифицира от основно пушачко месо с треторазряден филмов и гейм имидж до основен персонаж и гори - личностна особа. Вместо полуразложена табар, ще видим „съmpатичен“ пъргавелко, който ще похапва хорски мозъци и Ѹврши безброй пакости, дразнещи градската управа на Пънчбю.

И така, имаме със едно пръгаво зомби, което:

- освен в похахането на мозъци, ще може да се бъжиш и 8 ролята на генерал, командващ армия от неживи приятели.
- освен генералски ту склоове, как притежава и магъсионически заложби – играта ще е първия комерсиален продукт, в който „чисто“-„кръвно“ зомби ще владее маси.
- ще бъде изобразено на екрана благодарение на силно модифициран Halo енджин
- ще очакват големи открытия пространствата.
- ще се появи на телевизорите на притежателите на Xbox 6 края на Октомври;
- а по мониторите на PC геймърите – месец-два по-късно.



GOTHIC III

Какво още научихме, след последния материал, който пуснахме за Gothic 3?

В играта ще срещнем някои „стари познайници от предните серии“, включително Lee и Xardas, който отново ще играе киочкова роля. Намерението и силата на Богоубие в Тройката ще бъде доста по-съществен фактор.

Цялата история се върти около оркската извазия и ще е подчертано нелинейна;

В играта ще присъстват побеи на 20 зрада и селища, част от които - окупирани от Орките и ще могат да бъдат „освобождавани“.

Кралството Миртана ще се състои от следните области: Varant, Nordmar и Южните острови. За съжаление последните няма да са достъпни. Коринис (острова на които са разбиваха Gothic 1 и 2) също няма да присъства;

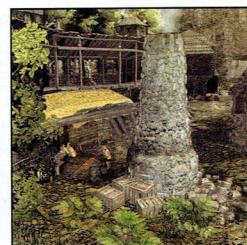
Бойната система ще е изцяло променена, със 100% интегриран контрол с мишката и система от клавиши за управление, подлежаща на пълно преконфигуриране;

Броагубите ще имат специални атаки, а персонажа ще разполага с набор от същинско лесни за изпълнение комбоя;

Макар и относително слаб в началото персонажа в G3 ще започва играта с доста по стабилен набор от характеристики отколкото в предните части;

Орките и всички други създания ще бъдат с променен дизайн, в съответствие с новия високо-революционен енджин на играта (последното е погърбено от краткото демо показано на Games Convention 8 (айдище);

Емблемата и Ѹвобождението музиката в играта ще бъде композирана основно на Kai Rosenkranz – основния композитор на Piranha Bytes и то с помоща на все още неизвестен БЪЛГАРСКИ композитор!!!;





PC Gamer, промяната и накъде ни тласкат ветровете на комерсиализма

Hе е тайна за никого, че в България не само **Gamers' Workshop**, а гейм-списанието по принцип, от години се борят за оцеляване в условията на един меко казано "объркан" пазар. Установените в Западния свят граници, които в "белите" страни и читатели и рекламиратели (гейм-разпространителите) са свикнали да приемат за единствен, тук не просто липсва – *те никога не са съществували*. Лишени от основната си функция, роля и цел (общовена в краткото: "Купи, за да прочетеш какво да купиш"), гейм-списанието за видео игри и мултимедия от момента на самото създаване се лутат в търсение на никаква въображаема точка на място между читателски интерес и интереса на потенциалните рекламиратели.

Ровейки тези дни из няма в търсение на нещо интересно за четене, попаднах на любопитен материал. В него дългоодишен читател на **PC Gamer** е изляя мната си от промени, настъпили в любимото му списание за последните десетина години. Досещаш се, предполагам, как тази статия моментално запали в дебелата ми, Дафнска краткунка една огромна 100-ватова крушка. Паралелите между *едното и другото* възникнаха един във неканени.

За незапознатите ще поясня: **PC Gamer** е медия, позлъща се с името на едно от най-популярните, уважавани и респективно давани списания за видео игри и мултимедия в световен мащаб. Като ключ занейния несъмнен успех най-често се сочи фактът, че "Геймъра" е истинска икона на комерсиализма: започнал с обем от над 400 страници и големи, хардкор ориентирани статии на разнообразна тематика в средата на 90-те, днес **PC Gamer** рядко надхвърля 100 страници, а основният му код са т.н. "ексклузиви". В списанието рядко се появяват статии с обем надхвърлящ 4 000 знака, а осъдъната (и често госта тенденционно поднесена) информация за рецензираните гейм-заглавия е обично

разводнена с огромни реклами на карета.

Естествено никой, дори и един наистина дългоодишен читател (както личи от въпросната статия) не може да обвинява **PC Gamer** за (шипрали): "*систематичното подвеждане на читателите, за да са доволни рекламирателите*". В този кръвожаден свят и в условията на жестока конкуренция, по-добро победение е просто поредната пръба на изострен инстинкт за пазарно самосъхранение. В крайна сметка всичко се свежда до една дума "оцеляване".

Виж темата за финния баланс между интересите на читателя и интересите на рекламирателя (които в общия случай са госта разнопосочни) е обект на една съвсем различна дискусия.

Вървам, че точно тази дилема нагали ти е непозната – факта, че държиш в ръцете си списание, което от известно време преминава през подобни трансформации, губещи достойнство.

Он едната страна на това почти нерешимо уравнение стоят нуждите и желанията на хората, които си купуват списания в търсение на развлечения или информация, а най-често – и на вътре заедно.

На другия полюс са малкото на брой, крайно консервативни фирми, повечето от които не са особено ентузиазирани от перспективата да платят за рекламирането на продукти, за които практически липсва пазар в нашата мила матковина. Както казва капитан Виймс: "*На такива ситуации серж. Колън упорито им вика "безотходница"*".

Създалото се положение допълнително се усложнява от факта, че масата от играчите в България имат ужасяващо лесен (и което е по-фаталното) на практика "безплатен" достъпът до всички новоиздади гейм-заглавия. Нещо повече – те могат да ги свалят, разгледат/изиграйт и след това да ги изтряят от хард-дисковете си много преди някое списание да успее да ги "информира" за тях.

В отчаян опит да се конкурират с фантастичната скорост на този неестествен феномен, много от списанията прибягват през последните години до куп ефтини трикове, невъзможни рецензентски "самтоморталета" и медийни еквилибристики, повечето от които се пълзят опасно по побърхността на журналистическия морал и отговорността пред читателите.

На тази сцена вийджеят Всичко: от "ексклузивни" ревюта написани очевидно по бета или демо версии, до претупани на гъве на три, престъпно неизчерпателни рецензии от които ясно личи, че изрите не са играни достатъчно задълбочено и до край.

На обратната страна на този медал, "блестят" редица гейм-медиуми явления, будещи не по-малко недоумение, като например топталната безкритичност към Всичко посредствени заглавия и безконтролното "спене" на хвалебствия по повод на откривени гейм-боклуци.

Към това не мога да не добавя и крещящата липса на елементарна игрална (а често и езикова) култура, професионализъм и познания сред большинството от хората, занимаващи се с рецензентска дейност, което (поне на теория) би следвало топтално да ги лиши от правото да се кичат с титлата "гейм-журналист".

Най-тъжното в целия този на пръв поглед комичен „панаир“ е фактът, че всички тези неща се правят уж в името на читателя и в преследването на никакъв илюзорен "комерсиализъм". Криоворазбран комерсиализъм, казвам аз. Защото "комерсиализъм", като всеки друг аспект на човешката дейност си има "добри" (правили) и "лоши" (неправили) проявления. "Един и същи огън и изгаря и дава светлина" - добре го е обобщил Леонардо Да Винчи.

"Добрият" комерс би следвало да е онзи, поставен в услуга на ползвателите на даден продукт или услуга. В случая това са читателите на дадено гейм- списание. Комерс, който тласка нещата напред, предприемаческата мисъл, печелившите нагласи и идее у предлагания (в случая авторски/издателски колектив), който среща съответния отклик у потребляващия (в случая читателската аудитория) – ето това е истинския, "правилен" комерс. Тази съвкупност от мотиви, която оставя и светле страни в това (ще нарека нещата с истинските им имена) търговско взаимоотношение с чувството на взаимна удроблениеност от "консумирането" му: читателя доволен, че е информиран и развлечен; автора, че си е съвршил добре работата, за която съответно му е

заплатено.

За съжаление Всичко това е вярно само в един вариант: идеалния. А както добре е известно – в реалния свят нещата рядко са идеални.

Моментната липса на реален гейм-пазар (който е примата, първо-пазара, спрямо който гейм-пресата е един вид "произвъдна дейност") до голяма степен обезмисля Всичко авторско старчество, изкривява момчището на читателя за покупка на едно или друго списание и отбълкваша рекламиращите, поставяйки ги в парадоксалната ситуация на търговци, предлагащи хладилници на екзотическо плъме. Тъжното е, че от тази ситуация на пазарен пат едва ли скоро ще се намери изход.

За да стане още по-объркан този и без друго доста заплетен български гордост Възел, насърко световния гейм-бизнес добави към него още едно голямо неизвестно. Предстоящото разместяване в пластовете на игралния пазар заплашва да изтласка традиционно обвързаните с РС платформата бг играчи в най-затънчените си покрайнини, лишайки ги от достъп до блестящият нов свят на некст фжен конзолния гейминг.

Каквото остава тогава за българските гейм- списанията в тази обръкана приказка от дум и огледала? Те все още търсят себе си. Експериментират в различни насоки – къде успешно, къде не. Опитват различни пътища към постоянно изпълзвания се читателски интерес, като в същото време неустоно се стараят да привлекат вниманието на някой рекламиращ, на кой да е рекламирател. Някой от тях гори решиха да променият имената си – едно наудничаво от чисто маркетингова гледна точка решение, което гори не бих искал да коментирам.

Други все пак успяват някак да запазят последните си останали от идентичност, морал и чувството за журналистическа отговорност в рамките на този титаничен куест. Някой от тях дори решиха да променят имената си – едно наудничаво от чисто маркетингова гледна точка решение, което гори не бих искал да коментирам.

Дали следва да ги виним за това? Или да ги аплодираме за проявеното желание и болята за промяна? Аз лично не бих се нахърбил с категорично мнение по този въпрос. Защо ли? Защото въпреки разразилата се шарена буря от експерименти и липса на елементарна пазарна логика, осъзнавам ясно само едно – че за българските гейм- списанията Всичко това не е въпрос на избор и желание. За тях то е въпрос само и единствено на ОЦЕЛЯВАНЕ.

From Gamers for Gamers

или Mod4Life



маше никога една Златна епоха.

Епоха, в която играчи и разработчици бяха едно – нова раса, хомо луденс, хомо де нубо. Обединени от една фикс идея, от една мания – любовта им към електронните забавления.

После бавно, но сигурно доведеното, трето дете на Голямата Развлечателна Индустрис, порасна. И стана серуен бизнес. С изването си хората с костюми, вратовръзки и тълсти чекови книжи конесоха своята събота в пъстрия, приказен свят на мечтите.

И ераниците бяха поставени.

Дивеърълътите създаваха игрите - изграждали си играеха.

Новата индустрия обаче не беше застрашена, попътвала във вълношона стаза. От малък, първо Линк с хитрото, тарийкото изражение на лицето, видео-евънинга порасна, остваря, понапред телевизия мазина и постепенно се превърна в грозен, отблъскващ гротескен гарантът. Лишен от живот, лекши на страни скъпки лабир, изгубил душата си неинност; лишен от изследователски си дух, потънал в леност и лептардия, нарушавана само от краткото жужене на разбужните му бъкуло поредното събрание на акционерите, на което се обявят годишните финансово резултати.

И тозай Играчите видяха че Не е добро и съех короната от гламъра на Разработчиците – съвсем я и я съпътстваха в кампа. Наставни Ерама на Иерархията правени от Играчи за Играчи...

Началото

В началото т.н.р. *Player created content* (създавано от играчите сътворение или по просто казано модоване/модифициране) се изчертва с дребни дама хакобе, имащи фърмуемаща формата на геймплейни тюшуке. Логично – по това време екипите за разработка бяха маки, замборови групи; инструментите и енфигурите с копие работеха бъла чукчани, често плът на фроби, авангардни експерименти с наличната технология. За "модифицирането" на игра от този период се изискват забърочени познания, които малко от играчите притежават.

Истинският пробий доиде с Ерама на Doom и началото на унифицираните енжини – първата форма на "стадаризиран" на играчата технология. Появата на разнообразни, лесни за употреба, "реагатори" извади от "компект" с изграждане за замяна, както и достъпа до широк мир от съдейки инструменти за създаване на графични модели допълнително катализира този процес.

С времето се появиха редица проекти с почти професионално качество – результат от усилита, таланта и творческата креативност на модорите. Вътреш в ражките на това явление се наблюдаваше подчертана градация – от най-елементарното ниво, включващо създаване на "фенски" карти (ограничено по рекомбиниране на вече съществуващи от игра/енгинка сътворения), до мащабни, комплексни модификации от най-високо ниво извънсъмни с име "total conversions" (пълни преобразувания). Включващи изцяло нова геймлейна база и изцяло ново въймливично усещане. Представлявящи в крайна сметка, една практическа нова игра.

Исторически пионерът в сферата на "създаваните трансформации" се нарече *Aliens TC – Doom-mod*, заменил изцяло оригиналната кампания на играта с нова такава, но базирана на филмовата сага за Пришъвци.

След един определен момент голяма част от разработчиците (по-прозорчивата част от тях) започнаха да се промълвоят или да се отнасят с безразличие към фенските модификации, ги държали и подкрепляха активно. Стумиа като id, Valve, Epic и гори консервативните Blizzard все още раждат епични създания и перспективности на създаването от играчите също създаване на гейм-съдържание. В крайна сметка модерските групи постепенно се сливаха в монолитно съдържание, организирано около конкретно игрално заславие. Това увлечаващо многощатрено дължината на житейската ми и респективно – пазарен шълък.

Класически пример за подобно явление безспорно е прошумутият *Counter Strike*, появил се още в далечната 1998г. Обичан и мразен от мнозина, той си остава явление в света на модора, а и на евидирана фърбий – истински изденен феномен, катализиращ многоизмерни проблеми на оригиналната игра въз основа на която беше създаден – *Half Life*. И макар Халф сам по себе си да беше страстно заславие, златна класика, ребелионализирана FPS жанра, пот едва ли щеше да прореже рекордът, боръл коня и да ги затръсти токома във време на беспрецедентни листи, ако не беше безредицата Кънъпър, сподробен с още куп побеци или по-малко популярни фенски модификации.

Настоящето

Днес модорите е набсякъде, а процеса на "модифициране" – по-достъпен и популярен от всичко. Нещо повече – в зората на некът ден платформите, именно възможността за съдейко модифициране на PC игрище както и практически неограничените възможности които крие то, е един от основните козове на PC платформата, на която тя ще различи във по-блъско, а и в по-далечно бъдеще.

НАЙ-СПЛЕДКИТЕ ЗВУЦИ!

Беба пусва ЯКО	47703
Йок тече	47704
Мирмурено джули	47705
Мирмурено елфче	47706
Ръмжене на тигър	47707
Забавно котенце	47708
Цветен маргарене	47709
Полскиране	47710
Стар телефон	47711
Летски кикот	47712
Ялсон катеш	47713
Ерготинен дует	47714
Етотинен стек	47715
Разверен тълъ	47716
Громътеници	47717
Луда крава	47718
Оргазъм	47719
Трапезант	47720
Бебе	47721
Орингън	47722
Тийнейджън/лайф	47723
Добър ден бе...	47724
Здрави бе, момиче...	47725

34849 34850 34851
Нежност Езда Ех, токи Интерес

34852 34853 34854
Sexy girl 3 Sexy girl 7 Sexy girl 9

34855 34856 34857
За да породиш котка, трябва да нападнеш с 2 спящи котки

91124 91125 91126 91127
91128 91129 91130 91131

91132 91133 91134 91135 91136
91137 91138 91139 91140 91141

91142 91143 91144 91145 91146

91147 91148 91149 91150 91151

91152 91153 91154 91155 91156

91157 91158 91159 91160 91161

91162 91163 91164 91165 91166

91167 91168 91169 91170 91171

91172 91173 91174 91175 91176

91177 91178 91179 91180 91181

91183 91184 91185 91186 91187

91188 91189 91190 91191 91192

91193 91194 91195 91196 91197

91198 91199 91200 91201 91202

91203 91204 91205 91206 91207

91209 91210 91211 91212 91213

91214 91215 91216 91217 91218

91219 91220 91221 91222 91223

91224 91225 91226 91227 91228

91229 91230 91231 91232 91233

91234 91235 91236 91237 91238

91239 91240 91241 91242 91243

91244 91245 91246 91247 91248

91249 91250 91251 91252 91253

91254 91255 91256 91257 91258

91259 91260 91261 91262 91263

91264 91265 91266 91267 91268

91269 91270 91271 91272 91273

91274 91275 91276 91277 91278

91279 91280 91281 91282 91283

91284 91285 91286 91287 91288

91289 91290 91291 91292 91293

91294 91295 91296 91297 91298

91299 91300 91301 91302 91303

91304 91305 91306 91307 91308

91309 91310 91311 91312 91313

91314 91315 91316 91317 91318

91319 91320 91321 91322 91323

91324 91325 91326 91327 91328

91329 91330 91331 91332 91333

91334 91335 91336 91337 91338

91339 91340 91341 91342 91343

91344 91345 91346 91347 91348

91349 91350 91351 91352 91353

91354 91355 91356 91357 91358

91359 91360 91361 91362 91363

91364 91365 91366 91367 91368

91369 91370 91371 91372 91373

91374 91375 91376 91377 91378

91379 91380 91381 91382 91383

91384 91385 91386 91387 91388

91389 91390 91391 91392 91393

91394 91395 91396 91397 91398

91399 91400 91401 91402 91403

91404 91405 91406 91407 91408

91409 91410 91411 91412 91413

91414 91415 91416 91417 91418

91419 91420 91421 91422 91423

91424 91425 91426 91427 91428

91429 91430 91431 91432 91433

91434 91435 91436 91437 91438

91439 91440 91441 91442 91443

91444 91445 91446 91447 91448

91449 91450 91451 91452 91453

91454 91455 91456 91457 91458

91459 91460 91461 91462 91463

91464 91465 91466 91467 91468

91469 91470 91471 91472 91473

91474 91475 91476 91477 91478

91479 91480 91481 91482 91483

91484 91485 91486 91487 91488

91489 91490 91491 91492 91493

91494 91495 91496 91497 91498

91499 91500 91501 91502 91503

91504 91505 91506 91507 91508

91509 91510 91511 91512 91513

91514 91515 91516 91517 91518

91519 91520 91521 91522 91523

91524 91525 91526 91527 91528

91529 91530 91531 91532 91533

91534 91535 91536 91537 91538

91539 91540 91541 91542 91543

91544 91545 91546 91547 91548

91549 91550 91551 91552 91553

91554 91555 91556 91557 91558

91559 91560 91561 91562 91563

91564 91565 91566 91567 91568

91569 91570 91571 91572 91573

91574 91575 91576 91577 91578

91579 91580 91581 91582 91583

91584 91585 91586 91587 91588

91589 91590 91591 91592 91593

91594 91595 91596 91597 91598

91599 91600 91601 91602 91603

91604 91605 91606 91607 91608

91609 91610 91611 91612 91613

91614 91615 91616 91617 91618

91619 91620 91621 91622 91623

91624 91625 91626 91627 91628

91629 91630 91631 91632 91633

91634 91635 91636 91637 91638

91639 91640 91641 91642 91643

91644 91645 91646 91647 91648

91649 91650 91651 91652 91653

91654 91655 91656 91657 91658

91659 91660 91661 91662 91663

91664 91665 91666 91667 91668

91669 91670 91671 91672 91673

91674 91675 91676 91677 91678

91679 91680 91681 91682 91683

91684 91685 91686 91687 91688

91689 91690 91691 91692 91693

91694 91695 91696 91697 91698

91699 91700 91701 91702 91703

91704 91705 91706 91707 91708

91709 91710 91711 91712 91713

91714 91715 91716 91717 91718

91719 91720 91721 91722 91723

91724 91725 91726 91727 91728

91730 91731 91732 91733 91734

91735 91736 91737 91738 91739

91740 91741 91742 91743 91744

91745 91746 91747 91748 91749

91750 91751 91752 91753 91754

91755 91756 91757 91758 91759

91760 91761 91762 91763 91764

91765 91766 91767 91768 91769

91770 91771 91772 91773 91774

91775 91776 91777 91778 91779

91780 91781 91782 91783 91784

91785 91786 91787 91788 91789

91790 91791 91792 91793 91794

91795 91796 91797 91798 91799

91799 91800 91801 91802 91803



Въпреки несъмнените положителни ефекти, фенските модификации опредено имат и "тъмна страна". Особено показателен и пресен пример за това е скандалът "Hot Coffee" мод за *Grand Theft Auto: San Andreas*, изкарващ на пакет редица порнографски мини-игри и разлезени модели, намиращи се на диск с играта, но до които играчка при нормални обстоятелства не би трябвало да има достъп. В крайна сметка разпространението на този мод доведе до екстремално изтегляне на играта от разпространителската мрежа и промяна в рейтинга ѝ от *Mature* на *Adult Only* (Само за Възрастни).

Да не спомняваме и куничната "модификация" с характер на чайобеи или хакове, опорочаващи опониращия геймплей на стотиш популарни заглавия – от *Counter Strike*, до *World of Warcraft* и *Lineage*.

Утре

Какво крие бъдещето на модина? Без съмнение само хубави неща. С появата на некст ржен платформите търсят е възможност с инструменти за създаване на фенски модификации (макар и търбоначали търбъре ограничени) да се събогатят и конзионират играчи. Макар никой да виждаат в това перспектива опит за узурпация на една запазена за РС-тата територия, аз съмнен, че ефектът от подобно явление ще е по-скоро положителен. Модобие и по-специално количеството модификации на една игра са несъмнен белег за нейната популярност и както вече посочих уърхуват многообразни жизненни и цикъл. Търсете възможност на това да се окаже един от момиците големите пъблицъри и гейм струи да започнат да гледат по-благосклонно на проприетата конзоли-РС, която (върху Вече никой не питаш съмнения) ще е изцяло в интерес на РС играчите.

Очевидно е и, че отново идните модерн/гейм-струи наблизат в нова фаза, преминава на едно ново, по-високо ниво. Идеален пример за това са нар. Премиум Модобие за *Neverwinter Nights* на Bioware. Създадени от никой от най-талантливите и покасали се в мордата си фенове, но със социална подкрепа на производителите, те включват професионален вид актьори, музика и сложно скриптуиране с каквито много малко любителски модификации могат да се похвалият. Разбира се по-високите качествени не съдържат икономия на Bioware, но срещу буквально симбиотични суми (\$5-10).

Избрани фрагменти от историята на модина:

Unlimited Adventures

Базиран на прослобутния "златен пакет" ("gold box") D&D игри на SSI, *Unlimited Adventures* – комплекс инструменти за създаване на светодийни гейм дизайни с появява през 1993. Въпреки многообразието си ограничения, създадените с него помощ по едно огромно, актично къмънищце "хакове" и модификации поддържат жив интерес на към тема заглавия гори и днес.

War2xEd

Създаден от Данниъл Лемъръз, War2xEd представлява толкова смислино подобрение на базисната *Warcraft II* редактор за ниво, че Blizzard гори започват да го използват като бътърен инструмент за разработка и бътънбъйнинг, създавайки с негова помощ доста по-мощни и лъскави редактор, изглеждащ като StarCraft. Макар за пръв път да се появява в комплект с никой RTS заглавия, реакторите за карти бързо придобиват популярност и скоро започват да се разпространят по широк кръг играчни заглавия.

Doom WADS

Като първо игрално заглавие, презървала наистина сериозно модерската игра, Doom произвежда истинска мини-революция в редиците на мордина, с включването на чистата мегия, необходимо за създаването на едно ниво в инди-думи и файлове, наречени WAD-ове. Това "централизиране" каматизира разработката на десетки създавани от фенското къмънищце инструменти, а отварянето на изходния код на Верадения Doom редактор от страна на id само допълнително подпомага нещата.

Вероятно това е и причината Doom платформата да се превърне в мордерски пионер в много области – включително и на стапан база на тръбата "томдана конверсия" (споменатият вече Alien TC).

Neverwinter Nights Modules

Безспорно от Времето на *Unlimited Adventures*, няма друго събитие с побъден манипулум, кое то е разтворило из основно мордерски RPG къмънището на начин по които го направи прослобутният Aurora еднакън на *Neverwinter Nights*. Комбиниращ набор от инструменти – едновременно лесни за употреба и с огромни възможности, Aurora Върхна живот на хиляди спрахти приложени – както за самостоятелна, така и за мултиплъйър игра.

Excitebike!

Кой каза, че мордина е запазена територия само и единствено за PC-тата? Макар че сама по себе си в спрахтина редици на игра, *Excitebike* без съмнение доказва неповторимото си очарование именно на Верадения си редактор за геймплей. Въпреки че играчите на практика не могат да съхранят създаваните от тях писти, а възможностите за промяна на дизайна са доста ограничени, все пак опцията за фенски модифициране си остава избор на неподправено забавление. Освен това тази игра показва на конзолите играчи, че е нужно да поставят граници на Въображението си, задобиващи се със здравото сътворяване поднужено им от оригиналната геймплейна концепция на разработчика.

Atari 2600 compiler

Инструмент за разработка предназначен за една истинска гейм-антика появява се съвсем на скоро. Atari 2600 Basic Compiler на Фред Куини в идеален пример за това докъде може да стигне веб времето и в експериментаторската си фъръзост един истински олд-скул фен. Въпреки че създаваните с този компилатор игри могат да се играят само с помощта на емулятор, фактът, че и след 20 години Atari 2600 къмънището е все още живо и напомня за себе си е очевидният.

Counter-Strike

Безспорно един от най-успешните модове създавани някога. Освен че си спечелиха постоянни места в еквена на Valve, създавателите му успяха да си извършат пръвото на самостоятелни ритми рилий, а търбенето им се събира със склафата на епизодичния мод стапан. В крайна сметка популярността на играта, върху която е базиран търбоначало. Днес *Counter-Strike* се ползва със статута на истински Свещен Граал за мордина къмънищетата, превърнат в е икона, в символ на незабъдчишия дивителнотърпън.



PC ИГРИ



Миличко ?
Время не в
направлении
изб-р.
Аз на
компьютеры
тч чирик
Обичай ти

Модель Екатерина Ежикова

Агентство Xground Models

Фотограф Александр Кацев

Грим Адриана Славова

Сессия Gamers' Workshop

GAMES,
FILMS,
MUSIC,
ANIME,
INTERNET

TURN ME
ON

ПРОИЗВОДИТЕЛ: NIVAL INTERACTIVE
РАЗПРОСТРАНЯТЕЛ: UBISOFT
ЖАНР: ПОХОДА СТРАТЕГИЯ
ПЛАТФОРМИ: PC
ИЗМЪЗА: Q1 2006
САЙТ: WWW.MIGHTANDMAGICGAME.COM



ОТ КОРИЦА

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

Автори: Orlinator и Freeman

Можеш ли да си престабиш 10 години? Десет години във времето им 3648 дни? Сто и въвдесет години. В последните десет години Франция спечели европейско и световно првенство, а след това забути на Сенегал, после и от Бързия. Преди веднага години Жан Виденбон беше премиер. През 1995 година Швейцария, Австрия и Финландия взеха В ЕС, арестуван е Кевин Митник, сърбите избърсаха погром над Сребреница, българският футбол е въвежден в бравилото Босман и – коещо всичко е в много по-важно – излиза пръвият *Heroes*. Има, която промени стратегическата краеозор на мордериа играч и резултатно скъп в качеството на походите от стратегии и тактика, която не сме виждали от времето на пръвия шахматен ход насам. С суми прости – Героите, както им се полаза, промениха нашия малък, гейзерски свят. Втората част беше логично и еволюционно продължение, а третата достигна кумулационация си с *Heroes III*, след която се хърчи решително със *Heroes IV*.

За 3D с любов

Но всичко това е история, при това – добре позната на побечено. Примесам за обира към геймърската култура на всеки уважаващ себе си играч, да говори на този и широко за едно от най-великите съвреми заслуги. Достатъчно е да обобщя всичко в едно изречение, с което – вървам – ще напомня на този тип игри че съзгасат: *Heroes* е умилвателна походова стратегия. В рамките на жанра не съществува нико по-добро от нея, нико, с което адекватно да я сравним, нико, с кое то радиоправдно да я споделям – феномен, рокба на онова изключително стечението на обстоятелствата, когато правилните хора се оказват

на подходящото място, в точното време, обединени от една единствена цел, за да сътворят по юбития на съфарта своя неподобрен шедевър. За екипа на 3D *Heroes III* беше лебедово време. И те я изляха, възлагайки В нея всичко от себе си, изразявайки се по последния въх.

За *Heroes IV* като че ли не остана много – или може би вече уважителствата, мястото, времето или хората не бяха същите. Да не ги съдим строго. С четвъртата ревюзия на играта те възстановиха премъжъка едно съвсем не лоши заглавие – макар че щеше да е несръбимо по-добро, ако появята на не беше така фокусирана и на екипа бе дадено време да го изпила в дентали и да го покира до събръшението. Вместо да пуска полуотворена Версия – но беше рутинно, лишено от дух, от специфична искрица, маркираща присъствието на онова тъбърчески върховиене, случвашо се само Верник в живота. За конкретни, но привидни неща – от сортта на това, че кардиналните промени в концепцията не бяха достатъчно добре обяснили този път (за разлика от също досега радираните новобързования и изменения в *HIM* 3 спрямо *HIM2*, които обаче само нападаха поредищата още по-генали), че беше пътна с бъзбое, че мултимедийният му по-последен 8 версия не сурвърши и нямаше гайдън генератор не искал да го бъдара – опитват се да напишат нещо като ретроспективна епиграфия, за бозай. Подробностите скапват възхищението на мисълта. Хе-хе...

За Nival със... (съвъркан) оптимизъм

Днес 3D Вече не съществува. Слава божу, *Ubisoft* купи франчайза и има намерение, както всичко Вече знаеш, да го бъдат. Всеобща радост! Макар по-късно започнаха притесненията. Компанията обяви, че бърча разработката

на Вече известният, но за съжаление с нищо генialno, *Nival Interactive*. А знаем, че за да тръгнеш да правиш подобащ *Heroes V*, генialността е най-малкото, което се очаква от теб.

И все пак, как са *Nival*? Фирмата се появява за пръв път като събект на гейм сцената през 1998 г., когато пуска първата си голяма игра, впрочем анонимирана преди да излезе и като първата RPS – хибрид между стратегия в реално време и роемба игра – *Rage of Mages*. Симпатична играца за онова време, но от средна класа. Следва *Rage of Mages 2* – също шанс. После *Evil Islands* – същим шанс на къзарт. Руският разработчик практика напътък, габаийки ясни индикации за експериментаторска дух, царят в решите му, с поредната игуомска (може да се тъкува и в положителни смисъл на думата, но желание) идва *Etherlords*, която имае претенции да интерпретира по оригинален начин *Magic: The Gathering*, но според скромното ми мнение си остава само с претенции. Тъй като много борка и търси да си създаде семейство от игри, което не пипате мене. Многообразието на MG системата беше заменено със възстановка карти и съвсем по обикновен елементарност.

С годините обаче израстнало на компанията стана факт. Протофирмото на *Nival* днес включва и доста добри по-наредни. През 2003-ти излезе *Blitzkrieg*, без коментар – гори по западните, принципно юношински настроени към продукти от марката „Източна Европа и бийши сол-блок“ сайтите, играят отнесе очки на отпора на 8-що, кое то е доста. Следва още по-добре претпата, чудесна *Silent Storm*, появяла се впрочем същата 2003-та година, барабар и с *Battle Mage* – постпристаща бойница – но това, само по себе си, говори за наличието на огромен човешки ресурс в *Nival*.



Е може би тя е вече готова да се върне в клуба на гомимите. Искрената ми надежда е чичовете да си дават сметка за това – че сега е истинският им шанс да промият в текката категория. Да запишат имената си със златни букви или да си останат поредните средносатистически драскачи на ког – дано направят правилния избор. Апроло, тук следва да отбележим и ще едн факт, който макар на пръв поглед да изглежда малко отстранен от темата, хич не е за подценяване – руското комонити на НИМ серията е съвръхмощно. Братуцикът принципно разбира и обучава стратемашите, а спешано Heroes е ремезия. Вероятно най-добритите играчи в света са именно руснаци. Брутално успешният, особено в посещенията си в Европа, мод *In The Wake of Gods* също е дело на руснаци. Ако *Nival* се възползва от този потенциал и отворят широко брамата за бета тестните комонити, можем да очакваме стражоночни резултати.

Да не пропуснем да въмъжим в схемата и *Ubisoft*! Компанията, която в последните години няма избыва със зоямъни залавии или франчайз.

Трябва да оценим правилно едно ултимативно обстоятелство – ако появява *Nival* са с забързали, правейки някакъв техни сиризи, на базата на които се опитват да гадаем дали ще им съществува силите за този гигантски франчайз, сега те правят игра за *Ubisoft*! И още по-важно – с парите на *Ubisoft*! Чисто глобобие, знаем, са доста фабъки. Просто разликата е съмазвашо голяма. Така че надежда има.

Легенда за Герои и... Героини

Фенофите знаят колко богата беше историята в *Heroes*.



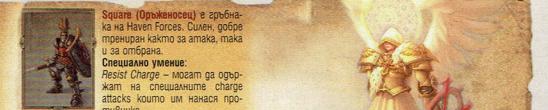
Peasant (Селянин): слаба, но за сметка на това – многообразна на единици.
Специално умение:
Taxrauer – генерира малко количество злато за господстването на града Всеки ход.



Archer (Стреме): Второместно бордовица. Начал е във второ-левилено издаване на *Heroes III*.
Специално умение:
Ranged Attack – можат да изпредват залъвите от стрели, които щокосват побеждена от една пропътичка единаца на ход.



Marksman (Арбалетчик): Дуроверска атака.
Специално умение:
Ranged Attack – също като при стрелите.
Close Combat – насятат допълнително щета в близък бој.



Square (Оръженосец): Гребнача на Начал Forces. Симен, добре тренирана яконост за атака, макар и съмртвичка.
Специално умение:
Resist Charge – можат да отрежат на специалните charge атаки които им нападате.

Knight (Рицар): Специално умение:
Resist Charge – също като при оръженосците с тази разлика че можат да се защищават и от магическа бреда.



Cavalier (Конник): Езичник. Също. Насади озорни шати, което ги прави незаметни в битка.
Специално умение:
Charge – дава пренесен бонус във времето на атаката на Конника за изминатото от него разстояние.

Angel (Ангел): Ултимативната единица на Небесните констебли.
Специално умение:
Sustain Life – след като бъдат убити в битка "увиши" на анатемите са връщат 8 юнита ингревирана за да бъдат преборени отново.



Royal Griffin (Краски трифон): Най-броятна единица на Начал. Това го прави изключително ценен, тъй като осигурява пръбона-чания ход в битка. Не особено симен, издръжлив на бой.

Специално умение:
Unlimited Retaliations – отвръща на всичко нападение на пропътичка единаца.



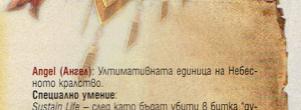
Inquisitor (Инквизитор): Специално умение:

Spell caster – същото като при Свещенищите.
Basil – позволява му да Богу и реклошен бол.



Paladin (Паладин): Специално умение:

Charge – също като при Конника.
Fate's Curse – умение да премахва негативните магии от собствената си Боска.



Archangel (Архангел): Специално умение:
Sustain Life – същото като при Ангела.
Resurrection – способност да възкресят мъртвите единици.

да се окаже далеч по-опасна от демоничната заплаха, надвиснала над кралятството? Изтъкана многостепенно, изградена върху скелет на десетки обстоятелства, слухи и подробности, забиваща рязко в неочаквани обрати – историята обещава да прикаже лъжност на Всемелата и ще покаже много повече от фон на геймплея.

Да нарисуваш легендата

В компютърните игри текстът много, много отговаря на въвлича – т. нар. „мъдоце“ (играни текстови ролеви *Worlds*) от 15-те години вече са априорни. Основна вина за концепцията и изобщо за начина, по който ще изглежда *Heroes V* носи Ерлан де Бретон. Разправят, че бил популарен на запад и създал времето, прарабеки комици, нюки от тях издадени. Трябва да признаям, че артите до момента наистина са блещучави – незадиско, че са дело на човек, запада се по-глътнати... *Half Life 2*, *Ubisoft* и *Nival* не пропускат да отбележат, че *Heroes V* ще бъде превършена изцяло в нови, триумфирни обекти. Последното, благодарение на подобрен бетърса на *Silent Stone* ендига, който – предвид, че е собствена разработка все пак – програмисти и дизайнери познават отлично. Камерата ще може не само да сменя и върти перспективата, но ще използва и автоматичното превъръщане в близък план на ключовите моменти по време на битка. Логично съмнение – няма ли по този начин да се разтегнат търсещи много във времето едно сражение, бързо бива успокено от факта, че при желание можеш да изключиш от опции Фълърсът екстра, както и анимациите изобщо.



Като цяло трайбата да призаем, че трансформацията наистина е забележителна. Съветът на **HOMM** ще се преферира в едно даеч по-обемно, но-тънко, никак по-адекватно на драматизма и епичността място. Играата не само че е покръстено красива – това е няма абсолютно никакъв съмнение, погледи филмовата на диска към списанието и във какви спешани ефекти при изобразяване на машиите става бъпрос и за каква премест изобщо – но че изключва и машабността. Отрупваната с фенци и имигчета **Heroes III** попълва започва да бие на книжка за Мечо Пух. За **Heroes IV** – да не говорим. От петицата феномена на Паско, Иори и компания ще останат разочарованни. В едно интервю Александър Мишунин от *Nival* каза: „*Първите игри баха издирвани в сладък, картон стил. В претата графиката „пораса“, но атмосферата си остана приказна...*“ В **Heroes V** вселената нима да е приказна, а компонсна като искрички светът. Думата, която описва новия свет на *Might & Magic*, е епична. Съветът ще е по-широкомащабен, по-тъмок и по-глобален. Дори историите в по-епична и по-серийна.“

Повече Heroes III или Heroes IV?

Вероятно твой въпросът, който те въннува. Ами, да видим този. Запитан в пръв текст за системата за разбитие на герояте – сино интригуващ ни, основан на разбит елемент от геймплея – Ворещият дизайнер на проекта Алексей Гиленко отговаря кратко и добълкоизначно: „мята че напомня епохабременно на третата и четвъртата серия!“ Туши! С кое то обично взето ни бърца в изходна позиция, но

поне става ясно, че новият **Heroes** ще примица на себе си, а не на **Doom** примерно, или на нещо друго – още по-ужасно. Слова на бога, и амин! Значи, загубваме скъпящите се на информацията господи насаме с тихната лична теория на конспирациите и се Взелждаме в подгражданата от други източници информация. Да започнем с герояте. Пръвбо, левъването на склонбетън се бърза към старата пристепена система – basic, advanced, expert. Това предполага и отграждането на бъбренето с **Heroes 4** идей умениета на героя да се делият на основни (общо 5 по избор от 9 възможни), просто защото си мисли, че само притре степени на търгът сино регулират съмната от западането ѝ, но няма да се учуди и ако остане – засега нищо конкретно не е по-търсено или опровергано. Ти общо взето служеш, за да подвоми формирания на героя, като га речем мащабън или боен, да забиси изцяло от изрока. В никакъв степен компенсираше липсата на специализациите на герояте от **Heroes 3**. Когато всеки предварително беше ориентиран като Воин или Маг и имаше спешаност – област, в която е по-добър от другите: примерно Armor за Tazar, Haste за Cyra, Archery за Orin и т.н. Е, със сигурност специализации се завършват, макар – както обясняват *Nival* – по много по-различен начин. Те бече нима да са различни за отбрана на герой, а не са специфични и уникатни за дадения клас и, по добобие на Necromancy-то на undead-ите в **Heroes 3**, нима да се поблярнат с никое от останалите базови умения, общи за всички класове. Героите НИМА да участват в битките! Даунрейдват се към прокъната функция на стапичка!



тична книга за магии възле на бойното поле и закачала на арматури, побийваша статистиките на единиците. И отново – поправят им *Nival* – не съвсем. Оказва се, че след обаждането на определени способности, те ще надскочват малко пасивната си роля. Така например, героят на бития *Castle*, поникнащия *Haven*, ще могат да усъйт нещо много подобно на „разиграване на кон“ пред предполагаме смислата физиономия на проптихибата Бойска, при което на бражеските единици разко ще им падат не само ченетата от изумление, но и моралът. Героят на останалите фракции, разбира се, също ще разполази със своя хитрички, с които да отвърнат побораващи.

Общо взето, това решение съжаля се очакващо. Идеята герояте да се възлагат възникат на бъдеща ложа, но в **Heroes 4** не бе научили Вернити начин да бъде постигната задоволително. Предполагам, че наистина е трудно – казахът да би ironи. Възпроизвядане на героя на бойното поле добива едни куп нови променишиби, към бездруго арски склончата механика на играта и неимоверно раздува задачата за баланс на геймплея. От една страна, героят наистина трайба да е достатъчно мощен, за да има реален смисъл от присъствието му. Ако подсъжда края просто си буди и лошият до хра на битката са чисто механични. Бекемоти и не може да е нещо побече от фигурант, избръкнали само на няколко хода на бойното поле, по-добре да си върне в амбиоато на панка за магически скромбът. Това, когато наблюдаваше в **Heroes 4** обаче, беше прекалено. От един момент напатък просто Вече нямаше нужда от други единици. Оп-тапанят изризираща карта самосинцикано.



Imp (Имп): Малки полу-краки-създрания. Крехки, но компенсираат с умения:
Специални умения:
Destroy Mana – промяна на противниковия герой в и трансформират в слепът герой.

Familiar (Фамилиар)
Специални умения:
Destroy Mana – също като при импите.
Mana Steal – крадам мана от противниковия герой и го трансформират в слепът герой.

Succubus (Сукуба): Единственото спремче в арките
Специални умения:
Ranged Counter Attack – умение да отвръщат на противникови спремчи.

Succubus Favorite (Сукуба Фаворит)
Специални умения:
Ranged Counter Attack – същото като при Сукубата.
Chain Lighting – умение да касатва Chain Lighting, поразявайки няколко близкостоящи цели.

Horned Demon (Рогат Демон):
Специални умения:
Resist Charge – същото като при Horned Demon.
Charge – същото като при Hell Hounds.

Horned Overseer (Рогат Надзорувач)
Специални умения:
Resist Charge – същото като при Horned Demon.
Charge – същото като при Hell Hounds.

Nightmare (Кошмар)
Специални умения:
Charge – същото като при Arigica Жребец.
No Retaliation – промънищите не отвръщат на удара им.

Nightmare (Кошмар)
Специални умения:
Charge – същото като при Arigica Жребец.
Terror – може да накара противниковия стая да пропусне ход от спрях.

Hell Hound (Арка Хрътва):
Примеждата към обрата атака, но също защата. Използва се на битките и възпроизвядане на бражеските единици или срещу единиците на Волка.
Специални умения:
No Retaliation – не се отвръща на атаката му.

Centaur (Цербер)
Специални умения:
No Retaliation – същото като при Hell Hounds.
Multi-headed – имат много глави като при тези на чинозадаващи единици едно временно.

Pit Fiend (Арка 38р): Страбохъдущи чудовища с искониска мощ. Пребързоят рекомендации за тях са във вид на същото като при Pit Fiend.
Специални умения:
Spell Caster – може да изрича прокъната формула от противниковия бойска, намалявайки характеристики си.

Pit Lord (Лорд на Презиспидата)
Специални умения:
Spell Caster – същото като при Pit Fiend.
Offensive Spell Caster – може да каства нападателни магии в широк радиус, поразявайки побече от една противниковска единица.



Така че, вместо да се опитват да успеят там, където експерти преди тях са се пробвали, *Nival* се забръща към корините. Внасайки някои допълнителни нововъведения, Според мен – прабивно решение. Томоба за героите.

С удоволствие констатираме премахването на безумието съществата да се бъдат по картата без герой и още по-голямото безумие – да не могат да се прехъроят от един герой в друг, с който да се прибъдват още напред, тъй като, видиш ли, били изморени. Припътваме забърщането на „редигчите“ – отново ще можем да си правим „верига“ от герои и да прехърояваме войската през помощната карта в рамките на един ход. Това беше много силен стратегически елемент, чисто умено използване бенекесе една от разделимите линии между добри и посрещателяни шарчи. При това положение „Карафаниите“ от *Heroes 4* стават излишни и също отпадат.

И още едно маломисли се отива по хълбо, по здробо – т. нар. „бузукен“ fog of war, чийто втори, тъмносиняват слой дразнено затъпява картата на най-добре, където гарант не „оставя“ в момента – Вендиък разкрива, частта от мана Вече ще си остава „светла“.

Карто си я покараха в този дух – да отбележат и притурбнато затъпяване – след кратко едносирийски неизвестно отсъствие – и на шестътъръната „решетка“ върху бойното поле. Не знам какво поковка им пречесе на 3D, че я махаха в четвъртата част, но ето че *Nival* я реализира.

Друг възвращенец в лоното на геймплея е седмичният пристап на популацията. Както беше вътрешни три се-



ри, съществата ще се генерират еднократно, в началото на всяка седмица.

Бръз поглед и към заклинанията. Те ще са обединени в 6 шоколад.

Фиксираме мимоходом възходящата тенденция – в *Heroes 3* шоколад бяха 4, в *Heroes 4* – 5, в *Heroes 5* ще бъдат 6 – и прогължаваме с любопитния факт, че във всяка една ще попадат еднотипни външности. Това е новост за поредицата и ще рече, че една от шоколадите примерно ще обединява всички магии, събръзани с призоваване на същества, дружата – само нанасянето пряко поражение, трептата же обхваща проклятията и т.н.

Засега са попътвани три от шоколадите – Death Magic, Light Magic и Life Magic.

Все още никой официално не е отворил на въпроса дали в зависимост от раката си героите ще могат да изучават само определени шоколади – както беше в претията серия – или това ограничение ще им бъде спестено, но от редиците на разни форми и изпуснати тук-там клоччети изречения на обхвързани с проекти и близки до него ложе, стигам до заключението, че по-вероятно е второто. Това небодърствене беззруго беше търбче самоценно и се вижда, че в греха. Впрочем, отчитам магическата система в последното издание на поредицата като един от големите му проблеми. Не можа да та кака и да има ефективността на заклинанията ще зависи от степента на обладяване на дадена школа – както беше в Тройката, или обратното – степента на обладяване ще дава достъп до по-високи левби магии. С други думи, дали slow автоматично

ще се пребръща в fast slow при експертно Владение на съответната школа, или това ще са все отредени магии, като на научаване на втората ще се изисква по-високо ниво. В момента, в който се разбере дали в играта ще фигурира умението Wisdom, или подобно нему, отговорът ще е ясен – оставям на теб да стопиш защо.

Разработчиците са решили да запазят 0ъзедената в *Heroes 4* възможност за касиране на магии върху стратегическата карта на приключението.

С едно-във изключение, за коишто ще стане дума по-нататък, с това изчерпвате наличната информация, касаеща зададения в началото на тази глава от статията Българ. Търсете рано е от категорични изводи, но поне сумите на Гиленко са оказват самата истинска – играча съвсем определено ще „заеме“ характерни черти и от възможните предицески. Все пак, личната ми прогноза е, че накрая ще се окаже побежден реванш към *Heroes 3*. Механиката на геймплея там просто беше по-съвършена и може по-удачно да послужи за база на новото залявие. В никакъв случай не търся, че летатата част ще повтаря дословни претятия, гори напротив – преубийката значими промени. След споделите часобе – а може и хиляди да са станали Вече – прекарани в компанията на Тройката и на *Wake of Gods*, и сам виждам, че място за небодърствене и кардионими промени в никакъв отношения има. Така че ако си фен на най-добрата походова стратегия за Всички времена – сели се сам за коя става дума – можеш да последваш към бъдещето с побеже надежда.



Skeleton Archer (Скелет Архер): Базова единица на Necropolis. След всяка съ阶层а от гарон българ, скелетните архери са способни да прорязват същества от противника и да извадят имущество.

Специални умения:
Undead – като при Skeleton-a.
Ranged Attack – може да стреля.



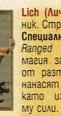
Lich (Лич) (Вампир): Бърз, много атака, прорезан за убийство.
Специални умения:
Draw Life – щепчата коика на часна на пропитвашите резервира здравето си.
No Retaliation – пропитваша не може да отвърне на увада му.
Undead – като при Skeleton-a.



Vampire Lord (Вампир Абор)
Специални умения:
Draw Life – като при Vampire-a.
No Retaliation – като при Vampire-a.
Undead – като при Skeleton-a.



Mage (Маг) (Скелет Маг): Невидим, малък, като скелет. Много мозъци.
Специални умения:
Ranged Attack – използва магия да за атакуват брана от разломите „Death Clouds“ настанаха на пропитвача като изслукват жизнените му силы.
Undead – като при Skeleton-a.



Arch Lich (Лич Патриарх)
Специални умения:
Ranged Attack, Undead – като при Lich-a.
Spell Caster – може да прави магии на пропитвачите единици, които га нападват същества.



Wight (Призник Душа): Същества умения:
Fear – смразява пропитвачите си от страх, отблъсквайки от нападател им умения и касиране.
Undead – като при Skeleton-a.



Wraith (Призник Душа)
Специални умения:
Flying Charge – поминък всичко по пътя си доколко съмните до центъра си.
Undead – като при Skeleton-a.

Spectral Dragon (Призначен Дракон)
Специални умения:
Flying Charge – като при Bone Dragon.
Undead – като при Skeleton-a.

Ethereal (Етериал)
Специални умения:
Flying Charge – като при Wight.
Take Life – може да убие живоноски пропитвача единица, независимо от ниво то. Останахащите единици в групата ще съмните всички помощници магии, които им действат по момента.

- ако постигаше до ѹра на дарена кампания в *Heroes II* и са септи, съвсем случайно, да напишеш чистото - 8675009. В секоя на картина ще ти бие монструозна Ед, която Възможност е соборец кон от американско шоу

- ако в *Heroes II* написаше мястота Врата след спартирането на нейн иера ще можеш да видиш същият на *Heroes IV* така, каквато едно време са мисли, че можеш да ги изпратиш съвсем
- отговорният по програмирането на новите герои за един кратък период е работил като гейм журналист, така че можеш да ги изпратиш съвсем теория кой от нас ще бъде в credits секцията.

Герой се става с бои!

Стигаме и до битките. Веднага се наблюдава очи видимият забой по посока на *Heroes 3* начин на превъзехане на сраженията, и по-конкретно – в размината на ударите. Търбо удря нападателята гръбначка, после ѝ отвръща още един слег след интроверенция противника от атакуваната. Ако си спомниш, в *Heroes 4* гъвата стака с размежка на практика ударите еднобременно във врем състав, след което играта изчакващо колко от единиците са умрели. Отново правото да удари търба ще е на страната на по-бързата единица. „Моралните“ уклонения от четвъртата част са отишви по дяволите, когато им е място то. Попадна и на една минималистично поднесена информация, която не улъжва да разтъкуваш много адекватно, затова ще я преграм добосъбо: „*липът атака и защита (дистанционна и ръкопашна) единица да се различават*“. Което, предполагам, може да си назава, че на спрещите също ще се отбрива, макар да не въркам с какво друго могат например селяните от човешкия замък да замият от другия край на бойното поле ефюте, обсвен с неприлични жестове или, в най-добрия случай – с пълно. Или може би, че спрещящите единици няма да търят наказание, а ще настанят пълна щета и в ръкопашен бой. Или тък си назава прето, че кое то не мозга да се сети в момента.

Оригинално решение от страна на *Nival* е геминираната на бойното поле да е гиначично променяща се и да забиши от боя скакове, с които противниците близат



в битка. Впрочем, за незапознатите, под стак се разбира групичката създана от един тип. Един стак може да бъде съставен и от една единица. Така че ако влезеш в битка със 7 единици, разделени на отделни стакове, бойните ѝ ще бъдат по-гомоми, откакто само ако са обединени в един. По този начин нима да бъдеш повече съдетеши на ситуацията от типа „три фенчики се бият с два импа по поречието на Ориноко“. *Nival* търбява, че най-дългото може е точно във външи по-общирно от най-малкото такова. Атаката над крепост Винага ще пропада на пом с максимален размер.

Руснаките съвържат и нов режим за борбен на бой в сингъла. Станартичният походен базиран ще бъде запазен и при желание изръчват че са разширка по старому. Ше има обаче и още едни – т. нар. „дунамични“. Идеята, замесната в замисъла му, е докато стоят неподвижни, юнитите да набират събърояни action points, които да изразходват по време на ход. Така реалитетът обещава коренно да промени тактиката на бой. Представи си какво може да направи стак Архангел, усяп накак да бездейтства достащично време, когато дунамично го правим, освен на налягане „Средец“, или в мома скучи – шоколада „Краба“, събрахме приятелчета, засягахме пред кома и *Heroes*-а, пускахме с една огромна карта и уж не си гледахме един-груп от монитора.

В мултитайлър също се появява нов режим, наречен „бръз“ (fast mode). Според търбенията, той ще позволява една сесия да приключи бързо благодарение на погодка което заедно с излизането на *Heroes 5* ще стимулира и бърз онлайн сървър. Там, както започвате си оригинално конче, ще могат да мерят сили и умения.



Карточната?

- ресурсите ще се запазват в досегашния си вид – фара, камък, сърца, хъбък, кристал, склонено камче, злато

- отново ще има подземни нива
- ще има гайдът „занаетор“
- в играата ще видиш побече от 100 същества, 200 умения и 40 магии. Кампанията ще се простира на над 30 мисии.

- в завършните за закупуване ще се появяват приоритетни типи картни за расцвета на героя
- музикалата е играта е побързана на Род Кинг, автор на музиката и в прещините 2 част

- ще се предадат поне 2 бета-тестища: едни закрити (за избрани) в края на атмос, а други откъм бета-тест за широките съвети на „городското общество“

– Trailer Path – армията ще остави след свид себе си по гъбищата карта, но когато лесно ще бъдат откриани. „Човешите“ ще оставят събък синие, гъбищите – прогорен в зелена форма. Коколото по-бърз лебъд е германски томбодъ по-гъбищо ще са следите – приема мако на трапери, които маркират територията си – ако видиш събък и скрийд на високо, не пристапай, че се „останави за обид“.

– Драконите ще изратат къмбъца за поизвестяване. Всеки от 6-те града ще имат на патръните белк дракон, чийто наименстви съвързва героя. Например дракон на Навен се нарича Eridan: The Dragon of Light (нездиги търби сърце са Авенци). Също така ще знаят как да възмутят пръка участни в играата, ради ли ще могат да бърат призовани в критични моменти. Търди се, че дракони ще могат да бъдат наимени, или поумнаване като нарава за приключък към – Вероятно става дума за групи дракони обаче, а не точно за единичите.

Съдържанието

- новите се слухове как ще бъде реализирана дипломацията. Според едни ще могат да налагате момента си отново, към радиони отново идват със 868 войни, мир, неутрални или горски експлоатации (ЕГ). Според други ще имате право на приложени за тях самите, ради им и т.н. като обектите ще бъдат заложени в самия кор на играата, троите съединени ще са нюка за съмнение след като получат искането. Никой съмнат гори до крайността да говорят за размяна на грабеж, герои, магии и артефакти.

- Във всички споделени скрийд и отновно обсадите на разгромените – широкармата скрийд за еднакови същества, които се възпроизвеждат като скрийд на монстри, като всички единици са същите идват със 868 войни, мир, неутрални или горски експлоатации (ЕГ). Според други ще имате право на приложени за тях самите, ради им и т.н. като обектите ще бъдат заложени в самия кор на играата, троите съединени ще са нюка за съмнение след като получат искането. Никой съмнат гори до крайността да говорят за размяна на грабеж, герои, магии и артефакти.

- Във всички споделени скрийд и отновно обсадите на разгромените – широкармата скрийд за еднакови същества, които се възпроизвеждат като скрийд на монстри, като всички единици са същите идват със 868 войни, мир, неутрални или горски експлоатации (ЕГ). Според други ще имате право на приложени за тях самите, ради им и т.н. като обектите ще бъдат заложени в самия кор на играата, троите съединени ще са нюка за съмнение след като получат искането. Никой съмнат гори до крайността да говорят за размяна на грабеж, герои, магии и артефакти.

- разделят събират същностите на неутрални едници – ради скаковете по картина ще бъдат изградени само от еднородни единици, или – също както е в *TWOG* – от раздорни.

- този можеш да го приемеш за почти 100%-во по-добре информација. Изкажах, че пътят щад ще е аналог на *Ramprat/Nature*. Определяното добре новина, Варварите, конфюксите и блокадите ще опадат (еев, Tazar, ...). Една от съществата (значи един от този град) ще бъшаши във времето тъй като ще се измени след като пристигне във времето на пръстените и ще се нарича Treat. Друга търбява времето съществото на раката druid-ин (скел) taverdr (elder druid).

- За Academy се търбя, че се обедини в едно расширение Dungeon и Tower.

Джоуел Остинър с предисловие

Е. Всички налини до момента карти са на масата и каквото можеш да се каже за *Heroes V* е казано. Ше си струва ли заиздигамето според мен? От една страна, имаме всички изисквания за грандиозен превъл – потполна новина за света на играта с минаващето в 3D измерението, не бъзмокъло и ба̀зиснадеждният разработчик. От другата – много кадри се разпространят, работите с *Nival* и Вероятно тъщицата недостатъчност им. Видимо пазарната художници и аниматори са избрали, като изображение на място прилично за съвременният стиландри. Районскентанка?

Къде е? Хм, честно, не виждам причини да бъзказаме на *Heroes V* сърдъкъзианин, или, в дух на спасителната – ЗВЕРСКИ очаквания, защото Витерът на проминала носи със себе си дъхът на нетривиалността. Ах – пак от друга страна – здраво оптишо да се изгвардии с нас – Вероятно феноъб? Тя сама не останава. Но ще купим ярата, гори под заиздигането да е скрин симулатор на езда на кон. Но не сме мишиони! Честно казано, предполагам да се покупят слвъмъчни цъзанки като фен. Ако времето мен да се раздаде милионски, тръгваше да изчезна и не обособено компълксно заблъсване. Защото само така ще знам, че левендата ще има поне още един епизод. И, може би унесен от праха на ладишите, се съсем как точно левендата е *Heroes* поредицата за мен. Родоският косъс – съборен от стихията и прорен за жълти спомени. Останах сам се на избарвие, че Ути намира постыни като разбърдийски прородици това. В което вирбахме, че създахе ново, осъм чур на гъмжебици със, по-хубаво от разтвореното. И духа на породеното от инсониите метафорично опинение – не исках *Heroes* да бъде като 13-годишен ден на лета – бесен, шареничък, но възрастен – просто начин историите да рециклират момента, в които красището детство с хъбъра в самоубийствената Булгарност на пурбертета. Искам... искам *Heroes* V.

Джоуел Остинър с предисловие

Честно казано, след като изчезнах монове материали, в това число и по какъв ли не форум, започвам да се изявлявам с пъбръе замъко уважение към *Nival*. Некес, след като попрочечах възможността на екана и устаничох, че едн се наполни феноъб на поредицата. Нещастя, които прави с изгара много ми напомнят за нещата които и бих например – стига да ми спишне учител на сепа разбира се. Явно пичовете нарачат убо към компонентите и Вече си видим записки. Допук измека, че всичко бързо ще бъде Вероятна посока. Трябва действително майка ми да се окаже права и да си последиши учител, ако пренесе изгара и пада си с посегнати училища, ако пренесе изгара и пада си със всички крайни заключения на базата на токомъжната и оскъдна информация. Една игра, особено със склонността на *Heroes*, може да се пробаха гори само ако едн от споменищите гемали, за които все още нимаме никаква представа се окаже неромисен. Но не мога да скрия възбудуването си. Признавам, започнах споменищата заедно с колегата скептичен, все още незапознат от основи с всичко обръщано и неофициално изнесено като информация. Но устаничох, че до момента *Nival* много трябва се ориентирам в това какво от пренесимите игри да оставям, какво да махам иши да пренесъм. Обуздания стрелец за промени в света на пренесимите, жертвата на които параха *New World Computing* и 3D, много симо ме блекната. Това, което виждам е бреша за онова дни, когато изпитахе действително бяха събития – не защото се побърка нарикло, а защото се превърса със сърце. Просто нимам какво побече да гобаби.



Задържвайки тематика за сраженината, че кажа, че понякога няма да е достатъчно само да ги печениши, а и да оцелееш след тях. Пρодуцирането на изгра, Фабрикс Камбуна, доверява, че ще се случват неочаквани, рандом събития, които ще я направят още по-загадъвачка и интересна. Като подтверждение на думите му избра демонстрацията на изложението в Лайпциг отпреди няколко дни (филмчето на диска), на която след преобразената битка между играчи с армиита на Haven и Inferno, в края на които Ангелиите успешно застичват последните остатъци на преставите на Aga, отнекога долната огромен Spectral Dragon и на свой ред застави ратищите останати. Ед на това му Вучакам за разбърдество пред боза!

Всяка раса ще е представена от 7 вида създавания, респективно – че са нужни 7 построени специфични сгради за производството им. Отново забой към корените на поредицата – отпраща да има алтернативността. Припомним, в *Heroes 4* трайбъвания да правиш избор между гъба същества, като производството на едното изключващие другото (примерно Devil или Bone Dragon). Нещата се връщат в старото им русло, където всичко е ясно фиксирано.

100% сигурните 8 момента грабдъв са на Haven, Inferno и Necropolis. Обявен е и четвъртият, Academy, но засега – без повече подробности за него, освен името.

Тук прави впечатление пълното забърдане на Inferno-то, което беше претполово на Necropolis в четвъртата част. Голямо външне преиздъска и разместяването в нивата на накоу от единиците. Пресен пример – Вещицата (*Wight*) от Necropolis-а в *Heroes 3*, която беше една 3-то ниво, сега Вече е претполово 6-то. Или пропадащото на Horned Daemon-а на 2-ро в Inferno и изкачването на Pit Fiend-а на 6-то, на мястото на Ефрита, който тък напъл-

но отпъства.

Не можем да пропуснем и факта, че абсолютно всичко същество ще се сдобие не само с нови показатели, но и с минимум по едно уникално умение – точно както в *Heroes 3*. Пънинят сплък с единиците и техните характеристики можеш да разглеждаш в картата. На мен лично ще ми лъбушко го видя, че *Nival* много точно са напипали една от основните слабости на *Necropolis*, която прави експлорирането на картата с тази раса доста проблематично в началните стадии на играта, а именно – липсата на нистък лъвъи стрелци – са влезли мерки, гавайки възможност за въгърец на Skeleton-те в 8 Skeleton Archer-и. Сега диметата става друга, разбира се – дали тък Некрото всичко е ясно фиксирано.

100% сигурните 8 момента грабдъв са на Haven, Inferno и Necropolis. Обявен е и четвъртият, Academy, но засега – без повече подробности за него, освен името.

Тук прави впечатление пълното забърдане на Inferno-то, което беше претполово на Necropolis в четвъртата част. Голямо външне преиздъска и разместяването в нивата на накоу от единиците. Пресен пример – Вещицата (*Wight*) от Necropolis-а в *Heroes 3*, която беше една 3-то ниво, сега Вече е претполово 6-то. Или пропадащото на Horned Daemon-а на 2-ро в Inferno и изкачването на Pit Fiend-а на 6-то, на мястото на Ефрита, който тък напъл-

Да се дипломираш

Дипломатията ще играе малка, но интересна роля в *Heroes V*. Няма да бъде възможно да промениш хода на целиостната кампания, избройки си произвъзник съюзници, на че можеш да формираш динамични алианси по Време на Всичка отбрана мисия – колкото и абсурдни да изглеждат те с озлег на историите. Същото ще важи и за готвите си сънгъл сценари и рандъм генерираните тактика.

Градски расизъм

Може да бъде най-интересната част от официално изнесената информация е тази за расите и градовете. На първо





MATRIX: PATH OF NEO

На Нео, с любов

The Matrix Trivia:

- Братята Уашовски са обмисляли да касират Леонардо ди Каприо и Уил Смит за ролята на Нео
- Киану Рийс не използвал каскадоръз за сцената във филма матрица, в която бяга по перфера на 34-тия етаж. Отникога.
- Нео живее в стая 101 – ако си чел Оруел сигурно знаеш, че това е съдият на изтезания на ИндСоу
- The One е анаграма на Neo

Вероятно още си спомняш Enter the Matrix. Не, грешка – "спомняши" е грешната дума. Вероятно още сънуваш кошмари благодарение на нея – играта, около която постредствено екичните, което на всичките отворе можеше да се похвали с хиляди българи, отчайваща бойна система, особено слаба графика, постна история и около четири часа геймплей. Enter the Matrix беше от онези игри, които излеждат достатъчно добри, за да променят гейминга два дни преди да излязат, и достатъчно лоши, за да те отврят като от него гъба очи след това.

Така иначе, сега Shiny ни молят да забравим постната им интерпретация на приобщили култов статут филм на братя Уашовски и да се подгответим

за изцяло ново изживяване. Както вече стана шаблонно да се казва в интернета за гейминги пресета: съсъем различно от това, което вече сте виждали.

Историята

Един от главните недостатъци на Enter the Matrix беше невъзможността да играеш с култюрията протагонист Нео. В новото заглавие на "Лъскавите" тази гречка е поправена генерално. Студиите Избрани™, по-твърдео бешо ръководство, ще премине през всичките си филмови перипетии, като тук щяла и пръвтото по-революционно новобъдение – ще можеш да промениш никоя от изборите му, което тък коренно ще променя геймплея и дори евиденцията завършек на играта, който по никакъв начин няма да повторя този на филма. Цялата история на играта с всичките ѝ нови разклонения, е била шатмено преиздадена от братя Уашовски, което означава, че няма да има сценарни излагания. Shiny рутинно отбелязват, че имат и правата върху всички останали герои от поредицата, тоест сигурно на даден етап ще видим Лорънс Фишърън, Кери-Ан Мос и Гловъри Фостър (които малко поумря, ама да не ставате буквални – бел. рег.). С суми прости – очаква ни прераждане на трите филма от Матрицата с леки вариации, и поне на мен това ми се струва особено азбучно решение с оглед на факта, че промените в сторийлайн ще поминват хардкор феновете да продължават да играят, докато оригиналните бойни сцени от филмите със сигурност ще гагат достатъчно творческа свобода на дизайнерите от Shiny. "Пътят на Нео" ще бъде подпрашен и с откъси от филмите, включително и траки, които са били отрязани от финалната версия на трилогията.

заглавието на статията и написаното в последствие, ще бъде персонажът, около когото ще се въртидействието. Същият ще може да разбива в себе си способностите, които например в The Matrix тракът хим в очите на екипън запалниките – знае със сигурност, че ще можеш да избягаш куршуми или тъкдора са спиращи с избраната си ръка. Кагансова и изтъканата от куиннес бойна система също ще присъства, като още не се знае дали от Shiny ще използват неразумоумието си от Enter the Matrix или – както искрене се надяваме – ще напишат нещо ново и съвсем за целта.

Очноносно колкото засега се знае със сигурност сама за лека замянца от God of War, а именно – докато разтвориши поредното с ефектни комбо, можеш да напишис посочен от играча бутон и това ще пребърне серията ти с батален празник на съмртта.

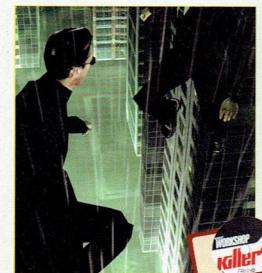
С какъв енжин ще тръне Нео по съва си път?

Видимо – с тракът от ново поколение. Аз останах с изцвънени очи, когато прочетох разкази на очевидци, търсещи, че когато пресъздавали сцената с много агенти Смит, Shiny започнали с 50, минали на 150 и в крайна сметка

автор: Orlinator

моделирали 1500 клонинга, без това да доведе до редукция на фреймрейта на и без това задъхваща се X-Box. Когато тък раздявиш уменията си, ще можеш да видиш как Матрицата, което ще води до някакъв незабравим визуален ефект, в който пред твоите очи се отварят скрити обекти. Врати и пътища за бягство от иначе невъзможни ситуации.

The Matrix: Path of Neo са очертава като игра с огромен потенциал, но остава въпросът дали той няма да се трансформира в подредена купчинка герои от филм и до нея – една също токъв подредена купчинка бългове, разбити надежди и сцени, които вече сме гледали.



WiiWare
Galler

ФИЛМЧЕ
НА ДИСКА



очаквания

средни големи зверски

зашо очакваме?
Обещаното звучи твърде хубаво, за да е истинска.

поптесненния
Обещаното звучи твърде хубаво, за да е истинска, а и още по-интересно Enter the Matrix.



SID MEIER'S CIVILIZATION III

Нашата борба

Признаи си, че игрята да си играеш на император те привлича. Заложено е в кръвта ти. Кръвта на сощаното животно, наречено човек, което искат не просто да е над-егрим звяр в луциника, а да властства над останатите. Признаи, че когато погледнеш темелвизора след поредния ден, прекаран в упорито плащане среду течението на живота, искаш да си от онзи лъскави хориза с костломите, които подпират гозобоя, предзърдия и ти се хляят с още по-лъскавите с усмивки.

А сега си признаи, че шансът ти да бъеш такъв в онзи живот отбъти, зад прозорците, в които този на пепела от приказката да изяде лъва. Случва се, но само в приказките. Или тък... В игрите. Магьо, единственият начин да бърши ръзвъти или базука е отвъд скъпото на монитора, както и единственият начин да напишеш мирен гозобор или ток да бъуниш шивализиацията в пропастта на ядреното унищожение, е като напишеш бутона на мишката. Но най-стрранното

е, че въпреки вродената си геймърска неспособност да станем лобици на масите, ние продължаваме да си играем. Да напискаме чербения бутон в свят, който е полюса кръжък, че един токов удар го праща в историята.

Такъв е и святът на Civilization IV. Иерата, която ще присаскат мечтите ни във връстнуваната си превърътка и ще ги сбъдне – га седнем в императорския трон, да бъдем над всеки и над всичко, да командуваме както и когато си поискаме, да единственото, което да жадеам и от което ще се страхуваме – побеждават. Защото с нея все го върят на играма. Награвам се да се слуша, да стане точно така. Защото, нами какво да се лъжем, Civilization III беше разочароваща – късметът отново играеше върхът към човъчка роля, за да го пренебрегнем като фактър. Разни пещерници вързийаха маноби, а компютърният интелект наподобяваше този на Камбуза, когато пратил месоните си в Англия, за да бъдат срещу тръстиката.

очаквания

спредни
гомени
зверски

▲ **зашо очакваме?**
Големите промени предполагат, че Civilization ще заблудее поне още едно поколение геймъри.

▼ **приноснения**
Големите промени предполагат, че Civilization може и да заблуди поколението геймъри. C'est la vie.



Автор: Orlinator



Civilization III не оправда съръх очакванията – нещо, което поредната си скажа се застъпки да прави още от момента. В който пръвата част излезе изпод ръцете на Сид Майер и компания. И затова сега, досущ като римските легиони, Firaxis ще трябва да отбъдват територии.

Още при вид на първия скриншот на младия, но надявам се перспективен гейм дракът му става ясно, че обликът на Цивилизацията се е променил напълно. Двумерните карти, малко или много наподобяващи пъстата схематичност на "Не се сърди, човече", са отнесени от стихията на прозрата като върбова клонка от торнадо и са заменени от шаренички триизмерни проекции на свърта, в които им преврътат да се пренесат. Хубавото тук е, че алтернативната реалност е придобила малко повече детайлност и вече ще можеш с малко юртение на командето на мишката да се насладиш отблизо на разрастващите се градобое, строящи

се забоди и враждите армии, подлежащи на унищожение. Firaxis пръврат, че имперфектът е поборен, като гори на един етап играта била госта близко до това да се лиши от сакралния City Screen, но заради на лютите фенове, бета-тестерите надали въй, който стигнал чак до небесните палати на разработчиците – и всичкото прозорче отново че краи еkrанинте ни.

За да бъде обаче една игра Иерата, под лъскавата триизмерна опаковка трябва да се крие и неустоимо геймъй. Да видим как стоят нещата тук. Firaxis явно са тези една тълста маина на дърътни бета-тести, защото инонциращите поне засега излежка напълно променият изграждана блок на Цивилизацията. Като начало, можеш да забравиш "безсмъртната" схема с напрътането на маса войник в един питаничен stack, който обикна по картата и манка наред. Като пултурите и обръщати вече ще нанасят splash damage, което означава, че при всяко едно попадение (не забравяй,



нападение отначало) числеността на групата ще намалява, докато не настъпи момента, в който можеш просто да заместваш останалите от противника и да се впуснеш в бясна контра-атака.

Религията прави своя (потенциално) успешен дебют в играта, като се препомага, че по нея ще се достига по начин, аналогичен на формите на управление от предишните игри, визират ръсърчането на разни неща като комуникации, фази и т.н. Функцията, която ще изтъмнява, също е подобна, с тази разлика, че религията ще се използва и за завладяване на нови територии. Все още няма деталини подробности как ще става това и дали например в замануван Дъжикаг, но е сигурно, че мисионери ще могат да покръстят грабове и по този начин да ги пристъпят към набиращата скорост империя. Зарадост от всички обаче, те няма да могат да цвкат свободно по картата, а ще трябва да минават само през отворени граници на приятелски страни или през не-по-малко отворените задници на военните противници. Едимонар е и старият проблем със засечните, които представляват постложен тормоз за всяка по-голяма империя в един миг на издание, защото компютърът правеше гравитация и ги изпращаше всекуиздно в твоята империя, така че се намагаш да губиш ценно време да ги избиваш (иначе строяха грабовете си в различни

области – Военна, търговска и т.н. Тъй като също, че типичните за Векло начало скучни моменти като бухане на ферми в равнините и мини по хълмовете, са изчезнали. В новото издание ще трябва да мислиш в перспектива, като за пример се посочва настъпването на производството на храна в даден град с цел увеличаване на културните му точки и стимулите за велики творци (аналогични на прежните Велики воини), които ще ти носят значителни облаги.

Променен е и механизъмът на производство – така например, ако 39 хода се опитваш да построиш Колизеум и в крайна сметка камбоджанците те изпърват (с 1 ход, както изискват традиционните на карта), няма да можеш да превърни лицето на натрупаните производствени точки върху никое друго чудо, а ще трябва да започнеш отначало. Не така стоманено нещата с единиците, където ако внезапно решиш вместо музеем с брагва да правиш музеем с танк, тък като събрани за онзи с брагба ще си

останат само и единствено за него, а он с танка ще трябва да бъде правен от чисто нова перамя и скрап от ресурси. Това е в случаи, че се спреш на ромите, разбира се...

Ключов за Civilization IV ще се явява мултимедийтър, за който – както побеждава традицията на ранните превътвания – все още информацията е скъбъдна и не се знае нито по какъв начин ще се осъществява (през модем, LAN, интернет сървър), нито по кояко човека ще могат да се включат. Но се знае друго. Преди проблем беше фактът, че една нормална мултимедийър сесия продължаваше около 10 часа и се изисквала нерви от желязо, за да направиш шо-гоге сноси раздърбане. Сега бече сweeneya опцията "pit boss" (ще се направи, че съм го чукал от другите игри, в които го има, и които съм играл ли играл...) – в момента, в който трябва да отидеш на работа, излизаш от играча, а когато се върнеш, просто теглиши новата, пре-конфигурирана от останалите играчи

карта, правиш новия си ход и започваш на своя ред да ги чакаш.

И когато чакането съврши, за пореден път ще изкара скриптора от мазата, ше склони короната, ше се качиши на коня и ще победиш измързнатите си, но верни до гроб Войници към Вражеския стан и ще чувстваш поъх на победата, на вечната победа, която е по-сина гори от северния Вятър. И вероятно гори няма да се доспиши, че бъдещността е вентилаторът...

Само изчакай до ноември.



Акционентът няма да бъде върху безкрайната експансия и, по сумите на разработчиците, ще е даже по-лесно да съпечеш, ако създадеш малка търговница на Ключовата локация и след това специализираш грабовете си в различни

Dog Tag.

Долу наш'те!

Автор: MrAK

E стеснено е в 8 месеци – след ЕЗ да има бум на очаквания. На Експото се обявяват толкова заглавия, че през целия лятен сезон, който и без това е доста постен откъм игри, може да си пишем само превътва за заглавия, които обещават да са „революционни“, евтина стъпка към бъдещето“ и „нещо неиздадено досега“.

Без да претендира за подобни величайши епитети, Dog Tag на разработчиците Diesel Power се посреща с интерес и може да ни изненада приятно. Става въпрос за тактически шутър от типа на Close Combat: First to Fight и Rainbow Six. Не случайно споменавам CC на първо място. Действието в играта ще се развива за пореден път някъде от Африка, а историята е тръбто нещо, което накара западните колеги да се оплелят. На пръв поглед нищо кои знае колко особено. Ту си лидер на екип от ултра- mega-хипер-супер-упер-яки – както общуват да се изразяват по-инфантаните ни колеги от средни издузания – командоси, които са изпратени да спасяват някакво подразделение



ние от американски пехотинци в Африка. Интересното е, когато се оказва, че въпросните пехотинци хич не искат да бъдат спасявани, а са дезертирали, решавайки, че им стига толкъз казарма и че животът без пагони, но с използване на старите набици и умения може да им донесе далеч повече облаги. С други думи, за първи път в игра ще се сблъскаме с така любимия отрицателен гейр от филмите – бивши морски пехотинци, огорчен от живота, с много и все специални умения и боегодарен наядо в мазето. Да не говорим, че не си спомням игра, в която да имаш възможност да избиваш членове на гордата хамер-иканска армия, тъкмо ти и бивши такива.

Настрани от това, играта ще си е съвсем нормална тактическа пулапка със заемки от почти всички познати побоища заглавия.Ще бъдеш началник на екип от четирима душни и – също като в Rainbow Six – освен да разделяш заповеди, ще можеш и да поемеш контрола над всеки един от тях. Ако някой от екипа падне убит, ще можеш да продължиш и без него, като единственото изключение (логично) е за шефа на екипа – неговата съмрт ще се означава с крещящо неприятен надпис, увядомяващ те, че си се пробвали.

DieselPower се заричат, че околната среда ще е спрашено интегрирана. Почти всеки предмет ще може да се ползва за прикритие. Различните материали ще си имат специфични и реалистични характеристики, плътност и свойства. С други думи – криенето зад кашон не юрви. Всяко използване на по-пълното прикритие ще води до неговото разпарчетосване с няколко куршума, а насцененият здравината му гейтър – прошаващ за сърдението – ще се окаже един вид по без гащи, удобно хванал се за палците с гръб към противника. Смятам, че ме разбра.

Визуално играта блечатлява! Видели ли я западни колеги – макар тя в момента да е в ранен стадий на разработка (отовсяк са около 20%, според разработчиците) – говорят за нея съвършенище. Детайли, текстури, много добра видимост, разкошни ефекти от sorta на дум, мъгла и т.н., а моделите на оръжия, предвиждани срециства и войници са като истински.

Предвиди срециства, за съжаление, не е представено да управляващ. Но все пак че се сблъскаш с тях – съвсем буквально – тъй като браговете им ще са облагодетелствани от възможността да използват механични играчки както намерят за добре. Оръжията все още не са обявени, но в демото и на снимките се виждат класическите M16CAR, M60 и един хеликоптер UH-60 Black Hawk.

Освен самостоятелен режим, играта ще поддържа и мулти. Най-интересното, което го касае е, че можеш да минеш мисии със кооперативна игра с приятели. Нещо, което винаги е забавно, както съм установявал от опит.

Това е засега, какаме побече новини преди втората четвърт на 2006-та година, когато трябва да се появят и самата Dog Tag за PC и Xbox, ако по-късно – и за Xbox 360.

очаквания

средни големи гигантски

зашо очакваме?

Искам да се отстреляме по американски морски пехотинци.

примеснения

Отново това, което я застрашава в баланса между стратегия и екшън.





Phantasy Star Universe

**SEGA, RPG, Phantasy Star, PC – га ѝ кажем с суми прости
– Нај-накраја слънце да озрее и кучия г*з**

През много години в една далечна галактика...

Само че не тази на Лукас. Та, в нея имало едно малко спущо, пръквало се под крилото на едно доста по-домино тикаво. Малкото се казвао SonicTeam, а голимото – SEGA. Години наред дълбоки и разтворящи събития в разбището на SEGA белязаха значителни и често промени в почитателите им – спрямо конзолния хардуер, спрямо претприемачите разработчици, спрямо управлящия състав и нау-бче – спрямо PC платформата. Днес, годината е в 2005-та, а ние сме свидетели на побрана в историите и стратегийта на SEGA изобщо. Една от най-ръбни пазените, свещени за тях конзолни земи ще се пренесе на PC.

Phantasy Star за SEGA феновете е тоба, което Final Fantasy беше в онези дни за NES/Famicom маниаките или Fallout за PC израчите, а именно – Кумп! Необходимата, пропорционална, праймата игра. Phantasy Star представи една съвсем нова и оригинална на оноба време Вселена в буквалния смисъл на думата. Макар и изградена от дъръх познати по бойка фис елементи на гейминг, за прохождащия този баул на възуланото RPG, играта си беше революционна и събра под знаме-



ната си орди от фенове. За разлика от традиционните, най-често симулирани в средновековна атмосфера съвременни рогови заглавия, PS ни отвежда в една своят на планети, звезди и галактики. По типично само за японската школа, с едни чисто научно-фантастични събития и съжети.

Казаното до момента ще прибавляма да даде светлина по бъпроса защо обявявато на нова Phantasy Star игра за PC и PS 2 привокира моя и на хиляди фенове интерес така, както костът в супата пробокира изтъчен сноб. Лудница, братче. Истерии! Ще падат глави, казахъм ти. Особено ако играта не биде тоба, което всички очаквате, но засега таиха опасения нима.

Новото лице назаем

С своеобразната история създателите на играта се стараха да направят достатъчно препари и обединени с предишните части на играта, използвали наброятелно за Sega Dreamcast и Sega Genesis, така че темперва съмъсвършият се с Вселената геймър да не се чудища като риба на сухо. Глабнати герой – Итън

и различни комбинации от тях. Бойната система е походроба, скъпично ориентирана – както при побежето японски ролеви заглавия. Всеки герой разполага със собни уникални умения и всяка битка или специфичен квест ще му носи бъдъщност за пропускане на опит и развитие на същите. Визуално играта се отличава с доста приличен епичен, като в това отношение PC Версията ще превъзхожда тази за PS2. Все пак, на по-претенциозните цялостнизи бази ще им се стори... на-малкото странна. От SEGA обещават и доста солидна онлайн поддръжка с различни режими на игра, сред които: кооперативен, кооперативно-группов и гр. За съжаление, точно това не ще е показано на Е3 тази година, но хардкор конзолите играч знаят, че SEGA не се посръдават, когато става дума за тоба. Тоба не е търбото официално дебютиране на Phantasy Star Вселената на PC – PSO: Blue Burst стартира като MMORPG в Kuma през октомври година и на базата на успеха в момента се очаква и англоезична версия за останалия пазар, както и порт на оригиналните Phantasy Star – Online Episode I & II.

Бих казал, остава ни само да очакваме. Да очакваме много от тази игра, лично за съм оптимист за тоба.

очаквания

средни здравни зверски

зашо очакваме?

Тоба в Phantasy Star, коне! Ням нужда от друга причина. Добавиме факта, че е и първото пълноценно появяване на чисто нова част (в буквалния смисъл) за PC платформа.

примеснения

Засега никакви. Освен, че, че масивният PC геймър, наред ще знае че е Phantasy Star, ако никога не е играл никой от предишните игри за конзоли.



The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II

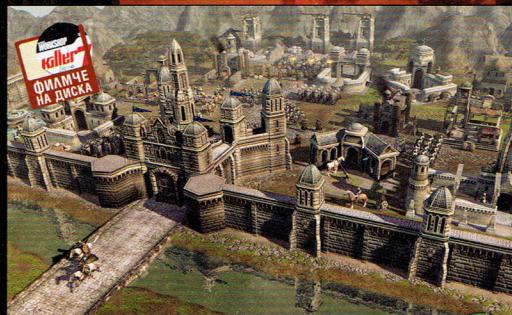
Елфи и джуджета разказват играта на Саурон... отново

Автор: Корасча

Hаскоро комеги в една щатска месия - *Ню Йорк Таймс*, ако пръбда га сме точни – заявиха твърдо: оригиналността е мъртва в EA! Само за тази година гигантът изкарва на пазара 26 заглавия, от които обаче – забележете! – само един не е никакво продължение. Изключвато от списъка разните му тим PGA Tour Golf бъзинки, 16-ият вече по ред NFL Football, John Madden и проч. Все пак има едноге неща в каталога на EA, които си струва да се споменат. Едно от тях – макар информацията го създава по-вече на маркетингови обещания – ще представя на вниманието ти.

Наскоро Лосанджелският клон на EA обявя, че е в доста напреднал стадий разработката на крайно успешната реалнобройна стратегия от миналото година *LOTR: The Battle For Middle-Earth*.

Отново ще победим битка срещу пътищата на Саурон, но този път ще последнем на конфликта от друг ѝдър. Както Толкин е загатнал в "Задъръщането на края", по времето на войната с Рехан и Гондор, Саурон е видял битка и на друг фронт.



А именно – за северната част на Средната земя, където ордите му като прилична въlnа се сблъскват и разбиват в непрекъннатата твърдост на джуджета и емfi. Така че в самостоятелната кампания този път представят на обединени армиште на **Елфите** и **Джуджетата**. Сложната линия ще позволява да се намесваме – пряко или косвено – в сценария на други, вече водени в първата част на играта, битки. За пример се дават епичните

касанции при Шлемово Уое и Минас Тирит.

В кампанията ще бъдат представени и нови местности и игрови терени като Сивите планини, Еребор, Есапорт, а също така Железните планини и Мините на джуджетата. За масовите битки са създадени и междуинни подмисии EA споделят, че са пребъдили и произвъдно генерираните терени – долини, поля, отгреми малки селища и, разбира се – отново Минас Моргул.

Новобъдения

Едно от нещата, на които играта ще разчита за привличането на още фенове, е възможността да атакувате и отбранявате цялата Средна Земя с приятели онлайн. На практика се очаква цялата, иначе самостоятелна кампания да може да се изиграе от края до края и в коопративен режим.

Друг съществен нов елемент, който се представя за първи път в тази изразна Всемена, е опцията за създаване на собствен герой. В допълнение към 34-те оригинални героя, създен да генерира свои собствени, като само че настрирайваме и определяме уменията им, изобразяванията, оръжиета и гори реликвите. При Виган на ниво ше избираме как от уменията да поборим или добадим. Еф Лорд, Магносник, Тръмски атаман? Изборът е на играта. Героите ще могат да се показват както в кампанията, така и в онлайн игра. Разработчиците обявяват също, че могат да борбят те, са се узвоят спрямо първата BFME. Впрочем любопитна новинка, съзрана с гореот, а и фабула като цяло, е погълнатото от EA участие на Том Бомбадил като персонаж в играта, при това – пряко замесен в основната съдебна линия. Определено оброка цяла – липсата на този може би най-коморитен типаж на Толкин беше един от недостатъците на филма.

Най-търсата поради герои получават емфите. На тяхна страна ще видим Арвен, Хандир, Ерони, Легolas, Грофренд, Галадриел и крал Трандуил – бащата на Леголас Зеленочеша.

Хората със сигурност ще разчитат на Теоден и Фарамет, а по всяка Вероятност и на Гандоф и Арагори. Джуджетата ще бъдат водени от Крал Даин, предполага-



очаквания

средни доволни здравски

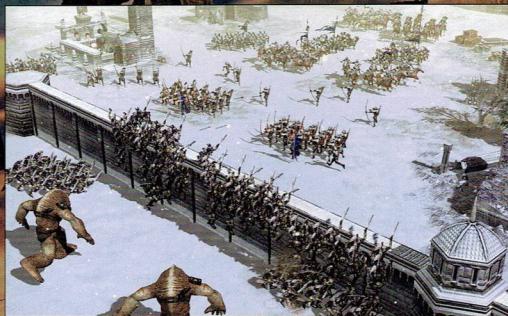
A **зашо очакваме?**
BFME2 се очертава да е високо това, което BFME не беше. Бързите обещанията.

V **поименсения**

1. Сега също се съпътстват обещания „як базато“
2. Системните изисквания.
3. Напускането на съществена част от основния креативен екип на EA – Pacific.



предварително



га се, че ще се поби и Гимли. От своя страна силите на Саурон ще извадят настъпа, но Мордор – Устата на Саурон, Готмос и всичките гейети Черни езача, а в Айенхарп – Саруман, Грим Змийският език, Шарку и боса на УрукХауне – орка Аури.

Гоблините са представени като изчезнала раса. Техен лидер и герой е Кралят на Гоблините – тълст и претенциозен тип, изядъл огромен скриптон.

В играта ще видим и някои от еднаквите „тежки оръжия“ на въвете Враждуващи страни, като дракона Драгот и Октоподобния сладур, който се побива в „Задигата на Пръстена“ пред Вратите на Мория.

Продължаватки нападък с новоВъведението, установяваме, че най-накрая май ще дочакаме и бъдво лекената, но бъдва досега бял свят в *BFME* система за

интелигентно бойно формирание и управление на войските. На теория, Intelligent Formation System (IFS) ще има грижата за автоматичното адекватно реагиране и построиване на вашите войски по групи, предсказвайки наред с това и визуална информация – гори по време на бъбженето на войските. С по-прости думи това означава следното: пиконосците автоматично ще защитават Стрелците, които от своя страна автоматично се грижат до Требушетите да не припарват Брази, Кавалерията ще се организира автоматично за отбрана на фланговете и т.н. EA са предвидели, че лимитът на бойците в ротите е незадоволителен, затова щигат границата на 15 единици в рота. Или поне такива са им намеренията. Нека обаче запазим известната доза скептицизъм: с типично своди стил и в преследване на скопии на

една иначе добра игра. Точно като тъкава звучи и бъдещдното за пръв път в компютърна игра, доколкото ми е известно поне, на т.н. *фланшеба атака*. Фланшебите атаки са тактически елемент, който ще носи на играч допълнителни бонуси по време на битка, ако успее да заобиколи и обсади враговете, без да ги усмири. Промени ще има и в застрояването и микропроизводствата. Вместо да сме ограничени от условието, че крепостите и лагерите могат да се спротърват само на строго определени локации, EA обещават да ги дадат пълен контрол върху изграждането им върху всяко бъдъщо място на карта. Добавена е и възможност за строеж на стени за защита.

Технически подчертано, че тази четвърта ревизия на Generals енерхика, а и от частично изгрял аспектик, е особено интересна появата на детайлни и обширни военни площи, наред с тях – и кораби. Дотук EA са анонсирали само 2 класа кораби – Ефески бойни кораби и транспорти.

Допълнително, част от скогото съврзаните твърди и локации в играта ще са Графство, Бри, Лотрионен, Мрачески и Дол Гулур.

Визия

Графично играта е претърпяла поредното поправие и изтичане на енджина, което разбира се е повод за мрачни последици и пусвани под мъстник от страна на PC геймъра, освен ако не притежава достатъчно мощна машина.

Климатичната-партийска система излеква добре от всъюза. Задигените езера са щедро покрити със скепулар манобе, пригабащи им наистина абстинчен вид. Военните площи, както и в

задаващия се *Age Of Empire 3* на Microsoft, са минали изцяло на шейбъри от последно поколение.

Това, общо взето, е есенцията от информациите, които EA пуснаха напоследък за *BFME 2*. По същъ начин, че компанията здраво е захапала франчайза и има намерение да го изведи покрай. Единствено то ново заглавие в каталога на гигантата – както стана сума по-горе – носи името *Lord Of the Rings – Tactics*. Част от него все още е известно търде малко, но се знае, че същинският синоним на наподобяване на конзолния шейбъвър на *Square-Enix* от преги никакъв години – *Final Fantasy Tactics*. Става сума за походова рогема игра в света на Владенията на Пръстените. Най-фрариращата информация за нея отново е сметната на PC геймъра – заглавието ще се появи само за новата преносима конзола на Sony – PSP. И вътре игри ще очакват в ранната 2006-ма.

Дали EA ще успеят да преодолят обезчето ги напоследък осезаемо букуване в клишира и стандартни маркетингови и игри схеми? Предстои да видим. Да се надяваме, че ще успеят.

Тук скромният и принципно малко скептичен автор на горните съобщения е също изкушен да се впусне в азота и предположения за изхода от задаващата се битка в сектора на RTS и RTS/RPG хибридените игри между *Battle For Middle-Earth 2* и вече очертаващите се на хоризонта комоси като *Star Wars: Empire At War* и *Age Of Empires 3*, но главният редактор го следи с леден поглед и май на нашето братство ще му се наложи да приключва със статьята.

Надявам се да съм Ви доспособил няколко приятни и надъхващи реда за четене и на нови срещи, драги читатели.



Starship Troopers

Нека изтребяването на хлебарки започне - сега!

Автор: doomy

3 Всезнин Рейнджъри" на Пол Верхюен - филм, който бил свят през 1997 г. и създаден по едноименния роман на Робърт Хайнлайн, е просто златна мина за разработчиците на игри и е изумително, че до момента от живота е извлечена единствено краино неродоманата стратегия, лансирана преди цели 5 години. Правилната концепция, играят я бе поставен в кожата на редови войник на Федерацията, изграден пред масите от арахниди, е толкова проста и ясна, че чак да им се чува човек на Strangelite за засънканията ѝ разработка.

Играят ще ни пренесе 5 години след действието в игралния филм. Ше бъдем част от смийната отряд, воден от Капитан Джони Рик (заровен на Кастор Ван Диен), който вече е един от най-убеждаващите бойници и основна фигура във войната с арахнидите. Под незавидно ръководство ще започнем като обикновен редник и постепенно ще превреме на нашите по униформата си. Войната с изъвънземните вече е достигната епохали размери, като действието постепенно ще ни пренеса през множество различни планети, една от които, разбира се, ще бъде Клендат – родината на бубомехите.

Жанрово, Starship Troopers е екшън-ориентиран FPS с леки тактически елементи. Сомо-кампанията ще бъде същински



Много бъгава тази игра бре!



Води ме в никоя къртума кръгла...

линейка и разделена на 12 глави, а битките ще се водят както по повърхността на планетите, така и на закрито – във военни бази или пещерите на арахнидите. Мисиите ще варират от штурмове на браздески планети до защита на укрепени, като които приложат хиляди бубомехи. Говорейки за самите арахниди, то ще бъдат три основни типа, познати ни от филма: бойци (най-често срещаната разновидност), хъръкати (различната на изненадата и бързата си скорост) и танкери (огромни бързобородопобни създавани, бързящи огън и придвижвани с по-добро време). С напредването в играта и приближаването до роствана на планета на арахнидите, те ще стават все по-силни и интелигентни. Така например, обикновеният боец, който има зелена украса и се мие през глава юм бас, на по-късен етап ще придобие тигров отенък на корубата и ще започне да комуникира с останалите си приятелчета, опитвайки се заедно да забият отряда Ви по физически, прафки за задачата Ви в този по-трудна.

да наподобява изключено изгрява и ще се състои от няколко прости команди, които сътвърдявате Ви да изпълнявате.

или поне тази, която звучи по време на филмичната, е възта директно от филма, която със сигурност е за добро и ще подсъди допълнително атмосферата.

Начинът на извеждане на към игра, част от която можеш да видиш и на дисковете към списанието, показва, че е обратно. Внимание! На Вие се очаква на детайлността, какото на масовостта. С други думи, противниците Ви няма да излягат като финалисти в конкурса по 3D моделиране, но да сметка на това ентузијазът ще поддържа над 300 часови с погледнати, без това да представлява особена тежест за машината. Теренът и текстурите са създадени по постъпки, но на видео се вижда единствено пустиня на планета, тъй че това не може да е база за създание. Движението на противниците обаче наистина рабва окото. Просто задължително е да видиш как сблъсък от барикадата войник на Федерацията бива забоден върху щипките на един арахnid и заминава на крака към останалите нападатели, които го разкъсват на парчета и гори спорят за парчетата. Музиката,

Интересни факти, свързани с филма:

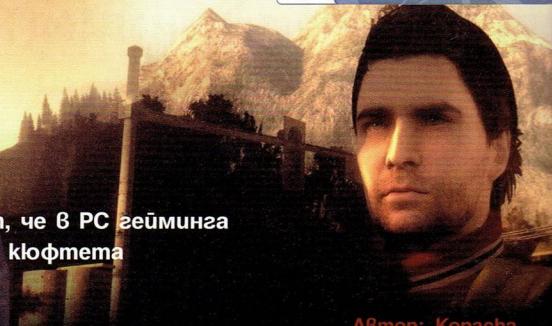
- Пол Верхюен признава, че не е добре запознат с книгата, тъй като когато и тъти да я прочита, винаги му писаха към среща
- Реактивите на актьорите при близките им срещи с арахнидите всъщност са предизвикани от самия Верхюен, който се хвърля като арахnid, за да спаси пари от костюми.
- Кастор Ван Диен чупи 3 ребра при заснемането на сцената, в която едночично се разправя с огромния танкер
- Външността на филмът има и продължение, озаглавено *Hero of the Federation*, но всеки, имал "честима" да го здрава, ще разбере защо избягват споменаването му. Останалите – по-добре не питайте...

очаквания

средни	съвсем	зверски
зашо очакваме?		
Праймният начин за пренасяне на филмовата атмосфера – перфектен, наистина екшън, леки тактически приходи и откровен сълбийм		
примеснения		
Всеки път притеснение – реализацията		

Alan Wake

Remedy готвят за пореден път да докажат, че в PC гейминга не само има хлаб, ами че към него идвам и клофета



Автор: Kopacha

Pочето посетители на тази годишното Е3, очакваха анонс на *Max Payne 3*. Вместо това Remedy обявиха нов франчайз и нова геймплейна формулa.

Първо, глъбиният герой, Алън Уейк, е обикновен американец, гръзач на буlevардни романици, попаднат на неподходящо място, по неподходящ начин в неподходящо време. В интервюто, водещият дизайнър Петри Ярвилемто и човекът-история, Сам Лейк (отговорен пряко за съществуването на *Max Payne*) споделят любопитни неща за източниците си на въвхиженение за новото им отрочие. Техката психо-тримър атмосфера и идеята на играта като цяло е прообразувана основно по кинематографичната изригба на *Дейвид Линч - сериала "Тун Пийкс"*. Побестователният подход и литературните елементи приписаните на историите то съклизват като "горба кости" на Кинг. Действието ще се развие в безличното сградче – каквото е *Тун Пийкс* – Брайън Фолс. Уейк, който страда от инсомния (безсъние) и в редките случаи, когато успива да заспи, е измъчен от ужасни кошмари или, в най-добрия случай – от странини сънища, е подтикнат от определени случаи и дребомили, които забе-

лязва в сънищата си, да замине за въпросното сградче. „И там с него започва да се случва онова, което представя да видите, когато играта излезе“, лаконично заключава Сам Лейк.

Петри Ярвилемто споделя, че макар и съществуващи доста точно екшън-елементи в стил *Max Payne*, основният акцент ще падне върху изследването, търсенето и научаването на разни неща – части от общата картина. По този начин, каза той, целите ще наблюдават побег (откликото в *Max Payne*) на приключенически елемент – без никакъв случај да съумим от поглед чистия екшън и съсленка. Ярвилемто каза и още нещо много лобопитно – шифрирането между определени локации в будещия играчен свят ще е интегрирана част от геймплея. „Теба за нас е като съдбата на мечта – допълва той. – „Нещо, което много искахме, но тази и не усъмваме да реализираме в *Max Payne*. Но става ясно дали по време на тези шифрирания ще се случва нещо, че има ли преследвания с кои по тесни планински маршрути например или никакви други подобни геймплейни решения, но предвид патология, с която добри създатели, можем да очакваме Бисъчко.“

Основен градивен компонент за целиос-

тната атмосфера ще е климатът. Мъгла, дъжд и сънце, ден и нощ – Бисъчко в услуга на по-пътното възприемане на света и съюзете. Стимулациите или подигравките, черния, чисто фобичен пръбус на играата, е нужно. Богатият диалог и изучаването на персонажите от професионални актьори ще допълзват усещанията на играта. Дори побег, откъмкото беше в *Max Payne*.

Интересен елемент от механиката на геймплея ще е балансираният комбинация между свободата на действието и експлорация и строго фиксираните напредък чрез съюзената линия. Казано иначе – ще имаме пълна свобода да отидем която по желание локация като връх на хърмите, но от друга страна историята и напредъкът на играта ще са затворени в тесни съюзенни рамки. Как точно икономете ще направите така, че хам да ни бъде спестено измисленото и изнервяло лутане, хам да не се чувстваме ограничени от невидими прегради или възтеснени сънитиметрови непреодолими прегради е загадка. Е, отговорът възлият в ясни, нарича се добър лебъл дизайн – остава да видим дали наистина ще е такъв. „Теба за нас е огромно предизвикателство – каза Ярвилемто и

добавя със смях. – Но предизвикателства са нещата, което ние с удобомъстие посрещаме.“

Възледжайки се от техногенична перспектива, установяваме, че играта ще ползва собствен графичен енджин, разработен от нуката. Решението на *Remedy* се корени във факт, че графичната платформа на *Max Payne* не е оптимизирана за използване на мулти-ядрена и многоопроцесорна технология – както ще са нещата при новите конзоли на *Microsoft* и *Sony*. Благодарение на енджина, дизайнерите ще имат свободата да добавят към играбата атмосфера всички така необходими за на-бизнесиращото и пресъздаване светлинни ефекти и игри със сенките. Физиката ще бъде осъществена в ръцете на вездесъща Havoc 2.

Енджина е разработван да използва 6 максимална степен както реалните възможности на X-Box360 – което не е чак толкова трудно с оглед на това, че конзолата на практика ще е един съвръменен компютър – но и тези на PS3.

Заглавието ще ни пръвчили през 2006. Надяваме се чакането и инвестицията в нов хардвер или нова платформа, била тя и конзолата, да си спрява.

очаквания

средни високи извърски

зашо очакваме?

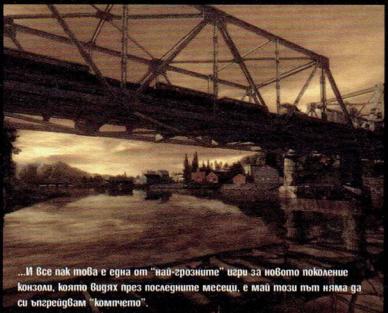
Remedy отново предизвикателният съюзен сънник създаващ се да префокусират всички от избранието жанрове, и да покажат, че го могат по-добре от всичкото.

примеснения

Засега няма. Може би освен системните изисквания за PC версията, но това все към е относително понятие...)



Коментарчето от другарят дизайнър:
За фон на този скриншот са използвани необработвани скриншоти от играта. Е виж цитата: "Графиката бесспорно е финомански..."



...И все пак това е една от "най-грозните" игри за новото поколение конзоли, като виждате пред последните месеци, е малко тъп име да си възпроизвади "комикето".

Модификации

Автор: Duffer

Eclipse: HL2 Mod



еноменалният мод **Eclipse** – дело на група студенти от Guildhall (програма за обучение на гейм-дизайнери) – напълно заслужено е една от най-напомелите напоследък „томатни конверсии“.

Създаден само за 5 месеца и представяван във формат унитарна модификация, базираща се на небероятния Source движък на *Half Life 2*. Той представява кратък тръфърътън екипън юбенчър, предназначен само за самостоятелна игра, в който играча поема ролята на младия мъжескин Вайдълент. В **Eclipse** оръжията практически липсват – героинята разчита само на телекинетичните си способности за сражения с Фрагоговете (грозни, оркоподобни същества), като за целта може да манипулира различни предмети от околната среда – скапи, дънери, гигантски щоби, буквально размазвайки нещастните гадини под и между тях. На по-късен етап в играта Вайдълент се среща със специален търперър на магическите си способности, позволяващи й да призовава огромни огнени кълба, които да запраща по фрагогове си.

Любът гузайзън в **Eclipse** е уникатен и никъде общо със съвата Ѹръбн атмосфера на оригиналния *Half Life 2*. Auld-Heaven (страната В която се разбива геймството) е прекрасен, класически фентъзи свят, създаден с много въображение, населен със странини зверобеи, пълен с мрачни гори и тайнствени руини.

Можем, ънпрекър че е екстремално кратък (изиграва се за около час) има гори и собствена история: като дете Вайдълент е бил разделян от баща си и сега, след години тия се завръща срещу руините на фамилния си дом, търсейки знаци, които да я насочат следите на отгубена изубенка й родители.

Освен, че забавлява звреки добре, **Eclipse** побизга много и въпроси, като например: Какъв юбилейният ли би могъл да преставлява Source базираната игра на *Valve*, ако студенто не се беше ограничило в скованите рамки на един установен вече франчайз? Ако беше решило да експериментира с нещо наистина ново, а не да разбогува върху поредния юпредбийдан гейм сикуър...

Интересното около този мод е и друго – той беше показан на тазгодишното E3, където президътън гостът голям интерес. В крайна сметка, групата студенти, стоящи зад него, са срби с юбилейен спонсор и сформира собствено студио за разработка (*CeltTech Studios*) – идеален пример за това как днес модинга е идеален премилън за хъдигите млади таланти, търсещи поле за изява, желаящи посрещнатствомъ създаваните от тях модове да съобщят на света кои са и какво умеят или просто да се отплатят на свободно експериментаторство, без ограниченията на консервативни пъблшъри, или искискания за пазарна възбрачаемост.

Пали горе!

Автор: Kopacha



Претпата си ревизия може би най-популярният и отворен за промени понастоящем движък - **Sage** на Westwood/EA (използван за създаването на миналогодишната *LOTR: The Battle For Middle Earth*, а в най-новия си вид ще забихва и *LOTR: Battle For Middle Earth II*), е преписан почти от нула, за да поддържа по-големи терени и най-актуални визуални ефекти и поддръжки. Сега ще видим как създават с 2 бъдещи мода, които са базирани на него.

Imperial Assault (Версия 0.82)

Разработван от ентузиасти и фенове на *Star Wars* и **Generals**, и базиран на *Zero Hour*, **Imperial Assault** ни пренася по време на събитията от епизоди IV, V и VI. Създадените му са представени във основни фракции в конфликт – Бунтовническият альянс и Галактическата империя, като във финалния му вид ще

приসъстват и Търговската федерация и Армията на републиката. Всяка фракция ще съдържа три уникални види Генерали – по начин, по който биха представени във *Zero Hour*. Въздушните сили са фундаментална част от играта – TIE Fighter-и, X-Wing, Y-Wing, Y-Bomber, Clone Fighter и други.

За годината, през която се разработва **Imperial Assault** е все още в алфа стадий, но всяка следваща версия представя все по-вече и по-вече подобрения, нововъведения и поправки. Макар и актуалната – 0.82

версия все още да е изпълнена с проблеми, моятъм е играем при това – сносно. Фундаменталните разлики, чрез които авторите се опитват да избегнат от основната **Generals** формула са госта. За пример Бунтовниците нямат един строителен юнит за юнити. В базата можете да строите building, repair и worker groups, които да извършват гейностите, за които са предназначени. Тежките земни атакувачи машини са богато представени и гори в настоящия си вид могат да употребят жаждата на всеки Star



**КУПИ пакета "Инсталирай сам" до 30.09.2005 и
получи подарък "Empire Earth II"**

Открий ново измерение на
геймплея в Интернет с

БТк ADSL



С БТк ADSL "Инсталирай сам" получаваш:

- Високоскоростен международен и локален Интернет през телефонната си линия;
- Без инсталационна такса;
- Сигурна и надеждна връзка;
- Възможност да ползваш телефона си, докато сърфираш.

Включи се на 0800 100* В центровете на БТк или в партньорската мрежа.

Ако клиентът не желае да получи промоционния подарък "Empire Earth II", той/тя може да заяви подарък заместител тениска с логото на БТк. Пълните правила на промоцията ще намерите на www.btc.bg

ЗА ДОМАШНИ АБОНАТИ

БТк ADSL 512 Сърф за 30 лева месечно БТк ADSL 256 Безкрай за 39 лева месечно

ЗА БИЗНЕС АБОНАТИ

БТк ADSL 256 BIZ за 60 лева месечно БТк ADSL 512 BIZ за 85 лева месечно

БТк ADSL 1024 MEGABIZ за 150 лева месечно

*Възможни са ограничения. Цените са без ДДС.

www.btc.bg





Wars commander wannabe. И двете фракции разбира се имат супер-оръжия – за Бунтовниците това е Стационарната Йонна Артилерия, а за Империята остава Супер-лазерът „Хамърблоч“ – много подобен на Particle Cannon на USA фракцията от оригиналния **Generals**. Абторите са обещали редица търгови и надстройки на различните класове единици – както при пехотата и земните машини, така и при Въздушници – които до голяма степен задълъжават стратегическата обик на геймплея. В интерфейсно отношение, глобални промени спрямо **Zero Hour** не са правени, но има някои интересни нещща в менюта преди старти на играата – опции като antialiasing, frames decap switch – премахващ кадровото ограничение, ако машината ѝ е способна да се справи и гр.

В заключение – ако нямате какво да играете, можете да пробвате тази последна версия на **Imperial Assault**, която макар и неизменна тук-там от проблеми все пак предлага едно алтернативно и доста стойностно изграждане на прекиляване.

При всички случаи ще наблагодаваме с интерес как се развиват нещата с този толкова обещаващ мод и с нетърпение ще очакваме финалната му версия.

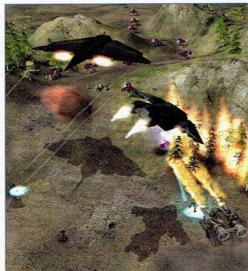
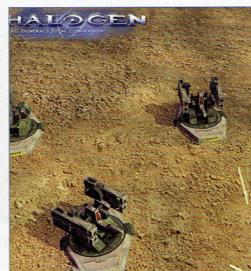


HALOGen

(Real Time Strategy Evolved !)

H е това не е Halo 3. Нито *Wingie* са решили да използват Halo-франчайза, за да направят реалновремева стратегия. Това е един от най-обещаващите във видуто и отношение фенски модове, създаден върху **C&C Generals: Zero Hour**. Макар все още да лежи от окончателно завършване, гори в настоящия си вид HALOgen обещава да пребърне всеки HALO и Generals фен – в събор на фен. Въпросната модификация пресъздава събитията в света на HALO, но обхващащи периода преди битката на самия пристрой. Абторите обещават 8 сюжетната линия да бъде застъпено, формирането на Спартанските отряди, както Старши Сержантите прилагат и унищожават на Земните колонии от ударищите сили на Съглашенето.

Освен всички познати части от двете игри, ще бъдат представени и доста нови. От страната на UNSC (Земното командване), ще можем да боравим със Spartans, Rifle Soldiers, Rocket Soldiers и гр. По расположение на играча ще е разбита се легендарният Warthog във вид същите му модификации, които ще се появят като търгови за него, Scorpion танка, M-1207 Firefly – огнепръскащ танк и др. Съглашенето ще борави със същите Banshees, Phantoms, Wraiths и гр. познати ни от игрите и новите чуждесни машини за унищожение. Все още без обявена крайна дата на излизане модът предизвиква истински фурор в средите на геймърите. Вече всички го очаквате.



ПРОИЗВОДИТЕЛ: SURREAL SOFTWARE
РАЗПРОСТРАНЯТЕЛ: MIDWAY
ЖАНР: ЕКШЪН-ХОРЪР
ПЛАТФОРМИ: PC, PS2, XBOX
БРОЙ ДИСКОВЕ: 1 DVD
САЙТ: [HTTP://SUFFERINGTIESTHATBIND.COM](http://SUFFERINGTIESTHATBIND.COM)



hands on

THE **SUFFERING** TIES THAT BIND

Автор: Caleb

Ужасът... ужасът е за лигъловци.

Ужасът от пропълзянето в стаята ти нощи сенки, превръщащи купчината с дрехи върху стола в прегърен, космат силует, в чийто очи-копчета танцуваат отблъснатите на уличната лампа.

Ужасът на мрачната тиха уличка в краиния квартал, по чийто пабаж спълвите ти отекват неприятно шумно, а черните, мъртви очи на прозорците, въдъвани в раздробната мазилка на бетонните лица, те наблодават... с снакбъне.

Ужасът на поредната безумна хомбуска продукция, опакован надеждно в лъскава кутийка и събрани в осемте гигабайта на Взето под наем DVD, който с истерични DTS боли се опитва да изтрягне страхобитото от поредния битов предмет, оставайки те да се питаш какво всъщност му е странното на въстъка, за боядисано?

Ужасът е за лигъловци.

Но вик, Страданието...

Гледката на мъртвата ти жена... Жената, която си общувал в радост и болка, докато смъртта ѝ раздели... лежаща в невъзможна поза; острите краища на спрякащо бели кости се подават през дунуките на синята рокля, която ти си ѝ купил за онази годишница; сибакви късче от мозъка ѝ – от мозъка на твоята държи интелигентна жена – разпилен по мръсните тротоарни лички, между кафеникавите фасади и кучешките гъзви... Гледката на мъртвата ти жена, която бавно и методично разкъсва нещо в теб, там, откъдето очите нерви, които жаждяно я попиват, носейки ти означаването, носейки ти Страданието...

Острите тръстик на решетката, затръннатата зад гърба ти, прокопаващи безмилостно непреодолима пропаст между теб и свободата, превърнати бърещето ти, с бсичките приютени в него мечти за образование, дом, кариера в серия резки, динамично променящи се кадри на сексуални извършителства и побои...

Не се страхувай. Страгарай!

Demonology for Dummies

Модерните концепции за демоните в основата си част са базирани на Християнската теологична доктрина, която от своя страна е сериозно поблизна от еврейските върварства по темата, чрез Стария Завет. В резултат определението за "демон" се е променило от "зъл дух" на " дух от ада, изпратен на земята от Давид, за да покрая неговите злощещи и злонесни". Малко нещо от своята

Във Всеки случай преди троенето на съветните
менте мекото и възгора до изгоря, не ре-
монти се парници азити и като таеква са
недемонтиращи и небъзможни за демонтира-
не от която и да е човекуваш семейства. За-
това си ние покажат, сладурият прибъд за побъдан-
контрол, нас физическо място – таеква на че-
къц и щибомът.

В Тънките Векове и Сръбноевропейско време
Занятията са били много-по различни. Според
представата на преподавателите гимназии са били
математически, физически, химически, а също така и при-
готвявани за работи със стапки и дръжки. В
края сметка, ако начинанието на изкус-
ствата и земеделия съмба не съвръщала работи,
компликтът им от останат земи и дърви нокти
забъдило не би имало.

Съвременният преходства на демоните – съзояния стапен блогодарение на филми и сериали тата на тук разглежданите в общия линият взимат най-доброто от горните две версии в зависимост от сценарийта си нуки. В края на сметката понижка в необходицо имаш нещо с много темени израстъци, предразполагащи към мащабен Суджо Ад, а други – е един зъл дух, обладащ някак новинни създания, който глаѓащ герой да експортира съмнения, бърза работа.



Сладнишката миризма на обърнена път, докато...

Направишият вкус от спазматично изтласкваната от дробовете ти кръв, която...

Парализиращата... болка...

Страданието, проникващо във всичките ти сентива.

Тук, в края на тази литературична уебстраница, които не е просто парадигма със стил за запълване на страниците, но и за това – по-дом, искам да споделя с теб гబе неща. *Първо*: изиграва съм практики Всички по-популярни хорър характеристики на пазара в момента и *Второ*: катезирано занаятчий, че определящото *Suffering* е най-добрато сред тях (съдейки на базата на *Silent Hill* серията и *Undying*, ако искаш да се ориентираш по-ясно във *Възможностите* ми).

— Все, че беше откроено грозна и леко болища, което промича особено ясно на фон на високоблагодетелни Doom 3, или излезе по същото време, тя носеще усещане, различаващо се драстично от помирания му мейнстрим улас, отмирания мейнстрим улас изобщо. Тя не беше груба, мерсно, пурбично... Тя не беше спрахът на изскочило зад

ла с Вик "Бау" детско гругарче в игрите

дахът от смъртта на твоите бли

ахът от стаеното в хората зло..

ахът от смъртта.

— Вече страхът, че преди Въпросната смърт да настъпи ще те бъде ауско мнозина също.

от оставяне беше в умата ти, отпих в кашмирите ти, искрил пепел от звездите пред ти
то повече от хорър игра – беше игра на спрограмирано (не бе, не е липса на красноречие, просто проблем граничише
със съмните ти към побърженията). И именно за това бе никак странна, промишлена съмнение... може бе *перфидна* в умата,
твоя. Игра, която хем се *бесмийски* непризнаено в *съзимливите канони* – юпич, много пушки и чудовища, сприск-
оси. Хем, се *отличава* драматично от повечето неща на пазара. *Suffering* хърчишке сенки в самата ти
онда презглежда на постнити текстури на монитора ти; никакво цялостно напрежение, което отпаква да те на-
мира във времето на предишни акти, една-две водки или една-две секунди акта. Успиаше да пробе пластометра на съзнатието ти,
но идкото, там където останатите заслужи от жарна безспорност се пълзват по побърхността, просто защото
да останеш от *какво точно* те е спрях. Защото, заг имала амалгама от фантасмагории, еднознатно влязла шир-
обено ужасявящи житейски истини за злото *у хората*, а не за злото *у демоните*. Истини, с които неминуемо ще
твърдя каквото етап от житейския си път незадисимо че – поне доколкото те познавашам – не те очаква спирътът
и с изчезването от ага. И при този обстоятелство ти спрагаша.

Добре, забележавам отглеждането ти по послед, която вече отчаяно започва да пърси на кабината информации за *Ties That Bind*. Имаде основание да се отчаяваш – причината е, че този роман е написан във времето на първата световна война. Вместо на тук разглежданата втора. И така, че производителите – Борени са дали резонантни принципи за работещите механизми, които не бих създало да се поправят – са ни поднесли още от свидето. Честно казано бих могъл да обобщя нюансите в *Ties That Bind* и не побеже от това.

Зашпото с литературните си отвертари, че чийто смисъл обещах да ти обясня, аз реално последното ти казах всичко.



Когато го пуснах с молч за мнението на една приятелка по Кло-то, докато пишех статията си, получих крайно бълсен отговор. В който момичето ми обясняваше, че ще подврне, че това е ужасно и защо го даваме съм й развалила по подобен начин настроението. Тогава разбрах, че съм постигнала целия си. Защото, скъпът мой читателю, *Suffering: Ties That Bind* е именно това – ужасано безсилство пред нещо особено загно, мърсомията, скапания на туризъм на скапания на живот, отвъд разкошните розови перденица на изложищте. Игра, в която откриваши собствените си страхове и същевременно с това приемаш в себе си и чукчиите таеква, докато единственият отгушник до болката се окаже замъглащащата сетивата ти агресия. Бодонапада от чужда кръв, спряв като искра да забрадиш. Ето таека се ражда онда яростно озънено къбо от страх и динамика, която плахи се опитваме да сковам в жанровото определяне „акън-хорър“. *Suffering: Ties That Bind* е игра за корвавата изнана, изнанаично обречена битка със злото.

Но ако ти, читателю, не я почувствуваши таеква, ако не успяваш да видиш нищо отвъд кафенюките текстмари, знай, че няма да можеш да оцениш осмислената в края. Но също таека знае, че си благословен с онзи очароването на идеалистични наистина, който от все сърце ти пожела-
вам никога да не видиш. И за който искрено ти забиждам.

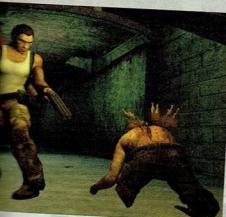
Сега – към обещаното отбъдане на номера:

Ties That Bind ни връща при любимиля ни рецидивист Торк, който – напусна ужасите на онзи остров – се опитва отчаяно да поднесе пътешествието си и да започне на чисто. Две неща копти и ти и да знаеш, че са неизбежни. От зловещото парче скла, дейността се пренася на мръсните задни уличи на Балтимор, която успява да добие ужаса една идя по-близо до нас. Да разрази каквато и да е част от зловещата сценарна племенница от минало и бъдеще би било престъпление преди добрия юкс, за това само ще отбележа, че историите е достойно продължение на тази от пръвата игра и отново няма да намериш покой, докато не видиш своята от наличните финални анимации. Именно – в пращините на пръвата част решенията ти в хода на играта, отново ще окажат влияние върху края. По-интересният момент е, че тук добрият и лоши постъпки на Торк влияят и върху хода на играта, благодарение на един доста по-различен морален метър. Най-интересното му проявление е промяната във вид и характеристикиките на таинството оръжието на Торк – вътрешният му демон, който – особено ако избягаш всичко попаднал пред погледа ти, като мен, ще ти се отблъгдащи поробвани от лошотията.

Зверование са 14 на брой, срещу които ще срещнеш както стари познайници, така и нови симпатии. Грижайки се за добромъто на настроение, адютантите отново са се покрили със скъпкини блъсък чудовища да има своя история, разказваща за начина, по който пишатата му човешка душа е била окована в гротескното демонично мяло (бездомнинци, заезани в пожари, небънини жертвии на гангстерски престреки, мъртви народомани). Перформанта фантазия на адютантите отново е на ниво Арсеналът, с който трябва да се справиш с гореописаната пасмина в побече от задоволителен. Агресията е спечелена от факта, че Торк вече може да стреля с гбе оръжия едновременно и е загубила от ограничението му да носи гбе такива едновременно. Няма лио.

Страхът също е на ниво, с лекото уточнение, че адютантите – на тънко ясно с факт, че вече си запознат с номерата им от пръвата част – залагат още по-серизозно на психоматическа тормоз, откакто на директното плаше. Което отново ни връща към онова литературно интровергентно сътресане на страданието.

Би ли искал да прекъбеш нещо подобно на монитора си? Уф, знаеш си. Ти си луд, ама аз точно таеква си те обичам. Марш сега към магазина за игри.



графика

Безцрайно оставямя графично игра. Факт, който създава бълсен бързо заряди страхото режисьорски игри.

звук

Ужасяващо добро звучуване.

влекателност

Добре замислена история, страх, напрежение, динамични екшъни. Какво побече?

дизайн

Ставащо същото на занавици дизайнърски решения, спъванни от камбабата графика

Демоните, асоциирани със семейство смъртният врата

[според изследванията на Питър Бийнсърът от 1589 върху българските текстове]

Гордост – Луцифер
Ангел – Мамон
Похот – Аспирес
Гнев – Сатаната
Лъжомия – Беалзебуб
Задържане – Левиатан
Леност и Суета – Бемфзор

Силите и слабостите на демоните

[според българските текстове]

Интилектик (Марко; 5:7)
Емоции (Марко 9:31; Марко 5:7)
Себесъсъде (Марко 5:9)
Воля (Марко 8:31)
Дар слово (Марко 1:24; 5:7-12)



6

омлична

8

плоскове

+ Великолепно замислена и добре разказана история.

+ Неподражаемо съчетание между екшън и хорър.

– Страх и напрежение

МИНУСИ

- Минимални промени в старата *Suffering* концепция. С други думи – още от юдоли

– Гробна графика



Клонинг? Но на коя игра?

OK.
Признавам си.
Меа Сура.

Очаквах, посрещнах и инсталирах тази игра с търпение много предубеждения. За мен темата "Хак'н'Слаш RPG" е отбрана изчертана. Затворена книга. Прочетен роман. След *Diablo* и евентуално *Sacred*, наистина не съмтам, че има какво още да се каже по нея.

Първоначалните впечатления от играта почти успяха да променят мнението ми. Почти. С напредването ми през дългата джунгла от филчири в новия стар "Dungeon Siege II", бавно, но сигурно ми стана ясно едно – под лъскавите си нови грехи, за скровянето и ушибането на които без съмнение *Microsoft* са наляли доста пари, поредната претендентка за титлата "Хак'н'Слаш RPG Цар" за съжаление е яйчошки гол.



Автор: Duffer

Бинкин на XXX изпревика до ъв хайстоп торъф бързост маър, но не за да намери там своята омагьосана Фиона, а за да покора Великия Меч (TM). Името на този властомобил малък калпазанин било Волис, а ситуацията, пребизвикана от прекоспособните негови действия любимиши ми тълен и полковник от Войноромските сили на САЩ, Дик Марчинко отреди с краткото НЧХУП (Наведи се, Че Х*я Игба Пак).

Геймплейна характеристика

Уви да, драги ми читателю – отново, за кой ли път си призван да спасиш света, блускати се в горецица от бурни приключения, изобилстващи от лът кломек, озини магии, трупане на експириенс, качбане на нива и безкрайно месмене на едни определени неща от единния крачон. В другия (имам предвид премествки между шивенистарите на персонажите в паркинто – ти какъв си помисли, по гибомите?!).

Бързат да зарадват с факта, че процеса на "създаване" на персонаж в началото на играта е претърпяла само



една съществена промяна – сега освен това ще можеш да избиращ и расата на компютърния ти атмосфера. Расите са четири – дриада, ехф, полу-гигант и човек. – Всички си имат плюсове и минуси, като традиционно хората са най-гъвкави и универсални.

За клас няма какво да говорим – грабни любомото си оръжие (респ. магия) и колкото повече блъскаш с нея, толкова по- "специализиран" в съответната област (меме, спек-кастинг, рейндж комбат etc.) смяваш

Основно нововъведение тук е „дървото от умения“. Няколко думи имам относно въпросното „дърво“. То най общо казано е доста... дървено. След бел. Крам Джулиан, „Магаджаскар“ „грешим менитът тинь инсаид май хег“, доистина до извода, че въпросното е „матикано“ (пищящо и сърдитовляващо се) насила в играта.

Хич не търси фино балансираната система от скюлове, виртуозно вплетена в динамичния звукорежим на *Diablo II*.

DSI спокойно можеш да изпращаш само с 1-2 специални умения (респ. свързаните с тях "пънчери"). Практически единственият стимул за разбиране на дадено умение е прадраздяването на точки от по-дълъг едун или друг скрип е фактът, че използването на госта от предметите го изисква. За да ползваш щипчето, примерно, задържането трябва да имаш определен брои точки върху уменението.

Взаимовързката "умения-пауъри" е

къса и не особено интригуваща – имена е, че колкото повече точки на гадено умения (умения) имаш разпределени, толкова по-могъщ ѝ е проявленето на съответния пауър. Мене файтбрите, например, почти Веднага се събиват с "Critical Strike" – батален талант, който поизползва след активиранието му да нанесат супер-мощен удар, причиняващ огромна щета на врага. Съответно колкото по-вече точки разпределиш от дружи съврзани с "Critical Strike" умения, толкова по-голяма е щетата която нанася пауъра. Веднъж употребен, "силите" бавно се възстановяват в процеса на битката – колкото по-активно меш героя ти с мята, толкова по-брзо се "ренардка" – оправя пауър.

На пръв поглед липсва достатъчно сериозен стимул за развитие на всички налични умения – реч, разпространение върху мята на и без това осъщитещите почки са слаби. От друга страна вероятността е и целият – да концентрираш малкото на брой, ценни скел-точки в развитието на конкретни паутира, но ясна картина в това отношение мака или инче ще можеш да придобие само изграж, преброяти поне 2 пъти изпата.

В тази Връзка при първо пребъртане имаш достъп само до едно ниво на сложност (Наемник), което пък е блогено по интересен начин в интродукцията на историите – наистина започва, че наемник и в рамките на тази су роля преминаваш през бърз, но достатъчно

погробен туториъл.

При второ, трето и т.н. пребъртане въже получаваш достъп до по-високите нива на трудност, които съответно ми позволяват и да прескочиш обучаващата част и директно са се впуснеш в екипна

ГЕЙМДЕЙНА МЕХАНИКА

Играта изобилства от гъвкавища: екшън и предмети - и гъвките са един вид запазена марка на франчайза. Запалението «колекционери», обожаващи прекърхътина, определено ще останат очарованите от второто

Що се отнася до екшъна, аз лично го
намирам за ненужно усложнение и след един
определен момент затвърдяващо скучене.
Очевидно, въпреки несъмнения търговей
в импостния външен вид на играта. *Gash*

Powered Games така и не са успели напълно да избегнат може би най-досадния недъг на предната част.

В очевидници си спремеж да направят DSII по предизвикателна, още в самото начало, създавашите и са решили да не изправят срещу многообразни и – което е по-фаталното – госта могъщи противници. Всичко което енергията за ранъмънски генератори на гардица запира срещу теб от безинника до енга на DSII ще бъде минимум с 1-2 нива на място собствено а през рабни и доска юни интегрирани, ще се съблъскават и със своеобразни мини бои със и "уникади" гардини (лесно се разпознават по лампионицата аура).

За канак от бясно набиране върху "Н" бутона ("горец" клавиш за гафърътване на heal potion) файда почти няма. Възстановяването на здравето ти става ба-а-з-а-з-но, докато гасините ти нападки умопомрачените цифри поражение моментлано.

В резултат за мен DSII бързо се пре-
върна в "хак'н'слаш екшън RPG" игра

На това никой кризоразбрали гейм-дизайнери може и да му викат "предизвикателен геймъл". Аз обаче като един търсещ развлечение, а не още една присъчка да си юсам нервите, израч му викам "ненужно и напълно излишно усложняване на играто".





Геймплейна география

Играта изобилства от странични ку-
естове, възможности да "крийте" от
царската ток на централния куест и да се
позанимаваш с пруране на експирънс
или да докопаш някоя примиамива допъ-
лнителна награда. Нищата са
пъти с пещери, руини, разклонения на
потоци. Когато можеш да се позанимаваш
със свободен прехър хътинг или да се
поупражняваш в популярната RPG гус-
циплаун dungeon crawl в свободен стил.

За нещастие побечет такива мес-
тежда са изобилино "напължани" с гадини –
често толкова мозъци, че ти събеля-
ват маслото (твоето, а и на цялото ти
парти) буквально секунди след като си
имал неблагородството да съплиши на
такива територия. На всички отгоре
са паметливи като слонове и упорити
като питбули – хукнеш ли да благаш се
юрват подире ти и не мириясват докато
не те прикачят някое и не видиш
за кой ли път гостодина надпис "Researnt".
В центъра на екрана.

Изкуствен какво???

Трепнати въвек фактър, който ми
съсъ нервничите, естествено, биха
спътнищите от парфито ми. И по кон-



крепко техния т.нр. "изкуствен ин-
телект". Всички добре знаем, че днес в
компютърните игри нивото на AI не е
тотично такова, че да изтържи просмотъ-
тия тест на Торинги. Откровено казано,
аз от момента сум срещащ общо здраво
два типа проявление на т.нр. изкуст-
вен интелект. (приметки или вражи).

Единият представява демонстра-
ция на интелиект в стил "зъбен мицет"
демек кух до безобразие, а другия "деми-
гог" (т.е. демонстриращ възможности
опасно граничещи с полу-божествене-

Да видим каква е ситуацията в DSI.
След като предните игри от серията

не можех да се похвалям с никакъв ре-
волюционен ИИ дизайн, очаквах от Gas
Powered Games да са пипнали нещо в
това отношение. Не останах разочара-
ван. Пилали са.

Решавам да стана малко по-описателен, за да не съм голословен.

В първия чаптър, вървяйки град ми се
предлага следния избор: да си наема
партиор и още един боец (от мисия съм
споменавал – Все с файтери играят), или
едини групук-стремкия (по нашиенски –
арчърка). Викам си – сега аз този до-
гълниятелен боец ще ѝ го правя само
да ми се шматка из краката, я по добре

съвестно лъкче, че барем да ме спорти-
ва изпълзяде горде моя гадините. Да
пуска сега погъз по някой стремичка,
един вид мастьце да наеме и ще потре-
не работата.

Речено-спорено. Взимам аз проек-
тата стремка и се юрвам към околните
окуляри да трупам опит. Па като се
почна един кломт, като се метна мята
ми ти стремка, па като защезе га-
дините – всяка стрема – хешшот, всяка
стрела хешшот! Като се забърче нап-
реде и ха наляво – ха наляво, ха наляво,
ха наляво. Беееен! Не мога и на смозиг!
Викам ДУР, ма!

Нямаш бате – притка напред скапаната
крафа и небрежно си отстрихва потен-
циалните изтомници на ценен експирънс.
Ати това с нечовешка скорост. А
аз завладявам немощно бухтам подире
й, опитвайки се да я настисна барем и
аз успях някоя и друга гад да млята по
глазата, някоя точка експирънс да
бзема барем...

Ама не би – стремкията пуща ли
пуза, бъзга нива като побъркана, а за-
зъхтият търча подире ѝ с тежка броня
и меч в ръка, ама кога ту. Яеъ!

Че и вече не върви да я сменям за
някой друг, щомто е покачила нива, а
ако взема "новак" за спътник ще има





ми умира от половини удар. В чудо ще се видя час по час да го "съживявам". А то пари струва – ще се разоря.

Както и да е – понамъчах се за, ама поне ти друже да знаваш – за бога не се занимавай с подобни егзистенчно настроени индибри в тая игра. Най-много си звеми нийка магесница Владееща "натурална" магия да ти помага здравенето по разстояние, докато ти млятиши в мястото. Инчие ни бил ден, ни нива ще видиш.

Геройски неволи

Увлечането на бройката персонажи, за партито е въпрос на... пари. Плащаши при съствржателя на местната страноприемница определена сума в злато (което уж прибира "геройската" глиня) и можеш да добабаш нови герои в групата си.

Измежду тях може да има и т.н. "домашни животни" които са доста разнообразни като вид. Въпросните можеш да "храниш" с различни предмети от инвентара си, като при това терастат и наерврат. Малко дебино, но определено забавно.

В грабовете ще намериш и традиционните търговци, които срещу сомена сума пари ще те снабдяват с брони, оръжия, простиени, поуцички, муски и амулети.

Техническа екст-продукция

Като цяло играта излежда доста професионално пътната – добавени са вече истински синематични, пооправена

е графиката (далеч не в такава степен обаче, че да заслужи суперлативите които отнесе първата част по времето когато се появя); всяка релика е избучена, а музиката е гост на по-разнообразна от опреди.

Въвличността на бройките недостатъците си (повечето от които са едни във "връден" дефекти на почти всичко хак'н'слизи RPG заглавие след емблематичното Diablo) DSII е приятна игра. Нищо повече от това разбира се, но определено приятна. Проблемите на това заглавие са гъв: първо след едни определени момент от разбитието на играта Gas Powered Games никак са успели да изгубят твъркото усещане за баланс между екипна и роемите елементи на геймплея, превързайки DSII в поредния гаслен клик-фест, комбиниран с безкрайно местене на предмети между задържаните с лягка инвентари на герояте.

Що се отнася до втория проблем, в



които лично за съзвирям голяма доза ирония, той се заключава в жанровата определеност на това заглавие. Горуките Gas Powered Games – токъв много, бешумно много са се старали да разгрънят какък играца си от Diablo, въвличайки огромно разнообразие от фийчъри в нея, че в крайна сметка тя е запримичала

ужасно на... Neverwinter Nights. Всичко – перспективата, арта, дори музиката в DSII допълнително наподобява Aurora от прочетена на Bioware, че за лично на момента наистина се объркал какво точно играя. Което, както често обичам да казам е малко тъжно, малко смешно, но не е забвено...



графика

7
Определено подобрен спрямо предната част, но като цяло нищо блеантляващо и/или ребюло-щонко

звук

7
Кадърен боис актина, разнообразна и приятна музика

увлекателност

7
Доста по-зръбочен и пристрастявящ геймър отколкото във временните части, но все още нещо не е досега, за да меря силу с истински серийни роеми заглавия

дизайн

8
Именно промяните по посока обогатяване и уеб-личаване комплекстността на дизайна са наистина голямата коз на DSII спрям предните игри от серията.

комичава се

7
+
Плюсово
Комиксна система от куестове и съб-куестове
Допълнителен компликт от умения и «сили»
Разглупен меъз дизайн
Подобрен общ външен вид

МИНУСИ

Геймплея в същността си остава кук клик-фест
Претърпана с кишаща
Несъпоставимо добре балансиран геймплей
компоненти



AURORA WATCHING GORKY ZERO

Cold Fear епмен без фиър

Проект: Лудият Иван

Ръководител: г-р Пареци

Цел:

1. Производство на управляеми кибернетични Войници, подготвящи за бой във всяка възможна ситуация
2. Откриване на технология, подсилваща телата на войниците

История: Етап 1. Множество засилващи психика операции бяха извършени върху кандингатите. Повишена-та им агресия беше подтикната с мозъчни импланти. Другият страничен ефект от операциите – сърдечно-въздушността им към умразбук, бе използвана, за да бъдат контролирани чрез бока. Въпреки обнадеждаващите резултати, войниците не живяха добре.

Етап 2. Първият успешен прототип, Иван-1, е създаден от тялото на байвъз.

Бойник: Химичната терапия добеже до превърнато мутране на бътревините органи и вече не се наблюдава липса на циркуляция на кръв в 8 части от тялото. Прототипът е изключително устойчив на радиация, физически щети и критични температури от -400 до +120C. Подобрената кожа извърка написк от няколкостотин килограма на квадратен сантиметър. Тялото е допълнително защищено от външна титанова черупка. Добавени са импланти за управление и ускорение на реакциите. Прототипът черпи енергия от външно захранване, използвайки всички устни команди и не проявява никаква лична инициатива.

Резултати:

Цел 1. Изпълнена. Чака се одобрение за масово производство.

Цел 2. Изпълнена. Работи се по нови технологии.

Автор: Goodman

Руска подводница претърпява авария на три мини от база на корпорация Сибиргаз. ЦРУ прави процедурно пручбане на самолетните снимки от злонука. Случайно на брега е забелязан избягалият от заточение г-р Пареци. Послужител е избесен с участието си в проекти на руската мафия и се счита за заплаха за световния мир. Тайн агент Коул Съмбън (коробо име White Fox) е изпратен на арктическия остров да елиминира Пареци.

Героят и неговият съвет

Коул Съмбън е типичният американски суперагент – атлет, специалист в тихото промъкване, стрелец, техник, хакер. За да се компенсират суперсилиите и да се прида реалистичност на образа, го виждаме пин в широтите (линг в американски смисъл на думата, не в българския – пичът е напълно комунициран, задава въпрос за слабащата си мисия и гори пита кога трябва). По време на игра Коул е в скъорски костюм, с огромна ранца на гърба си – съксапланън в нюел, реализъмът клони към лъкос безкрайност. Ремъките му са малко, абсолютно безлични и добре работят за създаване на индибюджетност на не особено умен чобек, напълно покъжен на командирането.

Съмнението, че това обезсъждане не е жекан ефект, а се дължи просто на гизайнерска типология, се подхранва от ситуация като скримът – Коул се лекува с аптечка и каза: „Мисъл, че останахът“, но на тях към гомън коф. Все едно е получил медал за храброст. WTF?

Съветът, в който се подвръзва героят, не е голям – скован от арктическа зима отворени перни, подземна станция и подводница. Дизайният на местностите е умопредставителен. На побъръкостта има бараки, халета, направени от пластична,

сграпени машини и материали, темени заграждения и съдели. Спарманският спас на Всичко описано съзря в неми-нуми асоциации с Войни и социализъм. Атмосферата напътък не е по-различна – безкрайни коридори, стени с тексти дубатажки лежа и високи ламаринени шкафчета, малки стапчета за наблюдение и охрана, спирални лаборатории с табла и компютри, хангири с транспортни машини и работещи инсталации за ширкуляцията на въздух, вода и електричество.

Враговете също не са много – пазачи с пистолети, учени (които търчат да възложат над-български аларма), войници (забемъкте, бържени не с калашници, а с Heckler & Koch MP5), барети (ака с MP5) и зомби, неуспешни пробути по проекта Лудия Иван. Финансираният бос е не промиубийствънът ѝрок (които умира безследно настър царата), а неговото творение Иван-1.

Благат Алиса – умения и екипировка

Коул може да ходи нареден, да ходи изпърен и да тича (ама много бавно, като супергерой с голяма ранца на гърба), а безропотността да бъде усещан от противниците поне на теория заради отначила при избъждане. Оръжията, които използва, са нож, пистолет с обикновени, беззумни и умразбукови куршуми, картечница MP5 и сайдър. Амуниции се получават (неясно откъде) в минимално количества в началото на всяко ниво, но основният им източник са труповете на убити противници. Сред тематическите устроиствата в городската ранца са срещане бойници, портативен компютър, експлозив, устройстви за приближане и парализиране на противници в няколко разновидности – със замъкчици, търкалящи и детектиращи дъждче. Наличието на аптечки разбира реализма, но без тях играта не подлежи



Общото събрание на злонука. Пареци и Трафимов се намират на блага приказка.



реbло



Бляата Лисица хванат по бели гащи

на пребъртане. Често ползвано умение за отваряне на дръвчици, изключване на камери и набавяне на информация е кракането на компютри. Абсолютно безислено умение е блъснатето на трупобе с цек да бъдат скрити от очите на патруните. Не само, че не го ползвах нито веднъж, но самите убити биха търбъде полезна примамка – дружарите им ще баха, наблюдаваха се над

тях да видят какво им има, и съответно биха простирабани в глабата.

Физичен енфжин

Заради постомнилото тълзене, изчакване на патруни и промъкване зад гърбото на противници, дейсвайсто в слепт-екшъните се разбива изключително бавно. Всегдатай, всеки един дефект Ѹв физи-

ката, в изкуствения интелект и в реализма изобщо, се натрапва и опитва като зомби минус. Да видим какво е положението 8 Aurora Watching.

Коуд няма зони на поражение и умира от 3-4 изстрела. Противниците имат 2 зони – в глабата умират от 1 куршум, в мято са като герои. Оръжията имат слаб отклик и морнирите се изместяват леко след изстрел, правдите всеки следващ изстрел по-неточни. В резултат, картечницата е най-полезното оръжие от упор и най-близкото от 10-15 метра разстояние. Лично я е единствено, че графичното изпълнение на тази техника не е на ниво – след изтразване на цял тълник, морнирите на автомобата прибръхват да сочи иначе съсъс забия пропукник. Другата характеристика на оръжието е тъжната точност и длъжкобойност. Морнирите на всички оръжия прихващат пропукник (започват да мигат) на произволно разстояние. Точността им обаче е различна – тази на пистолета се влошава бавно с отдалечаване на хоризонт (на 30 метра – разстоянието на най-дългия спречен коридор – пистолетът прави headshot от 3-4 изстрела), тази на картечницата се вло-

шава бързо (на 20 метра не учупва нищо гори на единична стрелба), а при сайдера положението е обратно – морнирът е безполезен наблизо, а без морник точността е почти нула.

Казаното допук прави физиката ако не умъдралеистична, то поне подковаща за екън срещу максимум 4-5 противника едновременно. В критично много състояние обаче в физиката на най-важния елемент – профрабдането. Ако героят пъхът в най-тъмните сенки, бива заблъкан от стоящи на 10 метра пазач. Ако обаче мине през шахта, излезе зад гърба на пазач, пропъзи и го удари с нож в глабата, играта юбви не изшибва от кеф, дето етъе изпълнили бъдещето-мятча на глабния дизайнер.

Тук се прибужда съмнението ми, че ендженът на Aurora Watching не е писан за стелт-ца. Малко след това прозрение се напътва на следната ситуация. Влязъх под пълзящи в стая. Седнах с гръб към братата баха гърба пазач. Приближих се без да ме усетят и застрелях единия в глабата с безсъмен куршум. Другият веднага скочи да ме стреля. Ядосах се и се load-nах. Вторият път влязох безег и застрелях единия почти от упор с обикновен



X52 е най-пълно интегрирания и детайлувъю компонентен контролер за управление авио-симиулационни компютърни игри

Saitek
www.saitek-bg.com



куришум. Другият пазач изобщо не се помърда. Задстрях и него в главата. Дали съх оказал по-бърз от скритата или бях направил нещо съвсем непредвидено на машина никакво значение – съмненията ми, че играя чист екивок, обикновено поръсен със стимул-скриптурирана ситуация, се замърдиха, научих се да го съвсем през минута и да го разахъкам като на парод, докато не ме убият.

Изкуствен интелект

Противницищите имат три поведенчески режими – нормален, разпробекен и агресивен. В нормален се виждат жълти на мини-картата, стоят неподвижно или се движат по зададен маршрути. В разпробекен са оранжеви, стоят с окото маснато, къето са видули и ако скоро не ще видят, пак стават жълти. В агресищен са червени, вече са видели и ще преследват, като отврят браните по пътя си. Тъй като обикновено (но не винаги) се движат по на-киска път към Вас, има сигурност, че ще променищите са агресивни и стоят залези на стена, която ще разделя. Ако се отговаряте допотоква, че агресившите противници да изчезнат от мини-картата или не ще виждат време, те се връщат в нормален режим и започват да изпълняват рутинни създействия.

живота си, и так след като я задействат, се обръщат да си дотестряят. Интересно при зомбитата е, че те нямат оръжия, хъръкът се да ѝ щоколат с голи ръце, но ако се покачите на някак лейка или маса, може да си го отстрелят на Вам, докато обиколят под вас.

Въпреки че в основата си изкуственният интелект е добър, случва се и той да стане жертва на глупав скрипти. На най-трудното за мен ние трябва да се съвободждавам White Fox от замъора, управлявайки една мафада (load-bal съм поне 50 пъти, защото за това граба са остане не просто жива, а изобщо незадължана). Убих един пазач и се скрих обратно на едно изключително улотно място. Патруриращият войник видя трупа, доби се и ме хвана. Втотият път ме хвана докато се опитвах да скрив трупа. Третият път убих пазача и наместо да се бърза, се замах със браната, от която видя патрупа. Войникът блеци, видя трупа, набеде се над него, стапа на агресищен и намести да го озега, хукна към бившето ми улотно-конструирано от дизайнерите скривалище.

Геймплей

- Колеме, във Вентилационната шахта

Изометричната камера е много полезна за следене на патруриращ пазач.



има стълба!

- Ми да, как трябва да се покатериш оттам, как ще стане без стълба?

- Вентилационните шахти, колеме, не се проектират да минават хора през тях, а да минава въздух. Само в американските екивни шахти се правят не за въздух, а за хора.

Takiba си ги говорихме със съдържанието, докато се ядосах как с няколко замаха Metropolis носрещамът тежко заработка си реализъм. Най-голямата смесица тук се явява мини-картата. Тя, по всички закони на природата, трябва да е спътникова, което иначе от многоштатни скрипти сущински и ребюонито разлагане на картишката. Ако могат да ми кажат обаче гламбуват дизайнери, как, по геймплеите, бездесянски спътници води картина от под земята и от под Богата, а из тази картина се движат разни човечета, мисам се прекръстявам на Хасан!

И тък като почна с оплакването, да хвана, та да си добърша! Изредих в началото една куп технически скрапки, които смеха да помагат на героя да минава склонни ситуации и като съм – да създават геймлей. Кога мислите, че се показва бинокъль? А кога видя в употреба тър-

каляц се парализиращ газ? В експлоатън на играта, брате! И за да не звучи кухо, че Ви опиша следната ситуация. Пред мен е широко пространство, пълно с аларми, патруриращ учени и войници. Пъзих, хъръях газ, падах се на маймуна, нищо не помогна! Никога се пореден път, load-hax, влизах и разгазих педалерите с картчиничесата прега да са се успели. Войниците ме нападаха на решето, но навирнах се на клабища с апликативи, очистих и тях. И ако смеч Свъси казано трябва да опишат лична храна на играта, то той има да е стимул-еквивалент, а мономонтен аркаден екин с герой от Ворзенски крака и на една мъжка краѣ. Най-гениалният проблем на Aurora Watching е не нито във физиката ѝ, нито в безпомощността на подвижната умения и екипировка. Той е именно в геймплея, защото тази игра няма нито една мини мисия, никакъв друг сценарий, освен кратки обективи – посред стенините с краѣ и с проруб път до края на нивото. А в подобни игри, както знаем, геймът трябва има тълпи побечи краѣ, да носи брони и да тича като сърна!

графика

Изометричното стабилизирано графично изражение е много по-добро от това на други игри.

звук

Една единствена мелодия се топи през шамата игра. Перонажите са озвучени причина, оръжието – реалистично.

увлекателност

Сценарият е прозорчен и неинтересен. Концепцията на едимъне е добра, но результатът от камбата реализация е повторимост и скъб.

дизайн

Дизайнът на местностите е реалистичен, но този на уменията и екипировката на героя е критично зле. Алармът на дизайнери, съхващаш щеует на стимул-еквивалент.

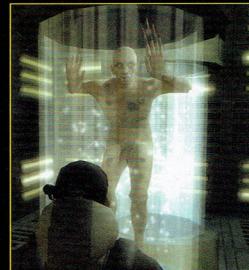
разочарована

плъсование

+реалистичен лъхъ дизайн
+реалистична атмосфера
+добър ИИ

минуси

-мономонтен геймлей, който се чути какъв жанр му е играла
-физични екиви, непригоден за стимул-еквивалент





PSYCHOTOXIX

Тая игра що сте я кръстили така, СикИнДъБрейнСайкоБастърдс?

Автор: Goodman

И видях, и то блег кон и името на язящия на него беше Съмърт, и азът бървеше подире ми, и даде им се Власт над четвъртата част от Земята да умъртвят с меч, с лъг, с мор и със земните зверове; сънцето почерня като козиняво вретище и цялата луна стана като кърпичка; небесните звезди паднаха на земята; и всички планети и острови се връщаха от местата си...

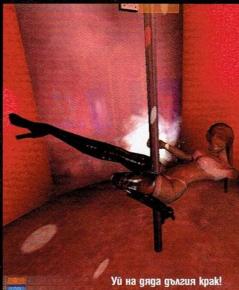
Зашто то е дошел великият ден на Неговия гняв, и кой може да успее?

Откровение. Глава 6

3 - нач, според както лице от интървюто на Psychotoxix, прес 2022 година е бояца Апокалипсисът, Господ е пратил Четиримата ездачи да унищожат зрешниците, а главната героиня – дето защите ѝ са излагданы до срещата на суперто, а прашките са се качили на попа – се възправя мощно да предотврати края на света. Срещу нея тук се изправят полицията на САЩ, ФБР, армията, улични хулигани, зомбита, психоубийци, въртокомащи, паяци, хлебарки, зачечета-байчета, краби-кубоби, самоподвъзглизачии се пророк Аарон Кроути, и да не забравяме, Четвъртият кон. Цимата тая напач проси убиране и за целта Анрик, нашата спасителка, разлома с палка, някако видя пистолети, пушки и снайпер-картечница. Когато конвенционните оръжия не

помагат, на помощ изват специалните ѹси като лечение, бързина, невидимост и неуязвимост. А, и да не пропусна – Анрик е получовек-полуанел и цялата история се развива на фона на Вечната Война Господ спрещу Господ. Интрига, която ме покори, и после възло плах.

Графиката е като манюка с грозде. Главната героиня, макар малко схваната и (абно) много тъпла, изглежда прилично. Водните площи – изключително зрешици и нереалистични – приличат на моретата от живак. Противниците са като препарирани със застиналище си физиономии и тела, уважъжат препарирани стават като умрал – кой легнал по гроб, а краката му съпътват право нагоре, като сенна по турски, кой леко набел се направр с пистолет. Все още насочен към Вас. Текстурите на коминия свят са на места умора-реалистични, и на места томъбка бефи, та на човек му се струва, че е попаднал в стара конзолна игра (което героят изглеждаше като истиински, щом то го гледахме през цялото време, а окончато среща и враждебне – кучетата ги яви). Осъщността на места осветление и динамичните сенки не променят геймплея, а са по-скоро като опущан във "Вижте какъв може да прави нашият ендърън". И накрая, ако човек се сети да погледне нагоре, ще забележи, че небе има, а по него плуват огромни сивобели пиксели-уж-облаци.



Анрик е андроид бъб азат



На тоя свят има 2 типа хора – макиба, които съркат лицата, и токиба, които съркат 2 пъти лица.

Дизайният на местностите е на ниво, кое то много игри биха искали да имат. Центърлата на ФБР във Вашингтон, паркът в Ню Йорк, училището на Бруклин – всички изглеждат като избадени от геймдизайнери. Изумително е обаче как дизайнерите винаги успяват да прекарат гореннята по най-дълъгия път между две точки и да я срещнат по този път със еднакви и равномерно разпределени противници. Добре реализирани, нереалистични, но за сметка на това оригинални на нивата, в които Анрик се разхожда в подсъзнателното на икот персонаж и пушка притризи, паяци и зачечета.

Физичният модел и динамиката на геймплея не са подходящи за съвременен екшън от тръбо лице. Хубаво е, че икот оръжия имат отклик, но единствената

инициация, че геройната е улучена, е охакното ѝ. Зони на поражение нами и разбивнат начин за премахване на противник е като се стреля по ръка или крак, подаващи се заради последния ъгъл. За изкуствен интелект е грозно изобщо да се споменава – браздите имат скрипки, които им казаха, че пръбва да им атакуват, и като се заеднстват като влезат в радиуса им на обхват. Избъни този разигус – те ще юкнат, стоят статично и чакат да бъдат отстреляни. Единствено убийствената им точност и местните пространства, в които ще бейтат, поражат сърците на любители и тръпка от играта. Изобщо, бълреки дребните си достойности, Psychotoxix е жив пример как никоя игра не бива да отишва по-далеч от фразата "Mathew (ga se чете Mimo), Ich hab eine idea fur eine zupa computergame!"

графика

4
Професионален 3D-енджикън. Грозно-ефектни противници. Текстурите са като в Duke Nukem 3D.

звук

2
Безлична музика. Единствените имат по една единствена глупава реплика. Тази на героинята е "Оооо!"

удоволствие

3
Коридор, противник, стреля, открито пространство, противник, неуязвимост, стреля...

дизайн

4
Много добър – на места реалистичен, на места ориентиран – лъбъ дизайн. Случини, беззърни, малко на брод и възкрайно подобряващи се противници.

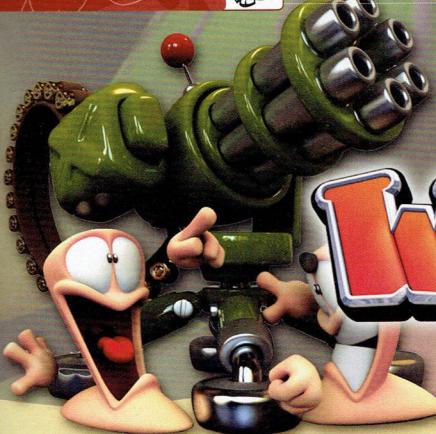
със сериозни проблеми

плъсните

+ Добър лъбъ дизайн + Майко!

минуси

- Графичният ефект е морално остатък от миналите години.
- Липса на елементарна интрига в билките с безмозгови противници
- Наивна история, съчинена от хора, наречени Бобкията



Worms 4 Майхем

И безгръбначните могат да скакат

Cял в внимателен преглед на всички материали за червеи, които са ми на разположение, стигнах до извода, че червите от Worms принадлежат на рода Sipuncula, които имат бъбреобразна форма, ясно оформена уста и са особено важен делкатес в град Хесамен. Не носят каски, не се спретят с базуки, не могат да скакат, нико говарят англичанки. Те са прост безгръбначни вегетиращи създавани. И затова въпрост ми е, а именно – какво точно може да възможни дивелъпър от страна, в която гореупоменатите Sipuncula не се срещат, да създаде нещо толкова абсурно, като концепция за подиуми червеи? ЧЕРВЕИ, по говорите!

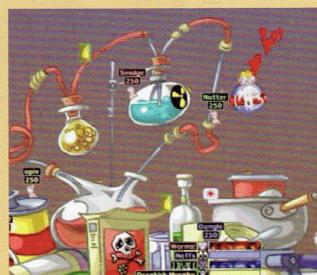
И кое то е по-интересно, всички ние съвикнахме с тях. И гори ги обичахме, в онзи вечни със своята аномалност моменти, когато прекарахме шест часа, заети да губим време противника, заплашващ да камапутира нашите розови любимици в необънятата Водна безна, до момента, в който безძържната Holy Grenade наб-сенте ще ѝбне в инфектара ни и ще го изпратим по гробилите. Но това беше токъва, токъва галечка, това беше преди едно измерение. Когато Worms мина в третото място, първоначалният ентузиазъм беше убит от слабата камера, калъбата графика, намалението като размер на звистия геймплей. А сега, червите отвръщат на удара и скакат почти успяват да се бърнат в изгата на големите.



Като начало, трябва да се отбележи, че всякаакви експерименти, съврзани със строенето на замъци, бории и смъленето на драгоценни митинги са затърбени в името на добромата стара концепция за голяма отпора любовищ, които следват да си напомнят един на други несъществуващите заднини с каквото там им се напира под ръка. Отново ще можеш да си създаваш отбор от малки изродчета, да ги гарши с неизвестни имена и да ги пуснеш с усетим вкуса на битката. Режимите са: Story – в който в 25 мисии можеш да се занимаваш с не особено бълнуващата задача да бърниш в кашон с благинки, които посъс да използваш, за да изпратиш браза под земята (или – под Богата); Challenge – който прави триумфално завръщане и предлага невероятните, характерни само за Worms-франчайза, мини-игри, в които подскочаш като подиум с помощта на

отрасналите с мазния писък "What the ----" ще им се стори, че липсват доста от любимите функции на оригиналата. Team 17, вероятно поради преодързане на губи печури и въздушни хапчета, пропускат малки, но важни неща – като редица интересни оръжия от въздушния период, възможността да си направиш собствена Worms мащ с току-що създадената ти, както и истински deathmatch срещу компютъра със бойеща се трунност, която остава една от причините и до ден днешен да поизгаря малко Armageddon. За сметка на това обаче деблом правят нюки новости, които не бихме могли да видим във второто измерение. Като начало, бече можеш сам-самчикък да изкораш своя червей като ти душа иска, слагайки му шапки, маски, сънчеви очила и пръче аксесоари, а и количеството гласчета, които са предвидени се увеличило (макар и недостатъчно) – така че, ако искаш национа на униклен червей, бече

бездесъщия Ninja Rope или летящ на самолет с Jetpack, и класическото пущане с приятел около теб или срещу компютъра срещу отбор от бразечки червеи. Дължен съм да отбележа, че макар Worms 4: Mayhem да премага необходимото разнообразие на новиците в перодицата, на



Оръжието на 20 сек

Mike's Carpet Bomb
Огромен деблок, който се спуска от небесата с коосдатно си място и при допада си с побъръчността създава ефектна Верижна експлозия, която отнася поубийствано бойно поле. Има ли значение дали жертвите са твои червеи или такива на браза – и без това Верижната експлозия още припадна още при виду.



Негъл об, баме! Обещавам побежда га не правя така.



Ей кукъо, еха да ти покажа какъв супер Банан имам!



Момчета, тая тръса си и бебе!

Направи си усещане за земята под краката!

можеш да го имаш. Предполагам, за не-посветените в изкуството на Бургундията съхвати с гоблерски спасители е непонятно защо тази новост е толкова важна, но Всеки, играл поне малко накоя от предишните части знае, че хуморът му е майката, и Всяка възможност да смехът още един митър надому в бездната на скропеалистичната съдуриност на **Worms** ще бъде посрещан като мания небесна щастка.

Другата новост е свързана с възможността сам да си произведеш оръжия, като тук е ограничена мощността на новозисленото пушкало с цел да не можеш да манипулира системата без поне малко да си напълниш мозъка. Не че възможностите са толкова големи – просто избираш един от готовите модели, назначавши му показателите и внимаваш да не надхвърлиш изпълненията ти pressure, защото този избор елементично ти позволява като ученово разбъркан членестомоного в анимационна форма. Възможностите за модификация са търсъре оскъди и това оставя горчив пръбкус в една идия, която би могла да бъде милиони пъти по-добре реализирана.

Отивно можеш да отключаш експлодиращо – нещо, което отчайващо куцише в **Worms 3**. Сега Всеки твое постижение, било то в challenge режима, кампанията или пущането по компютърни инцизиви

богу до получаването на медали, които можеш да си разслеждаш, и допълнителни точки, с които си закупуваш нови костюми за малките изродчета, нови модели за оръжия и гори карта. Като казах карта, се сетих, че това е груата разочарована страна на **Worms 4** – възможностите ти са само 5 – Jurassic (с динозаври), Camelot (с лекък принос на глупава игра от същите абфорти, с които тук НИМА да отваряме гума), Arabian (без разположение на Шехерезада, за да може и малкото ми братче да уччи простотата от игра), Construction (без строителни работници, но тък че сметката на това с много кравоне, зидобе и така напомнат) и Wild West (благодаря ти, Боже – без Уил Смит). Около 50 сцена тища прекалено бързо и лебън, дизайнерът отново е пострадал, заряди обидничкото желание на англичаните най-накрая да включат малко по-комиксни като интериор сгради вътвърдянията си и неизвестността нищата да придобиеят колосалните размери, познати ни от времето на Второто измерение.

Очевиден проблем в **Worms 4** е кошмарното управление. Всеки мой опит да се възползвам от "Icarus Potion", след четвърто използване чревеите придобиват и уменьшават да летят. Добре, много хитро. Но защо то даваше камерата хърчече около мен

докато летя и Всеки опит да я променя по никакъв начин променяше и мялота трафтории, та веднъж не успях да премет до където искам? Че едно оръжие, или utility, за да сме по-конкретни, е неизползваемо е болка, която мога да прехъжки, но и в самата игра прищеването с базуката е трупо (над-вече заризи влянянето на атмосферните условия във всичките три измерения), а елегантните масови убийстви с cluster grenade, макар да излъгват токъвка осезаемо близки, остават като никакъв членестомонов мираж в пустинята на проплияне помендал. На играча ѝ липсва и онази колосална разрушителност на бъгузимерните серии – преди падания динамики бъдвали унищожаваша цели отряди. По дяволите, аз искам да видя как кули падат, искам отново да копая надому в ландшафта, искам наистина да УСЕЩАМ

Че **Worms** е в третото измерение – а не просто, че играя никакъв умопочкан тактически TPS с макаронести ненормални гладнати роля.

Но стига критика. Истината е, че **Worms 4** е стъпка в правилната посока. Или по-скоро – в духа на поръчката, приложена в правилната посока. Проблемът е, че играят стоят никак фризида, когато неизбежното сравнение с **Worms 2D** измива в глабата ми. Не липсва просто то ба, за което казах – оръжия, карти, реплики и т.н. – липсва онази флуидност на гейминга, която те караша да искат още и още. Когато тук накара мен да изигра **Worms 4** от харда си и за пореден път да избрия **Armageddon**. Това наистина е правилното път, но не точка за прогрес спрямо **Worms 3** не габам...



Оръжието на 21 век

Inflatable Scooter



Scooter на въздушни сърцеви човек от майстори – ти къмнеш на това оръжие, ако една се материализира мускатник типнак с футуристично шанс, като известви време са разходка между човеки, покато не хвърли някой от тях. Тезава, фрийки, го, се съмнава да започна да лети до момента, в който не се слука – тозава хънчите в клонка чеरвей са изстреля народу към земята. Поражението върху самия чеарв и същевното изрази на играта са комосани.

графика

Използва енджинка на **Worms 3**, троесто нищо ново под слънцето

звук

Ако не си чувал пищенето на малките изроди, значи просто не си живя

увлекателност

Ако Team17 биха сложили Биско, което познавам по първите части, вероятно очакваша горе биха бъдвалина. Сега просто е малко над посредственост

дизайн

Бездържечно склонен от ограниченията на енджинка. Но също така и със забраните за промяна на Финчен Вир и създаване на оръжия със затворени положения.

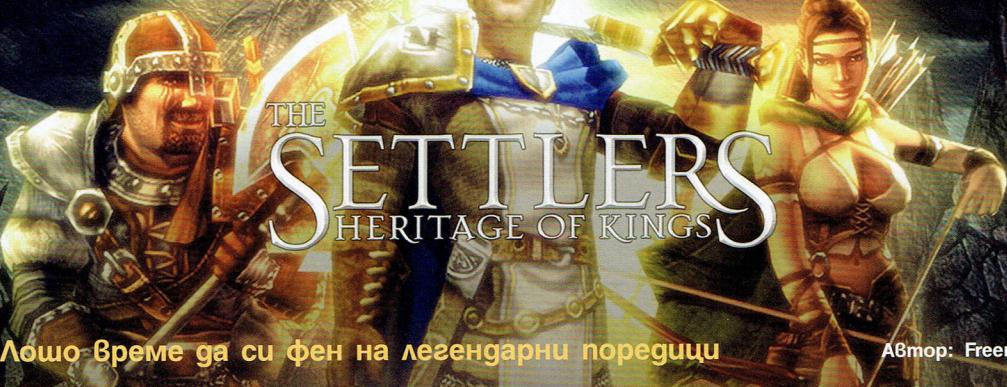
отличава се

плътособе

- + история с кътчици
- + убийствени збуши

МИНУСУ

- Все още не успя да достигнешибко на бъгузимерните си предшественици
- неубийчна камера и управление



Лошо време да си фен на легендарни поредици

Автор: Freeman

3 овем се геймъри ще време на на отминали легенди. Посточно – ще Време на блеши техни побуби. Постоянно се стваме в последните, с горест Възкресийски спомена за никогашните питанични прародители, от чието рогословие водят началото си днесните недоносчета. Почти не минава месец, ща или три без на пазара да се появява поредният опит за реликвиране на никое белачко заглавие от едно минало, кое то по-старателно почитатели на компютърните игри съврзват с денониция, белзанни от неусетни безсънни прег мониторите и часове, прекарани в искрено забавление и възхита от нечий гейм-дизайнерски талант. Да, разбеклетлената индустрия се крепи на големите имена – като всяка друга област за изява на човешкото творчество. Броючи – нищо лошо няма в това. Освен фактът, че както и родните ни футбол – единственото оправдане да сме все още фенове на който е един спомен с еднацетсет годишна давност, изтъняващ с всяка следваща година и с всяко изване на Айверлу в България – така и PC геймингът се крепи предимно на стари лади.

Но да се върнем на темата. Една от изрите, чийто принос за еволюцията на играмата индустрия не подлежи на съмнение, е *Settlers*. Наред с *Caesar*, на практика тя създава жанра на икономически стратегии. Нямам на базиран в подобности, но за да анализирам настоящото заглавие, накратко ще припомня как „еволюира“ франчайзът. Започна като подчертано икономическа симулация – в която на преден план

беше планирането на селището, изискващо много точна преценка за това кога и какво да се строи, така че икономиката да се развива плавно и без съпресения, докато на бойните действия беше отредена ролята на допълващ, незначителен елемент – в четвъртата си част *The Settlers* направи концептуален завой и изведеътъкът станаха замък по-съществена и важна част от

специални единици, сраженията вече изискваха много повече микромениджмент на единиците от познатото до този момент секунтиране на своята „армия“, посочване на противниковата и последващото безпомощно наблюдение на събъекта. Би било хубаво, ако всичко това не беше за сметка на икономическата част, която стана по-ементарна. Все още обаче имаше

После дойде *The Settlers: Heritage of Kings* и окончателно победа икономическият елемент. С което, поне за мен, погреба и франчайза. Това е игра, която не заслужава да носи името *Settlers*. Тя просто няма нищо общо с него.

Погодирам, че спокойно мога да затърша тази статия просто като какът, че прясно пръкнам я се – преги 2-3 седмици – неин експланжън не променя в нея абсолютно нищо и че отново в действие е влиза добре познатата формула „още от същото“.

С други думи, ако играти ти е допаднала, че ти долади и експланжънът, ако не е – значи нямаш побор да си взорваш относно настроящето. Лично за себе си мозък да кажа следното: не съм мазохист, така че не виждам смисъл да претирам мозъка си като зарин, търчейки го с еквивалента на бухалка с широпое, какъвто се явява прехиспоменатия експланжън, при това с усъвояване да ми хареса. Затова – признавам си чистоъречно – ограничих досега си с игра на екзистенцията професионален минимум, досматрал да напиша тази статия. Което никак не беше труно, пребив казаното по-горе, а именно – това допълнение не предлага нищо ново. Или поне нищо принципно ново.

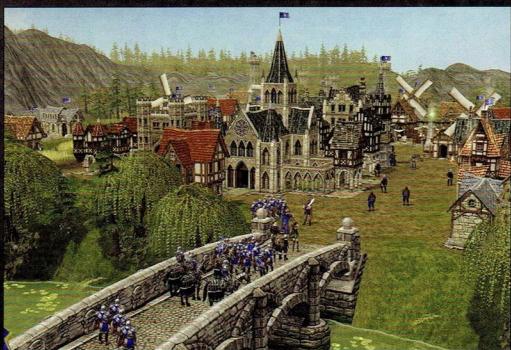
Всегда предупреждавам, че за да израеш експланжъна ще ти е нужна и оригиналната *Heritage of Kings*.

Историята проследява по-нататъшните приключения на все толка русоявия и нежно гласовит (а и все тъй глупав) Дарий – винишността и гласето на когато няма да коментирам повече, под страх да не ме обвинят в сексуален



геймплей. Опитвайки се да налучкат правилната от маркетингова гледна точка посока по итога на време (началото на 2001 г.), когато икономическите стратегии бяха поизпериали интереса на масовия потребител, разработчиците направиха игра, която прътвяше да се хареса и на любитещите на екшън стратегии. Вече можеше да действиценно да се говори за бойни действия – разнообразието от робове войски нарасна, появиха се магии, кампаниуми,

много от няя – селището забисеше от няколко добре замислени, затворени щъкли за производство, изискващи добив на ресурси (минимум 2-3), строеж на нужните за преработката им сгради на най-подходящото място, за да се спести разкарването на човечетата по картата, още сгради за преработката на изходните продукти, после още и т.н. Всичко беше много логично и хитро напасано, оформляйки едно общо здраво приятно на игра заглавие.



шовинизъм, че напоследък си е направо престъпление да наречеш някой гей с едно от по-точните му и популярни сред народа прозвища – който след победата над умитматийни злодей в оригиналния *Heritage of Kings*, сега се изправя пред нова угроза. Древно зло, изъязвено като знае откъде, заплашващо света с демоничните си тънчици. Ами така е, героите намат почистват гни – ако си решил да ставаш тъкъб, не е зле да се замислиш малко преди това.

Та, отново ще се срещнем със старите съртищни на Дарии в далахерата с геройството, елин-гвама от тях ще предадат болу дух по време на кампаниите, на тихо място ще добиат други – всеки със своята уникална умения. Така например Вече че си имам и нинджи в групата. Юки – лъмло и, доколкото можах да различа сред пикелите, симпатичният дебойче, симно вълобено в призващето си да размахва крака, раздавайки щедро недружелюбността си на лошището под формата на рипици, мавашита и прочие акробатики. Освен това имат и шурикени. Да пази господ от токава! Ти и слъвбащата не е по-стока – злобно гроздище, Вещица на име Кала, блъвещи наред с накоу други неща и уменето да изстрелява сноп от стрели – да видим кой е играл *Warcraft 3* сеза. Последният, Дрейк, е най-обикновен „снаипърист“, което означава, че наред с Вещицата и другата мома с ълка, познатата че Вече от оригиналата, ще оформи групичката за борба с Вредителите от разстояние в гороцищата ту дружина.

Всичко много хубабо, знаеш ли кое е лошото – тая игра престокойно може да мине и без героите. Можеш да си

изискваш да отидаш никъде, да набърваш Войската и да изринеш картата. Отново си загадавашътка защо *Blue Byte* поне не въвежда екскурсионъς в играта? То се видяло, че Вече си имаме най-обикновен RTS, но поне да беше в крак с модата. Героите можеха да групват барем опит, да има нещо, което да ни гъвдемика, да ни подтикваш да играем и да разбиваше гороите, уменията им да и на кара да пазят единиците си. Мъжливо и мъжко уж повишаване на хардверистиките на последните при използването им реално не дава почти никакъв ефект. Не и гостоплатично забележки. Като заговорих за юнионите – в експанзионъната им три нови. Напълно безполезни, разбира се. Има някакви пикове (архитекти), които ще помогнат да спрости мостове – на точно определени места обаче – никакъв геймплейният импакт в последните, освен да служат на сценариа тук-там. Благодарение на Крадец, поне на теория, можеш да откраднеш ресурси от Врага и да ги спишиш. Разузнавач – им завишен кръзоз и може да маркира гадена област от картиата с фъйка, така че да известен период от време да Виждаш какво става около нея, националното му умение е слеп съответната юлгрейд да покажа близките източници на ресурси. О, за малко да пропусна четвъртата нова единица – може би защото не е съвсем безполезна – *Пушкарятка*. Странно, но тия бойци се правят най-трудно и изискват най-много построени сгради и юлгрейди. Което тук си преброява 8 точно токома безполезни и ето, че сам се опроверга. Построих ги само Ведньък, от лоболюстство – върно не са лоши, но тази игра няма нищо, което

най-обикновени, юлгрейднати до максимум стрелци. И ако те не стигнат, просто напраби още!

Това е другото, което допълнително ме дразни – уж спратевши на практика стратегическият и – което е по-важно – таクтическият елемент съвсем до няма, което няма да позови на едни начинания, защото да забърши мисии, стига да помисли съвсем малко. Спрощи кутия, за да си защищиш града, пружаш ресурси, бързи масови атаки и отиваш да рингеш противника. Картиште си все тaka безиздън, тук-там по някоя по-интересна, но ищо същично. Сиенарите и мисии са все тaka лишиени от въображение. Хуморът – запазената марка на поредицата – все тaka липсва от оригиналната четвъртка насам.

И най-бъсбасащото – играта е все тaka мудра. Ама не просто мудра, а неоправдано мудра. Няма никојко логична причина да действаше да се точи като лиза на задрямал санбернър, освен неспособността на създателите да пребърнат една икономическа симулация в динамичен RTS. Икономическите елементи въобще стоят като кръгла – в стреме-

жа си да запазят все пак нещо от стария *Settlers*, разработчиците са направили ни рак, ни риба. Ами като искаш да напомниш станартният RTS, направи го според каноните на жанра, по глобите!

Личното ми мнение накратко – абсолютен провал! А обективно последното, густиницрайки се от името и традицията на залязлото, експланънтът на *Heritage of Kings* е една обикновена, не томобъла лоша за непретенциозен геймър игричка, която може да убие някъл и друг раз в лягната скуча.

Аз обаче съм фен. Претам нещата на бъдещите и това нефорумизне ми дойде като морска бомба настред пустиня. Впрочем, има един начин да си облекчи мъките с морската болест – наскоро по прочтено в една книга. Взимаш едно по-тистичко сурбо парче свинско, развараш със канай и прегълваш, после го избръваш. Разбира се – драфши. И тока, докато не остане нищо за драффа. Но внимабай, усетиши ли нещо кръзло и космито – прегълвай бързо, това е задникъти му. Не че има нещо като знание колко общо със стаптията, ама ет тока – ще ми се да го кажа.

графика

8

Една от малкото причини да си пуснеш *Heritage of Kings* е да видиш как са снегът.

звук

4

Интересен факт: как някои хора могат да направят играта с по-бързи и незрими юлбъкови єфекти, ъйтън и музика 4 години след като съмърби аудио-адресът.

увлекателност

4

Без лоши щърбета – тази игра може да се хареса на начинания геймъри, сприте кръпки тръбва да имат стоманени нерви.

гизайн

4

Посредствен леви дизайн, посредствен интерфейс, посредствена звънко-механика.

4
разочарована

плътособе

+ Красива и неизглъдяща, можеш да я забравиш във вълнения и като си върнеш нищо няма да се промениш, освен ресурсите

МИНУСИ

- Нито качествен RTS, нито обикновена симулация
- Мудра и монотонна
- Изкуства в чара и хулора на пропаганда си
- Изисква истинскиран *Heritage of Kings*



Charlie and the Chocolate Factory

Фабрика за шоколад или за разни други кафяви работи?

Автор: doomу

Aа, поредната игра по филм. От онази порода издават паралелно с кинотърбата, в която единствено нещо интересува разработчиците е играта да я има и да се появи на време, за да може децата да западнат помил и пампаличните на родителите си, вътракани в 8 часа с умилилно наслъзен, драматичен посег и изражение тип „А не сте ли я купили, а съм ребенък като крокодил от Ниц?“. Приемайки че аудиторията на Списанието е достатъчно интелигентна, зная че преди всичко трябва да се покажат како съдържанието е превърнато във вид шоуто и оценките. Е, задължението са си задължени, твой че – напред към фабриката, деца. А така, в колонка по вдам и за ръчички.

Он сега да се разберем – изгражда се разбирае на Всяка цена и съществуването и да бъде забравено възможност на бързо. Твой като това е от онези заглавия, за които се чуши как изобщо се снесли на пазара и чий племенник можък ще реши, че си заслужават парите. Откречено на Тесмо/Backbone може бъде, а може и не... хм, по-скоро не, единствено то покъщо заменили бироните и памперсите с мишки и клавиатури, тък че следване на

филма и дума не може да става! И смея да търсят последното, бълрефи фълпа, че все още не съм гледал новата и дългоочаквана лентата на Бъртън, а само едноименния оригинал от 1971 г. Защото в играта няма и намек за хумор, лиспса конопитът, лъжа от трейлърите, не се доказва и нотка от световно признаните Бъртънов замах. Това е просто едно плоско и кухо преживяване, което не бих пропречил на най-голямия си Влад.

Историята ли? Уили Уонка е най-известният сладкар в света, притежаващ собствена фабрика за захарни изделия, в която реализира наулинчавите си идеи и умения. Чарли пък е беше момченце, което по чиста случаеност получава шанса да посети фабриката заедно с дядо си и оче 4 деца – Аугустус, Вайлет, Верука и Майк. Попадайки в рая на сладките, гороите се забъркат в много неприятности, като творческа задача, в ромата на Чарли, е да ги измъкне от мяк, под напътствията на дядо си и Уили.

Ако трябва да бъда конкретен, то *Charlie and the Chocolate Factory* представява смесица от разнообразни аркадни мини-игри и пъзели, бълрефи че още опреде-



ления са търбоде силни за случващото се в нея. Например, аркадите могат да представят пукането на балон за определено време, забъркането на черешка върху движеща се мъба, поставянето на един торнен блат върху друг. Всички тези крайно интригуващи и затормозяващи дейности се състремват по-посредством един бутон на мишката. Самите пъзели варират от „Намери и донеси“ до „Иди и отмълчи“, а между изгражданите моменти има крайно неподклатени и гори понякога плащени CGI откоси, правени съкъп на една от първите бетон барикади на 3D Studio, които обаче изват като спасение на фон на геймплейната част.

Насътрана от плоския геймплей, графиката е на толкова отчаявано ниво, че флаш-анимации, с които спряхът по пикселизираната мултра на Бин Ладен, започват да си струват като чудо на тежките. Плюс бата, отпътвайки се до достигнатия конорита и шарението на филма, разработчиците са направили най-отчаяните лъвъ-дизайни, като съм видял никога. Цветове, форми, окона среда – направо като картини ти се забъркат в очите и започнат бавно да си пробиват път към мозъка.

графика

Причина за засечване на очните ябълки и пареша бомба в сленоочията

звук

Музиката води до самоубийствени наклонности, а абсурдните диалози се презъвча сам с Лексотан

влекателност

Бързо да изгражда на стражари и алаши 6 махалата – по-зарифното е. Че че teamwork има

дизайн

Ужасаваш нива и пренасянане с крайно зле подобри цветови гами

Дори и наяк да извърши теста на Визията, то музиката ще изкаччи Венага. Защастие, Джони Деп не се е гискретирил, участвайки в проекта като избучват на Уили Уонка, защото ирак и пот ще са ми падне в очите, коккомо и трудно ще е това.

Не, сериозно – изумен съм от появата на подобен продукт в наши дни, без на разработчици и разпространители да им бъдат бръчни събрани призовки. Защото *Charlie* си е същинска подигравка с изграждане. Принципно съм от онзи тип хора, които винаги успяват да изваждат нещо хубаво и от най-търбъката поминка яма. Е, тук няма къде да се хвани просто. А и си умiram от кеф, че течки западнати когеzi, които се чуят как ги наименват, че играта е тъпка без га по газът директно, за да не им спрат краччето. Тъй като мен от крачена две още не ме е спрях, че го каква директно – лялото почти оптима, но все още има поне стотина начини да си прекараш по-приятно нийки слебодег от това средновековно мъчение, зъбищо се *Charlie and the Chocolate Factory*. Защото подобни полоши трудно могат да бъдат наречени игри, незабисимо на какво мнение са наоку хора.



Амаката на карамелените пеперуди.
Трепери Хичок!



Тези глобищни се забавят.
Оомпа-Лoompas... не пумати!

3	със сериозни проблеми	
+ липсата на Джони Деп и почти всичко хубаво, което ще видиш във фильма	полосове	-
—		
МИНУСИ		
<ul style="list-style-type: none"> - зробка - скучна - депресиращо малоумна 		



LINEAGE II

Rise of Darkness CHRONICLE 3

Автор: Dimensin

K

азват, че красноречето е на страната на силните. Да, днес аз се чувствам силен. Но ще защото тримата Хроника – най-добрата от излизашите досега – ми дава кураж да бъда. И се моля красноречето да не ми изненавши, защото тази игра е заслужава мялото...

Какво ново в тримата „рефизи“ на играта?

Започвам с нещо изключително важно за онлайн игрите – наличието поне на две ясно дефинирани, враждуващи помежду си фракции, съществуването на които в повечето случаи гарантира поддръжането на искрата на интереса към тях живе да пъхат. В мой случай не е искра, а болтова дъга, на която така и пребива да бъде – човек може да разкаже най-добре за нещо, ако го познава детайлно, а за да стане това, той пребива да е... маниак. Но да се бърнем на темата за фракциите и отъснативането им в Lineage... досега в Chronicle 3 звучи по-лонгото разпределение е вече факт, при това – изпълнено по най-добър начин.

Lord of Dawn VS. Army of Dusk

Е, добре ѝе, признавам, че Лордовете на Изгрева и Армията на Здрача не са най-оригинално избучаващи имена. Но, слава богу, не името определя съхранението. Интересното тук е, че не става дума за расово или класово разпределение, а за появя на замъци. Образно казано, на „имаш“ и на „нямати“. Всяка пребда и трима семци от месец получавате възможност за избор на чия страна да се биете, с макаро уточнение, че клановете, които имат замъци, могат да се записват само за Лордовете на Изгрева, докато Армията на Здрача (тези, които са нямат замъци) могат да си изберат на коя страна да застанат. Записването за съответната фракция може да се направи във всеки един етап от Глаций до Аден. Освен изборът на страна, пребда и още нещо – да решите за кой Seal ще се биете – Avarice, Grieous или Strife. Всеки от тях си има конкретно значение в света и се определя от различни фактори. Шом изберете „Лечат“, ще бъдете допусканци само до подземията и катакомбите, свързани с него. В таблицата ще откриете необходимата ви информация за имената на катакомбите и наградите при победи.

В продължение на една семцица троите точки за съответната печат (за съответната фракция). Разбираете, че ще сте търбени анажирани през семцицата, за да се биете с другите играчи – понеже ако спечелите, ще ви бъде много по-интересно на Фестивала на Тъмнина, като ще дойде сума след малко.

На следващата семцица ще избут посъдствията от „Лечатите“. Ако сте се записали за „Лордовете“ при Seal of Avarice, но сте спечелили „Здрача“, ще пребда ще си понесате посъдствията от това. На изхода на всеки град ще ви чака едно изключително неприятно NPC, което ще намали някои от важните ви статистики, ако сте избухнели преди „Лечат“ и ще ги убийте, ако сте спечелили. Ако сте загубили, освен това ще можете и да тързувате цяла семцица с Мамун (Всъщност наименоването е The Blacksmith of Mammon, но Мамун е постмътно красноречие) – Кобъчът на орденията на Божеството. Това може да не излезка като голяма наказание, но от една точка на бързо изпитвашите ви финанси си е трагично. Пък и кобъчът може да ви направи оръжие от изключително висок клас средът групата парична единица – ancient adena – и да ги добари Спешално умение. Това също е новобъдението. Всеки оръжие от висок клас може да получи допълнителна функция, в зависимост от това му и кристала, който се добави.

Печами

Avarice

Този печат позволява на групата да убива 8 некрополисти, избрани по-догору, през седмицата. Можете да тървате с Mammom. Оракулът ще отвори вратите към Lilit и Anakim.

- Necropolis of Sacrifice
- Pilgrim Necropolis
- Worshippers Necropolis
- Patriots Necropolis
- Ascetics Necropolis
- Martyrs Necropolis
- Saints Necropolis
- Disciples Necropolis

Gnosis

Със записването към пози печат, получавате достъп до всички камакомби Тързия с Mammom. Имате използването на магически teleportation services от походите на пещерите.

На входа на всеки зал е ще чака Оракулът на Откровенение. При завърба предната седмица ще имате статистиките за 30 дни. При победа ще увличате.

- Heretic Catacombs
- Catacombs of Branded
- Catacombs of Apostate
- Catacombs of Witch
- Catacombs of Dark Omens
- Catacombs of Forbidden Path

Strike

Този печат на този пози забавят от суната на защитите на захариони. Суната от Pdf на Фратите и смените на замъщите, както и максимум определяне при тържата седмица семицата. Към този печат няма поддържа. Невиждани точки се менят на ид-вече по време на обсадите в края на семицата.



Dark Crystal: Каквото и да зборват, Тъмният еф е отстъпа на - още един като тръгне да склаа тежката броня. Always... с криза.



В зависимост кой е спечелил през изменилния период (Down Dusk или Down), Луната изменя изражението си.



Външен изглед към Necropolis of Sacrifice, който се намира до Wastelands. Омникът ще започва пътешествието си под земята.



Е това юк според мен е християнствена броня на жена - Мад, като смес прекрасно. Поради Високия ѝ клас, няма да я видите на безплатен обзор.



Ауууууу, зрям дракон, ток пакъде... Парички ли изтърва, милинико...

Например, *Crystal Dager* със специалност *Critical chance* може да направи от всеки дагер-израз ма-совубий. По принцип, при по-ниския клас оръжия - Low Grade C, например, добавянето на умението става с обикновената кобанчина в Гиран, но по-скъпите и хубави оръжия - само при Mamun. Древните агени също се търсят от него, така че следайте или да запазите на силен печат, или се пригответе за една флагът и скучна семица.

Истинското предизвикателство избяга с по-свещенството на Фестивала на Тъмнината през втората семица. Входът там е един от трите Буга камъни събиране от Камакомбите - червени, сини или зелени. На маката таблица има описание с цената на входа за всяка категория. Какво представлява фестивалът? Събирайте се парти - до 9 души - и си избирате категория. Пускат ви 8 едни не много голяма зала, в която започват да се съмняват МОБ-ове със забвени статистики. Целта е за 18 минути да съберете максимален брой точки, избирайки абсолютно всички видове. Не е токмо лесно, колкото звучи. Необходимо е изключителна координация на израчите, за да се спръват със залата. Нещата тук са на принципа на глабата на Хирати - колкото побеже убивате, толкова побеже се съмняват на тяхни места и след 12-13-та минута ще бъдат избърсани от сърцата. Точките, които събирате, ще се прибавят на съответната фракция и печат. Очи, която спечели категорията си, ще прибави в склада си всички камъни, събирани от макси в съответната категория. А това са много пари.

Кобач, бъфер, дагерсът и обзорът изразят бекот 6 като комбите, докато чакат за майдан.



Масово изпълнение на троен акус - *Scroll of Escape* след няколко часа бой.



Тук, на Ішта брат му обикна и проверява присъствието в залата дали имат документи. През този време Обзорът е речка да си направи бъфера.



Най-добрият buff за масово - енроу. Единственият, който ще има 8 зетата в Shilen Elder.



Таксим за тида предизвикателство

Level	Blue Seal Stone	Green Seal Stone	Red Seal Stone
Below 32	900	540	270
Below 43	1500	900	450
Below 54	3000	1800	900
Below 65	4500	2700	1350
No Limit	6000	3600	1800

Победителят на Seal of Avarice ще има възможността да се срещне с *Lilit* или *Anakim* (в зависимост дали е от Лордовете или от Зрата) в 8 *Disciples Necropolis*. Не мога да би кака коя какъв пуска (поне знаем, че в сърте пускат), твой като още никой не ги е бил (е, не съм казва, че са лесни!), която пронесе вече започва да става дразнене.

Каква е идейта от цялото упражнение, ще попитате? Кому са нужни Висукиите печати, Мамуни, фракции, отважари - пръбо, ако се правя както трябва, това позволява един много по-бързо разбиране на героя, която ще автоматично отваря още врати. Ако сте в читателски клан и си имате гардюйтърът (боѓотън на търгощето в играата се казва Adoria), той може да направи чудеса, ако има пари и ги забържи. Другият вариант за печение на пари е чрез праене и прораване на soulshots, spiritshots и blessed spiritshots, необходими на всяко оръжие да прави побеже поражение. Само че, за да има някакъв смисъл, го берим за B grade shots, а за това трябва висок лебъд ковач. Пък той трудно се създава.

In Ko Va We Trust...

Искам да се възмутя публично от една широко прокламирана теза - че на официален сървър нива се виждат байно - за разлика от всички безплатни сървъри, където залязващото на около 60% е разяснено, но пък нябото на ех-а въиско (x4) се трупа бързо. Е, хубаво, и какво от това? От опин знам, че проблемът е с несторианската известност на тази великолепна игра с корени именно във факта, че мнозина предпочитат да я играят на някакви измислени сървъри, където от нея не е останало почти нищо, освен графиката (ондже), земите и само част от иначе широка списък с умения и възможности. Имам и друго - за да наваксам по-бързо разбиране на героято, *NCSofT* въведе т.н. *newbie character*. За този се води единствено пръвият от героя, който мине в ниво. Допълнителните облаки, които получавате при избора на героя, са небероятни. Първо - с всяко горно ниво



увеличават безплатните бъф-ове, които получавате в грабовете и така - до 25-о. Второ, само ще си доплащате разликата в парите за екипировка от по-висок клас, защото ще изкупувате патрона ви на 100%. А това никак не е малко. А с топ-класа оръжия до 20 ниво се стига за една нощ. Опитайте се да направите това на безплатен сырър, който е изключен 50% от времето, което можем да отнемеме за игра. При прилична иера, за един месец ще направите 40 без особени прегради.

Минето ли 75-о ниво тък, ще можете да си вземете кусет, който да ще добади още един клас Върху героя, който разбиваите от 40 ниво на зоре. Стартият клас си остава, скиловете също, но няма да можете да играете с щата класа едновременно - сменяте ги при определени NPC-та.

Uncle Manor is my best friend...

Тази система все още не е напълно разработена и понякога не работи добре. Идеята е следната – във всички грабове (без стартийтите) има Манор. Задачата на този NPC е да проработа семена. Какво се прави с тях? Сега се МОБ-обект. Колкото са по-ближи лейблът на селките на МОБ-а и вашият собствен, токъто по-горни в шансът тя да се посее. Преди да започнете да бъдете МОБ-а, поставяйте семето, и когато го убийте, му приберете плодчето. За какво ще е? На вас не ще трябва, но на чичо Манор притежателят на замъка му е казал да замени определени плодове срещу определени ресурси. На практика, получава се така, че притежателят на замъка ще види спонсорира проходящите кланове и герои, за да получат необходимите им пари или ресурси. От друга страна и Дороговите са доболни, понеже с тези плодчета си купуват предмети, печатат скролове за оръжия и т.н. Така и във всички страни са доболни – символизата между грабовете е не-Бордига. В началото споменах, че не е разработена, защото се случва да имаш плодове, тък те не ще изкупуват или сменят, които са трибват, да са събрани в 3 секунди, след като са обявени от Манора.

Welcome to the soldier side...

Ако сте играли играта и си имате впечатления относно PvP-то, ами... забравете ги. Тъй наречените Combat Points (Бойни точки) променят всичко. Когато влезете в битка, показателят на CP ще служи за нещо като брана – едва когато той се изчерпи, ще започнат да намаляват точките ви живот. При всеки клас размерът на CP се смята различно, в проценти.

Благодарение на него битките траят по-дълго, а това дава изключително много възможности за тактики и импровизации в боя. Да точнявам, че става дума за битка на битън, а не на арена.

I Wish My Potion From Diade

Третата Хроника е боягата на Куестовете. След унищожителните критики от страна на комюнити, NCsoft рязко забавиха броя и качеството на куестовете. Сред тях има и задължителни, поради щедрите награди, подпомагащи неимоверно развитието на героя.

My skill is Wild

Всеки герой е получил по няколко нови умения след 66-66 ниво, ала мястото им не суга да ги опишат. Добавени са смислени скилове, които отварят играта след 66 ниво. Изключително интересна е скиловата симбиоза между масовете от трите раси – ель, тъмен елф и чубек. Всеки един от тях получава на 66 ниво по един Seed, който може да направи на другите щата. Когато щата направят едновременно Seed на третия, той тък може да направи своята най-силна магия. Редувайки се по този начин – трудно нещо ще го спре.

В заключение, няколко думи за приказките, че Lineage 2 се играва само заради графиката и напранилите декомти на тънките ефекти. Беше тя тая. Имате вече има една от най-добрите икономически (и аграрни) системи.

Независимо, че некакви останали търбице много неща, б следвало поне да са разбрани, че Lineage 2 е едно качествено ново заглавие, което спокойно може да се конкурира, а в някои отношения и надминава конкурентите си на пазара. Убедете се сами, опитайте!

графика

Графиката е перфектна. Малко са бъдевите, които дразнят, но си има. Имате получава с 1 по-мако само заряд модела на женската оръжия-каман.

звук

Били Барни – композитора на музиката на играта е сътворен. Всички от звуци. Но моменти се уважат как се застушват в програмата.

увлекателност

След нововъведенията от С3, съня ми се струва като изключително голямо рубче на време. Струва ми се, че няма покорища сума да опишам разместваните на пазари мани.

дизайн

Корейците знаят как да направят една времена култова. Само като влезеши в камакомбите и некрополите и видиште бързопривечи изрисувани на стеничите, ще забравите кое съде.

9 шедевър

плъсое

+ – Разнообразието от начините на изра изигват геймъра до недостижими висоти.

МИНУСИ

- Ботове. Дразнят. Но няма по-принципи от това да срещнеше бот, на който е забравена функцията за външне на броя. Каквите са правят, не е истинска.





Бием, зеем, мушим - три в едно (комбо)... Една неочаквано добра комбинация!

Автор: Freeman

В милиата на платформа, най-известният факт за японските RPG-та е, че са абсолютно неизвестни. Мога да се обзаложа, че всеки девет от произволно изпътани десет играчи у нас, в надобрия случай ще си спомнят нещо за Silver и Final Fantasy поредицата и само един може да би ѝ е играл никой от тях или друга. Причината за това не е само една, но сред най-важните от многоото е фактът, че 8 Страната на Изярявашото слънце гейм-индустрията от края време е съсредоточена в конзолния пазар. Когато преведено означава, че японската ромъвска школа в непозната България, защото тук такъв реално не съществува. Друга причина можем да постъпим в самата школа. Начинът, по който фоновете от земетресеното сърце на света тъкуват понятието role playing games стома се различава от западно и източно европейските представи. Точно както анимето и мангаата се отличават от „Малката Русалка“ и



„Човекът Пайл“. Говорим за беззъна междудухутри. Няма да се правя на специалист, но от всичко онова, което съм чел, виждал, чувал или говорил с по-запознати от мен приятели знам, че за японските побече от всичко, в едно RPG е важна мелодрамата, синхрония акцент

върху личните съдби и особено върху интимността и чувствата на персонажите, изобщо – трябва да има много история и човешко присъствие, поднесена качествично с междуинни анимации. Западният начин на мислене изместява фокуса към историята по-скоро от глобална глаеня точка и към по-голяма детайлност и богатство на механиката на геймплея – ролева система, боена система, айтъми, артефакти и т.н. Затова, в големината си част японските RPG-та на западните им се виждат съзливи, отнесени и някак – по-опростени и елементарни. Ние, българите, като възпитаници на западния стил – по стечени на обстоятелствата – не правим голямо изключение от това правило.

Започвам с всичко това, защото играта, която ще представя днес, се спряга за – а и на пръв поглед изглежда га е – типично японско екшън-RPG. Пог „на

пръв поглед“ разбираам манга изгледа на персонажите и обложката на играта. На „пръв поглед“ обаче – В случая не важи! Ако питаш мен, Sudeki не е RPG, а че не е „японско“ – е сигурно. Макар често да бъркат основната през 1998г. от Карл Джейфи Climax Studios (разработчиците на заглавието) с базираната 8 Tokio Climax Entertainment, гейм компания нямам нищо общо помежду си. Все пак е факт, че Climax от години се занимават с „писане“ на игри приоритетно за конзоли и кампаният им за тях набиваща съти този за PC, така че обвръщането е очевидно. Тук може би е моментът да вметна, че за едърба на разработчиците стоим общо над 30 заглавия. Вероятността да си чувал за повечето от които е нищожна. Но сред тях все пак има едно-две, които ще ти говорят нещо – Magic & Mayhem: The Art of Magic or Moto GP 2 и 3. Любопитното е, че Climax стоят и зад няколко проекти по адаптиране на чисто PC игри за конзолни платформи, сред които Diablo (за PlayStation) и Serious Sam (за GameCube). Дами всичко това е достатъчно за създаването на качествено забавление?

Хайде да тръгнем по реда на нещата и да видим тази работа.



Светът на Sudeki и историята залязгала в основата й са сред глаените козове на играти. Още сърдитите крачки, които правим, попадаме на място с приказна атмосфера, настичена от цветове и особен чувството за хармония и жизнерадост; за искрящ от окоюба свежест



росаното, търдите детински измъчване, което наблодаваме понякога в залавия издържан в поробен стил. Вселената на Sudeki привлекаща играч да я хареса още с началните няколко кадъра и сцени, защото носи онова специфично очарование от арканически тип, рагдащо се единствено от сливането на фентъзи и технологии. Окончателно демонстрират задоволително разнообразие. Вариантите между сънчеви, ярки локации и тъмни, мъгливи местности вършият отлична работа на историите. Би било тържество подобряшо да простиражавам дълго с този паточно-хвалебствен стил – залавянето предлага забележителна околна среда и архитектурни решения от време на време, но ли също мащабността, нужна за изстремяването му в звездния обрът на гигантски шахматни фигури вселенини Final Fantasy или Gothic например. Всичко е някак по-минимално – симпатично, колоритно – но не и монументално. Междинните анимации, макар и хубави – прегъвът факта, че

са правени с енジн на играта – няма да тракат ченето ти в плота на масата. И все пак Sudeki заслужава адмирации. Тя на крае нищо от D&D или други класически фентъзи, има собствен живот, и своя собствена Всемена.

Четиримата героя, с които ще играеш са интересни и... да, защо не – уникат-

ни. Честно казано, от персонализацията им има какво да се желае – личните им истории и взаимовръзки можеха да са по-добре развити и пресъздадени. Като видя обаче усъвършават да ти блъзат под коката. Мащите са сексу! Е, побаече Е направено типично по японски – огромни очи и милобудни лицаца с насърко разцъфтиха женственост; слаби тела и фини забояни ханшои, положени върху прекомерно дълги крака; стегнати, перфектно оформени кулета и... и бръстюро, едни му ти напомнят като зелки декомпакта, ти казвам. И побаече нищо няма да казвам. Освен, че – пак типично манагайджийско японски – гледте май си приличат побечи откъм себе с здравословно, прегъвът (у) лиспата на родинска бързка помежду им. Не, че има значение – няям нищо против и близнаките. Стига да се наредят чинно и във въде в редичка и да си чакат реда на опашката.

Историята, която във всяко уважаващо се си ромбо за газлаче, притбъва да е на ниво – тук бури леко противоречиби чувствава. След съмни, но впечатляващо само за човек с естетически вкус начално интровергата започва. Отпук историята се разказва сама – сцена след сцена, куест след куест, битка след битка...

Сложното изследване на мистерията около поймата на страни чуждоземни създание – бъквало падащи от небето. Инвазия? Или ток нещо друго? Докато трае разгадаването на загадката, мекувременно започват да изскочат и отборите на Българите с око четьримата герои. Проследявай се миналото и настоящето на всеки от тях. За съжаление, никой не е разработен в така дълбочина, каквото ми се искаше. Тал-

наример, който имаше така да се каже – сериозен проблем с баша си, така и не влезе в истинска конфронтация с него; а от своя страна дърти – чиято роля в повествованието в началото изглеждаше да нарасства напътък – някъде по средата на играта възле, че изчезна и не се появи повече. Казано иначе – много подложетни семена са посяти, но търдите малко са поникнали.

Но гореизброеното само обяснява защо Sudeki не е велика игра; какъв ѝ липса, за да бъде. Това, което обаче притекива е напълно достатъчно, за да я окажества като много добро. Историята е силен аргумент във въда ми търсещем – макар и малко подвърхностна, тя е стимул и дърпа играча през играта.

РПГ? Екшън?

Според разбирането ми, една същинска романска игра, трайба да притежава богата система за развитие на персонажа, включваща дърбо на склоновете, базоби характеристики, абилитости, добър алгоритъм за качване на нива и разпределение на точките експлицирани и т.н. – да спрем преди да е станало търдите смокни и да се оплемота томано.

Е, не съмтам, че видях нещо подобно в Sudeki. За същия томъкъв защълките – огромно комичество предмети, артефакти, сложни комплекти – да не говорим.

Това, което в Sudeki никојъвъзприемат като ролек, е следното: убийцай гаина, поразиши ги герой получава комическо опит. Той не се разпере между останалите в партито, а остава за насиене фаталния удар. Достигнай до тавана на дарено ниво. Всеки герой минава с следвашо, получавайки пръвът от разредите една пътка на ниво от 4-те си базови характеристики (power, essence, (HP) hit point и (SP) spell point) или на един от 8-те си Skill Strike-a. Пълните мозайки да се бъзпремят като едни специални умения. В общия случай – еквивалент на магии. Уменията на герояте не се припокриват, а са унивърсални за всеки от тях. Има лекувачи, защитни, атакуващи маци и магии със специфично действие.

Например Гал (който заедно с Буки са фрайтърите в партито), притекива Skill Strike-a "Shin Splitter", при активирането на който опицва арка с мяча си, покосвайки и евентуално с това отблъсвайки враговете.





Една от най-помежните магии на Ейлиш (заедно с Елко са „стрелищ“) ѝук се нарича „Shadow Nexus“ - Съживяването посоченето в битка съзънци и възстановява малко жизнени точки за цялата група.

Това са само губа примера за онагледяване на казаното. Всяко използване на специално умение изисква определено количество SP.

Освен тези Skill Strikes, с течение на приключението всеки герой печели губе уникиани Spirit Strikes. За да ги използва, трябва твоя да се напълни спиритометър му, който се повишава с всяка успешна атака над врага.

Убийте гардини „луксът“ разни неща, които после можеш да прораваш в селищата или на крайбрътни търговщи, а с парите си ги купуваш посънци за ревенгераши на HP и SP, а също и да чупите във върховия на героята, купувайки от Кобача специални руни, за слотовете, които всичко едно оръжие притежава. Разнообразието от оръжия и руни е направо жалко, така че тематата никма симпатизира да пръвължат.

Това са ролянтови моменти в Sudeki. Само пречи в ли това RPG или не е.

С други думи: търгътърън екшън с гръденлементи – да, определено, RPG – като горично не. Сега, големият Въпрос е: до каква степен за теб това има значение? Ако си гей-хардкор фен на ролевия жанр, стой далеч – само че се издръжни на некомплектния ролплей.

Аз обаче не съм такъв, нещо повече – рядко играя и търгътърън, така че се попотих с отскок във видите на Sudeki и там толкова ми хареса, че за малко да се удавя. Иерата ме плени още в тръбия половин час. Въобще, след тази ляптина суша ти мяе изкефи толкова, че ако не ми беше неудобно заради рененентската обективност, бих й лепил една 8-ча без да ми трепне окото. Това заслужава за-баб-ля-ва! Идеш се леко, интуитивно, неусетно, пълзя се някак неусетно между скундите, без да можеш да усетиш съпротивлението им. 20-тина часа разкошно, отпускащо приключение!

Зашото... е, мал в време да кажем нещо и за бойната система.

С меч и магия

Това, с което Sudeki смазва всички разреди към себе си е частта, в която „мечовете изскочат от ножниците“ и се започва сериозната работа. Много интуитивна, гори простишка файтин система, но толкова ефектична и нахъсваща, че е трудно да се откажеш от играта преди да прехвършиш и слегватата битката и после тази след нея...



Това е един великолепен държъкън-кролър (dungeon crawler) – прекалено добър, за да го изоставиш с охота, ако си фен на батманите касапници. Е, ако съвръзаш понятието с игри от типа на Baldur's Gate – тази не е от този вид просто. Тук фънъйтър е в разигра си, когато си с пълнина състава на партито, изпратен пред тумба осъдилици, страховити зверове, избиващи се над дребничкото то партито като кури. Понякога битките траят по 10 и повече минути и – когато е най-важно и говори по-красноречиво от Висичко – те не ти доскучават и за миг! Вместо да ги омръзне от еднотипни битки, както се е случвало с други заслаби, тук напротив – тръсат сълъкновението.

Макар повече за самите битки. Те се слушват, докато търпуваш с героя или партито си (забиши от сценария) от една локация към друга. Обикновено, попадаш ли на някое по-открито пространство, пътят пред и зад теб се затваря и на оформилата се просторна аrena се материализират врагите. Ако си избрал да управяваш меле-героите си (Тали и Бук), перспективата ще е от трето лице с много притина за управление камера. Пребълчили ли на „стрелаш“ преминаваш към търбо лице. Смяната на персонажа става елементарно – с натискане на една клавиша. Големият кеф разбира се, е момент, защото там са комбатите. Изброяват се посредством натискане на ляв и десен бутон на мишката – в определена последователност и – внимание! – през определен интервал от време. Ако натискаш по-бързо или по-бавно от необходимото, удряш пак ще се реализират, но комбото никма да се получи. За ориентир кога да натиснеш можеш да попълниш комбо-показателя на екрана. Веднъж уловиш ли тази простишка система лесно ще накараш Тал да раздава 360 градусови ритмици като от Матрицата, забивай-

ки в земята мяча си и използвайки га за опора, както Ню използващ тоягата. И също, битката много ме нахъбва.

Но как... Седмица?

Зашото само? Защото играта просто толкова си заслужава. Вече казах – липса в машабност, съкаш докато е била разработвана някой я е захулип със стъклена похукат, за да ги се разрастат или иначе. Това, че изпълва перфектно ограничениято си пространство в борбе, но просто не я прави по-голяма. Тя не просто може да надскочи лимита на по-тешната, когато самите разработчици са ѝ отредили, независимо, че е отрияла ерги в тавана.

Sudeki успява да събърши точно набреме – преги да започне да писва, браво! Но забършва по ненадначен начин – като отря-

зана с нок. От другата страна на остврето, отпемено от по-голямото цяло, съкаш в останала нещо, което така и няма да видим. Въпростът тук е: защо не е била направена достатъчно добре, че да можеш да пробъдиш още 20 часа без да писне? Към това мога да добавя и най-любите „тъзели“, които съм бих-дал от достъп време насам – няма да ги опишаам, с изключение на 1-2, за решението на всички останали просто требва да си избъдиш гледката от фризера и да оставиш мозъка си да се размрази до към 1-2 градуса под нула.

Съветват ми? О, разбира се, че трябва да я изиграеш, по гъвките! Естествено, че няма значението да си почитател на жанра Би ли изпълнила гледката на бляща прашка, винта между губе изведен оформен полукубик, породиши гледка се плавно в тракт? Би ли? Пикселфакър тъкъв!



графика

Много притина, без да заслепява с франгания, гладко на околната среда, текстурите и пр.

звук

Арктическо избучване на персонажите – ала аркти! Много притина музика. Реплики са обичайният вид.

усладителност

15-20 часа с отпитане леко, неусетно, без екзалтирани въздушни, но и без изсълпване от бяс.

дизайн

Пината, но опростена здрав механизма. Интересни и колоритни, но също и някак събити, малки местности.



отличава се

- възебен, малък, чулен свят / изпълнен с звукови и цветни
- битката се завърти / мяч в ръката ми заспива
- оскъдно балък / пародии, бояко на героините
- облечени от скъб до пети зърн

МИНУС

- изпълните тук са лява
- рядко запиши се завърта
- изгражда крамка си остава



КОНЗОЛИ

СЪДЪРЖАНИЕ

- | | |
|----|------------------------------|
| 59 | Killer 7 |
| 62 | xbox 360 summit 2005 |
| 64 | Mortal Combat: Shaolin Monks |
| 65 | Starfox Assoult |
| 66 | Destroy All Humans |
| 68 | Conker |



Модел Венета Янкова
Агенция Xground Models
Фотограф Александър Каев
Грим Адри Славова
Сесия Gamers' Workshop

Изврати SMS на номер

2260
Globul

Обади се от стационарен телефон на

0900 40 400

и **Globul**

www.fresh.bg

мелодия ТОП ХИТОВЕ

eleni paparizou - my number one **НОВО**

иши виделниш - ози **НОВО**

спурт - 3 в 1 **НОВО**

melicia araghish - love me tonight **НОВО**

the black eyed peas - don't phunk with my heart **НОВО**

dash - like tike kardi **ХИТ**

сара - fame **ТВ ХИТ**

стата - всички дрехи ми пречат **ХИТ**

other - caught up

inter feat samanta fox - touch me

и кълвача **ХИТ**

0 cent ft. olivia - candy shop **ХИТ**

dilly dilly - tim mcgraw - over and over

mens brown - i feel good

chemical brothers - galvanize

умънеша и енчев - gillai **ХИТ**

дята монгасарян - бай монга **ХИТ**

iran minnie - дискотека boom

mina & costi - пасказуи si suparari

ninem - mockingbird

sitting nations - out of touch

и кълвача **ХИТ**

TRUE TONES

о че си глупава

да мизрила адитни **422437**

телефон

ник е нашийт войник **422438**

итин го ма

хълмади марки **422439**

ама каза че им

ти куче, ама друг път **422440**

о че пъти съм се напивал

на, ная проблеми никви **422441**

ами ми дама на бала

си чукундур **422442**

ха

ар телефон **422443**

ирикане по маца

есло човече **422444**

че касичка

хеликоптер **422445**

бомбардировки

паника **422446**

авааа крокодил

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

САМО ХИТОВЕ

ох, ша ма самоубишиш

мани тоя пок звъни

каде си ма парцал

баба ага

реч на тодор живков

sms

оргазъм

ало, ало

ало шефе

брим брам

готин смах

повършане

патка с патка такава

сосна пусни

формулка 1

тасманскийски двоевол

отбор легенда цска

422465

422466

422467

422468

422469

422470

422471

422472

422473

422474

422475

422476



fresh Top GAME

безплатен бонус

Всеки поръчал полифонична мелодия, true tone,

java игра или видеоклип получава бесплатно

Top GAME абонамент за 4 седмици.

ТОР GAME ще ти съобщава всяка неделя в продължение на 4 седмици, която е топ java игра и как можеш да я получиш.

И преди, и сега с FRESH ще си на върха. За да се обновиш без да поръчаш Издржат: GAME на номер 2250.

Как да спра абонамента си? изпрати sms със съдържание game stop на 2250

цена: 0,50 лв. без DDC

* за първи път с

за твоя gsm

игри за смартфони

1008

422477 422478 422479 422480

422481 422482 422483 422484

422485 422486 422487 422488 422489

422490 422491 422492 422493

422494

422495

422496

422497

422498

422499

422500

422501

422502

422503

как да поръчам?

ВАЖНО

* за да провериш, дали можеш да

поръчаш даден продукт за твоя gsm, зареди

wap.fresh.bg през мобилния си телефон

(wap browser) и въведи кода на продукта

поръчка с sms

изпрати sms на номер

2260 за **M** и **Globul**

с кода на продукта и

индекса на магазин **GSM** и

1. Nokia E Sony Ericsson

2. Samsung Alcatel

3. Siemens Motorola

4. поръчка с мобилен телефон

5. мелодия, полифонични методи,

трябва да имаш активиран WAP

и съответни настройки

пример за поръчка:

за контакти: info@fresh.bg

поръчка: от стар телефон

номери 0900 40 400

и следващото

изпрати sms на приятел

изпрати sms на номер

2260 за

1. Nokia E Sony Ericsson

2. Samsung Alcatel

3. Siemens Motorola

4. поръчка с мобилен телефон

5. мелодия, полифонични методи,

трябва да имаш активиран WAP

и съответни настройки

пример за поръчка:

за контакти: info@fresh.bg

поръчка: от стар телефон

номери 0900 40 400

и следващото

изпрати sms на приятел

изпрати sms на номер

2260 за

1. Nokia E Sony Ericsson

2. Samsung Alcatel

3. Siemens Motorola

4. поръчка с мобилен телефон

5. мелодия, полифонични методи,

трябва да имаш активиран WAP

и съответни настройки

пример за поръчка:

за контакти: info@fresh.bg

поръчка: от стар телефон

номери 0900 40 400

и следващото

изпрати sms на приятел

изпрати sms на номер

2260 за

1. Nokia E Sony Ericsson

2. Samsung Alcatel

3. Siemens Motorola

4. поръчка с мобилен телефон

5. мелодия, полифонични методи,

трябва да имаш активиран WAP

и съответни настройки

пример за поръчка:

за контакти: info@fresh.bg

поръчка: от стар телефон

номери 0900 40 400

и следващото

изпрати sms на приятел

изпрати sms на номер

2260 за

1. Nokia E Sony Ericsson

2. Samsung Alcatel

3. Siemens Motorola

4. поръчка с мобилен телефон

5. мелодия, полифонични методи,

трябва да имаш активиран WAP

и съответни настройки

пример за поръчка:

за контакти: info@fresh.bg

поръчка: от стар телефон

номери 0900 40 400

и следващото

изпрати sms на приятел

изпрати sms на номер

2260 за

1. Nokia E Sony Ericsson

2. Samsung Alcatel

3. Siemens Motorola

4. поръчка с мобилен телефон

5. мелодия, полифонични методи,

трябва да имаш активиран WAP

и съответни настройки

пример за поръчка:

за контакти: info@fresh.bg

поръчка: от стар телефон

номери 0900 40 400

и следващото

изпрати sms на приятел

изпрати sms на номер

2260 за

1. Nokia E Sony Ericsson

2. Samsung Alcatel

3. Siemens Motorola

4. поръчка с мобилен телефон

5. мелодия, полифонични методи,

трябва да имаш активиран WAP

и съответни настройки

пример за поръчка:

за контакти: info@fresh.bg

поръчка: от стар телефон

номери 0900 40 400

и следващото

изпрати sms на приятел

изпрати sms на номер

2260 за

1. Nokia E Sony Ericsson

2. Samsung Alcatel

3. Siemens Motorola

4. поръчка с мобилен телефон

5. мелодия, полифонични методи,

трябва да имаш активиран WAP

и съответни настройки

пример за поръчка:

за контакти: info@fresh.bg

поръчка: от стар телефон

номери 0900 40 400

и следващото

изпрати sms на приятел

изпрати sms на номер

2260 за

1. Nokia E Sony Ericsson

2. Samsung Alcatel

3. Siemens Motorola

4. поръчка с мобилен телефон

5. мелодия, полифонични методи,

трябва да имаш активиран WAP

и съответни настройки

пример за поръчка:

за контакти: info@fresh.bg

поръчка: от стар телефон

номери 0900 40 400

и следващото

изпрати sms на приятел

изпрати sms на номер

2260 за

1. Nokia E Sony Ericsson

2. Samsung Alcatel

3. Siemens Motorola

4. поръчка с мобилен телефон

5. мелодия, полифонични методи,

трябва да имаш активиран WAP

и съответни настройки</

Killer 7

Tази статия би могла да започва по гъвкаво различни начина, които от своя страна бих могъл да побегат текста във корини противоположни посоки. Което Възьменимост било перфектното отражение на прайдът хаоса, ставащ в Killer 7. И затова заместо да се опитвам да сляя в една цяло потоциите от любов и омраза – гъвкави емоции, които новата игра на Capcom несъмнено ще предизвика и у теб, при това паралелно – просто ще разделят статията на *гъвкави статии*. В коя от тях ще откриеш своята истинска за играта, зависи изцяло от теб. А ако успееш да се пълзнесаш по тънката граница между черното и бялото, по Водевила между Ин и Ян, значи ставаше гъвка.

В името на Харман...

Светлината

В съвременния гейм свят на дигитална посредственост...

..Killer 7 е диамантът 8 кампа. Пробляск на оригиналност. Зърнът на разкъсани скоби. Killer 7 е игра, която няма аналог. Никога преди не си играл нещо подобно. И може би никога отново няма да играеш. Тя може да те побърка, да изтръне здравини ти разум и да го привнесе в жертва на похвалната амбиция на пичковете от Capcom да създадат най-извршителната игра, създавана никога.

Killer 7 е болна в най-добрият ѝ зъмъжен смисъл на думата. Тя е перфектното. Бирутано нарушаване, в което правилата и законите на реалността спират да имат значение. В този ред на мисии тази статия е абсолютно безсмыслена. Тя е просто серия от писмени знаци, целиящи да приблежат вниманието ти в дадена посока, но не и да обясняват, да разкажат. Всичко, което бих могъл да напиша за Killer 7, несъмнено ще те поубие. Просто защото обясненията за: антимутулчески манга история; ъзъмъкността да взимаш една от седем налични самоичности; в зависимост от необходимостта на ситуацията; решаване на пъзели; стреляба по противници - ще избикат в съзнанието ти познати играчки образи и усещания.

TM

Автор: Snake

Харман Смит

Описание: Водачът на Killer7. Гаръжън Смит Винаги се среща с Харман преди да приеме нова мисия.

Харман е прикован към инвалидна количка, която ѝ възпрепятства участието му в побечето мисии. При все това ще можеш да играеш с него в някой от по-ключовите моменти.

Оръжие: Картечница с бронебойни муниции

Мистър...

**Маск Дъо Смит**

Описание: Маската е най-известният във физическо отношение член на отряда. Бийш кечиш с никои особено страници идеш по отношение на обикновено си. Освен това може да наин-сунтнити от убийците на Харман, който успява да се преоблече три пъти в рамките на играта.

**Оръжие:** Гранатомет

Спецialiциумения: Използвайки защичената му комбинация от физическа сила и експозиционно възпроизвеждане, Маската може да разбива определени препятствия, изразявани с едното в дежурните за гейминга напукани стени.



Бойни умения: Самият гранатомет на Маската е съпроводено бойно умение сам по себе си. В обработка като монте разполага и с подсменен с кръв изстрел, който е осъществен неизбюдимо преди промето.

А в Killer 7 няма да видиш нищо познато. Ще бъдеш сам – и може би отчаян – настраг новото, нестандартизирано. Ще прекийдеш своя играчен катарзис, докато виждаш, чубаш, правиш неща, които по никой начин не се възстановят в познатата ти геймплейна матрица.

Killer 7 е дигитално извръщане в най-чист вид.

И не подлежи на аргументи описание гори и само поради простата причина, чеписаното слово е подчинено на някакви правила и закони, а Killer 7 в самата си същност отрича законостите. Дори и най-простото действие – сътворенето на играта – тук е извратен ритуал, успешен на който зависи от моментното настроение на мъртвата камериера на Харман.

Тази игра напуска магистралата на здравия разум още в откривания си кадър с пулсиращата кървава луна и се пръсва по нервни разклонения, които обикновено се възпламеняват от нездравословно големи количества алкохол и наркотики. И ако хората, стоящи зад Killer 7, не са злоупотребявали с нищо подобно в работно време, определено смятам, че мястото им е в добре изолирани стаи с меки стени, а не в гребешъпини отдалеч на Сарсот.

Което, реално погледнато, си е страховит комплимент, защото в унисон със старата максима, че гениалността и лудостта въврътят ръка за ръка, Killer 7 в несъмнено гениален продукт.

Мракът

В съвременния свят на дигитална простирачност...

...Killer 7 е отчаян опит да се постигне култов статус благодарение на преднамерена и самоизена различност.

Killer 7 потърква грубо и безапелационно Първото и Най-Бажно правило на геймплея над Всичко останало. Избухни срещу наркотичните си видения, автогроми на тази игра са се усетили първите късно, че покриването на хероиновите им халюцинации със стилни текстури принципно е великолепна идея, но все пак и онзи ищут с кон-

...мистър, мистър, мистър, мистър, мистър, мистър и мисис Смит

Дан Смит

Описание: Лошото момче на Killer 7, възпроизведен с неприятен краб, гъйки пистолет и стимулски костюми. Освен това може да наядобрият боец в отряда, издръжлив на поражения и мой личен фаворит.

Оръжие: Револвер

Бойни умения: Дан може да зарежда куришите си с кръв, като срещу три дръзки може да изстрелят Демонични Курушуми.

Каеge Смит

Описание: Единственото некъно създание в кълърската ѝ компания. Разломаза със стимулски зарин, харизматична музика и никакво особено духовни умения. За съжаление – не точно такива каквито се надяваш.

Оръжие: Снайпер

Спецialiциумения: С помощта на духа Мизар може да разрушава магически бариери и да разкрива посмани и предмети, скрити с кръв.

Бойни умения: Единственият член... Възможност път... уф, така де – представителка на отряда, която разполага със зум за отръщането си.

Койоти Смит

Описание: Архетипният крабец скърчилен, който може да се спре с Всичка кълъчка и всичко женско сърце.

Оръжие: Модифициран револвер

Спецialiциумения: Азично – може да се спре с Всичка кълъчка в играта. Освен това, благодарение на акробатичните си умения, скака по-високо от комезите си и може да се докопа до недостъпни за тях във височини отношение места.

Бойни умения: Може да зарежда изстрели си с кръв, подобно на комезите Дан.

Кевин Смит

Описание: Най-мистериозният член на Killer 7. При все спекулациите си размери, е възприет по-бързина в една слег Кон.

Оръжие: Нок

Спецialiциумения: Невидимост, благодарение на нея може да се промъръка незабележано през никакви охранителни системи.

Бойни умения: Чрез оперемена кръвна инвестигация Кевин може да хърчи по никако ножка единвременно.

тролера в ръце би трябвало да прави нещо. И те са го оставили да прави нещо, да запълва както намира за добре времето между към сините. Ако успееш и да се позабавлява междудрименно – ми честито що му е.

Killer 7 погазва дългогодишни гейминги традиции, принуждавайки те да заучаваш нови игрални механики, които са totally безсмислен. Изчадието на *Carrot* ще те накара да погледнеш на контролера си така, сякаш го хвашаш в ръце за първи път. Докато четеши тази статия и гледаш скрийновете приложен комик на нея, си мислиш, че знаеш как точно се играе това чудо. Повъртай ми, не знаеш. Благодарение на гореспоменатия опит за самоцелно оригиналническа, уобичнат пас за пребърза в особено неприятен таралеж, с чието опитомяване ще пребърди да се заемеш веднага, ако искаш изобщо да пристъпиши напред. След бързостта търба крачка пък, всеч ще си задаваш въпроса дали всъщност става въпрос за прости самоцелни или за нещо по-известо – за екип от клинично луди дизайнери, които са си хихики истерично и са топчили лиги по клавиатурите си, докато създавали интерфейса, локашите, персонажите, чуводищата...

Съвсем цененасочено ще те оставя във вългите на горното изказване, наистина да изпълни журналистически си дълг и да ти разкажа как точно се играе **Killer 7**. Не искам да ти развалим изненадата, затова спират до тук.

Но гори и да оставим грубо унищожения геймъл настрана – прис ве, че не виждам как изобщо бихме могли да пренебрегнем подобно нещо – нещо в цялата идея за кръстоска между аниме, семедесетсетска анимуптология и психонаписките идеи на Дейвид Линч се е пропукало.

графика

Великолепно аниме 8 към сините и не-чак-так-ко-ва-бешкапен комикс минимализъм в рамките на играта.

звук

Добро озвучаване и атмосферна музика. Но хрипотено на духовете по никое време започва да ти лази по нервите.

увлекателност

Безцветно изречена история, което не забавя в спирала от перебързи върхени и няма да те остави на мира, докато не разбереш какъв по фейлове става.

дизайн

Бесцветно освен геймплей 8 **Killer 7** е изпълнено в 6-девайн. Но тук синевите игри все пак.

Killer 7 напомня на онези специфични приложения на нео-изкуството, които буквално крещят в лицето ти, че са предназначени единствено за елегантна, различно мислежа и дълбоко интелектуална публика. И ако целят този наркотичен хаос предизвиква у теб глъвободие, а не възхищение и неконтролиран интерес, проблемът си е изцяло в теб. В тоба, че си ограничен и праволинеен мейнстрим тъпак.

Което реално поглеждат си е страховит комплимент, защото в унисон със старата максима, че генталността и лудостта вървят ръка за ръка, аз се гордея с факта, че съм тъп. Или – иначе казано – нормален.

Финалните изводи

Killer 7 е...

...безкрайно противоречива игра, чиито оценки в световните медии вариират между 20 и 80%.
...еяна от малкото игри на пазара, които заслужава напълно безапелационно М-рейтинга си, засягайки теми, които са категорично **неподходящи** за деца.

...практически невъзможна за жанрово определение, съчетавайки в себе си елементи на адбенчър, фърстърърън шутърът, ролева игра и злокубни и алогични наркотични видения.

...игра, която още на ниво първоначален замисъл е фокусирана изключително върху визуалния стил и историята си. Когато в госта напреден момент от разработката водещият дизайнър в попитан как точно ще се играе **Killer 7** отговори му е: "Нямам никаква идея. Студиото още не е решило."

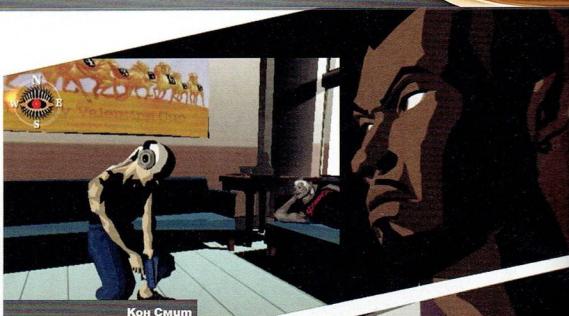
Студиото още не е решило."

отличава се

- + Партерни
- + Несиметрична
- + Стичка
- + Стичка

минуси

- Геймплей в осакатен в опитите да се постигне самоцелна оригиналност на всяка цена



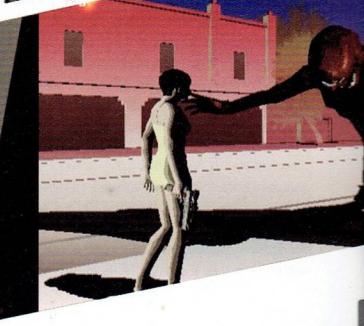
Кон Смит

Описление: На-брейбъйт и бърз убиец от отряда. Освен това е сян по рожението, което – както повече манга-митологизира – му е донесло серия от батални преумножества. И спрахойт сиух.

Оръжия: Двойка пистолети

Специални умения: Благодарение на минималистичните си размери, Кон може да се промъкне на места, недостъпни за другите членове на **Killer 7**. Освен това може да блъга арки бързо за ограничено време.

Погодиенето в слуха му пок са довели до разни доста помезни сонанични таланти.



Гарши Смит

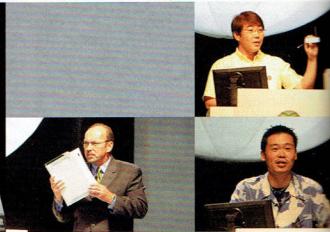
Описление: Гаршин е водачът на шестиме бойни самоличности и единственият член на отряда, който може да комуникира с Харман. Центриран от сложната злеща точка герой, особено към края на играта.

Оръжия: Пистолет със залъгушител, Златен пистолет

Специални умения: Гаршин може да възпроизведе избрани членове на отряда като брана, глаждите им от бойното поле в Стартън на Харман. С други думи надписът "Game Over" ще се измести с неизбита смърт.



XBOX 360



XBOX SUMMIT 2005

New Hope

Реално погледнато, на изминалото Е3, Microsoft и техният нов кешоносител Xbox360 останаха в сянката на Sony и, разбира се – възძесищият PS3. Основно поради една причина – нещата, които показва Sony за PS3 бяха далеч по-блечиматвавши от това, което демонстрираха земеновършили. Едноствено, след купувачата критика излята по адрес на MS и 360, бе събсъм логично да се включи защищатната реакция и джамджищите отвърната на уада, заявявайки, че почти всичко, което показваха Sony с PS3 на Е3 не е изчислявано в реално време. Няколко месеца след това те направиха повторен опит да покажат – както на масите, така и на hard-core играчите – че 360 не е Xbox 1.5, както с наименка го наричат от отбора на Sony, а действителният игрална платформа от ново поколение. И до голяма степен успях! На Xbox Summit 2005, освен изненадващо доброма поддръжка от абсолютно всички трети фирми – производители на развлечателен софтуер от Япония – качеството на графиката при никоя заглавие се покажа гладстично. Малко след края на Е3, MS бяха готови и с бета хардуер на конзолата, доста по-близук до крайния Вариант на Xbox360, отколкото алфа-версиите, на която бървяха изгризе им на Е3. Това се видя и на Summit 2005.

Но всичко по реда си – в началото на конференцията, на практика представляваща официалното представяне на конзолата пред японски аудитории, бившият президент на американския клон на *Sega of America* по времето на *Dreamcast*, Питър Мур с ярко изразен патос спомена: „Имаме подкрепа от трети фирмии – производители на развлечателен софтуер, като която никой не е очаквал“. И продължи: „Горд съм да

заявя, че всеки голям издавател в Япония в момента обсъжда идентия за разработване на игри за Xbox 360“.

И не само обсъждат, бих добавил на свой ред – изненадуващо допълнителна една тръба друга по време на пристрасната презентация на новата конзола. На практика, след Xbox Summit 2005 се оказа, че 360 вече има по-голяма поддръжка от японските издаватели, отколкото имаше първият кашон през целия съзнателен живот в Сънчевата страна.

360 изненада...

Колати/пуснаха може би най-голяма бомба с обявянето на прородаваща милиони копия за *PlayStation 2* футболен симулатор *Winning Eleven (Pro Evolution Soccer)* в Европа за Xbox 360. Самият продуцент на поредицата Шинджи Еномото съобщи изненадващата новина, бившият, че версията за 360 се разработва от една година. Той спомена, че това не би трябвало да изненадва никой, защото серията е направила дебюта си от търбищата Хоку през две години, макар и само на териториите на Европа и САЩ. Издавателите на *MGS* обявиха продължение на противоречивата женска кеч *PS2* игра *Rumble Roses* за 360, както и бейзболен симулатор, който е изключително полупулярен в Япония.

Въпреки слуховете, че *Tecto* няма да застане с такафу увереност зад Xbox 360, както го направи с неговия оригинал, тя бяла разбита на пух и прах след като бенсийски самурай *Itagaki* обвий пет експлузионни заглавия за 360 – *Dead or Alive 4*, *Xtreme Beach Volleyball*, *2. Project Progressive*, *Dead or Alive: Code Cronus* и все още ненаименувано заглавие. Според слуховете, то ще бъде продължението на кумовата *Ninja Gaiden*.

Гиганти като *Capcom*, *Namco*, *EA*, *From Software*, *Bandai*, *Square-Enix*, *Koei* и *SEGA* също се отмелоха с изключително гъръкли като имена продукти, измежду които се откряват стари познайници като *Resident Evil 5*, *Gundam*, *Dynasty Warrior 5 SE*, *Ridge Racer 6*, *Need for Speed Most Wanted*, *Final Fantasy XI* и гр. Наред с гореизброените, трябва да се прибавят имената и на новите екшъни на *Namco* използвящи услугите на *Unreal 3* ендженера *Frame City*, ролевите [EM] *eNCHANT* и *Tengai Makyo Ziria*, *Dead Rising*, друго ново заглавие от *Capcom* с все още не упоменато име, както и ново японско RPG от създавателя на *Tales of Symphonia*.

Гейм отвръщът на *Microsoft* също не остава по-назад – новите трейлъри от представяющото racing проъдъжение на *Project Gotham Racing* беше заместващия. В речта си съответства представянето на играта, долетвият специално за случая от Аналия Ник Дейвис смая публиката с търденията си, че всеки автомобил в *Project Gotham Racing* 3 ще бъде съставен по 80 000 хиляди полигона – 40 000 за външната облицовка и 40 000 за вътрешния интериор. За сравнение, в *Gran Turismo 3* всеки автомобил беше изграден от общо 5000 полигона. В показаниято демо, Дейвис наблега на един от маршрутите в Ню Йорк, в които на заден план се отмичаващо Бруклинския мост рендиран в цялата си прелест в реално време. Според англичанина, сама за момека му са използвани полигооните, необходими за направата на цяла една писта в *Project Gotham 2* за Xbox – като човек занимавал се сериозно с PG2, мога да добавя само едно WOW!



Голямата надежда на Microsoft за успех в Япония обаче се нарча Хиронобо Сакагучи, който в момента работи върху гве ексклузивни роли в заглавия за Xbox 360. Създателят на *Final Fantasy* поредицата и режисьор на едноименния GC филм отново не показва каквато и да е начинки на реален геймплей, но всички критици очакват, че на предстоящото *Tokyo Game Show*, *Blue Dragon* и *Lost Odyssey* ще блеснат съвърхата си светлина.

Говорят на цялата джамджийка презентация беше задаващият се пореден шведъвър на *Tempsa Muzugushi* (REZ, Lumines, Meteos, Sega Rally, Space Channel 5) – *Ninety Night Nights*, или на кратко – N3. В този пръв погled клони на *Dynasty Warriors*, щурпите са от значение – според японца, в дадена бойна сцена ще участват до 2000 японски геймплайзирани модела, а мащабността на битките ще може да се сравнява с тази от *Return of the King* – филма, не играам.... За да не бъде обвинен в голословие, *Muzugushi* показва за пръв път пред публиката реални геймплей кадри, които изпираха всекакви съмнения в графичната потенция на Xbox 360 (просто последни гълъбовете на списанието).

Дали сънцето ще изгрее и над Xbox небосклонна?

Въпреки изключително позитивните суми, които излязат по адрес на Xbox 360, битката му срещу *PlayStation 3* на територията на Япония далеч не е започната. Нещо повече – по мое скромно мнение, тя не може да бъде спечелена и този път. Все пак прави впечатление новият подход на Microsoft към „жълтия“ пазар, обещавайки далеч по-голям каталог от заглавия

вия насочени основно към японския играч. Xbox 360 при всички положения ще дава по-голям отпор на Sony и *Nintendo* – в моментния им каталог има преосмислено количество роли във заглавия от най-големите светила в бранша. *Dynasty Warriors V* и *N3* тук ще западат почитателите на еквиваленти на *Winning Eleven*, почти година преди серията да направи дебюта си на PS3, дебютът има потенциал да продаде поне един миллион брошки от ноябр, вече бля (в оригиналните си краски) каши. За четири години живот на японски пазар, черният му побратим продава малко над един миллион. Евентуално преосмислена на Xbox 360 пред PS3 по всяка Вероятност ще бъде и по-ниска цена на конзолата. По всеобщо мнение, 360 ще се продава в гуанапона между 300 и 400 долара, докато *PlayStation 3* ще се тързува от поядъка на 400 до 450.

По друга страна, все още е трудно да се предвиди дали полубонг годишната преднина на излизане на 360 ще изиграе толкова съществена роля, но е сигурно, че ще изиграе някаква – съмна в този период MS да пусне достащично атрактивни за японските геймъри игри.

Дали Xbox ще направи пробът? Ще успее ли да измести *PlayStation* от пазара в Страната на Изгрявашото сънце? Да направи пробът – га, Вероятно, в някакъв степен. Да измести – юзба ли. В най-добрия случай шансовете са 60 на 40, 8 полза на... неуспеха.

Всички заглавия обявени за Xbox 360 на Xbox Summit 2005

- Arc System Works: a 'battle melee action' game
- Activision: Call of Duty 2, Tony Hawk American Waste, Quake 4, Gun
- Atari Japan: Test Drive Unlimited
- Artdink: Take the A Train X
- SNK: KOF Max Impact 2
- EA: FIFA, Need for Speed Most Wanted, NBA Live
- Capcom, Resident Evil 5, Dead Rising
- Genki: Tokyo Xtreme Racing 360
- Koei: Shin Sangoku Musou Special
- Konami: Winning Eleven 11, Rumble Rose XX, Pro Yakyuu Spirits
- Success: Operation Darkness, ZOOKEEPER
- Square Enix: FFXI
- Sega: Chrome Hounds
- Taito: World Air Force
- THQ: Japan Saints Row, The Outfit
- D3: X, Onechanbara X
- Tecmo: DOA4, DOA XVB 2, Project Progressive, DOA Code Cronus
- Tomy: Zoids
- Namco: Ridge Racer 6, Frame City, untitled RPG, LOVE FOOTBALL
- Hudson: Tengai Makyou ZIRIA
- Bandai: Z Gundam
- Banpresto: Super Robot Taisen
- From software: EM Enchant Arm
- Microsoft Game Studios: Everybody (om Game Republic), Ninety Nine Nights, PGR3, Blue Dragons, Lost Odyssey
- Yuke's: Wrestle Kingdom
- Ubisoft: Ghost Recon 3

Project Rub™

Виртуалният гларус

SEGA и в частност Sonic Team почти винаги са се опитвали да изкарят външката на играча за това, както трябва да го представят една игра и по какъв начин може да се играе самата тя. Още по времето на 32-битовия Saturn, Юджи Нака и компания са опитвали да бъдат изграждан концепцията, че кощу тоизбащиният хардвер гори не бе подгответ. За ма-свата рубка да не говорим. Само споменаването на *Burning Rangers* обаче би трябвало да отбие всеки hard-core играч до състояние на виртуална нирвана, превъзхождана от пращанините геймпъти похвата, които припозира в „покарникарите“ на японското студио, а и не само. *Night Into Dreams*, *Chu Chu Rocks*, *Samba De Amigo* и *Phantasy Star Online* преминаха цялостното ни възхищение за дадени изграждане на жарове, а *Sonic The Hedgehog* е икона, която по всяка Вероятност ще блески с ярка светлина на игралния не-босълок поне докато я има и *SEGA*. През последните няколко години обаче, *Sonic Team* се затъпват в поиска, в които е потеглила и цялата индустрия – безумен комерсиализъм, проповядван в на по-малко безумни крайни клиенти, които по още по-безумен начин се бръзкат на рек-

ламните приходи тип „нашата партия“ на големите издатели. *Sonic* и *Phantasy Star* се пребърнаха във *FIFA*-ите за *SEGA* – много прогават, малко дават. Креативната нотка – отлицичаната черта на *Sonic Team*, избеляща като греха, прана многократно с белена преди появата на Ачи. Апсата на собствена конзола, като че ли промени *Sonic Team*, за съжаление не към добре...

С появата на *Nintendo DS* обаче, японското студио отново се насочи отвъд пределите на комерсиалната разработка на развлечателен софтуер. От тази кратка разходка избих гранцищите на „правилни“ дизайнерски постижения по една – няма как да му отрека – леко ръбарски начин. Бих стихна още по-далеч, наричайки тя тоалетна революция, революцията на хужането, акощеш. А защо не и съвирчова революция? ОК, ок, че получих и наследеното ми обяснение в оставящите редобе, когато, надявам се, че изясни пъвиците се обвързват в теб след прочита на предните няколко изречения. *Project Rub* е първото заглавие, на което можеш да гухаш (букално) в собствения си кенет, да му събириш, а също така и гокосваш. *Project Rub* е игра, която реално



Автор: Koralsky

поглежнато не може да има дубликат на играна платформа, различна от *Nintendo DS*. В новото ръбарско изборение на *Sonic Team* го раздавах пич със синя брада и коса, който едни ден влезано открила любовта на своя живот (вече не помня с каква коса беше – ябъно мащата не е била мята любоД) и започва всички да я преследва. В над 25 мини-игри ще пръвъвся да покажеш видини гларусовидни способности, за да спечелиш добър цвят и любовта на своята избраница, като на помощ ще се притекат гори бонафидни турички от бандата на „чешещите се заиди“. Мини-игрите са изключително разнообразни, като в побега от тях „разтириш“ реагиращия на допир еcran на DS, докато на горния проследяваш видузи разбръзката, последвала прекъсванието на действието. Истинското удивление обаче настъпва в момента, в който ти се наложи да пройдеш и свори чухатски способности – няма да издам имената на дуихата мини игра, но все пак знай, че Вероятността да те поимашият за леко чакнат, възможи да е какак, ама никак манка. А когато започнеш да съвршиш (хъм, можеш гори да ги теглиши един въвежуща, ако те дразни – ми ще ти

се зарадва, стига да си достатъчно громогласен) на мащата, отново застанал срещу скрийна на новия обектен мишка на *Nintendo*, реакцията на околните може да бъде крайно недружелюбна. Затова препорочвателното място за игра е в ке-нефа – линия по ъзможност! Цялостното излучване на играта обаче в никакъв случай не е кенетично. Въпреки, че след търбата среца с кредитите, евти ли ще ти е до нова с тях. Допълнителните перуки и грещи, които можеш да отключиш за момата, не са голяма залъгалка. Основният проблем на *Project Rub* е въсъщност инейското отличителна черта – играта е азъки странна, като започнеш от нейния визуален стил, музикално оформление и стилните до гухашите и съвирчашите части по геймплея. Ако считаши себе си за широкосърден играч, то новата ръжба на пичовете, дали на своята *Sonic*, е задължително за гухавие. В проприен случай е на добре да се отправиш директно към PSP на *Sonic*. Сигурно на DS в различните залъгвания и именно това е конзолата, на която изключително креативни в близкото минало студии като *Sonic Team* ще могат да бъдат отново си си. *Project Rub*, макар и заглавие даеч от онеката 8, е перфектният пример за това.



графика	8
Изключително приятна за графичния капацитет, с който разполага DS. Визуализация, напомняща онеките <i>SEGA</i> .	
звук	7
Фънки музика, която обаче не би допаднала на всеки.	
увлекателност	7
„Само да те гепи, юнките щи цепи“ стори – какъв побече че е необходимо?	
дизайн	7
Притежава – здраво, разнобръзче от мини игри. Името за преиздаване обаче се губи.	

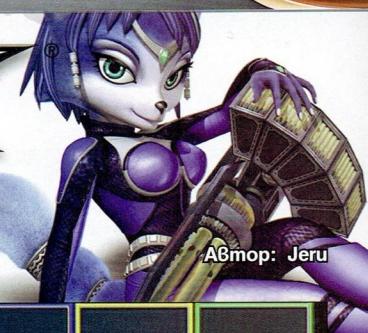
отличава се	7
+ Стилна. + Лукс, по гейвомите! + Съвирчи.	
плоскост	
- Дуиха, по гейвомите. - Съвирчи. - Кръмка. - Апса на стимул за превръзване.	



минуси

- Дуиха, по гейвомите
- Съвирчи.
- Кръмка.
- Апса на стимул за превръзване

STARFOX ASSAULT



Автор: Jeru

Животинки в космоса!

Предполагаме, че са много тези от вас, които са запознати със Star Fox сериата. Това най-вероятно се дължи на слабата популярност на конзолата на Nintendo по времето, в която Фокс, Фалко, Пепи и другите членове на Стар Фокс екипа си избоядиха мястото във сърцата на хиляди геймъри по света. За жалост от Namco са направили всичко възможно да не поправят този си пропуск и с океански практичен същество Висчко, който прави често миниатюри игри уникатни и незабравими.

Историята никога не разочарова, читателя. Съмните животинки тръгват да спасяват света от злиите апарди, които са "фобумпър" формът ѝф екзисътън" и смятат, че съществуването на други "по-нисък" форми на живот в е недопустимо. Всички стари познайници са на линия – Фокс, птицата Фалко, жабата Слипи, Кристал, кучето Пепи (които вече е прекалено стар и се е оптеглил от пилотирането) комадващи заедно с Петър и мн. Върбуш – имате си цяла зоомедическа градина на разположение, която никма да ви помога особено, но по-късно постоянно ще засинча с какви ли не глупости, които да ви държат бунди. А с тази игра рисъкът да засинте въобще не е малък.

Сигурно вече се питате какъв толкова му кука на геймплея? Ами Висчко! От доста

време не бях попадал на игра, в която употребата на бутони да се свежда до постоянно поклане на "A" (или десния тригер, според предпочитанията на игрчика) бутон и хаотично връщане на мерника и кораба във всички посоки (за въздушните мисии става въпрос). Но време на време (ама наистина – много рядко) когато някоя гайдинка ще се ленне отзад, ще се налага да бутнеме "C" стика (десния аналог) за "празните" едни бърза лунинг. Като се замисля – нивата, в които летите с Аринза (четиря на брой от общо сесет) биха евна идея по-интересни от наземните. Може би защото се добиха да побече до начина на игра от старите Star Fox-ове... или просто носеха поне малко удоволствие. Какво представляват ли? Ами летиш, пушаш малки корабчета и задачи, по никакъв време извадя някой "съб-бос", пречукваш го, някой "комез" пиши, че има "опашка" и се нуждае от помош, помагаш му – получаваш бонус и така до баща бос. Тази част от играта макар и изключително симпатична, е значимо по-задъбна от безумно глупавите и зле реализирани битки по земя.

Когато Фокс са в Аринза и му се налага да се поразтъпче малко, става страшно... за изрча. На тозовъв еднообразен и скучен геймплей не бих попадал от много време!

Висчко се свежда до това да се набираш като откачен върху бутона за стрелба и



нищо по пътя не ще оказва каквато и да било спомотба. Освен бластера, с който започвате, в движенето ще намерите и други оръжия като ракетомет, гранати, снайпер и още няколко джаджи, всяка от които без абсолютна никаква реална приложение. Но мен лично, почти не ми попрябах да преблъквам на някое "по-също оръжие" поради простата причина, че бластера има и "чардък" атака, с която наистина колосални щети. Дисбаланса е пълен! Освен самите битки други интересни занимания няма да имате. Целта в побечето случаи е нещо от сорт на: "намери летите хеликоптери захранвачи щита на базата и аз унищожи". Всичко относно се свежда до безкрайно отегчително пущане и размазване нагоре надолу.

Бои бива аркадност, ама тая игра все-едно е правена за "спешени села". Колкото и да не ще се върва за геймплея няма какво побе да се каже.

Чисто технически заглавието излежда съдържатено добре, но по отношение на левът дизайн се дъхи с гръм и тръсък. Нивата са небързояко постни и зрони. Абсолютно никакъв детайл и въображение. Саундтрекът е приятен и не дразни много. Озвучението също е на ниво макар и да не блести с ищни.

Ако ще е станало мъчно за Фокс и компания, над-добре изровете 64 битовата конзола на Nintendo от някога и изгарайте Lytak Wars. Ако тък просто ще се芥са от скъпу аркадно екшънче – Panzer Dragoon Orta е вашата игра.



графика	6
Прилична.	
звук	6
Е пълна стапа.	
удовлетвореност	4
Оценката е 4, а не 1, само заради последното ниво, което известно степен компенсира за другите маломощни.	
дизайн	4
Невероятно постни и зрони наземни нива. Останалата част е в над-добри случаи – приемлива.	
добра	6
+ забавни мисии в космоса + небързояко последни нива	
площади	6
- еднообразни - прекалено проста - слаб левът дизайн	
МИНУСИ	

DESTROY ALL HUMANS!

Ха сега да видим кой-кого

Автор: Fall-From-Grace

З нам, че всеки от вас, израивки едно или друго заглавие през годините, е бил неизброяни маси зловещи извънземни, чиято цел неизменно е била да пребземят земята/галактиката/Вселената и да отстраният човечеството. Бид готвот в този сценарий е, че хората починали винаги са пречакани, защото пришълците имат мощни оръдия, членено пребъздество и/или разни други зловещи способности, които максимално затрупняват невинните хомо сапиенсчета. По тази причина с изключително задоволство мога да отбележа, че някой най-накрая се селил за тези от нас, които имат по-разрушителни наклонности или скам Венцикъл да бъдат на печенюшата страна от конфликта - подозрително лудите разработчици от *Pandemic*, които ни поднасят *Destroy All Humans!*

Както показва и заглавието това е по-различната игра, в която най-накрая ще можете да видите сметката на човечеството, използвайки бластери, съмртоносни лъчи, бомби и любимието на всички ананси сонди. В добавка - можете да се съксате от смъх на откриванията ебабки с името второ и третокачествена фантастика от 50-те, както и с обществената система, създала "американската мечта"

История

За да осъществите геноцида си над човечеството поемат ролята на Крипто Спородиум 137, който е Вашингтън... ъъв човек, когато нещата опрат до избирането на големи количества хора. Той е представител на раса от дребни сиви извънземни, наречени Форони,

чиято огромна галактическа империя се крепи на способността им да се клонират до безкрайно, кое то дефектът ги превръща в пресметни. Когато предшественика Ви - Крипто 136 изчезва при разузнавателна мисия на Земята, Вашият шеф Покс решава да използва малко по... първичната разрушителна енергия на новия Крипто, за да организира масирана наказателна инвазия и да отпредаде колкото се може повече човешка ДНК (която съвържа никои Форонски гени, отстъпки, разбира се, от древен ужасяващ експеримент). С напредването на историята ще се съблъскате с всички добре познати ни кишищта като тайнствени организации, използвайки извънземни технологии, практикувани експерименти върху населението и какво ли още не. Нищо не е пропуснато при елегантното и умело гъбъркане на дизайнерите

с НАО тръската от 50-те. Дори имената на мисии са носят пародийно използани заглавия на сай фай филми от онези години от рода на "Teenage Zombies From Outer Space" и нито една историческа НАО локация не е пропусната - имаме си Рокуей, Зона 42 и така напатък.

Всичко това ни води до към основната идея стояща зад играта, а тя е

Чист фън

Факт е, че геймплейтът на **ДАН!** не е нещо неборято и невиждано досега. Разделена е на мисии, в които имате определена цел и след като я изпълните сте свободни да вините каквото ще гуша иска из съответната локация - идея, напомняща до някое за **GTA**.

Крипто може да не излезка особено заплашителен, предвид факта,





че висок 1.20, но въоръжен с фюнсъка технология е способен да анигилира цял град. Докато е спешен той има мултифункционална пушка, която може да изстреля електрическото, гранати, дезинтегратор и разбира се Абомимата Анална Сонда [TM]. Освен това си имате телекинеза, хипноза, активен камуфлаж, ракетна раница и още 1000 бъзкини, които да ви помогнат в геноноса. Когато се изправите срещу по-големи цели (например полковническа армия) Крипто прибягва до услугите на чинията си и нейните още по-унищожителни оръжия, до едно с гръмки имена от рода на "Квантов разрушител". Механизмът на летене е доста опростен и като цяло няма рязка граница между двата режима на игра от гледна точка на управление. Мусиите тук са общо взето балансирани между наземен и въздушен и промъкване с камуфлаж.

През по-дългата част от времето дори е интересно, макар че фокусът на играта определено е поставен по-скоро върху смеха, отколкото върху адреналина.

Екипът е малък повърхностен и след някак и друг час посързва. Крипто е доста труден за убиране, което когато е с чинията си, когато трябва просто да летите на самолет, за да избягвате някоя и друга ракета, докато сръввате цели градобое. Пеша сте малко по-затруднен, понеже играта използва подобия на GTA система за отчитане на общественото безопасност, като колкото повече си веете извънземния задник наоколо, толкова по-силен отпор ще оказват властите. Въпреки това противниците ви не са особено умни и по-

някога е много лесно да се скрите някое, докато се зареди щита и започнете наново, а слушате, когато умирате ще са много редки.

Всяка мисия си има и странични задачи, които ви носят бонус от ДНК, които използвате, за да закупувате пъррейдъз за оръжието си от шефчето Покс. Те обаче, за съжаление, са доста плоски и еднакви във всяка локация и се свеждат до просто обикновено по чекъпини и избиване на определен вид хора и животни. Да не говорим, че можете да експлоатирате тези под-мисии до безкрай, което поникъвъде обезсмисля другия начин на събиране с ДНК – краденето на мозъци.

Въпреки тези си недостатъци, **ДАН!** е – Вече се повтарям – изключително забавна поради изключително многостот комични детайли, въкари в мисиите. Самата идея за един извънземен нападател самосингуларно земята е смешно-абсурдна, а гарните с кумурата на 50те са на всяка крачка. Всичко е там – от ретро дизайна на извънземните и чиниите, през характерните клише-та от епохата, които виждате на всяка крачка – антикомунистическата пропаганда, ракетните експерименти, глупостите за радиации, гама лъчи, тайнствени пръвтечтвени организации е изпародирано с такова умение, че няма как да не се възхитим на старанието на дизайнера. Докато са промъквате с камуфлажа и сканирате мозъци винаги хвашате по някоя произволна мисъл на жертвата, която в огромен процент от случаите е ебаква с някоя популярна личност от епохата или с американската мечта като яло. Допълнителна роля за цялостния фън има и

Техническата част

ДАН! несъмнено изглежда по-добре на по-мощния хардуер на кашона, но е доста впечатляваща и в PS2 изданието си. В тон с цялостния тон на играта Крипто и Покс излеждат като типично си си извънземни, които сме видяхали в 1000 филма. Освен тях си имаме подходящо облечени мъже и жени от епохата, носещи черни костюми практиктувани агенти, фермери, немски учени с вълнисти коси, разнообразни образи на Военна техника. Локациите са разнообразни и спартански изпълнени – практиктувани бази в пустинята, до фразите, с които воините си обсъдват съка с излези от лобиите на треторазредни сай фийл кишелета. Музиката тук се състои от менодромични оркестрални теми, напомнящи... изненада – на старите фили за марсианци.

Включени са и светлинни филтри за да добавят допълнителни ефекти от рода на lens flare и красиби замези. Всичко това – на фон на наявно стабилизиран фреймрейт хич не е зле за една "безнаредждана отстъпка" платформа като PS2. Единственият по-явен проблем е странното решението видимата гиспация да е крайно малка като хора,

търбета и цели сгради изскочат пред вас от нищото без никакъв опит този бразнец ефект да се прикрие. Случва се бразове да се рисулюват на 3 метра от вас и все пак не ги виждате ако не се размърдвате в тиха посока.

Озвучаването също е адски добро. И – най-вече – весело. Крипто и Покс имат редица подговарящо смешни и отмакнати диалози в които се открива къръбаджийството на дребничка извънземен и отчега и Всезнайещ на "мърия" Покс. Всичко – от изключително забавните звуци, които издава разнообразната извънземна техника, до фразите, с които воините си обсъдват съка с излези от лобиите на треторазредни сай фийл кишелета. Музиката тук се състои от менодромични оркестрални теми, напомнящи... изненада – на старите фили за марсианци.

В заключение ще спомена, това което прави *Destroy All Humans!* толкова забавна е в клишираният геймплей, а цялостното усещане от нея, атмосферата и нестандартната гледна точка.

Така че елате смео с мен, за да нарищаме задните на глупавото човечество.

графика	8
Красиви модели на почти всичко на цената на абсурдно място дистанция на виждане	
звук	8
Точно на място	
удоволствието	7
Задавана история, но мисиите и особено бонусите се поддържат	
дизайн	8
Удобно управление, чицостото старание в реалността е похвълно. Можемте на хората малко се повтарят, простиращите са глупавички и тук-тук-тук се срещат бъзове с мисиите	
минуси	
+ Различна позиция във видимата извънземни + Безкрайен поток от бъзови + Също на разрушение е доста удовлетворително	
- Кратка - Екипът става скучен след време	



ПРОИЗВОДИТЕЛ: BAEF РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: MICROSOFT ПЛАТФОРМИ: XBOX
ЖАНР: ACTION-PERPLATFORM САЙТ: [HTTP://WWW.CONKER.COM/](http://WWW.CONKER.COM/)

Conker™ LIVE & RELOADED

The Acid house на Видео игрите!

Автор: Koralsky

Има игри, които те карат да съпремъкваш слушащото се на екрана, други ти носят неописуемо удоволствие, към трети - си просто безразличен. **Conker** не е никој от първите, никој е точно от другите, още по-малко тък е от третите. **Conker** си е просто **Conker** - неразрушим скъпоценен камък, които винаги ще остане в съзнанието на играчите като революционни продукти. Каква да кажем обаче за новата му ренесанса, която се появя преди месец за Xbox? При все штатничните усилия на Rare да ни предоставят достоян наследник на класиката на *Nintendo 64*, англичаните са съпрепарили точно там, където оригиналът беше най-силен, и именно - негово величествено същество. **Live and Reloaded** в никакъв случай не е лоша игра, дори напротив, но напрочиният прибкус на прегорюло би заседнал в съзнанието на всеки що гое кафърен и най-вече - запознат с оригинална игра.

Сокетът на сокетите

Докато 95% от моментните Високо Бюджетни проекти разчитат на смазваща история написана от известен автор, то **Conker** ще те посрещне с начало и съжетно разбитие, които мо-

гат да се родят само в главите на няколкочленен totally degenerat екип от английски футболни запаленици (затълженото фено на *Liverpool*), които между другото се занимава и с гейм-мейкинг. Чуда се откъде да започна? Може би е редно да спомена на първо място, че главният персонаж е един изключително дебила камерица, за която приоритетни са само пределните качествата ѝ, събъданията по баровете и парите, с които може да си осигури споменатата вече пичка. **Conker Live and Reloaded** на практика започва с края на самата игра. Ден по рано, устаратата камерица за пореден път праѓа мили очици по телефон на своята любима, замаскирвайки устроено своят план за здрава пичка с приятелите в съседния бар. След като с напива като руски обущар, малкият камерици гъз, си използваща червата в близост до една полуумряла костенурка и засипва сладострастно под открито небе - играта започва. Поешам го в състояние на болезнен махмурку, а самият ти след този момент ще трибваш да се подгответши с поне една опаковка „Раницидин“, защото следва болезнен смях. Оказва се, че Камериците е преследван от подчинените на краля, които вироchem в пантера. Та, проблемът на края е, че триукраката му маса, коя-



то иззначало е била замислена като четирикрака пръстъка да разсипва скъпоценниот му място. И, от небеса, тој решава, че единствено решението за набомбенити му проблем може да бъде нашум пиньон, който – според пумата – беше бил перфектният заместител на липсвашата четирикрак. Събсем сериозно – това е фабулата на *Conker's Bad Fur Day*. Същото раздълбие е по-безумно от това да видиш сумистична участба в некоактимската дисциплина 100 метра с препятствия. Типичен английски хумор се регуба с откровено просташки (ще) такъв – оптическа характеристика, която може да бъде трупо смилаема за нормалната част от играчите в световен мащаб. Всъщност, на кого му лука за нормалните игри? По-важното е настроещи си да имаш нещо ладно, или да възразяш лайняня топка, или тък да пикаеш върху посетителите на „модерен“ грачесторически клуб, напивайки се преди това почти до пръстък. Не приятелю, не си играл такава игра – беззелационният лидер по парарода съжетно безумие до момента – *Postal* сервише си като документален филм на *Vim Vengerz*. В сравнение със случващото се на екрана в *Bad Fur Day*.

Сок, посок в платформата...

Когато *Conker* направи своя дебют за *Nintendo 64*, изрече, които описваха да съчетат в себе си повече от един жанр бяха машинството. *Conker's Bad Fur Day* през 2000 г. беше свеж полох на разнообразие и разкуреност, който донесе на играча стапнат на Вечна Класика. В дневно време обаче, числеността на хибридените игри е вдигната по гора до гората, а онази присъща на *Conker* от 2000 година свежест се е пранформирала до състояние на невидимост, превърнати *Live and Reloaded* в стандартно заслабие – отново че изиграваш от край до край на-вече зароди желанието да видиш докъде може да силяне правилното ирационално мислене на *Rare*. В *Conker* првите почти всичко, което е възможно да изпълни и във всеки едрият нов *Sonic*, *Mario*, *Ratchet & Clank* или *Tak 2*. Поглъщаш се регубат със стръбва, или забавен тъзак, докато в следващото ниво камерицата ще пръгба да разчита на същите пълни умения. Като си заодорваше за нива, е редно да сломена, че добре познатите ти симии на гумата за поборен рог забавиша пук не възможи. В случаи с *Conker* имаш осромен съйт, от който с напретването на играча разкряши все голяма площ, съответно и нови локации.

Live and Reloaded определено не е лесна ханка за превъзяните гори за едни опитни играчи, но по Всеобщо мнение на хора, които са имали времане даване и с оригиналата на *Nintendo 64*, както и с кашонската му побратим, то Версилията предназначена за земенобраната конзола е осезаемо по-лесна. Одромен пълъсък за играча е голямото многообразие от различни местности, които са обрисувани по едно действително глаголоватайвач начин. Като започнеш от ненатрапчивата земяния в началото, минеш през лайнанто ниво и спешни по целинасочените шеги с никой устра популярни филми на творения (*Матрицата*, *Терминатор*, *Пришълеца* и *Спасяването на Редник Райън*) бърху, които са бъзирани ценни нива. Единичната кампания пръвържда наяде от поредка на 16-17 часа, които по всяка вероятност ще ти се сторят като три, тъй като действително тече с бясно темпо почти през цялото време, а спорадичната намеса на бонити кът-сцени допълнително че гава стимул да продължиш напред. Като минус мозга да изтъква обвърженията ти, „додчата е 2000“, които след покътва на *Jak 3* или *Ratchet & Clank* са меко казано неочаквани в заслание с претенциите на *Live and Reloaded*.

В постройката на геймплея се забелязва и липсата на онзи перфекционизъм, типичен за платформерните творения на Юдки Нака и Шигери Миямото, които пребръща техните творения във Вечни класики. В случаи с продукта на анекдочните играчище ще запомнят по-скоро убийствената мутра на камерицата и безкрайно дебилните кът-сцени с нейно участие, отколкото посок и шутинг елементите.

5 години разработка - за какво?

Ако има нещо, което в римейка на *Bad Fur Day* за *Xbox* да няма база за сравнеие със своя нинтендоски побратим, то това е графичните обработки, които чисто технически извисява *Live and Reloaded* над Всяко едно конзолно заслабие от тази генерация и в много отношения излежаха многоократно по-добре от половината игри разработани за неговия наследник *Xbox 360*. View-mapping и последни шейфърни технологии са прибъдили без да наранят особено стабилния затворен на 30 кадъра за секунда framerate. Феноменален draw-distance и приятно закръглени форми ще те принудят да се замислиши





отново как една проста 700 MHz-ова машина и GeForce от Времето на *Quake III Arena* успява да се справи в подобни графични премести без това да я затормозява особено. На почетното място текстурната изработка впечатлява с детайл, дълреки, че има моменти, в които съмнително започва да напомня за текстурната изработка на своя по-стар предшественик. Музикалното оформление е зловещо – музика от всяка квадрига със звукови възможности от случващото се на екрана – от мелодичен рок до брутален електронен микс в едн клуб. По-важното е, че тя винаги си пасва перфектно с моментния настъп от играта, внасящи поредният плът за израждането на прекрасната атмосфера на *Bad Fur Day*. Актърското озвучаване е кадърно, като впечатлението прави мъничката добродост, че (май) за всички ремили в играта е отговорен един единствен актьор. Ах, посъни ще гамят хубубия ти апарат на всеки десет минути!

В петгодишния период на разработка, *Rare* обаче са сели погни наий-вече над мимичната мултимедий рехик, в който до 16 човека могат да се сражават през *Live* или по *Lan*. За съжаление не ни се отговаря възможността да го изтестваме,

но от западните ни комеги подразбрахме, че при все огромното разнообразие и къртобския труп, който е хърлен за неговата изработка, той е най-голямото разочарование за почитателите на *Conker*. Явно битката между камионци и мечки няма отмукапелената сила на мултимедий творченията на *Bungie*, *ID Software* или *Epic*, а това за изграждането малко по на запад от нас е огромен минус.

Успех или провал?

Няма какво да се лъжем, всички очакват от *Live and Reloaded* да се превърне в апотеоз на хибридените платформени заглавия, но в крайна сметка получихме една страхотна игра, със също стандартизирана за днесното време геймплейна формула, която по подобие на *Doom 3* ще зарадва old-school играчите, които са пропуснали оригиналния *Conker*, но за новото поколение гледища тя не е правилният начин да създават синоними за от геймплейна гледна точка продукт. Изключващи игралната част от цялата конкуренцията съвкупност,

всеки останал елемент изграждащ основата на една качествена игра красноречиво говори за продукт, в който е бложен всичка една важна съставка, необходима за получаването на класика – разбъдено мислене, уникатни персонажи, премателна история и феноменална визуална изработка и озвучаване. *Live and Reloaded* е една от малкото игри, която е побече от наложено да изиграваш не заради нейният начин на игра, а най-вече заради подхода на нейните автори, който ти поднася по едни уникатен начин разбирането на една на пръв поглед простовата платформена

графика	10
Представи!	
звук	9
В кое друго зазадив всички персонажи посват като кардуци, на който са му заси ли попаднат?	
ублекаменност	7
Стандартен начин на игра, който през 2000 година е бил нещо невиждано, но не е днес.	
дизайн	8
Справедливо разбъркане по споделена съвкупност	

омлична	8
+ Феноменална графика	
+ Псувчи!	
+ Най-бончата игра ever!	
плусове	
- Псувчи	
- Най-бончата игра ever!	
- Не опира до никоя степен феноменалните създавания на всички	
- Леко обръщени анимации	
минуси	





LIFESTYLE

YOU HAVE BEEN GHOSTED



СЪДЪРЖАНИЕ

Кино

Противопоставяне

Музика

War of the game babes

Модел Венета Янева
Агенция Xground Models
Фотограф Александър Кацев
Грил Агра Славова
Сесия Gamers' Workshop

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



upcoming



The Brothers Grimm

Противно на потенциалните ти очаквания, братята от заслабянето не са популярните писатели на приказки, а вдама симпатични изманични, които обикноват от град на град и разиграват побобавщи демонични сценки, за да може в последствие да екзорсираят ефектно мястото и да изкарат някоя и друга златна монета. Проблемът уважа, когато вдамата се сблъскват с истинска омахъсана гора и са принуждени да приложат шиментификациите си върху демони, които този път не са картонени.

Дори да оставим настрана магическата красота на Моника Белучи и факта, че всеки убаждаващ се си мъж би следвало да е готов да прогаде родната си майчица, за да се размени с онази жаба, остава обещанието за свеж хумор, стилини ефекти и нова порция от перверзнина на Бузина на Тери Гилъм. С други думи – чакаме с нетърпение и чукаме с възхищение (мислейки си за Моника).



BloodRayne

Във Времена, когато комедиите стават все по-плоски, Уве Бол е нещо като последен бастон на сигурното забавление. В този ред на мисли финалният трейлър на *BloodRayne* е моята лична барабанка в летните жеги, а готовият продукт, в който злокобно ще се излагат Бен Кинесли, Майкъл Медсън, Кристана Локън, Били Зайн, Мишел Родригез, Майк Дейвис и Мийт Лооф ще бъде бълди *мерито* до зимните ни месеци. Бе колосален филм се чака, ако не си схванал метафорите с напитките.

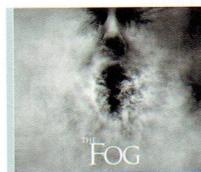


Doom

Самата думичка *Doom* носиaura на толкова сериозен култ за няколко поколения от геймъри, че този филм ще бъде гледан масово дори при потапяна лисса на кинематографични качества. Което – съдейки по този трейлър – всъщност е и жестоката реалност. Всичко е унищожително бутафорно. Чудовищата изглеждат гумени, ефектите са посрещнати, декорът е идиотски, екшънът напомнят за филмите с Долф Лундгрен от осемдесетте. Режисьор на проекта в посъдимия бебя Андрей Бартковски, който за момента ни е наяснал тежки интелектуални трабами с *Ромео трябва да умре* и *Изходни рани*.

Doom по изглежда доста обречен проект, честимо да га кажа...

Сюжетът на филма, прочее, е само бело базиран върху този на играта. Поне според първоначално известяваната информация Марс е заменен с планетата Олувиай, а актьорите изчадия – с мутанти, получени при неуспешен научен експеримент. Май само идята за самотния маринец с голямата пушка (в ролята – Скалата) остава непроменена.



The Fog

Римейк на класическия хорър на Джон Карпентър от 1980 година. Историята разказва за спокоен крайбрежен град, край който при неизяснени обстоятелства пътешества някакъв кораб. Веднага след това из града пълзява и зловещата мъгла от заслабянето. Мъгла, в която се крие нещо ужасяващо...

Слуховете говорят, че преработеният от Кукупър Лейн (*Ядрото*) сценарий бил толкова добър, че продуцентите дали зелена светлина на проекта още след като Видели първите осемнадесет страници. Пък и при положение, че практически всички качествени холивудски хоръри от последните години са римейкове (*Гняв, Предизвестена смърт, Зората на мъртвите*) може пък и от този да се получи нещо.

klасика

Седемте самураи [Shichinin no samurai] (1954)

Пет причини да го определим като култov:

- 1 Курсосава, за бага
- 2 Седемте самураи се счита от специалистите за първия екшън филм от съвременен тип, използваш много от обичайните в момента за жанра сценарии и кинематографични похвати. Като например употребата на каданс в драматичните моменти.
- 3 Курсосава пише пълни досиета за всеки един персонаж, който има реплики в рамките на филма. Въпросът е съдържателните детайли относно начина им на обличане, любими им храни, житейските им истории допреди началото на сценария, най-често им на доборене и каквото още се сетиши. *Нито един* друг японски режисьор до момента не е правил нещо подобно.
- 4 Актюризите, влезли в ролите на единствените трима оцелели самураи – Шиширожи, Кацуширо и Камбеи – всъщност умират първи в реалния живот – Дайзуке Като (през 1975), Исао Кимура (през 1981) и Такаши Шимура (през 1982). Първият загина екранно самурай ток – Минору Чиаки – на живот умира последен – през 1999 година.
- 5 Въщноста факцията във филма не е чак толкова много, колкото очакваш. Курсосава базира основната част от сценария си върху статия за някакъв селце, което наема самураи, за да го защитават.



七人の侍

ре~~бо~~ло



Островът [The Island]

Жанр: фан(ти)а(с)тически екшън

С участието на: Юэн Макгрегър, Скарлет Йохансон, Майкъл Бийн, Стийв Бушеми, Майкъл Кларк Дънкан

Режисьор: Майкъл Бей (Скалата, Армагедон)

Сценарист: Каушън Тредуел Оуен (Beyond Borders)

Официална страница: <http://www.theisland-themovie.com/>

На Майкъл Бей изключително много му се иска да бъде Ригли Скот, но понеже така и не успява да го постигне, колкото и да си върти камерата и да защото в сценария на Тредуел Оуен се долавят поне наченки на някаква идея, което в рамките на жанра бърз, скъп, машабен и безсмислен летен сайд екшън-трилър си е направо постижение. Настоящата лентата би могла да се зарадва гори на рецензентското ми благоразположение, ако не беше станала жертва на най-безумната рекламна кампания на филма, която съм видях от маса време. Защото гореупоменатият проблемък сън идее, който следва да те изненада поне малко в рамките на киносалона, докато съм гризеш индиферентно пуканките и настърчаваш Юэн Макгрегър да изчука Скарлет Йохансон, е разказан по особено тъп начин във всички налични трейлъри, ТиВи спотове, ПУАР материали и каквото там още се сещаш. Докато гледах та, казно с други думи, единственият шанс Островът да ти бъде интересен е да си прекараш последните няколко месеца на която си е отгоре, обсаждайки мандри с пушка на рамо и пишка в потури.

Не е като да ти споделят края на Шесто чувство (то не че на времето рецензирана за филма в „труп“ не беше озаглавена „Мъртъв психиатър помага на малко момче“), но все пак е ядно.

Извън въпросния сценарен обрат имаш клюширан опит за антиутопия, в който антиутопичното е само фон за разточителни, скъпи и съвсем нелоши екшън сцени и промъжън и безбройно тъп въввесенято минутен финал, преди началото на който можеш спокойно да си излезеш от киното. С други думи – типично лятно хитче.

Като бонус получаваш и кратко, но свежо въвбно надиграване на Юэн Макгрегър със самия себе си, но така или иначе смятам, че е крайно време това момче да спре да се излага в глупости. „Шоуто „Дъ юр Дъ Ноузън Уан“, ама докато се плащаше в клозета на Трейнспотинга, а не докато се гориш с хеликоптерите на Бей и крещиш глупости на онова осакатено юменце на фон на Сиджъл лавата.

Рубриката Води: **Snake**



Къщата на восъка [House of Wax]

Жанр: хорър

С участието на: Елиша Къмпърт, Парис Хилтън, Чад Майкъл Мърфи

Режисьор: Джон Колет Серъ (гебът)

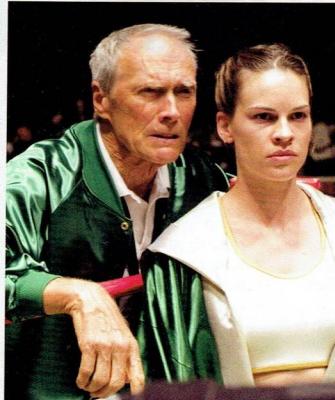
Сценарист: Чад Хейс (маса тв-сериали, сред които и Спасители на плажа)

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

Забележителна основно с химпата си реклами кампания (промо тениски с надпис „On May 6th, Watch Paris Die“) актуалната хорър лента на дебютанта Джон Колет Серъ не може да те изненада с нищо, в нито един от вдига края на скалата – с други думи – нито приятното, нито приятното. Филмът е сравнително свободен ремейк на едноименната хорър класика от 1953 година на Винсънт Прайл в главната роля (на него е кръстен и основният злодей) и разказва за вдига братия психопати, живеещи в забрабен от бога редиек град и превръщащи в живи восъчни фигури нещастници, имали неблагородизумето да преминат от там. В ролята на нещастници в рамките на филма се пропяват шестима американски тийнейджъри, които отиват да гледат какъвът е аматърски футболен мач, само за да се преврънат в стиснат декор в Къщата от заглавието.

Къщата на восъка страда от синдрома на новото *Tekksaco клане* (груба, изненадваща натуралистична и откровено гнусна търва половина и лековата, клюширана и подчинена основно на тичнащите, пищещи и компютърни ефекти вектора, за която човек остава с впечатлението, че са сменили и сценариста и режисьора), но като цяло си е напълно гледаем. Стига да не очакваш нещо бошки какъвът, пък аз си знам, че не си чак толкова наушен.

: 6/10



Момиче за милиони [Million Dollar Baby]

Жанр: драма

С участието на: Хилари Суонк, Клинт Иструу, Морган Фрайман

Режисьор: Клинт Иструу (Реката на тайните, Непростимо)

Сценарист: Пол Хагис (Crash)

Официална страница: <http://milliondollarbabymovie.warnerbros.com/>

Това е вдъвдесет и петият филм, който Клинт Иструу режисира (акамо и петдесет и седмия, в който играе) – свояобразен биопсия, който добрият стар Клинт отпразнува по най-блестящия бъзмокен начин – с една от най-красивите, бълъкли и човешки драми на отминалата година, какамо и с четири оскара, ако сържаш на тази част.

Проектът – започнал с колебливо желание на Анджелика Хъстън да покаже Клинт Иструу на малко, след като се трошала от разказите в сборника *Rope Burns: Stories From the Corner* на търговския боксъс мениджър Еф Екс Тул и излезна се опасно по наклонената плоскост покрай изгърта Сандра Бълок да изиграе Маги Фицджералд –

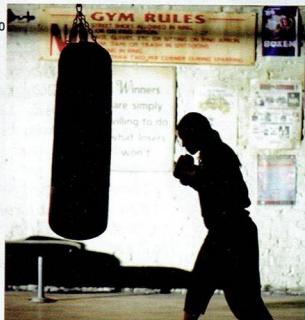
В крайна сметка попада на мястото си – в роцете на Клинт Иструу, който пръвначално смятал просто да изърви ромята на Еди Дърорис.

Иструу за пореден път демонстрира малантата си да разкаже една тъжна житейска история, да пълне разказа си по съёмбата му без да ги постранива, без да търси излишна скандалност или да нагнетява преднамерено тъжни ситуаци.

Момиче за милиони е лентата, на която можеш да си поплачеш тихо и искрено, заради живота – такъв какъвто е – груб, мърсен, жесток и въпреки това зверски краси и неустоимо привлекателен.

Не се подвеждай по плаката – това не е филм за бокса, а за пътя напред. За оцеляването. За любовта. За достойнството. За поредния удар на сърцето.

Mo Chuisle



: 8/10

Чарли и шоколадовата фабрика [Charlie and the Chocolate Factory]

Жанр: бърътъновски

С участието на: Джони Деп, Фредри Хаймор, Хелена Бонъм Карпър, Кристофър Лий, Ноа Тейлър, Диън Рой

Режисьор: Тим Бъртън (Голямата риба, Слийти Холоу, Батман, Ножицъръкът Едуард)

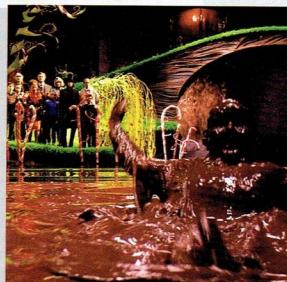
Сценарист: Джон Огъст (Голяма риба, Ангелите на Чарли 1&2, Дадай!), по роман на Роалд Да

Официална страница: <http://chocolatefactorymovie.warnerbros.com/>

С този филм са съврзани имената на поне трима души, за които определено „гени“ не е никак пресисено – Тим Бъртън (режисьор), Дани Елфман (композитор) и Джони Деп (актьор). В контекста на това разкритие фактът, че Чарли и шоколадовата фабрика е любимата ми кино-приказка за сезона надали ще ме изненада особено. Без да постига класата на предишната бърътънова лента – Голямата риба – но и без да си поставя добрии високи цели, Чарли е свеж, ослепително визуален, оптимистичен, весел и закономерно алетилен разказ за на-бърътънската шоколадова фабрика в света.

Не знам как точно звучи литературният оригинал на Даl, но във филмовия си вариант Чарли и шоколадовата фабрика е истерично видение, което би могло да се роди само в разбихреното воображение на Тим Бъртън – детето-барб на холивуд, което никога няма да порасне: феерия от цветове и звуци, пърсени с чупка мрак и мъничко злобна перверзия; уникатен гоблен от емоции, в чиято многогласност можеш лесно да загубиш здравия си разум сред изкачвашите се взаимно образи и външения. А когато преградата на святите този здрав разум бъде срината остава еднинствено чистото забавление и наинвата рагост от проблемите в станицата на шоколада ти златен билет.

Он мен се очаква единствено да ти обърна специално внимание върху поредната неочевешка екрания изява на Деп и свежите вокални изяви на Дани Елфман (който лично изпълнява всички налични песни), какамо и да те приканя утъшиб до пристъпи през портите на Фабриката. Няма да съжаляваш.



: 8/10



По-суетният пол:

мъжете

Аааааааааааа, не отива на добре тая работа. Тий си рекох, когато Фриманът благоволи да ме извести по някое си време на месеца какво все пак иска да пиша. Само наум си го казах, де, щом то ми се стори доста нервен. Бред, ёкак си, все жени и мъже ли ще пропълвоставяме тутка, мааму, то на „Космополитън“ запричина тутка. И аз, разбира се, пак съм набутана в неособено привлекателния капъл на бясна и мускулеста феминистка, дето се предполага, че ежечасно брига ери и като види мъж - подвръща.

Освен ако не взема да... Ама хайде, друга път...

либеро.

Май не разбра - говоря примерно.
Бъсурт

Нужно е, смятам аз, да се уговорим с теб още в началото, Бакалов, че същността не се изчертва с времето, прекарано пред огледалото в опити да се поизправи нацрънените от природата или времето фейд, или тък дребните телесни, гравиращи стерилизи естетски поглез, несъответствия. О, бъденини са най-нито форми. Суета е перманентният стремеж към себеизтъкане. Търсеноето на чукото ободрение и острата реакция към чукото неодобрение. Амбициите за интелектуално предвъзходство. Синдромът на старалепното прикриване на най-незначимите гори характеристики негъзи и недъгчета.

Достойността за академична награда

старание да градим в чуждите съзнания прещизно премислен и конституиран образ на самите себе си. Суетата донякъде е обратната страна на комплексите. Но дали по-добрата страна?

Ако говорим за тясната дефиниция на суетата, за неяната външна изява, т.е. грижите за бодито и фейд, избы съмнение в, че по-суетни сме имените. Макар че чурам колко време прекараха точно ти пред огледалото... но да не издребняваме.

Нека, от любов към словесните престреки и за да се пълзне по-гладко спора, да допуснем хипотетично обективността на популярния мъжки лад, че жените са кухи като градински лейки. И поради тази си очевидна тъпота те се нуждаят от фундамент, от никаква онтологическа плоскост, на която да са оправат екзистенциалната патерика и оттам напатък да кратят към нещо си. Към изграждането на характер, примерно. Да, суетата би могла да бъде идеален кофраж, но суетни ли са жените всъщност?

И възмаме знаем, Бакалов, че жената се е отпала върху крестното изпитание да подобри благородната визия заради насадените й комплекси от сощума като цяло, и от мъжете - в частност. А незабитното да самоочувствие иде още откакто аскетичен апостол запатими прижилио историиката за оня незрял субект Adam и преекспонираното му ребро.

Но защо тази липса на амбиции и самоучувствие да не е прекрасна. Ти ни отрежда автоматично да си втория план, вторите шигули, кордебалета, тези, от които никой не очаква нищо особено. Перфектната схема: няма очаквания - няма разочарования. Слава Богу, все още живеем в мъжкото общество, в прекрасния свят, в който мъж е разнозначно на доминанта. Избрали

сте си да бъдете по-сина и по-умни пол - ами бъдете. Благородството задържало, знаеш.

Пък от нас, жените, не се очаква да сме кой знае колко сили, нито тъкък знае колко умни. Че защо ни е тогава да се напълваме. И гай да се говорим така занапред. Ако мимоходом, ѝ та, да ѝзвърши приказката, взема да ги сподели някак интелектуални претенции, презримо да съвеш устни: „Хъм, съде амбициозна задача си е поставил това, нищо и никакво мутирало ребро...“

Пепелника е пред теб, зимади си фътъочки, танцуващ с бъвчи, къмчи къмчи, мъмчи
Бъсурт

Цял живот може да изтече между простиите във вариации на упонемането, а и на това, което идне:

Ма ба, мила, тъба се иска от тебе. За какви интелектуални имплизии си мечтаеш, каква ми ти картираше ще ми правиш ти, къде отиваш с това малко мозъче, мисловна Пепелница. Я си ходи на пегукюре и ноктопластика, работи върху мускулите на бедрата, сливъв си антицелулитната програмка и се обезкосмийвай ребоби. И си затваряй голямата уста, че наиш...

Ти остави другоето, Бакалов, ами на мен влез да ми харесда.

Ако надникнем зад фасадата на бъншината суета - ще го побоядим пак - мъжете задават визията на жената до тях. Да е с изгрядна фасада, секси бельо, чампата може некое силиконче. Ако имаше как и краката да си уздържаламе...

Но нашия лъскав фейс обслужва вашата суета, Димитров. Ние сме трофеи, дето си го закачвате на темотния стълб пред типито и цялото племе да искат

език и му се любуда. Ние сме вашата транскультурна алозия на разноцветните индийски пера.

Бъха, ѹха, леко не кашляй, ще са задавши с някоя рима, качи ми се на жаргон!

Бъсурт

Меко и лежерно фамската суета се пълзга като коприна по мялото. Обръща заблътената му подвръхност, но стига единствено до бъншината част на епидермиса.

Мъжката суета, обратно, е инсайдна. Тя извърти отбътре, прорязва костите, като скапел преминала през мускулите и меките тъкани, да излезе на бял светът.

Суетата - есенцията на мъжкото битие. Движещата сила на всички Ваши мисли и постъпъци. Във всеки от вас по всяко време - от тървото кафе сутрин, до последната чашка вечер - се крие пъстроцветен малък паун, който прери отшакти си и иска да се бъде посрещнат от света. С алодисменти.

Маниакална в мъжката суетност. Вие, приятелю, не можете просто да сте. Не, вие трябва да сте по-умните, по-успешните, по-богатите, по-силните, по-избръкливите. Да имате най-престижната работа. Да притежавате най-лъскавата кола. Да бъдете с най-красивата жена. Няма да изброявам повече, подобна лнтания е напълно излишна. Тази албия в мотивационните Ви перпуруми мобилие. Лъскавата му страна.

Обратната страна на Луната, тъмната половина на егоцентрична мъжки анимус е патологична страх от превал. Историчното ужас от неодобрение, който разляга психиката ви така, както раковите метастази разляжат мялото.

МЪЖЕТЕ

Жените

Първи, втори, трети ден аз съм в недоумение!

Не искам да живея повече с това съмнение!

Пак те

Често казано, Миланова, вашето по-достоверяване леко ме обирка. Когато прочее не в едък токът изненадващо, защото онзи иначе извънредно тъл филм с Мел Гибън разяснява кристално ясно, че единствените начин да разбереш какво искат (да кажем) жените е да им прочетеш мислите. Но гори и в този случай успехат не в особено гарантито.

Пребъртам онова особено удобно коленце на мишката до началото на страничата... „Сути“ си пише. Пребъртам обратно до края на текста... присвивам леко очи, че снощи с колегата Макс злоупотребявам с висококланови спортивни напитки и леко нюдовизам с мялото около 8 момента... „Вие прибъба да сте по-умните, по-пълните, по-бодигите, по-сините, по-избръклийте“. Да имате над-престижната работа. Да притежавате над-лъскавата кожа. Да бъдете с най-красивата жена.“

Колкото и да злоупотребям със смисловите граници на съществителното, около което се забърза гружецкият ни спор, никак не видкам начин значението му да се приложи с един дамски по-външно звучана сума: „Амбиция“. Тоба да искаш да си нещо повече, откъзбайки просто га си мила моя, в движещата сила на Еволюшиата. Когато тук ѝ ети такъв особено въжен процес, забърташ коленето на битмето. И да прекрачиш към следващото й спрало не е като да си пуснеш египетора в сграда супри.

Да, аз искам пред Всяко прилагателно от резонето на живота ми да може да биде прикачена по всяка частница „най-“, преди Черната Вестителка да отпърне на слепещата страница и хората започнат да говорят добре или нищо за мен. Да, искам да имам най-красивата жена и да изкажъв с нея най-красивата любов на света, искам да имам над-добрата работа и да достигна до абсолютния връх на каривата си, искам да имам над-лъскавата кожа, над-големия телевизор, над-стремяното и избръкливо мяло, искам да имам над-неподплатимата интелектуална библиотека от знания... искам, разбираш ли. И се боря ежедневно за постигането на

всичко това. Няма да се задоволя с нищо по-малко от бъсчио.

И ако това е твоята представа за суета, скъпа, можеш да ме счита за най-суетнича човек в живота си. И да съм гъвкавски горд с този факт.

Выбратори, банкомати, да не би да ме виде да возя жена ти с Мазерати или със Голф ергичика, иска и Бербати да я клати.

Иак ти

Както аз ги видяхам нещата, Миланова, има един проблем с вас – така любимите ни жени – и ситуацията с постявянето ви в ролята на билбами професии, която шипаша усръжибо, сплескавайки ми нүждата да го правя аз. Но прегу да пропъжа ще те помоля да излезеш за секунда от ролта на блсна и мускулеста феминистка, дето се предполага, че ежечасно виждаши гири и като види мъж – побърши, за да си поизогвийши, като разумни хора.

Спорен е въпростът дали става дума за ситуацията, в която ви е поставила самата ви природа или за синдром на общество. В кое то живеем, но все жените имате лошия (или тъкъм добър, зависи от гледната точка) набик да се изпълвате, лъснете и да се изпълностат дено на рафта във виртуалния магазин на живота, приближайки вниманието на по-добри купувач с добре премерени реклами изречения и над-вече с визия. Знаеш как е – самката призяла винимато козината си, завишава старательно пуквостта на пръстите и извършва си опашка, подълъга крънично отражението си в близкото езерце и пристъпва крака напред, за да бъде забелязана, харесана и осеменена от най-големия мъжкар. В краина сметките постигнато на бест-оф по гени също е много въжен момент от свещата оазис еволюция, която за втори път намира място в гвалота ни.

И тук стигаме до синдрома на Бербати, ако злоупотребим още малко с лириките на Хазрата: от мъжа се иска просто да бъде преустая, да се вложи в амбиции си и да намери силы да ги оствърши, за да бъде мъжкарят (добрите външни вид в бонус, но нищо повече – определящият пътят си остава вече споменатият сбор от „най-“ частици); от жената – да се приведе в максимално добро търпение вид, за да стане жената на мъжкаря. Вече помолих да не разтягаме

излишно понятието – когато говорим за суета имаме предвид именно висенето пред огледалото наши? Второръчното вид

Бъднишни вид.

Да не мислиши, че Шон Конъри, Клинт Иструм, Джак Никълсън или Хън Хефнер са пурят стварческите петна и сърдати космите по присъсватите си шкембета, за да чукат лъснати до блясък тийнейджърки?

Обществото, каквото има тук наоколо е конфузно

Гледам външо. Рибите за Никиунден винаги нещастни

Цял живот са расли, въпреки това са малки.

Да, именно - те

Въсъщност проблема не е в попадането на стариана окапокбата да бъде максимални примиливи. Глащещо спава, когато винимата на окапокбата се стара да компенсира качеството на съфърдането.

Именно компиксите водят до суета, Миланова.

И докато прекрасните ѝ мудици и изящните ѝ тема са отразяват в огледалото, в критично присъсватите ви очи се отразява вашата неувереност в самите себе си.

Увереният в себе си човек знае своято място в пъзела на живота и бърки згръб юзрите на живота си. Той никма нүжда от чуждите възприятия, за да изгради образа за себе си.

Права си, суета е перманентният спремеж към себеподържане.

Търсенето на чуждото ободрение и острата реакция към чуждото неободрение. Помнини ли как изпиши, когато намекаха за нарасналини ти задник? А знаеш ли аз с какво индиферентно задобърство се гала по шкембето?

Вие Жените непрестанно се опитвате да бъдете нещо повече без гори и за миг да ги хримите, че може би сте нещо повече. Не ми се сърди, но разликата между нас и вас е, че ние се стремим да постигнем, докато вие се стремите да докажете. Имате непрестанната нүжда да се гоказвате, изгадайки, че наистина си нямате идея коя сте. Обръкани жени, на границата между старото и новото, вкопчени в инстинктите си.

устремени към еманципацията, загубили мястото си на slab пол в уни-секс хаос, неспособни да бъдете силен пол, поради ред причини, за които си говорихме и миналият.

Дори и в рамките на настоящите съвременни можеш да видиш разликата между разположената ти тирада, целяща да докаже на света – не – на самата теб – правдата на тезата ти. Докато аз целищтво си заляжам, качи крака на борбота си и пропътвайки се мързеливо към кенчето си биричка.

Ако службата не го изискваше изобщо нямаш да си гадаш зор и да пиша тези глупости. Аз знам, че съм прав и имам нужда да го покажам на никого. Така сме ние нъжете...

Беби, моля те прости ми, изпил съм 5 мастички...

Знаеш си...

Уф, май станах малко груб, моля те, не обръщай внимание на интелиектуалните ми бръзделения, скъла. Знаеш, че обичам, какога си красива за мен. Да ти подам очната линия?

Snake



War of the Game Babes

Подбралац, описали и изпитали онанистично в условия близки до бойните: Snake & Freeman



Рейн
От кога: BloodRayne 1&2
Невиждано красива. Literally.



Лин
От кога: Jade Empire
Прекрасна като разъфика вишнев вятър.



Жената комка
От кога: Catwoman
Кой обича вниманието на макомисто „и играта, която дивелигантата Хам бери мърка в ухото ти?“



Зоберин (Магьосницата)
От кога: Diablo 2
„Знеш ли какви пози ми хръмваш, кат съдам тези шпагати, аmina?“



Konoko
От кога: Oni
Знеш ли какви пози ми хръмваш, кат съдам тези шпагати, аmina?“



Мишина
От кога: Mortal Kombat
Награди ми фаталити, бейбие!



Mona Cäck
От кога: Max Payne
Симпатията на една гомина, тъкъв и истинска любов... и на хубавите, сплеснати шици.



Доктор Алис МакНийт
От кога: Ground Control 2
Нека пъкотам ми бебе тъбъта спрятанческа карма тази нощ.

VS

VS

VS

VS



VS

VS

VS

VS



Кара Крофт
От кога: Tomb Raider series
Он близо десет години на върха на славата и в същността на.



Айви
От кога: Soul Calibur 2
Умирам в неспособността си да удари таква жена.



Лару
От кога: Devil May Cry 3
Изобщо не сме преговаряли, че съществува от ученическа униформа и сигантска базука може да бъде толкова безбъдкашо.



Ната
От кога: Fallout: Brotherhood of Steel
Кои каза, че ядреният апокалипсис е умишка блсико красива?



Аула
От кога: Lila series
Олицетворение на виртуалния секс.



Джоуи
От кога: Heavy Metal FAKK
Не обожаваме и да се разсъбечим със себе си и не съм сигурна че играта също търбяло рано?



Бони Райн
От кога: The Longest Journey
Пазителката на джакса определила ме изважда от работодача с вода си.



Карина
Избрънка и те от капитана за Unreal, нереаги.

Какво: Ултимативното съревнование на ол-тайм гейм красавиците.

Къде: драгадж ако не в най-мъжественото гейм издаване на българския пазар? Демек – при нас.

Как: С твоя помощ. Чрез писма и имейли до познатите реални и виртуални пощенки купиш трябва да избереш победителката във всеки от двубоята. Така от всяка осмица ще бъдат излечени четири

чичари, които ще преминат в следващия кръг от съревнованието. Докато твоят избор не определи най-красивата виртуална жена на всички времена. В бобъка трябва още този месец да гадеш своято предположение за крайната победителка. Поради причини, изяснени в долната графа.

Зашто: Защото глама от гласуващите всеки месец

ще получат специални награди. А потенциалният пророк, който успее да определи победителката от сега ще получи търбъре специална награда.

Друго: В края на съревнованието ще пуснем плакат с победителката, която да иззари стаята ти, офиса, клозета или където там смяташ да го очакиш.

Колко пъти: Докато съвршим. С класацията, това



ЕЛЕКТРА
Он къде: SIN
Греховната красавица!



ГоЛГОСТКАМА
Он къде: Dungeon Keeper 2
Саго-мазо бъсчета на подземето. Би ли ни наказа, бихме настинка пошипчата.



РИН
Он къде: Drakan
Влязаше едно предимство във това да бъеше гладък. Би ли покажда и мен?



БАСТИМА ШАН
Он къде: KOTOR
Май силата е със теб!



САРА КЕРИГАН
Он къде: Starcraft
Нека силата ми бъде твоята стратегическа карта тази нощ!



ДЖИН ВАЙНСТАЙН
Он къде: Resident Evil 3

Как да не се зомбира човек?



КАЙЛИНА
Он къде: Prince of Persia 2: Warrior Within
Моника Белучи загадувай?
Не знам да пъхвате, но шоукото ми време е твое.



АНДИКА
Он къде: Psychotix

Психотик и нас, спокойно.

VS

VS

VS

VS



VS

VS

VS

VS



КЕИРА НАЙТЛЕЙ
Он къде: N.O.L.F. 1 & 2
Хайде да поизпиташа място и мен. А съм твоята НАМЯЛКА!



АЛЮША ГЛЯВА
Он къде: Silent Hill: The Room
Известа да си мъжества ми гонага, гори и ако се налага да живея в демонична страна.



АЯ
Он къде: Stolen
Открадна сърцата ни, бъдете ли описани на произвеждането на играта ѝ, да и преводът.



ЖАНЕТ ТЕРАЗА
Он къде: Vampire the Masquerade: Bloodlines
Сексът с шизофреника брои ли се за троица?



НОВА
Он къде: StarCraft: Ghost
Наистина все още неродена виртуална любомърка.



КРИСТИ МОНРОИ
Он къде: Tekken
Виждате ли в един FAO комбинирана от бутони, с която да ме хвърляш в леглото си.



БРУК БЪРРИ
Он къде: NFSU 2
Как да не подпишиш гума-тата като такава жена ти държи флаг?



ЮНА
Он къде: Final Fantasy X-2

С появата си този брой най-вероятно ще забавя някъде по морето. Ако пък не ще е неубодно, можете да се похвалите, че така е и с предишните гв. Какъвто и да е в вашият учебен обред, правилната локация, по Европски лици, в Карибите. Може и да не е търбуврагун компас, които ежедневно е от онзи, който никой не споделя с родителите си, но защо пък там вече забиха си преподат на според епни от настол-гемплеири при поклонизаци на миналия век.

По свету

у нас

И така, амбициозният каварненски лайн-ъп безспорно се запомни с Deep Purple, които събраха на градския стадион публика в размер, достатъчен може би само на концерти на Ку-Ку Бенг или, разбира се, Азис. 16 000 ръбаха като едно бъчено "Smoke On The Water" и Вероийно побеждат от тях скора няма да участват отново в подобно мероприятие. Освен ако Scorpions, след цялото напрежение около краятата дават на концерта - 16.00, не се очакват още по-аптактивни

пръсквайки неприятния мирис на забравени Великденски яйца върху този жанр изобщо, Iron Maiden в крайна сметка печелят, защото това са истинска реклама, а The Osbournes не знаят какво са причиниха...

Ето на, в Ozzyfest се дънят, а амбициите на българските промоутъри дават резултат, при това почти небероятен (или може би случаен). С една дума - Korn - 8.09, Фестивала. С още една - Mizer - 25.09, Военен клуб. С две - Paradise Lost - Христо Ботев. Страна ли пума за Korn?

На 21.08 стартира светодното турне на **Rolling Stones**. Може би последно, а може би поредно, то е наречено на новия албум на Muk, Кийт и Со. „A Bigger Bang“, който се очаква в началото на септември. Друга британска група – нестандартистите **Supergrass**, също имат нов албум. Датата на първата му варваря в забависмос от континента, но изпревърва есената. Месец по-късно се очаква нещо съвсем различно, може би защото е немско – **Rammstein**, експанзионът на култова „Reise, Reise“ – (Vol. 2), в CALL – ню албум от **Live**. Вероятно като препроклонен подарък, а вече в 8 България – **Staind**, „Chapter V“ записан с продуцент на Tool и Mudvayne David Bottrill.

Край, край! Стига с този рок. Въпреки че егун Джагър или Уейланг ще си отидат с песен на уста, гокамо Eminem рухна. След като отмени турнето си в Европа, той влезе в болница с диагноза, сходна с оная на Elvis.

Това лято в Карабна бяха още **Ronnie James Dio**, **Axel Rudi Pell**, **Masterplan**, **Destruction**, **Victory**, **Accept**, **Gammara Ray**...А в гостовина нищо чудно да го щагат **Whitesnake** и/или **Iron Maiden**, както му се иска на кметът на града.

Тук поне последните няма да ги замерят с капачки и яйца... О, га, това им се случи, и то на Ozzfest. Теории има много, последствията също - реномето на един от най-популярните метър фестивали е съсипано, раз-

Всем хв.

Техният сънародник, макар и вероятно не най-добрият им приятел, но гори по-известен от тях – Robbie Williams, също е на линия. „Intensive Care“ ще излезе в края на октомври, в това число и у нас. Неспособен на скромност, Роби ще направи такава промоция, че като нишо Stones вече са пропуснати.

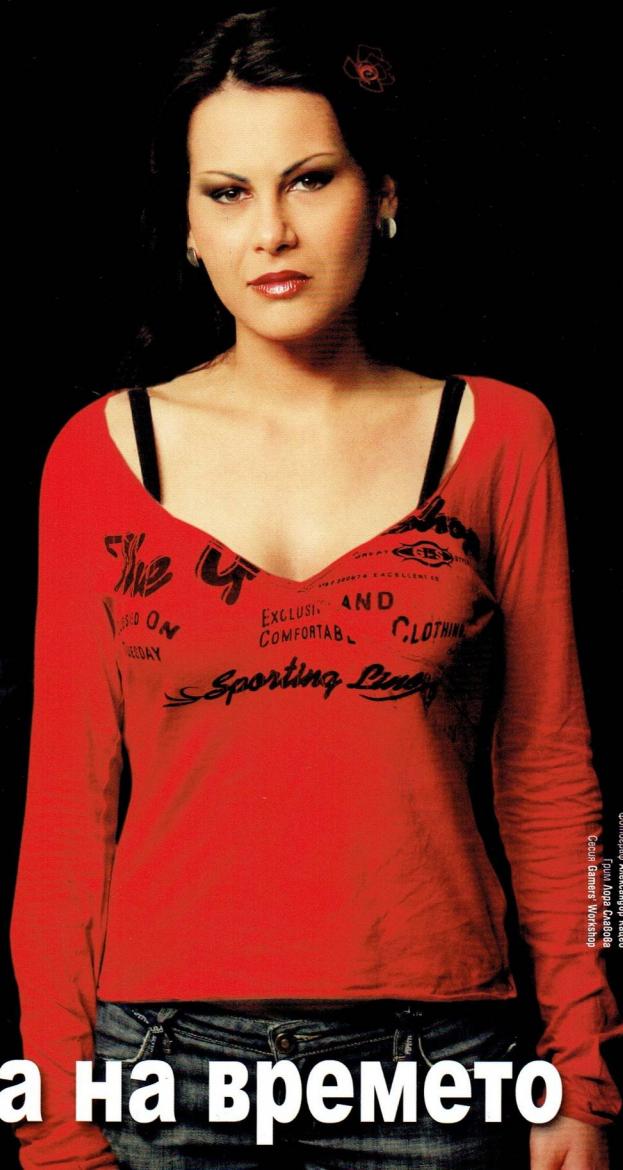
Рабносметката май е ясна. Британците Владеят. Отново. Ако не бяха **Green Day**, щеше да е притеснително, но Въпросните имат токува много номинации за какви ли не награди, в това число 8 (!) за MTV, че чак е неподобично. Моля, моля – **Green Day** са първ.

Но каквото е числото 8 пред 52, при това албума! А той съвсем не е ядро. Учителят на Pearl Jam **Neal Young** има какво още да каже и го прави с „Prairie Wind“. **Depeche Mode** също прозовороха, но никой не послуша и тяхната „Precious“, пилотен сингъл от „Playing The Angel“, измече в Интернет. Засега останалите тръка-ве, които ще се появят в албума през октомври, не са обезврежани, но кой ще знае.





STUFF



СЪДЪРЖАНИЕ

- 3 | Интернет
- 4 | HardwareBG.com
- 8 | ПИСМА

присъдата на времето

Megan, Евелина, Евелина
©Omniprint Абрамян, Арутюнян, Мартиросян
Григор, Александра, Ален
Georgi Ganchev Workshop

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

Специални условия
за интернет клубове



INTERBG.COM

ЗА ЕДИН ПО-БЪРЗ 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

HONOROLA

ЩО ДА КАЖЕТЕ

PHONOROLA
Нещо да кажете

-75%

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

10 лв

www.phonorola.com

INTERBG.COM

Специални условия
за интернет клубове

INTERBG.COM
Internet and Telecommunication company

Инфо център:
02 / 48 08 600

PHONOROLA
Нещо да кажете

-75%

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

40 лв

www.phonorola.com

INTERBG.COM

Нов номер за достъпът:
02 / 48 08 496

5 лв

10 лв

20 лв

40 лв

МРЕЖОВИ ПОТАЙНОСТИ

Автор: Koralsky



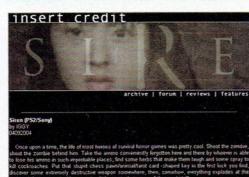
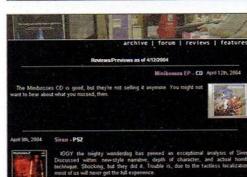
реподлагам, че често посещаваш гейм портал като GameSpot, IGN и GameSpy и в повечето случаи си доволен от съдържанието, което предлагат те. Във фирмата ми пространство обаче съществуват и такива играчки сайтове, по които все още се хвърлят къртобски труп на дънче заради цената. Други пък продължават да бъдат напълно безплатни въпреки ексклузивната информация, която придобиват преди всички останали. В този број ще ти представим по един представител на последните геи каси, които са всичко друго, но не и комерсиални, по начина, по които повечето хора възприемат комерса.

www.kikizo.com

Изключително странно име за английски сайт, който се занимава основно с видео игри, но тук запомниши ли го, странната дума ще засене в съзнанието ти, поне докато наричаш себе си играч. В Kikizo ще откриеш информация касаща всяка една конзола от последна генерация, както и изчерпателни ревюта и преводи на почти всяка една, сътруща с изра за съвременното поколение конзоли. Аничанчанти не са забравили и новата генерация машини – като се започне от мънишите PSP и Nintendo DS и се спусне до големите им братовхи като Xbox 360, PS3 и Revolution на Nintendo. Не е пропуснат и добрият стар компютър.

В Kikizo.com също сътрува и доста кадърно списана кино рубрика, която е почти неотмътна част от почти всяка уважаваша себе си игрална месия, била тя книжка или онлайн. Като всеки гейм портал, който желае да привлече реклами различна от тази на издавателите на раздѣлителен софтуер, и www.kikizo.com подобрява задължителната за целта рубрика babes, в която полуголи нагадени како разнообразяват ежедневието на почти всеки невърстен, а и не само играч. Най-голямата сила на Kikizo обаче са интървюта. Почти всеки ден анализираните български тауки са едни от най-големите личности в германската индустрия, а това разбъркът по едни обективно добър начин цялостната построика на сайта, която сама по себе си не е нищо особено. Дизайнът също не блести с кой знае какъв стил, но тък поне е практичен и ширенчък. Другият главен плюс на Kikizo е, че съдържанието му – еклузивни филмчета, интервюта и снимки са все още напълно безплатни, за разлика от подобен кънгент в IGN и GameSpot. Еквънтът на web-a е съставен от хора, които са работили за книжната английска игрална преса, а това им е изградило върхъци, чрез които в момента те представят в много случаи информацията преди всички останали. Аха, и Адам Дор е тамърде голям!

The screenshots show the Kikizo homepage with various game reviews (e.g., 'The Legend of Zelda: Ocarina of Time', 'Metal Gear Solid 3: Snake Eater', 'Sakayuchi'), a forum section, and a news feed. The design is cluttered with many small images and text snippets.



<http://www.insertcredit.com/>

Ако трябва да има сайт, който най-добре да се охарактеризира с понятието hard-core, то настоящият е идеалният пример за таубъ. Със своя изключително неприветлив дизайн и елементарна построика, insertcredit наставя асоциации за страница създавана от хора прохождащи само в web дизайна, но и в игралната индустрия. Отвръщи ли се от првоначалния шок обаче, и значеш гаден материал, то на секундата ще разбереш, че римяните са били прави на времето – читателството е важно читателю. На пръстите на едната ми ръка са броят страници с игрови дисекции на подобно ниво. Говорим за ревюта, които разперуващат на съставните им части гори най-големите залавия. С пет ревюта insertcredit, ние можем да запълним цялото списание – съвсем сериозно. Feature частта на пъчовете от „пуни монетата“ също е смазваща атрактивна, като тематиката в тяхната форма е стриктно свързана с игралната индустрия, go lifestyle макава. www.insertcredit.com е абсолютно задължителен сайт за играч, който тръси същността на гейминга и разглежда индустрията като начин на живот! Разследвай го и ти, като начин да обогатиш общата с играла култура до необити висини, а след това се включи в същата форумна комуна, която се създала около отговорните за това райско за hard-core играчите място. Амин!

Охлаждане на компютър със сънчогледово олио!

Tрадиционното охлаждане с въздух, и гори по-нетипично – с вода или фреон, са ни вече познати и не са интересни. В тъкъв случай, защо да не проблеми нещо ново? Какво ще кажете за компютър изцяло (или почти) попечен в сънчогледово олио? Откачен ли е? Значи е точно като за нас.

Речено – стирено. Какво ни трябва? Малко старти неизползвани хардуерни компоненти, кутия от пакетас и олио... Lots of Oil!

Ще изпредвля малко събитията, за да видим каква е стана компютър в крайна сметка. Че и тръгна даже. Че и не се изтърки, а си функционираше съвсем нормално.

Което го отчитаме като по-голям успех, отколкото може би е на пръв поглед, защото подобни проекти за тънко поптапане на хардуера са доста голяма рискова, гори и на запад, а на нас ни беше първи опит. Предполагаме, че и на вас ще ще бъде интересно да научите повече подробности за това начинание и начина, по който беше осъществено, затова ще се върна към началото.

Зашо сънчогледово олио?

Необходимо ни беше лесно достъпна течност, която да не е скъпа и, най-вече – да е диелектрик, материал, който не провежда електричество. Последното е най-важното условие по съсем разбираеми причини, предвид факта, че всички части ще са поптени, а по тях все така тече ток.

Сънчогледово олио отоваряне на всички изисквания – можеш да си го купиш от магазина, не е чак толкова скъпо и е достатъчно добър диелектрик за 12V напрежение на поптението компоненти (въпреки че не е проблем да

се попоти и захранващият блок, не е препоръчано да го правиш). Недостатък е високият му високотемпературен коффициент на създаване по-високо съпротивление на въздушните съединения (перфекта на охладителя на процесора, например) и това, че е ограничен продукт, чиито диелектрични характеристики се влошават с времето (в следствие от окисяването му при контакти с въздух). Процесът по окисяване може да бъде допълнително подпомогнат от попадането на метални фини (особено мед). Висока темплина и силна светлина. При това положение моментално отпада идеята за използване на медна кутия, както и за менен радиатор за охлаждане на процесора или друг чип. Най-добратата възможност за метална кутия би била изработката от стомана или използването на пакетас или стъкло (обикновен кварцарум, например; остана само да научим рибките да живеят в сънчогледово среда и ще получим настинка екстравагантна машина). Спръхните се на пакетаслабосия варианти, тъй като нийк от коментите не покърта да пожертва домашните си любими си името на каузата.

Кутията

За изработката ѝ използвахме 2 обикновени пакетасови плоскости с размери 50x50cm и дебелина 3mm. Изрязахме стенината на бъбещата кутия, така че да слободим от тях паралелепипед с квадратна основа от 32x32cm и височина 18cm.

В крайна сметка, след като веднъж се наложи да сменим лепилото с по-добро и да разглобим готовата кутия заради появата на теч, операцията завърши благополучно и беше си имахме нужната за целищте ни пакетаслабоса „баня“.

Хардуерът

За тестовата система се спрямихе на следния хардуер:

- Еник 8RDA revision 2.1 (socket A)
- Duron 700 MHz (7100), Spitfire ядро
- Glaciotech SilverBreeze III CPU охладител
- Albatron S210P видеокарта (пасивно охлаждане)
- 256MB DDR333 памет
- 40 GB Maxtor DiamondMax 8, RATA, 2MB
- 50GB ACER CD-ROM
- 802.11b PCI wireless карта (Realtek чип)
- 400W DTK захранване

Както се видя, искаме да създадем система, подобна между ниски и среден клас, достатъчна, за да се спре добре с нормална работа по Windows XP. Особен чисто финансова гледна точка, основна причина за избора е че никък клас компютри не обективно концепцията по-доброто.

В списъка липсва монитор, клавиатура и мишка, защото за търбовната система ще използваме Remote Admin за достъп до поптения компютър пред безжичната мрежова карта.

В случаи, че нийк от вас некога реши да прави подобен експеримент, ше му напомним, че е задължително да има напоенна, като ще отнема токина от процесора като окото, както и да постави радиатор върху картата. След като е настъпи пермопласти, радиаторът ще са му пукни и никоя допълнителна пластмасова крачета, които да постапи на държателя, ще ги преобрази допира директно в дъното на кутията и под нея свободно да преминава око то.

Софтуерът

Необходим софтуер

- Windows XP Pro SP2
- RealVNC - за отдалечено управление на компютъра
- RivaTuner - за обвръзкането на видеокартата
- CPU-Z - за наблюдение на параметрите на процесора при работа в нормално и отвързано състояние
- Motherboard Monitor - за следене на актуалните температури и напрежения
- Prime95 - за напомняране на процесора на максимум
- 3DMark 2001SE - за напомняране на видеокартата

Имаме, кутия, хардуер с инсталирани базов софтуер, време е да инсталирате и операционната система и допълнителния софтуер. След това трябва да настроите безжичната въръзка, да укажем в настройките да се събрза автоматично към рутера при наличното на сиенал, за да може веднага след зареждането на операционната система да се свърши. Във вързка с компютъра през VNC-то. Когато сме готови с безжичната въръзка, конфигурираме и RealVNC сървъра с изпровербани вързката с него. Време е да съглобиме.

Инсталацията

Най-напред поставяме на дъното пакетасовите крачета. Върху тях полагаме дънната плакта. На нея е поставен само процесор и охладител върху него. В задната част на дъното остават няколко санитиметра празно пространство, предвидено за конекторите, които ще бъдат вклучани отзад, въпреки че за първия етап на проекта в задната част ще бъде разположен само кабелът за антена на безжичната мрежова карта. Това, което трябва да остане извън око то, е: твърдият диск, CD-ROM-ът и захранването (принципно би могло, но не е препоръчано, заради по-високото възходящо напрежение).

За всички лобители на експериментите – не забравяйте преди да попотите дъното да съвржате с пребъръчвател, излизаш извън кутията, така че да е удобно стартърите и изключвателите на компютъра. Защото стандартната процедура за това – базирано на конектори между двета пина за бутона на държателя на отвързаната карта и на твърдия диск, работи, когато компонентите са бече залети от мястото.



Време е за олио

Всичко е проверено, функционира уж нормално, готови сме за най-интересната част.

Най-задаващо е излизането на тървите няколко литра, когато си седиш, зглапа и се наслаждаваш на това как олиото бавно започва да изпъльва пространството и да покрива компонентите едн смег друг. 3 литра се оказаха достаточни, олио то да покрие дънната плакта до радиаторите на чипсета, наполовина безжичната мрежова карта, могула памет и радиатора на охлаждането на процесора. Решихме да тестваме – всичко



беше наред, нищо не гръмна, нищо не пропусни. Но безжичният мрежов контролер (наполовина покрит с олио) работеше, без да осъществява връзка с безжичния рутер, отрязващи ни достъпа до системата през VNC-то. Явно наполовина в една среда и наполовина в друга не става – помислихме си и продължихме смело да наливаме, кое то се оказа добро решение – след още 3 литра и при повторното стартиране (цилинт безжичен мрежов контролер беше потопен) всичко – метафорично казано – замукмака като [блажен] швейцарски часовник. Не изляло потопена оставаше един-



Започваме с първата буткова опция

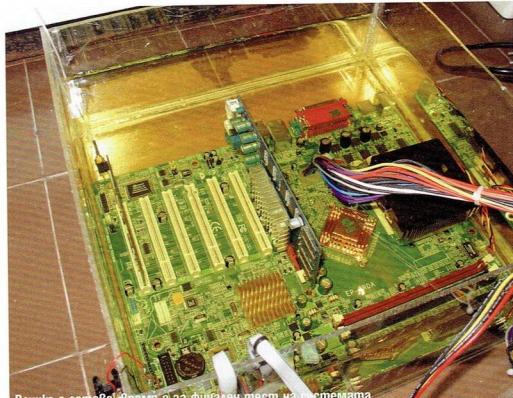
стично видеокартата (част от чипсета на материнската плоча оставаща непокрити). Три литра по-късно и още половина „за разкош“ (12,5 общо) можеше да се каже, че нашият компютър работеше като добре смазана машина.

Сега вече бяхм напълно готови да правим съравнение между стойностите, отчетени преди потопянето (работни температури и честоти на компонентите) на системата и след него.

Какво показваха първите резултати?

Първо, температурата на системата и на процесора след потопянето показва около 6 градуса занижение на стойността си.

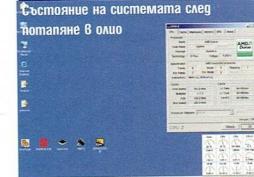
Вентилаторът на охладителя бе започнал да се върти с по-ниска скорост (ако и очаквахме). Всич бъзувана среда перката се въртеше с около 2600 об./мин, докато потопена в олио, скоростта пада до около 500-600.



Всичко е готово, време е за финален тест на системата



Всички компоненти вече са потопени



12,5 л. олио за този експеримент... колко ли неща можеха да се състявят с това количество



Оставихме системата да работи със стартирани Prime95, осигуряващ максимален тобар на процесора и съответно максимализиращ плоюмпоятето. В продължение на 9 часа. Температурата на процесора беше досега 49 градуса и олио то се беше позагряло малко над стандартната телесна температура. Този резултат не беше никак лош, предвид, че за дистиране на тази температура с въздушното охлаждане бяха необходими не повече от 20 минути (при потопване с Prime95).

Тепърва престояха и по-серииозни тестове (търъго решени сме да пробваме голямите си умения, тъй като с икономисаните от нас кия клас хардуер пари си купихме предимно бира и никакви картофи...), но от резултатите до момента сме много доволни. А на вас ще кажа съмнението прибива истина: Не опитвайте това сами в къщи. Оставете рисковете на професионалистите, ха-ха...

20GB в джоба с Prestigio Pocket Drive

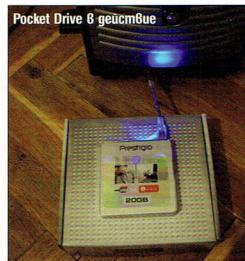
Mобилните устройства за съхранение на данни са превръщат вече в ежедневие за мнозина, най-вече компактните USB flash памети между 128 и 512MB. Те предлагат удобно и бързо пренасяне на важни документи и гори мултимедийни файлове. Но с наблизането на всички едни нобост в реалния живот и приобщаването към битнето на хората, ти видни започва да се нуждае от все по-бързо разбищие, защото с хубавото лесно се свърва и всеки ища да му е още по-хубаво. Така че flash паметите вече започват да „отемеляват“ за желанията на потребителите, които искат по-евтино и по-пространство и по възможност същите удобства. Решение на проблемите им предлага **Prestigio Pocket Drive** – на пръв поглед алюминиева кутийка с USB интерфейс за върхъка към компютъра. Вътре в нея обаче се намира 1,8-инчов твърд диск с обем 20 гигабайта.

Поглед отвътре

В основата си 1,8" твърд диск произвеждано на **Hitachi - Travelstar C4K60**. Тази серия дискове е достъпна в 8 размери от 30, 40 и 60 гигабайта. Въпреки че засега няма модели на **Pocket Drive** с по-големи от 20GB дискове. Дисковете са съвсем малки и леки, теглото им е едва около 50 грама. Шинингълът се връти с 4200 оборота в минута, а средното време за достъп е около 15 секунди. Съвсем тихи са по време на работата и имат много ниска консумация на електроенергия – до около 2 вата.

На практика това, което са направили от **Prestigio**, е да поставят един твърд диск в специално направено за целта алюминиева кутийка (за по-добро охлаждане на устройството). Порадището е USB интерфейс, за да бъде лесно свързан към всеки компютър.

Благодарение на ниската консумация на електроенергия е необходимо използването на допълнителен адаптер за



захранването на устройството – то се захранва от осигуряваната на USB интерфейса електроенергия. Не са необходими и драйвери, за да го използвате, стига да разполагате с компютър с USB портове (1.0 или 2.0, устройството е съвместимо с по-стари стандарти). Въпреки че скосността на лага при използване през USB (1.0/1.1) и операционна система, която да го поддържа пълноценно.

Какво получавате?

В комплекта към мобилния диск влизат гъба USB кабела, единичен съвсем къс, около 10 сантиметра (за свързване към преден USB порт) и друг, по-дълъг, за включване на устройството в изненаднат от замък на дървото портве. Към компактното кабела са и кокено калъфче, което има за цел да предпази кутията на устройството от

награждане при пренасяне, както и кратко ръководство.

Устройството има съвсем компактни размери – 79x76x11mm, и тегло от 95 грама. С други думи – спокойно можете да го носите в джоба си.

Колко бърза е Pocket Drive?

Не е ли твърде бавен дискът със своята едва 4200 оборота в минута? Примесните са напразни, оказват се, че то се представя почти еднакво бързо, колкото и 2.5-инчов модел на 4200 оборота, предназначен за мобилен компютър и изоставя малко за 5400 оборотов (при сравнение на 2.5" дисковете, също свързани през USB интерфейс).

Ако сравним скоростта му с тази, осигурявана от USB flash паметните табък, ще видим, че над-бързите тип-модели срещу тях успяват да настигнат производителността му. Но все още тръбажат да им липсват едни 19 GB („над-бързите табък“) с 1 GB и по-добре, но цените им обикновено надвишават 8 пъти тези на мобилните дискове).

По-серииозен негатив **Prestigio Pocket Drive** трябва еднозначно при сравнение с 3.5-инчов диск за PC, но това си в една нещата.

Преимущества и недостатъци

Плюсите: компактен и лек, здрав и из-

дръжлив на вибрации (до 10 пъти по-издръжлив от настолен диск от време на работата), добра съвместимост, съхранява големи обем данни.

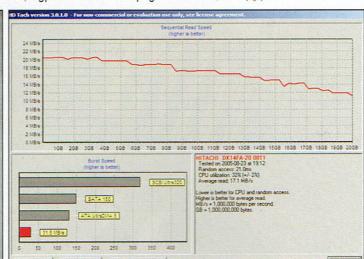
Минуси: по-висока цена, свързана, която има в различни цветове, без да дава индикация за моментното състояние на устройството.

Заключение

Prestigio Pocket Drive е удачно решение за потребителя, ищущ нужда винаги да разполагат с важни файлове – презентации, мултимедийни данни, документи, снимки и т.н., които изискват повече място за съхранение. Върши работа и за хора, които искат да имат възможност бързо и лесно да правят архиви копия на операционната система или на всички важни файлове, съхранявани на компютъра. В случаи че възникне неочакван проблем, А – няма какво да се лъже – ще ви съврши работата и ако просто сте извършили. „Щом си във вашия 20GB 8 джоба, в които има на твърдото място на плейлистата на гискотека, или седмичната кинопограмма на здраво кино.“

Този диск е уединен гори да се използва за инсталация на Linux или гори Windows операционна система върху него и използванието му през мобилния диск.

Устройството е достъпно на цена от порядъка на 130\$ без ДДС.



Какъв Athlon 64 процесор имаме?

AMD като че ли обичат да объркват доста потребители, пускат редовно нови ревизии и модели на процесорите си (същото е валидно във всяка степен и за Intel). Буквално през няколко месеца излиза нов модел Athlon 64 процесор, оказващ се всъщност нова ревизия, в която са оправени проблеми и често са добавени нови възможности (за да има после нови проблеми за оправяне? – бел. *reg*).

При Athlon 64 положението все повече заприличава на това от преди 2 години при Athlon XP серията (замествена от Sempron 8 последствие). Освен с различни доработки, във вид на добирани ядра, Athlon 64 щасли и допълнителна доза объркване с наличието на два различни сокета за настолните версии. Ако в момента разполагате с Athlon 64-базирана система и смятате да направите ъпгрейд на процесора или търсите имате намерение да се оборудвате с такава система, то тази статия ще биде полезна. Ще се опитаме да ви научим да разпознавате различните Athlon 64 процесори, така че да изберете най-добро-то от достъпното на пазара.

Cокет 754 или 939?

Ако имате пред вас процесора може лесно да поизпитате за кой от двата сокъла е предназначен той, като последните отдолу, когато са крачетата на чипа. Най-нужда да ги броите, за да разберете – просто да последните дали има празно квадратче в центъра (без крачета). Ако има, значи процесорът е предназначен за сокет 754. В противен случай най-вероятно е за 939, пръвата в вниманието, защото например по-старите Athlon 64 FX (FX-57 моделът по-специално) използват сокъл за 940 крачета и може да го обръкате с модел за сокет 939.

Вероятно се чуите каква е разликата



между двата сокъла и защо едините процесори са със 754, а другите с 939 крачета? Отговорът е прост, моделите със 754 крачета не поддържат фънканален достъп до системната памет на дънната платка (при Athlon 64 процесорите контролерът на паметта е вграден в самия чип и вече не се намира на дънната платка). Допълнителните крачета на 939 процесорите са именно за това, да се използва фънканален режим на достъп до паметта.

Нагнисвайте на процесора

Когато последното горната страна на един Athlon 64 процесор видимо изписани са 4 реда с надписи (ако може да видите на снимката, на първия е написано



AMD Athlon 64). На реда под този надпис се намира т. нар. OPN код на процесора. Тази част от маркировката на процесора оказва основните характеристики и е най-важната при избор на процесор. Останалите два реда също дават интересна информация (серийният ли бе, човече?!? – бел. *reg*), но тя не е чак толкова важна и не е необходима за обикновения потребител.

Всичко на сокета, за които е предназначен даден процесор може да се разбере и от неговия OPN код, как става това ще прочетем след малко.

Как да разшифрираме OPN кода

Най-лесно ще е да използваме един примерен OPN код, за да обясним какъв означава. За пример ще използваме следните означения: ADA3800DEP4W.

Първите три букви от маркировката ѝказват вид на процесора, в нашия случай ADA, което означава AMD Athlon 64 Desktop процесор. Ако те биха AMA/AMN или AMD, това би означавало, че процесорът е предназначен за мобилни компютри. Със SDA и SMS съответно се означават настолните и мобилни Sempron процесори, а с OS4/OSB/OSK/OSP/OST различни разнообразности на съвременни Opteron модели AMD.

Следващите 4 цифри от маркировката показват какъв PR (Performance Rating) на процесора. В конкретния случай имаме 3800, което означава 3800+ рейтинг. Този PR отговаря на реална такта честота от 2.4 GHz. Достъпните на пазара към момента Athlon 64 процесори са с рейтинг между 2800 и 4000+, като има и 4200+, но той е само за топ-модела с флагмански процесор на AMD.

Седмият символ е във вид на буква укажавща вид на сокъла, за който е предназначен процесора. Буквата D е за сокет 939, а A и B са означават 754 моделите, а C и F са за 940.

Осмият символ показва стандартното работно напрежение на процесора: 1.5V за нашия 3800+, означено с буквата E. Съответно на С отговаря 1.55V, на I - 1.4V, на K - 1.35V, на A - 1.35-1.4V, на M - 1.3V, на Q - 1.2V и на S отговаря стойност от 1.15V.

Деветата буква е за максималната температура в кутията, при която може да работи ядрото без проблеми (въпреки че достигането и не се препоръчва). Стандартно за настолните Athlon 64 процесори стойността е 70 градуса (буквата P), като това число може да варира между 65 и 95 градуса.

Следващият, десети символ, е за размера на кеш паметта от второ ниво (L2 - Level 2), за примерния процесор тя е 512KB указано с числото 4. При стойност 2 имаме 128KB, за 3 е 256KB, а за 5 е 4 едни мегабайта. Така стигаме до последните два символа - 11 и 12, които служат за определяне на ребизията/ядрото на конкретния процесор. Възможните стойности са изнесени в таблицата, като AW в случая е CG ребизия и Winchester ядро.

За щокът 754	ядро / ребизия
AP	Clawhammer / CG
AR	Winchester / CG
AX	Winchester / CG
AY	Winchester / CG
BA	Winchester / D0
BO	Venice / E3
BX	Venice / E6

За щокът 939	ядро / ребизия
AS	Winchester / CG
AW	Winchester / CG
BI	Winchester / D0
BN	Venice / E3
BP	Venice / E3
BW	Venice / E6



ЖАНРИАДА

(Особен поглед върху игралните жанрове)

Автор: Duffer

Kазав се Драгомир "Duffer" Дончев и съм жанрово пристрастен. Иерите са моята дрога. Любимият ми наркотик – RPG-тата. На кокетата *Freeman* – шутърите. *Snake* си пада по хорър игрите и търгътърите, новият ми познат Емо – по конзолните файтинги. Всички ние сме обединени от една мания – умопомрачителна, Всепогъщаща фикс идея – гейминга. Всеки от нас има преодочени заглавия, предпочитан жанр...

Играйтите жанрове. Повечето от нас са съвършени да ги приемат за заденост. Рядко си задабаме въпроса "Как ги разграничаваме един от друг?" Как можем просто да хърлем един безглас поглед и да отнесем: "Мдам, опредено FPS" или "Хм... поредно RPG".

Самият из Вероятно никога не бих стигнал до тази тема, ако преди известно време мой кокет – иначе западен играч, не ме беше спътвал с един изненадващо невъзможен въпрос: "Е, добре ѝде" попита ме той "Какви сега кое ТОЧНО в RPG? Diablo или Gothic? *Baldur's Gate* или *Fable*? И какво всъщност са *Freelancer* и *Chronicles of Riddick*, по галактически?"

В този момент, блерили празен поглед

в него, осъзнах нещо Важно: че самият аз никам неостаточно точен, готов, незабавен отговор на тези въпроси. Какво точно е RPG? В смисъл – как да сраниши динамичния хак'н'слаш геймлей на *Diablo* и тежкия, изпърен с паузи за планиране и разъбране на сложна стратегия стил, така характерен за една "хард-кор" рок'върга като *Baldur's Gate*? Тук примерите почти не вършат работа – не са... подхърчиши никак. С тях рискувам повече да оберкам, отколкото да ориентирам неосъвършенстван бънчен наблюдател, търсещ ясни определения в гъстата джунгла на играчните жанрове.

Този фийър ще се постарае да хърчи светлинка именно върху този, а както е традиционно за тази рубрика, и върху куп други въпроси.

Пролог. Дефиниции, дефиниции, дефиниции

Терминът "Жанр" подчертано намеква за определен тип или стил. Филмите например се делят на хоръри, комедии, екшъни, мюзикъли, драми... При компютърните игри – поради доста по-разнообразната им, креативна и изменчива

природа, а и поради тaka характерна за тях интерактивен елемент, дефинираща ги на определени жанрове, на спорни категории, е доста по-сложна задача.

Погодно процеса на естествена еволюция на видовете в природата, и играчните жанрове са с разбъди от няколко основни, праисторически пра-генти-тер-приди до днешното пъстро и почти неуловимо, невъзможно за обхванане в точна класификация схема многообразие. По протежение на иматата играчна история хиляди жанрове са се възниквали и са пропадали; развивали са се и са гостоприемни дълги години, достигащи приблизно до перфекционисткия ръб на еволюционното събрание-ствбо, само за да се спромусят буквально за една ноц и да изчезнат почти тотално от лицето на гейминга.

В този ред на мисли, удобно би било да обособим някакви условия периоди в играчната история: започвайки от Каменната епоха (аркадните автомата и целия период, прекохъдящ появите на легендарния *ZX Spectrum*); Златна ера (*Spectrum* и култовият *Commodore 64*); Сребърна ера (ранните конзоли и наблюдането на IBM PC платформата), Епохата на Първата конзолна война (*SNES* спрещу *Megadrive/Genesis*), Епохата на

Втората конзолна война (*Playstation/PSP* спрещу *Saturn*; раздъв и възход на PC-тата); Третата конзолна война (*Dreamcast* vs. *Playstation 2* vs. *Xbox* vs. *GameCube*); Съвремето, когато стигаме до настоящия момент – навечерието на Четвъртата конзолна война; еклипсътът на PC платформата и изгряващото на некст-ген конзолите.

Както всички други термини и суми, използвани в ежедневия и не дотам ежедневен човешки език, слобосчетаващият "Жанр" се дефинира от начина на употребата му. Почти невъзможно е да се причисли търбър никоя игра (особено сред съвременните тракива) към един или друг жанр. Причината за това е прости – по необходимост, а и по замисъл самите жанрови дефиниции притежават абстрактна природа. На теория, всамът западни играчи биха могли да прекарат целия съзнателен живот в спор относно жанровата класификация на любимите им играчни заглавия, без да достигнат до единногласен отговор.

Обикновено гейм-жанровете се дефинират от конкретно заглавие, считано за основател на нов жанр. Когато за пръв път се появява *Wolfenstein 3D*, например, се класифицира като особен поджанр на категорията "шутър" (фирм



пърсын (3D) шутър). Историята познава много гвердии заглавия, появили се хронологично преди *Wolfenstein*, които довомно добре пасват в рамките на тази дефиниция, но именно излизането на това конкретно заглавие (и особено на неговия наследник - "Вечният Doom") създава една принципно нова жанрови категория - FPS.

Като всички други популяри премиери, и терминыт "жанр" се използва и е въведен с една основна цел - да улесни процеса на разглеждане, на описание на конкретно явление или феномен. Казано по-просто - съществуването на никакви утвърдили се с времето жанрови категории позволява на хората да добавят и обясняват различните игри и заглавия, без да налага всеки пот да започва изложение си с пропътни и склонни опити със същата форма от типа на: "Абе сещаш се - това е игра като онази, в която..."

Жанровите категории са удобни и за дефинирането на конкретни видове гейм-пазарни ниши. В края на кралицата FPS-ите си имат определен кръг от почитатели, фрази от кръгът от нужди на RPG-феновете съвсем различен.

От гледна точка на играчите - жанровите дефиниции им позволяват по-лесно да описват и идентифицират

типа гейм-заглавия, които харесват. Жанровите са безкрайно удобни ориентир в разъблуваното, бурно море на съвременното гейм-пазарно изобилие. Насочват те лесно и бързо в търсеното на предпочтенията от теб игрален експириенс.

Разбира се, винаги съществува опасност от възникване на заблуди. В случай че се излагне в прекалено крайно разбиране за тази или онази жанрова дефиниция. Ако последните ръбото на *Katamari Damacy*, публикувано на IGN.com например, че висиши, че там тази игра е определена като "Third-Person Action", което в никакъв случай не характеризира гори бело безкрайни оригиналната, уникатна геймплейна манипулация на това заглавие,

освен това не всяко RPG е RPG, ако разбираш какво искаш да кажа. Дори и в тази широка възприета дефиниция за един от играмите жанрове с най-дълга история за гейба си и тъ便可 гейминг корени, съществува доста съоцен елемент на условност. В края сметка един dedicated *Diablo* играч надали ще останал въздушен, ако попадне в сложния ромейн свят на *Baldur's Gate*. С пълна сила възхи и обратимо...

В идеалния свят една наистина велика игра би била велика независимо от жан-

ра, в която се възпроизвежда. В реалния свят - уби - за идеални положения място почти няма. Обикновено в него всяка игра, която насъмва границите на даден жанр, тласкащи ги в определена, възприета от създателите ѝ посока, неминуемо се изправя пред някои формални проблеми. Такова заглавие рискува най-общо казано или да изгузи съсъсъжният жанроват си идентичност (превързайки се в изграждана еквивалент на "ни риба, ни рак"), или - което е по-траурно - да се пребрие в игра-убийца-на-жанр (т.е. да си свирши токъв виртуозно работата, че де факто да обезсмисли всяко развитие/нововъведение на конкретния жанр; може да най-емблематичният пример за подобно явление в *Diablo*, попада на което бубжано обезсмисля всеки опит за „нецо нобо по темата“ хайд'нали изметично RPG).

Промо II. Да се згърнем в дълбокото на терминологията.

И така - по какви критерии е възприето да се подразделят различните жанрове?

Както в класификационната наука, подразделяща различните биоморгич-

ни видове в природата (тя се нарича таксономия, между другото), така и при играмите жанрове съществуват различни възприети системи за систематизация на гейм-заглавията. Много хора днес са склонни да бордат със основни понятия от най-бисър порядък - едни вид "прими" в играната класификация, изходни точки за всяко определение жанровите принадлежности. Стаба дума за термините "жанр" и "под-жанр". Приобръдените на този метод настъпват, че следва терминът "жанр" да се възприема като най-честата форма на дадена играна категория, а всяка нейна разновидност да се определя като никакъв неин под-вид или под-жанр. Съгласно тази схема 2D скромните шутърите например трябва да се разглеждат като под-жанр на големията група на Шутърите.

Следващият критерий за класификация използва за база т.н. "играна перспектива" (възмож и начин, по който играчът участва в ставащото на екрана).

В зависимост от него игрищите се подразделят на "текстови", възумерни (2D), изометрични. Фърст пърсы 3D, Търд пърсы 3D и една трета, хибридна форма, известна като 2½D (Две и половина измерни).

Често хронологично, текстовите игри са възникнали първи. Зародили се в една преди компютърната графика, те са "програмирани" на огромни IBM мейнфрейм машини. Класически пример тук е пионерският проект *Colossal Cave* – често шитирана като първата приключческа (квест) игра във времето.

Другият възникващ на малко по-късен етап, благодарение на свежата идея за онагледяване (със статични изображения картини) на сътаващото на екрана. Тук Веднага им хрумват гъбите имена – **Кен и Робърта Уилямс** с тихната компания *Sierra* – първосоздателите на илюстрованите, компютърни приключчесния.

Следват изометричните геймзаглавия (*Zaxxon* на *SEGA/Gremlin*, 1982); триизмерните игри от първо лице (*Starship 1* на *Atari* – 1976, а по-късно името плеяда заглавия на *id Software*); игрището от трето лице (вероятно най-klassически пример – незабравимият *Tomb Raider*);

Днес обаче най-широкоразпръстненият метод за класификация си остава подразделението в зависимости от типа и характера на геймплейните особености.

За жанровете сериозно

Определените по този критерий жанрове често са наречани „глабни“. Тук най-общо влизат: файтинги, фърстъръръс шутъри (FPS), масови мултимедийни онлайн игри (MMO) и по-специално най-широкоразпръстнената им днес разновидност – MMO RPG-та, редици, ролеви игри (RPG); симулации; спортни заглавия; стратегии и тър-пърсън шутъри (TPS).

Накратко, буквално с по гъбе суми за гореизброените категории:

Файтинги (Fighting games)

Наричани още „beat'em up“ игри. Фокусирани върху битка от типа опе-опе-опе (един-на-един) между двама играчи, единият от които може да е контролиран и от компютърът. Жанрът възниква в средата на 80-те години на миналия век, а

появата му се събърза с феномена *Street Fighter II*. Този жанр е изключително популярен и днес, основно на конзолните платформи. С изключението на няколко от ранните версии на *Mortal Kombat*, побден рог заглавия почти не излизат за PC.

Типични представители на този жанр са емблематични игри от серии, като *Dragon Ball Z*, *Budokai*, *King of Fighters*, *Street Fighter*, *Soul Edge* и *Soul Calibur*, *Tekken*, *Virtua Fighter* и, разбира се, вече споменатият „Вечен“ *Mortal Kombat*.

Шутъри от първо лице (FPS)

Игри, в които битките и „стрелят“ се извършва от специфична перспектива. Повечето FPS (да не кажа всички) поставят играта за средирането в донякача част на екрана пистолет (или друго оръжие), предполагащо за „ръката ти“, държаща го в това положение. Тук като игрището от трето лице обикновено са бързи, динамични и максимално реалистични, тоба преподлага та да отговарят основно на гъбите изисквания: скорост и привлекателност. Тези гъбие условия обаче надхвърлят сериозно възможностите на масовия компютърен хардуер в зората на гейминга. Пробивът избива едва през ранните 90 години на миналия век и заслугата за него е почти изцяло на безძехящия *Doom*, дефиниращ на практика и целия жанр и избел го до днешното положение на неоспорим жанров лидер, доминиращ над всички останали играчни видове (поне що се отнася до PC платформата).

Някои от най-популярните FPS-и към днешна дата, останали играчни нации в историята на гейминга са *Doom*, *Half-Life*, *Halo*, *Quake*, *Unreal*.

MMOG и MMORPG

Представляват огромни, широки, онлайн светове, в които практически хиляди играчи могат да общуват и играят свободно през Интернет. MMORPG-та специално придобиват популярност в края на 90-те, като комерсиален, графичен вариант на съществуващите

още от края на 70-те текстово базирани MUD (Многогодопотребителски (multiuser) онлайн игри).

Масовата мултимедийна технология обаче, бързо бива комбинирана и с елементи от други жанрове (известни RPG).

Измежду най-популярните MMORPG игри се наредят *Ultima Online*, *EverQuest*, *Final Fantasy XI*, *Lineage*, *World of Warcraft*.

И макар класацията подчертано да води фентъзи MMORPG-та, sci-fi игри като *Anarchy Online* и *EVE Online* също са разработани с доста съдържана популярност.

Състезателни игри (Racing)

Един от най-традиционните извънжанрове. Поставят играта на мястото на водача на разнообразни превозни средства – реали и/или въображаеми. Появяват се през ранните 80 години и са безкрайно популярни и до днес.

Известни редисинг серии са *Need for Speed*, *Gran Turismo*, *Mario Kart*, *Gotham Racing Project*.

Ролеви игри (RPG)

Обикновено поставят играта в когортна фентъзи или sci-fi среда, „вълкът“ го в 8 коката на лобител на приключчията, специализиращ се в определен набор от умения и характеристики (боини, магически и т.н.). Основендвигател на действие в побден рог заглавия почти винаги се явява задържочена, комплексна история, обикновено тясно обвързана с геймплея и геймплейната механика.

Част от ролевите игри (особено тези от по-традиционн тип) са сходни като стил, начин на игра и усещане с настолните RPG-та (т.нр. *рол'н'рол*). Най-често те са базирани на популярната D&D система или някаква нейна разновидност.

Докато при възникването си повечето компютърни ролеви игри са походови, в Една от ролевия модернизъм това се променя. Началото е поставено с емблематично то *Diablo*, довело след себе си цяла

пляга повече или по-малко успешни клонинги по темата. Днес гори традиционно притъркащи се към походобите RPG системи игралини компании (като *BioWare* например) ги изоставят, преминавайки към далеч по-динамичната реалновременна геймплейна механика.

Измежду най-популярните рогейнери за всички времена са *Final Fantasy*, *Ultima*, *Diablo*, *Fallout*, *Baldur's Gate*, *Star Wars: Knights of the Old Republic*.

Симулации

Тук влизат разнообразни симулации на всичките вид реални дейности – от управлението на урбанизиран мегаполис (*Sim City*), през бизнес симулации (*Tycoon* игри) до пилотиране на самолети, разнообразни ляталини апарати (*Flight Sims*) и космически кораби (*Wing Commander*, *Starlancer*, *Freelancer*, *X²*).

Една от най-популярните симулационни игри за всички времена бесспорно е *The Sims* на култова Уи Райт.

Спортни игри

Пресъздават в електронен вариант някои от популярните спортове, като футбол (американски и традиционен), бейзбол, баскетбол, тенис, Волейбол и т.н.

Повечето игри от този жанр се занимават с директна имитация на спортната дейност (играчът управлява някой от участниците в мача). Никој заглавия обаче наблюдават по-скоро на съврзаните със спорта менюфърки дейности (*Championship Manager* серията, например).

Сред мегапопулярните и днес спортни серии са наредкада *Madden NFL*, *FIFA*, *Winning Eleven*, *NBA*.

Стратегии

Фокусирани основно върху внимателното планиране и умело управление на лимитирано количество ресурси, подчинено на постигането

на конкретна, поставена цел. Често игрите от този жанр се определят като символ на „серийните“ игри, игрите с „мисии“. Стратешическите заглавия се подразделят на две големи групи – реално-времеви и походови, в зависимост от геймплеината си механика. Съществуват обаче и хибриди варианти.

Походовите стратегии идентични възникват първи и се считат, че са се развили като електронен аналог на популярните в началото на 70-те настолни „военни“ игри.

Именно за това породни заглавия често се наричат „военни“ игри, като при това реалновремевите им разновидности наблюват повече на баталния, тактически елемент, а походовите са фокусирани върху стратегическата аспект на битките (преподлага се, че престъздават звездната точка на генерал или пълководец).

Класически примери за реалновремеви стратегии са *Warcraft*, *StarCraft*, *Command & Conquer*, *Total Annihilation*. Сред по-новите представители на този жанр се наричат *Ground Control*, *Sudden Strike*.

Типични походови стратегии так са *Civilization* и *Heroes of Might and Magic*.

Днес вече съществуват и доста MMO представители на този изразен жанр – заглавия, като *Shattered Galaxy* и *Mankind*.

Шутъри от трето лице

Преставят геймплейна механика, сходна с тази в FPS, но от различна перспектива, при която играчът следи ставащото на екрана от гледна точка на въображаема „камера“, закрепена обикновено малко над гърба на управляващия персонаж.

Някои съвременни шутънинг игри свободно смесват и двете перспективи (*Jedi Knight II*).

Като първи представители на този жанр често се сочи *Tomb Raider* (макар, че това тъбрение е спорно – играта е по-скоро екшън-известничър).

Типични TPS игри са *Heretic II*, *Max Payne*, *Devil May Cry* серията, *Legacy of Kain* серията, *Oni*.

Дарвин и игралните жанрове

Разбира се, с тези гъв цитирани накратко жанрови „класации“, разнообразните дефиниции и определения за различните игралини заглавия не съвршват. Нещо повече – те гори не започват. Това по-скоро е един вид „въвеждане“ в склонката и комплексна материя на гейм-жанровето.

Може би вече си обернал вниманието – никъде не споменава нищо за джемпъръните, сърфайдът хорър игри, стеллт игрище, квестовете. А къде остават пъзел базираните игри, игрите „за възрастни“, обработвателните игри?

Мисля. Вече поясних – всеки опит да се приведе някаква относително пълна класация е обречен на неуспех. При това на скучен, досаден неуспех – никой не обича да пребърка суха статистика.

За мен лично (а надявам се и за теб, читател) даеч по-интересна е темата за заболяванията на различните жанрове. За историята на бъзникането и крака им. Отговора на въпроса: Защо един жанрове очевидно, разбъркат се, приумират и доминират, други потъват в забвение, изчезват без следа?

Всичко това ужасно много прилича на естествения процес на еволюция на биологичните видове, нали? Тази аналогия ми хрумна и на мен, за този рещик да поразсъждавам върху нея.

Погледнато под този ъгъл, има доста общо между гъвата процеса. И при биологичните видове, и при игралните жанрове съществува вечна борба, вечен стремеж за оцеляване, развитие и приспособяване към различни природни (resp. пазарни) ниши. Храната (наличието или отсъствието ѝ в дадената ниша) за биологичните видове е аналогична паричната възвръщаемост за даден игрален жанр. В случаи храната и парите се явяват ограничаващ фактор за оцеляването, просперитета или съответно изчезването на даден биологичен вид (игрален жанр).

В самото начало (70-те и 80-те години на XX в.), когато гейм пазарът е бил широка, неизслегдана територия, наблюдаваме истинска жанрова „експлозия“. Изобилието от креативни и творчески ресурси

и сравнително голяма възвръщаемост боди до бурно развитие и растеж. Неслучайно именно тозава са бъзникнали и са се формирали повечето от основните, фундаментални игравни жанрове.

Постепенно, с „институционализирането“ на пазара, наблизането на големите гейм-корпорации, строежът и желанието за създаване на нови жанрове изчезва. Темповете се забавят – окончателното формиране и установяване на някакви относително твърди жанрови категории датира от края на 90-ти години на минувала век. Всеки олдскул играч ще ти каже, че именно тозава за последно се появяват истински новаторски игри, носещи принципно нови геймплейни идеи, формиращи нови жанрове.

Появата на *Wolfenstein 3D* през 1992г., например води до почти тоталното унищожение на масовите до тозава 2D сай скролинг шутъри. В случая става дума за игра, представляваща гигантски еволюционен и технологичен скок, довел до появата на принципно нов „вид“ („жанр“), доволкова успешен, че измества от тозава съществуващата приложна (пазарна) ниша всички останали представители от предишното жанрово поколение (2D екшън игри).

Отделно появата на новата генерация PC и конзолен хардуер (мощните нови процесори и видеокарти от една страна и *Sony PlayStation* - от друга) и предлаганите от тях същински 3D възможности, постепенно водят до масовото „измирание“ не само на сайд-скролърите, а и на 2D игрище въобще.

Още за жанровата еволюция

В рамките на този „естествен“ процес на еволюция технологията не е единственият решаващ фактор за оцеляването или изчезването на даден жанр. Доста представители на доминиращи някога игравни жанрове днес са вече отпадна мъртви и забравени, макар доскоро да са владеели гейм-света. Аналогията с динозаврите като биологичен вид съкак изриква неканена.

На пръв поглед може да се

ти веднага ги примера: космически симулации и квестове.

Докато първите прouчванията си за този файър обаче, попаднаха на интересно изследване, разискващо темата на жизнения шълък на един играен жанр. Към него, разбира се, беше приложена и доспа статистика и шифрите убедително сочеха едно: общото количество от приключеническите игри не само, че не намалява в годините между 1978-2003, а тъкмо напротив – бележи стабилен тренд на нарастващ.

Авторът гори привържениче примери за това, че в края на 2003г. приключеническите (ъзвенчър) игри са били втори по популярност жанр, веднага след екшън игрите (общо 317 издадени заглавия, среду 573 екшън, 266 стратегии и 179 RPG-ма).

Избройте! Апсанс на достъпчично информация и предубедения начин на разсъждане често могат да изкрият финансите заключения, които човек праби по пътят на едно или друго явление.

Според раздигателя от Въпросния автор теза, груба грешка е игралните жанрове да се разлагат като абсолютни категории (един съдържание, с което аз съм безкрайно съгласен). По казуса с „изчезналите“ квестове, ние от нашата българска гледна точка винаги изпускаме от познанието си един много сериозен за съвременния гейминг фактор – конзолния пазар. Въсъщност мисля, че търсещи то не „умирящите“ приключенически игри се е породило именно от нищожно малкият број на заглавията от подобен вид, достигащи до PC играча през последните няколко години. Тъй като ние – българите – сме неизменно съвързани с PC платформата, а покрай другото сме и доста консервативни на пасмина, логично в крайна сметка достигаме до извода, че винаги ли ъзвенчърите били изчезващ жанр.

Въсъщност побден род заглавия нито са изчезнали, нито смятат да изчезват. Проблемът тук обаче е във времето: първо става дума за сериозна миграция на този жанр по посока на конзолните платформи, и второ – за доспа сериозна мутация на ъзвенчърите игри до днесната им, почти неузнаваема форма.

Както е трудно за върбане, че

съвременните представители на пътчето и животинското царство са се развили от един общ прародител (динозаврите, които както добре знаеш са вид гигантски гущери), така и за госпа съвременни играли заглавия е трудно да се допусне (особено за някой консервативно разсъждаваш играч), че са съвременните наследници на *Leisure Suit Larry, Kings and Police Quest, Full Throttle, Monkey Island* и *Gabriel Knight*.

Моята теза по въпроса (колкото и спорна да е) е следната: ъзвенчър играите нито са мъртви, нито са изчезнали – те просто са преминали (като енергията в природата) от една форма в друга. И вместо да търсим по всички места, въздишайки безуспешно по един отминал времена, дирейки някакъв ъзображаем „Свещен Граал“ на някогашните квестове, бихме могли да се забавляваме страховито с игри като *Galleon, Ninja Gaiden* или гори *Fatal Frame*, които на практика са си чисти проба „приключенички“ заглавия. И макар да не носят на 100% белезите на „някогашните“ велики квестове (които мъртвия и винаги сом търсия, с риск да ме линчуват ъзвенчър фанатици), от днешна гледна точка са ужасяващо скучни и досадни с редки изключения, те със сигурност носят духа на онези прекрасни някогашни играли заглавия.

Катерорично, че избарам от себе си да бъда съвременен играч, въвеждай се в крак с времето и отказвам да се преъвърна в поредния ходещ гейм-анахронизъм, въвеждащо мръквачът за отдавна отминалите дни, които никога няма да се върнат. И те няма да се върнат по един проста причина – защото са изкибли времето си, защото вече не са необходими.

Несъмнено има някаква странна привлекателност в онези сантиментални моменти, в които с някако приятиeli и бира в ръка се събираме да помърморим за някогашните „златни“ времена. Поуката от истории като тази, разказана в Джурсацк парк обаче, е следната: като приоритет е решила да „умъртвя“ един вид, то най-добре в той ги си струи мъртвът. Такъв е законът на естествената еволюция.

В зората на нео-жанровете.

Игрите, както казах, са дрога. Жанровете – предпочитанието от различните играчи видове наркотик: FPS-хероин, RPG-крек, RTS-кока... Някоя изборът беше лесен – всеки познаваш добре любимица си „наркодилър“ и знаеше, че от него може да получи винаги качествена, чиста стока от вига, на която отдава предпочтение. *Westwood* винаги предлагаха изискани стратегии, *id* дистрибуира най-чистия FPS на пазара – геймплей, който наситява място „удиряше“ в мозъка, *Black Isle* пък „сервирала“ класен коктейл от винниачаваша ролеви експлекции...

Днес нещата вече не са толкова лесни, толкова ясни, достъпни и префинени.

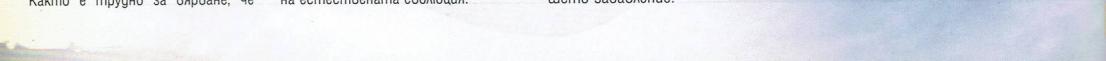
Времето на динозаврите безвъзратно отмина. *Blizzard* пребутват някакъв MMO сурогати, *id* се опитват да възпроизят старата си слава с някаква неясна химическа субстанция – коктейл, в който може да има сила, но липса чувството, а *Black Isle* и *Troika* направо изчезнаха от пазара.

Днес живеем в Ератата на Екстазито – на синтетичната дрога. Ератата, в която жанровете вече не са това, което бях. Границите са размити, а Земята на Геймингън Владети могъщите нови играли мутанти – скъпи, комплекни хибриди, търсъде сложни за обхващане в стегната дефиниция за жанр.

Заглавия като *Grand Theft Auto, Legend of Zelda, Chronicles of Riddick, Beyond Good and Evil* включват в себе си елементи на три, четири и повече жанрове. Те са и екшън шуутъри, притежават джъмпън'рън приключениченски елемент, някои ролеви забежки, компоненти на рийсинг игра... Те са чудесни!

Това са Иерите на следващото десетилетие. Това са прекрасният и нови обитатели на любимата ни Израилна Вселена.

И аз казвам – да ги посрещнем с отворени обятия. Защото те са бъдещето. Бъдещето на наше забавление.



прехлъщането пред играта. Това е един драз сънят, една... ушица. Да, защото да ѝ здени дете не съществуваат критериши за графика, звук и дизайн по простата причина, че не може да ги разбере. Помни моето детство като баша ти гонеше Nintendo от чукбана. Помни как подскачаш с джойстика, когато искаш Марио да подскочи. Яростно настискаш бутоните и се възбуждаш. 2D графиката за мен беше виртуалната реалност. По същия начин излагах 8 експита по игри като gta2, doom 2, wolfenstein 3D, Sheep, Dog 'n' Wolf etc. И както ти ги са пускан Марио не моза да изкажи. Всички онзи муз на радио и уебдемонии. Сега пускати си изера подсътънането! Щръбът е българче. Вместо да се свяга с глъбиция герой и да изкува едни прекрасни мигове. Относно въпроса ѝ от глъбата корица от по миналия брой - „Умира ли РС гейминга“ (поздравените с усъвети га да проподишате така успено да разскърбвате!) отговора ми е следното: Умирането е процес, който води до съмре както и раждането до живот. Както всеки човек, бъркача, почиства и т.н. си има фази и падения така и РС гейминг. Гейминга се роди, но е дамен от сътворено „щомо ние сме my health pack-обект на пъти на хазаре.“

PC 4 Life!!!!!!1111111!

Хубавите са кратки и затова може би греща. Може би това е краят на РС геймингщата и е тръбвало да се насадим на онези времена.

"ain't no wicked no more
th white broken door in the dirty corridor
the table and my notes
words and my hopes"
R.S.V.P

Еее...

Всички 8 една или друга степен знаят как е правилно да се случват нещата и какви е правилно да бъдат. Странно или не, но същините все по-дълбоко в мен попива чувството за изпълзвашата се умопотълкотворка.

Да, извръща бда се правят само за душа. Да, те никога нямаме да се правят само за душа, дори напротив. Построих... хм, просто 8 това общество (не става въпрос за България, визуални социални схеми, по които функционира света изобщо) нишо не може да се прави по правилния начин, щом парите се кръпят в неправилни.

Никой ден ще си вземе къща на село, ще гледа земенчушки и добитък и единствено, за което ще прилагат по шаблонизирана в хъбба, ончото и бурканите за пригответие на зърнината. Далеч от юръката, от лукотата на съвета, от скръстите на прогреса и цели спире, които водят със себе си. Само така би могъл да живее в мир със себе си. Иначе просто е невъзможно, брат. Смятам, че разбираш какво говори и какво се крае за жиже в мир със себе си. Иначе просто е невъзможно, брат.

From: Saroth
Subject:

Hi Freeman-e,
прекасвача система със суперлативите към списанието и отивам направо на проблема си.

Накратко казано - РС-ти ми се ресмартира. Но то кога да е, а само при игра. Сигър full scan с AVG, Panda, NOD32, тук преполових, че може Бентилатора да се е скапа и хардуера да преряза. Отмиращи си компа, разледах, ама кел файдът гем се вика... Бентилатора си духа, и то яко. Видео карта мами и процесор, тук далеч не са токомъв торпи, че га

правят проблеми.

Сигър това започнах да пускам теми по разни форуми, но там и никой не успя да ми помогне...

За това сега се обръщам към Вас, Workshop. Бекъм hardware и software специалистите Ви измислят нещо, освен добре познатото mi 'reinstall WinBooze'...

PS. - В случаи, че скатаме писмото ми по никакъв разен ѝзън на спранищите Ви, отмених за писма от фенофобите, че помоля, ако никакъв читател на списанието има решението за проблема ми - га ми пише (staroth@abv.bg).

PS.2 - Икарус да отпечте един позор за мен, относно добре използваната ми статия за Battlefield 2. Наскоро направих ълтребид на PC-то, така, че само гореносочения проблем ме възприпа да се нахърбя в Battlefield Вселената, нарамил пушка и нож.

Здравей,

тъй като аз не само, че не съм най-сладкият хардверен разбирач, ами съм никакъв таќив, пречупен от гама възможност на никакъв инженерски специалист да отиша бояди, ето какво казва моят добър приятел от hardware.bg Григор:

Както си описах проблема няма как да се даде точен отговор. Най-важното – не става ясно каква ти е конфигурацията?

Моза да ги дам мейл за въръзка и някакъв съвета:

- Това, че Вентилаторът се върти, не значи, че окачжа добре - виж с температурата на процесора.

Другоум потенциално слъбче миста са:

- Захрънването, ако е слабо или безизвестна китайска марка, може да преобръне каруцата при нападарване.

- Надути кондензатори в фонтична платка.

- Калкала памет или неподходящи настройки в BIOS-а

- Опрашница система - добре омазания ундоус е способен /оказан/ на юзъкви аномалии.

Липсата на информация за системата ми обаче и дава се рестартира при текки или местови програми /prime95 например/ минимума възможността за по-добър отговор. Пиши ми на мейла (grigor@hardwarebg.com/ ако искаш да се опиташе да решим проблема.

From:

Subject:

...F.E.A.R. and Desperados 2: Cooper's Revenge (играта с най-тъло подразделение напоследък). Две коренно различни игри - FPS и RTS-хайбрюд. Тървата я чакат всички, втората - май сам аз. За да покажа, че съм наистина тъль ще кажа, че ребомъни ще FPS - жанра не ще има никога. А сега да си видима малко самочувствство, като го покажа (Да!). Нима да прорубваме външите мези, че ширите се изчертават. Нима и да кажа, че шом Гейб Нюъл не може да направи революционен FPS, значи никой не може. Но сега като си мисля по Въпроса, в глъбата ми са моменти именно от Халфа. Той ли ми направи най-голямо впечатление? Но ли изиграх последното? Не, последният ми очарова покрай Ригук. Ами, този га? Ааааааа, Верно бе Хандър бе обилен за етапон, най-добрата игра на 2004! Било място да се пази от Външните на спешните в областта на игрите, колкото мишка от глъбина компютърника. Нищо же, Халфа не е юн - напротив стреляла с много агресивен базък. Има си юнско - от гравиран ендъжин, мразещ NVIDIA, до гравитиън. Точка. Въпреки това, ако бих Вързан си системи, кръвниот ми надали щеше да скочи с 50 пункта при срещата с оня лети-

щите. Просто стомахът ми щеше да се сбие на топка, и след като побляга чудото, органите ми щяха да прибият нормалното с физиологично състояние. Както и стана. Каквото трябва да се случи, за да почне кръвта да пулсира в глъбата ми, легенда бща да заседне върху тоя, га бие сърцето ми, прескачайки паузите, га не моза да пребряга въздушните и издишуванията си, га усети че това коеvo виждам става с мен, кървушът мина във именно покрай място ух, точно място тока дъръкни пушката, момя прегази жиличка била нахлути и момите крака мичат по стъпения асфалт? Трябва да съм готов да умру. В името на моята собствена война. Сарказъмът ѝ в теб. Диго, че прозовби: Ми стана Венен тозава! А сърцето ѝ в мен ще отговори: Ми, обмисля го. Тук обаче, въпръсът на база е за виртуалната реалност, където съм доста бос. Реблющията не е твоя, която виждаш, а тоба коеvo усещаш. А е много трудно хората да усещат еднакъв. Не мога да не намеря пример с World War 2. За Хитлер изчезващото на съвета от "долните" наши в било престъпник на революцията, която така и не се съставлява (за него). Но той я е усетил, в самия процес на промяната, докато редник Егън-кои-шъл се чуши как да си спаси тъза от Вражеския оън в Нормандия. Примерно. За това говори – всеки може да изпита революцията за себе си, когато добре моментът. Лошо става, когато няма какво да изпиташ, да разбереш. С ръка на сърцето моза да га, какъв е Desperados: Wanted Dead or Alive в най-добрати стратегии, която съм, хм, вие мрази тази дума, играя. Първата тактическа. Именно замова. Ако бях се срещнал с Commandos при мерно, тъль ще бъде моя любими. Но за да не те отечаваш, ще им кажа, че от някъв по последната изурира на мен стратегия – L.O.T.R. – Battle for Middle Earth зе черна пукка. Иначе остропечето от негодуриани таки ще – както ще – RoH, Age of Mythology, DR vs. AK. Мда, сухите факти показват, че съм ОСОБЕНЮ голям фен на стратегиите. Но не знам дали едни Desperados - сикуъл би ѝ въркал очароването, която съм виждал никога в RTS – и. Във ВИДЕ наместиш то бластиш ослепенито, а другаде ѝ ще бъеше пътеж ... юмирисан. Та за Диана Запад не знам, но Дибата Европа може да га рака. Докато баха Infogrames. Atari замислуваха напълно уважението ми. Но откакто позовиха на Reflections да осерват така Driv3r, потъмнах доста. Но тук прескъпяват немски маузъквестсъз, произвеждате/разпространите да ми поднесе ѝ юскава опаковка със златни букви не ме грее особено.

Понеже моза да облеча своята мисъл в най-красивите думи. Да напирам точния израз за всеки импулс, който промича през мозъчните ми клетки. В горния абзац това не се получи. Така че отивам да гледам Alius – по-добрите агенции сериали и биха кокоската на баба ми да носи писмото. Так ще пиша.

Християн

Hi.

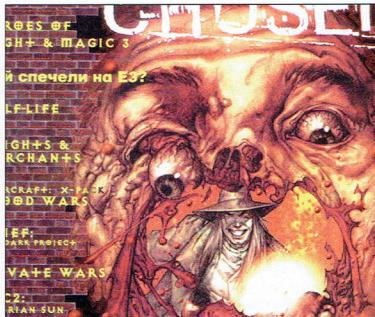
Това, което трябва да се случи, за да започне кръвта на глъбата ми... е:

1. Да се върнем в по-демските си години, когато си се възлюбявали по-лесно.

2. Да започнат разработчиците да правят качествени игри.

Първото май е по-лесно от второто.

Избягвам на шегата – не знам, че бих. Питах гостоп и – и той не знае, или поне ишицо не казва.



Началото

Случвало се е неведнъж, отвори ли се дума за списанието, да ме попитат за тоба как е започнало всичко. И как изобщо става щаята работа? Развалявам съм по топкова пръти, че как чи ми в оръзялото да слушаш себе си. Но тези, които са фенове Всичкина смисъл на думата, искат да знаят, разбираам. Затова ѝ проподължавам да разказвам. Тук не съмтам да правя твоя обаче. С годините Gamers' Workshop се пребръща в субект. Бавно, но катогорично се измъкна изпод сниката на създателите си израсна и вече хъръмля своя собствена сянка, в която ние самите отдавам, и без особена съпротива, потъхаме. Имената В него изгряваха, сменяха се, отишаха си и се връщаха, но то – спасището – остана. И съм сигурен, че ако можеше, щеше да ми каже какво му е неприятно постоянно да му се напомня, че е просто нечие дело. Ше му се, дето се вика. И все пак няма да говоря и разказвам за битието и делата на хората, които го пребрънаха в субект. Вместо това просто ща припомня резултатите от труда им. Надявам се да извикам по лицата на старите ни фенове постостолична усмишка, а новите... е, те ще имат възможността да разберат какъв са изпускане пред годините. На тези страници днес (и на една във всеки следващ број) ще ѝ припомням мнението на Gamers' Workshop, оставайки го да разказва за себе си и най-добрито си моменти със собствените си суми.

Думи - нека не забравяме това все пак, - които всъщност са нашите суми. Но когто ние доброволно му подарихме. За да му възхем житот. За да го съзгадим лице, което да бъде - и наше лице.

Днес съмтам да ѝ върна към самото начало. Не към Първи број. Той е една съвсем друга бира - макар и първите негородиан от гледна точка на днесните стапандари, за мен е нещо търъбре интимно, за да го коментирам. Първи број е абсолютното сътворенство - не сам по себе си, но по начин, кой-

тоям на място разбераете, ако се пробват да обясня. Защото не съм сигурен, че и самият разбираам – не се и опитвам. Независимо от негостатъците си, той е ултимативна константа в сущата ми и на него не може да му се отгавя абсолютно никакво друго отношение, освен преклонение. Точка.

Не, днес ще попърсъм някои от онези клочово моменти, които оказаха най-силно влияние върху издръждането на специфичния облик на Gamers' Workshop, заключен най-вече в следните три думи: стил, хумор, страсти.

Компетентността и информативността не ги включвам в списъка – те би трябвало принципно да влякат за всички издания и се подразбират от само себе си.

Стил

Тласкът във тази посока добре още ще Втори број, в далечната Вече 1998 г. Човекът, който го овършевши – и нагледно демонстрира, че литературността има място в списание за компютърни игри – а всички ни по-късно просто го последваме, или поне с опитахме – човекът, на когото изобщо дължим появата на GW, и най-сетне – човекът-енциклопедия по отношение на гейминга, изобщо Човекът в Whisper:

...Обрнете внимание на дребните детайли: светлини примиగват и прблигват в обезпокойтен по-рядък, ето по-бърз на болка и мъка се дочуват от тъмните, заплашително озъбени зали, със свободено електричество пръсъсъба от разбитото оборудване. Докато търсите изход от катастрофалния кораб, се натискате на традиционна, но детайлна 3D обстановка – асансьори, врати, миази конзоли и мрачни коридори, боещи съм асансьори, врати, мигащи конз... (хм, мад вече бяхме тук). Някои от вас ще решат, че Вече са видели всичко, което си заслужава. Unreal бавно ѝ поптала в света си, показвайки ѝ сама малка част от прелестите и карайди ѝ да мислите, че всичко ѝ е до болка

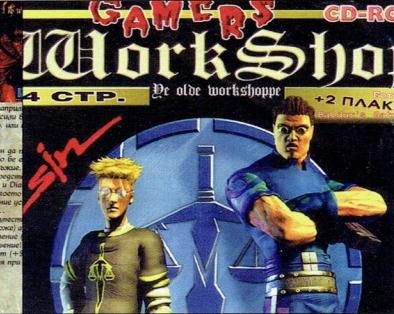
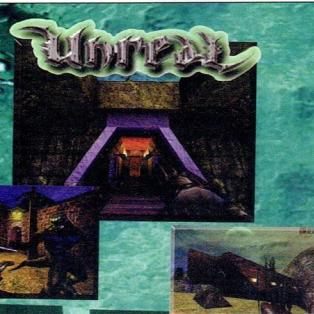
познато от предишини игри. Истината е, че това, което в действителност ѝ очаква търъба, може да се опише като игрална еквивалент на 50-тонен бетонен блок, небръжко разлизващ черепната ѝ кухина..."

...От двете страни на кораба има отвори към минните. В който и от тях да влезет, се изправяте лице в лице с Brute. Две лица могат да спрат тази бабанка – Вашата глава, отдалена на поне 6 метра от тялото или собствената му смърт."

...Тази търба среща с враждебно настроен организъм обаче е като поема на Пушкин спрямо следващото възпроизвеждане. Недоволни от разширението на сфера на възприятие при пръвата ни разходка из новия ни дом, дизайнерите ни превеждат през мрачен коридор, след което се озоваваме на полнодражието на една от над-запомнящите се батманни сцени във FPS екипъните – един драматичен сблъсък, очертаващи новите граници на 3D битките. Представете си как забивате зад ъгъла и виждате разпилен тема по покрятия с кръв под. Стискате здраво оръжието и, реагирайки момчии, бавно пръъжвате напред. В края на коридора достигате до мака стая и напискате вдясно бутона, деактивиращ силовото поле в друг участък. Доволни, че сте му намерили кола, тръгвате обратно по коридора, когато извънъдък музиката спира. Усещате страх, който се налага и бавно започва да ви човърка и заплята захвата около дъръжката на оръжието. Продължавате, заобикаляйки ъгъла и отново се оказвате пред мъртвите тема. Нещо Вече трескало ѝ постмъртна га се махнете оттук, от тази ужасна сцена, преди да станете перманентна част от експозицията. Точка в този момент вратите пред и зад Вече са затворнати. Капан! Светлините една след друга започват да изгасват. Озовавате се в пълен мрак. Зловещо ръмбен и цифът червени, мигащи очи, иззрели в непрогледната чернилка, потвърждават страхоте ѝ. Музиката се усилва, забавянете се вдигат – It's ShowTime!"

Whisper/бр/Unreal

РУБРИКАТА ВОДИ: FREEMAN



Xymop

Да се каже, че хулорът не е бил по един или друг начин интигриран в нещата, които се пишеха, още от самото начало било нечестно. Дори да в почти неумодимо, като плах наемк, той в бил част от всеки брой на GW. Случвало се е понякога да е наущен, дробът – проникновен; понякога да е стиснат, дробът – откровено дебелашки, от Време на Време гори възпищен, дробът – зеничен; Венъжъск искрящи, дробът – мрачен и червен.

Казвайки последното, Венага се сещам за може би най-изтъчената проява на черен хумор в списанието и то дълг дневен, поднесен само с едно изречение – статията е за Diablo, броят в 2-ри: „Вселената заприлича на глациалата на косовско дете, след пиянска изпенка на сръбски снайперист“

Като че ли малко по-смело хуморът започна да се пробива във третирий бранд. Било като се промъкне сърка между другото в текста: „В света на компютърните игри станахме свидетели на такова концлагеране, че в сравнение с него онази малка авантюра с обичата излежка като просто денен на амеба“ – било като се хърчи съмня пред погледа на смаяни читатели – като дебелините текстчета под снимки на тозаващния дизайнер Ачко, в стилната за Brood War: „Кака Кериган е минала през стилист Капанов Мад...“, или тук „Художникът Жоро се почти на Франзузите“ (тъкмо течеше световното по футбол, а шоуто вече нянакък фенски майстор, изобразяваш как футболната топка лети към големещ се га я удачи художник), или тук личният им фаворит „Dark Archon омайва BattleCruiser-ка на своя страна, а загуба на него, бънейки, чопли семки Dark Templar“. Хахаха... а нее, нее... Ачката беше ищом! В абсолютното най-добро съмисъл на умата го казвам. Пуским го Ачко в прочарен, мой казаше на Archon-ите Арочни и до противници по начин, който ме срибаше от смех. Както и да са ех, съвсемахте ми мисълта.

Общо взето, от този момент наматък хумористичният дух ни завладя и ние продължихме да му се поддаваме. Все по-охотно и в следващите броеве

Преломният момент, който според мен го утвърди окончателно, обаче се случи в 6-ти брой.

Годината е 98-ма, статията е "TNN Outdoors Pro Hunter", авторът – бездесъщият *Whisper*. Пригответе се за доста четене и още повече усмишки:

„Нищо не може да се доближи ни на дота до спирящия дъх и утврдяващ пуск при ток на арсеналин, който изпълнява, когато се промъкват през гъстата и мрачна гора, с пушка на рамо и перо – мъжествено същество от такето ни. Кумициацията настъпва в онзи миг, носещ облегнато на инфраструктура, когато преодоли очите ни се изправят над-учасници и гущесмразъ-

ваш противник, най-злостното и кръвожадно създание, родено от болната фантазия на никой негороден гений и домогнало се по незнан начин до компютърен екран: Дъбата патица (Aix Sponsa). Съседите по страхотния бул на игри от сектора „Love&Ribolove“ на гражданите на „Над-Велшката наша в света“ май им е доскучало да спират по промишлени, които „Боже оласи, че за наложи!“ – отръщат на овчаря. Съвсем логично бе огромната им енергия да бъде насочена към по-младобъди и природосъобразни здания – нимана – лов на гиби животни. Това само по себе същество не е лоша, освен за гореповече паметта гиби животни – Дъбата патица (Aix Sponsa) и другарите си по оръжие. Проблемът изва с факта, че игра с укачила ваш геймплей, графичен внеджън от каменни епохи и „як“ екивън, сграбдим със суперизна гимнастика в старчески дом, се наложи като абсолютни хитове на запад. ASC Games и DreamForge обаче са нараснали за да опратят проблема, използвайки платформата на Unreal за създаването на истинска 3D окна сре-га, изпълнена с живот и движение.

Егъвата когато видите 3D рендервана пуйка, заек или катерица, ще разберете какво значи страх!

Девет на брой врагове ще ви дебнат по време на игра: дребен гивеч – заек, гива пудка, пътнърък (оруяска), катерница; едър гивеч – елен, лос; прелепти птици – латица, гъска и демонът на небесата – гувицята гълъб

....А сезона извади нај-веселото. TNN Outdoors ја има и мултимедија. Все още бевзложите варианти за игра се пазат в тайна, но след дуалго умножен, в редакциите решиме, че нај-популярни ќе бодат опшите One-on-One спречу камиерица и губ џамб, Capture the Feather, Fuck-the-Deer и Frag-on-Goose.

Съвсемът ни ком всички любители на екипъла: забравете за Quake 2 и 3 (нищо, че не е излязъл още – тя поканите се добличе до харда ми, на него Вече ще власни USA Inside-Out Turbo Ultra Logic Cyber Tech Bug Hunter Pro), Sin, Blood 2 и другите менетата! На сцената излизат най-връзкото 3D в света – TNN Outdoors Pro Hunter.*

„Между другото, ние (Gamers' Workshop) сме първите в света, които научни подробности за търбия проект на група наши програмисти, основатели на фирмата „G.U.B.S.“. Намерението на момчетата от „G.U.B.S.“ са да лансират на пазара продукт, базиран на използван инжинир с работното име DYRAK, която се стане най-активно нещо, използано използвашките на програмист, дизайнър или проче гений – Върчул Хлебарка Екстремийнейтър (Въртуален Убиец на Хлебарки за неизборяните азилски).

...Един от най-впечатляващите аспекти на продукта ще е аренда - Чехът, Джанка, Мокър Пешкир, Сънгат Вестник са само част от огнената мощ, предлагана от играта. Всички оръжия, без изключение, имат алтернативна стрейба. Например, ако използвате Чехът, и при условие, че сте настрили втори такъв (т.е. целия комплект), щом напистат Alt този атакувате с Чифт Чехъ (но едни Чехъ ще всяка ръка). при абсолютна секретност се разработва най-мощното оръжие в играта. Единственото, което се знае на този етап за него е, че ще е зъбукова. Все пак, специалисти за нашите читатели, улажките да се доколаме до .wav файл, събръжащ работен вариант на звука на оръжието. Това, което чухме беше приблизително "Ше ви ... майката, копелена нещастни".

За алтернативната стрела на супер-оръжието се говори, че ще е унищожителна Плюнка. Играта ще е насочена към средната класа, с цел обединяване на нацията. Историята е доказала, че изправени пред общ враг сме

EUROCOMNET

www.evrocom.net



**за да отидеш
ПО-ДАЛЕЧЕ**

4000 Plovdiv, 1 Gladston Str., tel.: 032/ 63 50 63

800 44 0080



Услуга Homelan	Междурегион дистанция	Достъп до международно мрежово построение BG Peering	МЕСЕЧНА ТАКСА в ЛЕВА
На време*	24 kbit/s (3 KB/s)	48 kbit/s (6 KB/s)	11.00
На трафик**	(1.56 Mbit/s) 200 Kbit/s	(15.62 Mbit/s) 2 MB/s	22.00
Минимална	(78 Kbit/s) 10 Kbit/s	(1.17 Mbit/s) 150 Kbit/s	22.00
Икономична	(185 Kbit/s) 25 Kbit/s	(3.8 Mbit/s) 500 Kbit/s	33.00
NORMAL	(380 Kbit/s) 50 Kbit/s	(6.25 Mbit/s) 800 Kbit/s	44.00
DATA.BG	(380 Kbit/s) 50 Kbit/s	(11.71 Mbit/s) 1.5 MB/s	55.00
V.I.P.	(546 Kbit/s) 70 Kbit/s	(23.43 Mbit/s) 3 MB/s	66.00
GOLD***	(781 Kbit/s) 100 Kbit/s		99.00

Homelan

Бесплатен телефон за
информация за софийски абонати

0800 11 444

<http://www.homelan.bg>