

GAMERS' WORKSHOP

FEAR.

НАЙ-ДОБРАТА ЕКШЪН ИГРА НА ГОДИНАТА
- E3 2005 Game Critics Award -

Rise & Fall Civilization at War

ексклузивен HANDS-ON

Създател на Age of Empires Рик Гурман, сърдцу свого отровен
що успея ли Rise&Fall да допринесе великия си събратки?
шансовете изглеждат ДОБРИ!

Black & White 2 Age of Empires III

QUAKE IV

DEMOS:

UFO Aftershock
MarioWeenDX
Coldwar
The Goalkeeper

BURNOUT 4 | FAR CRY INSTINCT | NINJA GAIDEN BLACK

www.games.com

ISSN 1312-5360



11 771312 53600

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



Специални условия
за интернет клубове



ЗА ЕДИН ПО-БЪРЗ СВЯТ

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

Ще ги откриеш бързо, много бързо!

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

HONOROLA

ЕЩО ДА КАЖЕТЕ

PHONOROLA
нещо да кажете

10 лв

-75%

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

www.phonorola.com

INTERBG.com

Специални условия
за интернет клубове

5 лв

10 лв

PHONOROLA
нещо да кажете

40 лв

-75%

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

www.phonorola.com

INTERBG.com

Нов номер за достъп:
02 / 48 08 496

20 лв

40 лв

рекламацион



Хеей, викам си, глей къде
нещо е животът
маамустара... докато се
обърнеш и разселяш за
малко, човъркайки нивата
на собствените си дребни
дела, общеественото
развитие и прогресът за
нула време се спущат и
разбъркват картината зад
ърба ти, променят
местата на всичко,
макат и прибавят
стомици неща.

Аз по принцип нямам набука на публични места да се зазяпвам особено в детайлите на околната среда. Навалиште ме отврашават, поради което например, когато влизам в магазин, гледам набързо да взема това, за което съм дошъл и възможно най-експедитивно да се разкажам от епизентъра на грънчарския сектор. Случи се обаче, че ето онзи ден, попаднах на един голям и праен магазин за хранителни стоки. Спрях се, един такъв – учупен, отблъснат и си казах: *Бе, сега ми е ладно, ти тук ще утрели един час и хубаво ще разгледам какво има по рафтовете.* Сега, не ме питайте защо точно хранителен магазин избрах – всеки си върви в комплекс с дребните слабости.

Та, за какво разказвам всичко това?

Ами заради витрината с киселите млека.

Смаях се там, бе. Много марки, много нещо! Всякакви маслености, калибри, разцветки и форми на опаковките... даже кисело млеко в глинени съчетания видях. Ед, хора, за кисело млеко говорим бе! Не за шоколадова индустрита. Какво троекота има в едно най-обикновено кисело млеко, че да се нарият десетки разновидности? Хеей, викам си, глей къде нещо е животът маамустара... докато се обърнеш и разселяш за малко, човъркайки нивата от собствените си дребни дела, обществоеното развитие и прогресът за нула време се спущат и разбъркват картината зад юрба ти, променят местата на всичко, макат и прибавят стомици неща. Като се изпрабиш и последните – и не мож позна нищо вече. И с киселото млеко тъй. Навремето – побечено от вас сигурно няма да помнят – ама тогава имаше един вид кисело млеко – в стъклени бурканчета, с варишки капачки. Може да беше само един вид, ала това млеко, като обрежеш бурканчето, и вътре събръкването не си и помисляше да си промени формата – тъй пътно и състо седеше. Оставиши ли го за час-два извън хладилника и се развалише. Те по това можеш да познаеш натуралното кисело млеко. Сеазините седят с дин и само събирама Бога отгоре, иначе нищо им няма. Тя ситуацията тук макар ми заприлича като на тази с игрите, да ѝ кажа. И ако вземете, па се замислите събесеем мнъжко, и вид много бързо ще откриете прилике.

Ама аз за друго започнах цялата моя история да ѝ разказвам. Докато оглеждах и се дивях на многообразието, тaka – едно случайно – се зачепих от името на отмените прогути. И що да видя – „Млякото на Баба“...

Ха...

Минава около минута нещо, а аз още не мога да се съвзема. Как тъй мякото на баба бе? Ква е тая баба в четвъртна възраст? Къде е тия мляконайди, тия бебит, тия ясна произходителност. И пак – къде е тая баба, за богат?

Кой ги мисли тия имена?

И точно в тия моменти... – къде да видя секънд тайм: „Млякото на Дядо“!
Е... това ве че... Хм, това млеко... не знам, кой си го слага в устата. И гледам – с бае масленост, мани другото. Цели 4,5%! А ще сте написали и процентното съдържание на промените, бе? Някакво упътване за употреба също така. Някакво... де да знам и аз, указания в случаи на инцидент. Примерно: „Ако случайно – по небнимание, разбира се – седнете върху „Млякото на Дядо“ (Дядо знае как! – има си хас, щом е ядо и е винуши – б.а.), моя незабавно се съвръжете с вашия гинеколог...“

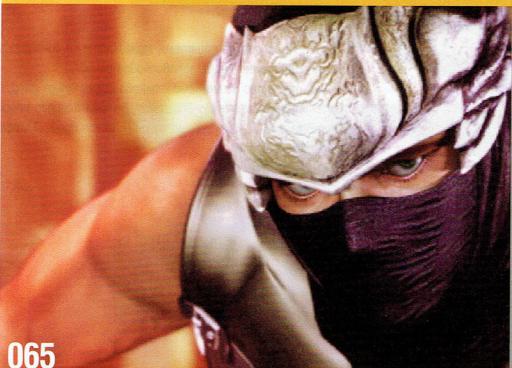
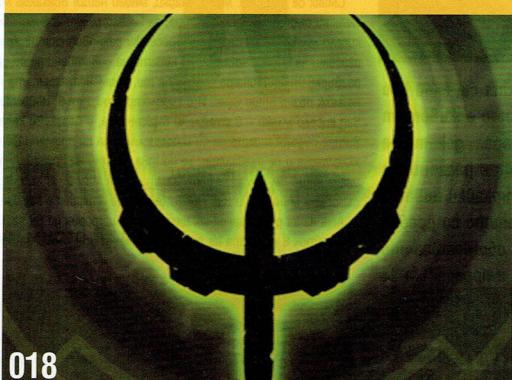
Ха-ха... Не, сериозно приятели, замисляйте се понякога за иметата върху етикетите, които ни заобикалят, гарантират ви дълги минути животелен, чист, здравословен смях.

Нешо, от което изпитваме тръпката сърма нужда днес.

Още по-набързо, между кориците, ви чакат много подобни мигове. В един изключително богат на заглавия месец се опитахме да ви подают в един изключително богат и ценен брой. И мисля, че усилията ни се увенчаха с успех. Ще се радвам, ако сме на едно мнение.

Приятно четене!

- 013 F.E.A.R.
- 018 Quake 4
- 021 AoE III
- 024 Rise & Fall Civilization at War
- 028 Serious Sam 2
- 031 Xmen Legends 2
- 034 Total Overdose
- 036 Asterix And Obelix XXL 2: Mission Las Vegum
- 038 Warhammer 40000: Dawn of War - Winter Assault
- 040 Rome Total War: Barbarian Invasion
- 042 Day of Defeat: Source
- 044 Myst V: End of Ages
- 046 DragonShard
- 048 Black&White 2
- 051 Ultimate Spiderman
- 053 Conflict Global Storm
- 054 NBA Live 2006
- 055 FIFA 2006
- 056 I Ninja



Gamers' Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тази, които имат индустрия напред. Workshop е независима медия. Не обслужваме интереси. Можете да се доверите на нашите ребята и мнения, защото на първо място сме ще са нашите читатели. Обещаваме никога да не ще изнеберем, да не предадем доверието ви. Вие заслужвате именно това и нищо по-малко от това. Сега, нека бројът 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
печат
DELTA+

съдържание

конзоли

- 059 Meteos
- 060 Burnout 4
- 062 Far Cry Instinct
- 065 Ninja Gaiden Black
- 068 Spartan Total Warrior

lifestyle

- 073 Кино
- 076 Противопоставяне
- 078 Babes
- 080 Музика

stuff

- 083 Писма
- 084 Харгуер
- 088 Test of Time
- 090 Feature

- 096 GW Best



024



034



008



073



031



051



055



060



062

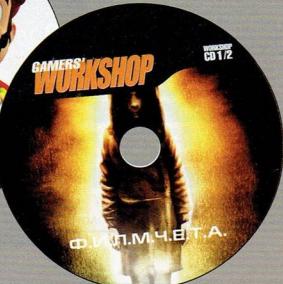
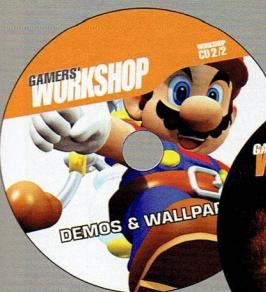


076



077

на guckoBeme



трейлъри:

F.E.A.R., Quake 4, AoE III, Rise & Fall Civilization at War, Serious Sam 2, Xmen Legends 2, Asterix And Obelix XXL 2: Mission Las Vegum, Warhammer: Winter Assault, Rome Total War: Barbarian Invasion, Black&White 2, Ultimate Spiderman, FIFA 2006, Far Cry Instinct, Ninja Gaiden Black, Spartan Total Warrior

демо версии:

MarioWeenDX
UFO Aftershock
Coldwar
The Goalkeeper

wallpapers



Snake@games.bg



този месец играя F.E.A.R., Q4, B&W2, The Bard's Tale, BG: Dark Alliance
този месец съмтам, че Working is the curse of The Drinking Classes
този месец се страхувам от Прабедния гняв на инженер Михаилов



MrAK@games.bg

този месец играя Burnout Revenge, The Nightmares Before Christmas Oogles Revenge, UT2K4
този месец съмтам, че е крайно време за побиенни на замлатите.
този месец се страхувам от това, че няма да ги занемате, естествено.

НОЕМВРИ 2005

Број 13

Krasleto@games.bg



този месец играя Castlevania Dawn of Sorrow DS, Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour DS и макро контишка 1.6
този месец съмтам, че онк горе въз мнозо да се ебава
този месец се страхувам от деня, когато ще има писме



Koralsky@games.bg

този месец играя Ninja Gaiden, Far Cry Instinct, Meteos
този месец съмтам, че торбата на Женханията е вън няма...
този месец се страхувам от ЕЛ КУРАсон

главен редактор
Димитър Боянов

заместник-главен редактор
Александър Бакалов

отговорен редактор и СД
Ивайло Коралски

помощник редактор
Весела Симеонова

дизайн
Иван Владимиров
Сергей Самуилов

менеджър
Юрий Митев

авторски колектив
Александър Александров - Alex III
Александър Бакалов - Snake
Антон Дашков - doomу
Добрин Йорданов - Goodman
Драгомир Дончев - Duffer
Ивайло Коралски - Koralsky
Камен Макс Дончев - MrAK
Николай Лалев - Корасча
Орлин Янъзов - Orlinator
Чавдар Кацацов - Ikarus

Kopacha@games.bg



този месец играя Age Of Empires 3, Quake 4, F.E.A.R.
този месец съмтам, че в предколено наценена игра
този месец се страхувам от нишо



Goodman@games.bg

този месец играя Serious Sam 2, Dragonshard, X-Men: Rise of Apocalypse
този месец съмтам, че е време да спра да мисля токмо юниоз
този месец се страхувам от абсолютно нищо

издател
Data.Bg

Duffer@games.bg



този месец играя F.E.A.R., Kingdom Under Fire: Crusaders; Ninja Gaiden Black
този месец съмтам, че в крайно време да се разхода до София и да се накаже с колащите
този месец се страхувам от финансова оскъдна, която може внезапно да осуети гордото ми намерение



Kircho@games.bg

този месец играя на бот 8 Quake 3
този месец съмтам, че Гонга рано или късно ще стане Grand Marshal Goldolin
този месец се страхувам да не стана щъръжател

Orlinator@games.bg



този месец играя Football Manager 2006 този месец съмтам, че ако щички играха Football Manager 2006, съвсем ще бъде едно по-добро място този месец се страхувам от момента, в който ще прибъда на напишъка обективно ревю на Football Manager 2006 (следваща број)



doomy@games.bg

този месец играя Warhammer: Winter Assault, Quake 4, F.E.A.R.
този месец съмтам, че е време за юлрейд
този месец се страхувам от глобалното замлатие, птичия ерин, изискванията на F.E.A.R...

Как оценяваме?

Закономерно ужасен след изиграването на F.E.A.R., мистър Snake се съвтреперешки в едно ѭегъче и си надраска на едно листче фобийте, Ѹвъзбудени в него от произведението на Monolith и тежкия му живот на Гъбъ редактор по принцип. Обнародваме резултатите с цел илюстриране на оценките.

цифрите говорят

- | | |
|----------|---|
| 1 | [Същинско бедствие] – Азмофобия (страж от проптиборечи) – Покрай месечното писане на Беруса, известна за комеати и като Снейкофобия |
| 2 | [Ужасъ] – Сконецифобия. (страж от черви) – Особено в 3D, а? |
| 3 | [Със сериозни проблеми] – Аблуюмофобия. (страж от юлане и миене) – Тази работи съмърко. Буквално. |
| 4 | [Разгородища] – Аурофобия. (страж от злато) – Ако разбиеши и срамах калъни и Дървата, откакъв ти стратешки наистина? |
| 5 | [Среди работата] – Танактомофобия. (страж от съмърка) – Всички са мака. Особено ако няма своя локация в близост. |

- | | |
|-----------|--|
| 6 | [Добра] – Имофобия (страж от проптиборечи) – Покрай месечното писане на Беруса, известна за комеати и като Снейкофобия |
| 7 | [Омрънва се] – Хипофобия. (болестен страж от китайци) – Много са, мамка им. |
| 8 | [Отичка] – Гинефобия (страж от жени) – Само ти пречат да си играеш на компи, нали? |
| 9 | [Шеършеб] – Алемофобия (страж от нещъръшенищеб) – Като ше е бомбесто сътворение, поне да е бомбест перфекционистъм. |
| 10 | [Ребомощ] – Алерофобия (страж от безкрасността) – И страж, че отвръща не сме виждали така ще игра. |

графика

Как излежка играта, колко добри са анимациите, текстурите и на какъв фрейм рейт съмърка ще работи.

звук

Именно звукът и музиката са нещата, които помагат на една добра игра да стане истинска нещо неизбрънто.

увлекаемост

Коко често и колко дълго се хвашате да играете играта са индикатори за най-доброто качеството.

дизайн

Тук се виждаат управление, интерфейсът, дизайънът и цялостното усещане от играта.

реъволовия

положителният

Положителните черти на едно здраве. Появата ни е доста трудно да си отнеме. Тежка е рендензимската работа.

положителният

Дори и перфектните продукти имат същите лоши страни!

10

положителният

положителният

минуси

Дори и перфектните продукти имат същите лоши страни!



Lara Croft Tomb Raider: Legend напада на Xbox 360

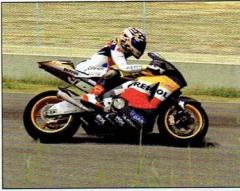
Дигиталната икона на Eidos Interactive ще дебютира и на новата конзола на Microsoft.

Eidos - един от водещите разработчици и разпространители на компютърни и конзолни игри в света - обявиха, че са започнали разработката на Lara Croft Tomb Raider: Legend за Xbox 360 и Xbox.

Предишка се играата да предлага иновативен геймплей, съчетан със задълъжителната за новата конзола на Гейтс невероятна графика и визуални ефекти. Разработвана от Crystal Dynamics, начело с художник им дизайнер и създател на Лара Крофт, Тоби Гард, играта се очаква да излезе през пролетта на 2006-та година едновременно и за обеите конзоли.

В интервю глахният менеджър по проекта Lara Croft Tomb Raider: Legend, Мат Горман, каза, че Xbox 360 е идеалният партньор за ултимативната епопея. Случури сме, че визирал неговите хардуерни възможности в чисто професионално отношение.

Crystal Dynamics експлоатират мощата на новия Xbox-звър до края благородене на чисто новия си графичен енжин. Използването на real-time per pixel lighting, shadows и normal-mapping ще накарат играата да излезе по-реалистично от всяка друга. Геймърите ще бъдат грабнати от здравия арбенър & експлорация, нови нива, гъмкаци от живот и пъзели, базирани на физиката на играта. В един невероятно детайллен свят. Естествено, и самата Лара не е оставена на по-заден план – плавни движени, анимации на лицето, реалистични умения, и разбира се тонове екипировка и оръжия са само част от нещата, които ни очакват.



THQ и CLIMAX също изкачат с още по-заглушителния реб MotoGP Ultimate Racing Technology за Xbox 360.

HQ обяви излизането на MotoGP Ultimate Racing Technology – заглавието, способно да вдигне адреналина на всеки фен на Xbox 360. Бързо развиващото се геймство, съчетано с новия облик на играта и зрелищната система на Microsoft, отварят нова страница в света на спортните игри. MotoGP ще събере посетите на голяма част от геймърите по цял свят заради безпрецедентното си ниво на реализъм и интензивност.

“Много сме въодушевени, че работим рамо до рамо с колегите от CLIMAX и наистина създаваме най-добрият motor racing симулатор за геймърите”, каза Kelly Flock - вице-председател на THQ. “Следващото поколение технологии на Microsoft ни позволяват да развивем невероятен визуален напредък с безпрецедентното усещане за скорост и адреналин, като същевременно съхраним дълбоцната и реализма, присъща за MotoGP Ultimate Racing.

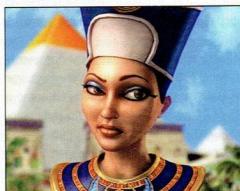
“Доболни сме, че за следващото издание на MotoGP URT ще работим с професионалисти, каквито са в THQ” – не пропусна да похвали също колегите си от Тому Beckwith, президент на CLIMAX. “През последните няколко години ние сме работили упорито за усъвършенстване на графиката и геймплея на MotoGP. С усъвършенстваната технология на Xbox 360, игра-

щите могат да очакват с нетърпение незабравимото високоскоростно изживяване и секващите тъха визуални ефекти в състезание на две колела, различно от всичко, излизало до момента!”



Универсален контролер за PC и Xbox на пазара

От Microsoft днес обявиха, че пускат на пазара контролер за Xbox, който може да се използва и към PC. Контролерът има Force Feedback екстра и чуплив кабел за по-удобен гейминг. Този универсален контролер ще даде възможност на геймъра да икономиса доста, ако иска да играе на PC и на Xbox. Цялата история, заедно с грайверите е срещу скромната сума от \$39.99.

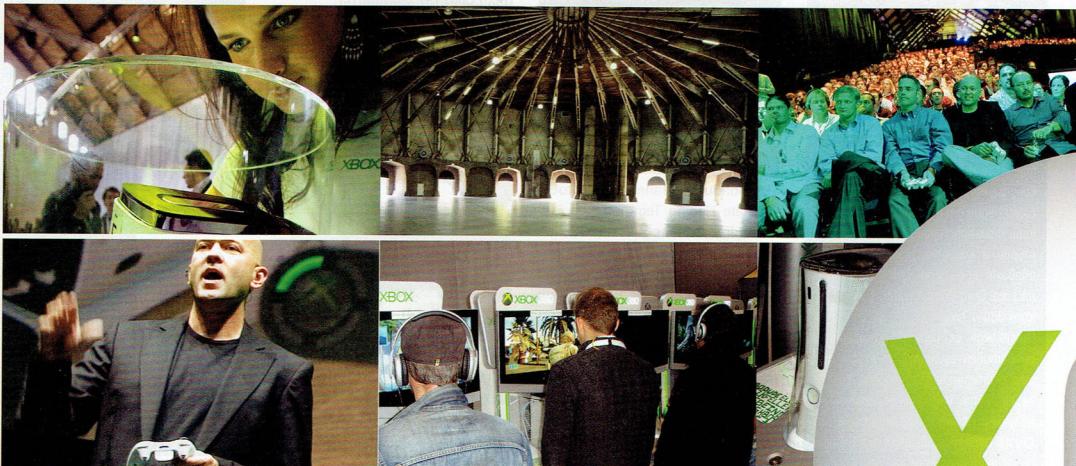


Civilization IV става златна!

Четвъртата част на легендарната серия обръща жанра повече към стратегия и разширява облика на геймплея. Нововъведенията спрямо предшествениците му включват напълно 3D-действиетни религии, герои и за първи път в Civilization серията наблюда използване на 3D engine.



XBOX 360



Believe the hype!

В този кратък преглед на X05 няма да навлизам в топлен преразказ на случилото се през последния месец в холандската столица Амстердам. В смесвашите три страници ще ще обясня накратко защо тази есен 360 е чистото, което ще бъде модерно да изговаряш бинари, когато темата е съврзана с игралната индустрия, защо Xbox 360 се очертава да бъде перфектната алтернатива за PC играч и защо Sony трябва да запретне здраво ръкави, ако иска да бъде лидер в следващата генерация конзоли машини.

Въпреки безконечната ми критика спрямо MS за уникално дебилната им презентация на американския E3, се вижда, че всъщност пресконференцията на зелено-бъдещите е била замислена преднамерено по американски и за американска публика. Защото и TGS 2005, и изложението в Лайпциг показва, че MS може да представи по едни многоократни по-стимуларан начин събития конзола. След Амстердамската оръжейна хипотеза само се помърди – опасността да оприличи X05 на E3 застрашилно клони към нуя. Простота презентацията тип "новия албум на Азъц" е побеже от удвача за американският потребител и от маркетинговата лъчка Microsoft учила десятката. В Амстердам, от друга страна, нямаше въвводи тип „войни каузърс“, току-що напуснали своето китно текаско село или снимачната площа на поредната XXL продукция. Типичночт за европеийските изложения е леко стерен външен вид беше заменен с основата и на X05. Спорадичните изйди на агент Джоан Дарк от *Perfect Dark Zero* бяха единственото, нещо, което наблюдаваше спомен за E3 и типичночт американскизирана презентация. Но да оставим външната облицовка на изложението и да изясним защо Всеки заинтересован от тази индустрия настроение уши при всяко оповестяване на нова игра за Xbox 360 и въобще новини от всяка какъв калибр, отнасящи се до новата конзола на Бил Гейтс. Повече от наложително е и ти да настроиш съсюти!

ID Software – за софтуера...

Несъмнено за българския играч Кармак, Тод Холменхед и компания са революция, в която абревиатурата PC стои на търво място в речника на Всеки един почитател на култовото дъбелърско студио. Новините за тези почитатели на X05 обаче не

бяха никак приятни. Неприятната изненада за Всеки един hard-core играч обаче се състоише не в оповестяването на нов епизод от *Wolfenstein* поредицата, графичночт ядро на които ще бъде базирано на Xbox 360 технологията. Нито пък в изненадващата новина, че Xbox 360 ще бъде либ платформата при разработката на новия епизод от култовата поредица на *id*. Изненадата го бие от една от най-големите 8 личности PC гейминга във време – обожествяването от мозънин гений Джон Кармак, който в интервю, касаещо официалното представяне на новия *Wolfenstein*, изрече думи, които в ушиите на Всеки краен PC фен звучат като ере-тична проповед, а именно: *Xbox 360 е тръбата конзола, с която някога съм работил и трябва да отбележа, че същевелиятн туловището за 360 беше сност от създаването на игри от тези, с които съм работил със PC*". На Всеки и известно, че Кармак никога не си в позовавал лукса да голословици, още повече че бе никакво съмнение можеше да го поставят в члената петница на топ програмисти със световен мащаб. Самото изказване поставя ардки много бързо, един от които: в ли се е прогад на Кармак на Microsoft? По-всъка вероятностно не, но друга страна в побече от странно „човекът OpenGL“ да изкаже подобни твърдения спрямо машина, която е базирана на direct 3D. Въпрос, тормозещ по-голямата част от българските играчи е, дали *Wolfenstein* няма да залуди своята идентичност, тъй като конзолният контролер дава съвсем различно изражено усещане от това, което получаваш от своята мишка и клавиатурата. Факт е, че без особен проблем можеш да използваш наличните ти мишка и клавиатура с Xbox 360 посредством USB порта, с които разполага конзолата, но лично аз не виждам себе си играещи на 29 инчов HDTV телевизор и разлук се удобно на дивана да използвам мишка и клавиатура, защото по този начин пък се губи същността на конзолния гейминг. Новият проект опнова ще бъде съвместна колаборация между ID Software, Raven и Activision, а от филмчето, поместено в диск за спирането, ще имаш честта да зърнеш перфектен рендерът от играта, както и изказването на Кармак, за което по мое мнение ще се говори тълько.



Масов ефект!

Поредният огромен дигитален, който си спечели новият звър на *Microsoft*, беше новият проект на *BioWare*, предназначен единствено за *Xbox 360*. Според мнозина канадците са най-доброствояно сподули за създаване на ролеви заглавия, а когато погледнеш каталога със заглавия на фирмата, поборни тъворения звучат побещи от прафободобно. Новият им заглавие се дишат се нарича *Mass Effect* и по всичко личи, че поне че се отнася до физулгамото представяне – без излишни промакания можем да говорим за революция. Но ни *Warcraft*? Поглеждай трейлъра на играта, забъркан от *Ultralot* З енергика, в диска на списанието и по-въртай! Убедително престъпаш сърдцето съвсем съвсем.

На външен вид същества, уникана атмосфера и репутацията на *BioWare* – предпоставките за блокбъстър са налице! Побече че научих скоро в изчерпателно пребъл на бащ-маистора по темата *Duffer*.

PC 360?

Добре помниш как оригиналният *Xbox* бе наречен от мнозина "конзолата-*PC*". И донякъде с право – състрадните части на черната купка се доближаваха много до тези на едно отлично за времето си *PC*. Самата структура на първия *Xbox* беше близка до тази на персоналния компютър. Вероятно поради този факт (а може би народността на *Microsoft*), *Xbox* получи своя преобразуван пай от *PC* заглавия, които в обективен случаи се изразяха и изглеждаха отлично – **Дoom 3, Far Cry, Morrowind, Wolfenstein** и т.н. Голям брой типични *PC* заглавия пък наприваха своя дебют именно на черния звър – говорим за заглавия от катибира на *Halo, KOTOR* и *Table*. Твъст, за че всички, който не разполага с финансово сърдце, не обходимо за поддръжката на едно *PC* достъпно към интернет, за да подкарда на *Visceral* гемтайл всички нови 3D заглавия, *Xbox* бе една много добра алтернатива. С *Xbox 360* нещата придобиват още по-*PC*-циризан характер. Въпреки че хардуерът на *360* този път е съставен от части, коренно различни от моментните *PC* артикули, които се про-

дават на пазара, този ще навестят конзолата, напрочибо ти крещиши в лице – *PC!* Естествено, този път конзолата на *MS* ще разполага с много скромно по-голямо количество типични конзолни заглавия, включително и от Япония. Но броят на *PC*-ориентирани заглавия гори в убийчен спрямо количеството на тези, навестили неоголя по-големи братя. Освен че вече ще можеш да прикачи любимица си компютърен аксесоар без особени проблеми, то качеството на графиката ще бъде винаги максимално високо – сам знаеш, че всяко *Xbox 360* заглавие ще поддържа минимум *720p* и *1080i* плюс *4x AA*. Пример за подобни заглавия са *Call of Duty 2*, която на *360* ѝ прилича на утре *Visceral* гемтайл си с *60* кадъра в секунда, използвайки сама една от притче ядра на *3.2 GHz*, с която разполага конзолата. Можат да се споменат още имената на *The Elder Scrolls IV: Oblivion, Prey, Quake IV, Huxley* и т.н. Наред с това за конзолата се разработват и пляяжди от заглавия със имена *PC* прикус като *Gears of War, Too Human, Mass Effect* и пр. Твъст за *400* долари (въро в Европа) ще можеш да закупиш машина, на която ще можеш да измериш почти (изключвайки по-въска *Вероятностно единствено спартатическите игри*) всичко ново заглавие пред следващите поне пет години без да мислиш за какъвто и да е членът. Определено добра алтернатива за играч с по-малки финансови възможности, не мислиши ли?

Иери ми дай и побече не ме търси...

Езва ли има смисъл да пребъдват отново темата, засегаща вечното правило, че играчът са най-важното за една играна платформа (макар че в случая с *Xbox 360* и *PS3* говорим за машини, които да наречеш просто игри на конзоли в все едно да назовеш своя компютър ека). *Microsoft* знаят много добре това и на *X05* за първи път показваха геймспийския игороди потенциал на *360*. Почти всичко беше изразено и в почи финален стадий на разработка и най-важното – на реален *Xbox 360*. Край на алфа и бета дигиталърските кипове, край на лъжливите филмчета. Всеки пристъпващ на изложението можеше да изпровери пръвата *Бълна* от заглавията на *360* и да пренеси сам за себе си или понятието next-gen е просто бълф, използван от големите в индустрията с цел да се привлечат побечи клиенти. Отпътваш дни след края на *X05* биха побече от поизложени – крайният вариант на *Xbox 360* вече влязъл в забодите за масово производство, има заглавия, за които да си умреш и всичко това ще се случи след няколко със месеци, че и по-малко! Звучи невероятно, знам, но всичко на *X05* беше азки реално – реална беше уморочителната презентация на *Kameo* (по наше мнение – най-обещаващото стартирово



XBOX 360



заглавие за конзолата), реално беше разочароването на хората от по-очакваната игра на *Rare – Perfect Dark*, реални бяха спрашватните HDTV екрани на *Samsung*, реални бяха и одобрителните погледи на повечето хора, присъстващи на изложението. Защото с Xbox 360 индустрията наблизи в нов период от своято разцвете, период на промени в структурата на пазара, на бюджетите, предвидени за едно заглавие, на производствените разходи. За съжаление негативна промяна в цената за крайните потребители като теб и мен също ще има.

И все пак, които ще козовете на Xbox 360 при неговия старти в началото на Декември? На първо място не можем да не отбележим действително феноменално излеждащата *Kameo: Elements of Power*, която понастящието вече би трябвало да е напълно завършена и дадена за производство. За разлика от показаното на TGS, на X05 визуалната част на играта беше доста по-убедителна. *Rare* бях прибавили self-shadowing, изключително стабилен frame-rate, който на трета гори коеато на екрана се събираат над 5000 единици. И не, не сме се объркали, действително 5000 високо детайлни персонажа са кръстосват бойното поле в *Kameo*, като единствено то, което ми ува за ум за създаване в случаи е третият епизод от Владещите на Пръстените. Да, такива масови събори! Самата игра ще представява уникална сладът от екиви, автентични и ромейк елементи, която ще проследява историите на луда епика, притежаваща екзотични способности да се превърши в десет напълно различни модули Yugi и геймплейна качествена същност. Другият изключително важен за стартия на конзолата проект – *Project Gotham Racing 3* – бе също тъй красиц, а с излеждането си на пазара автоматично ще постави рекорд в категорията най-реалистично излеждаща състезателна игра (Вероятно без конкуренция поне до появата на *Gran Turismo 5* или *PG4*). Клиф Близенски тък показва нов трейлър и ниво (поглезни риска) от феноменално излеждащия *Gears of War* на *EPIC*, който ще се възползва 100% от възможностите на *Unreal 3* енрика. В общия линии, единственото разочарование заславе до момента преди обширните очаквания, които имате чарачите сега томатната *Nintendo 64* класика *Perfect Dark* в именно неизвестен наследник – *Perfect Dark Zero*. На показаната на X05 версия новите приключения на Джонса Дарк напака обявени на своя 64-bit-образ, нито 8-септометражна екивън, типично на *Halo*. Технически играта излежка много добре, но все още се забелязват проблеми с физиката и пресъзрятните анимации на противниците. Виждамът съм, избран от *Rare*, също не рагва окото с кой знае какъв стилизираност. На пъвиче виждам с ябълка бих го нарекъл гори лейд. И все пак, *Perfect Dark Zero* няма да стартира едновременно с конзолата, затова надеждата поне

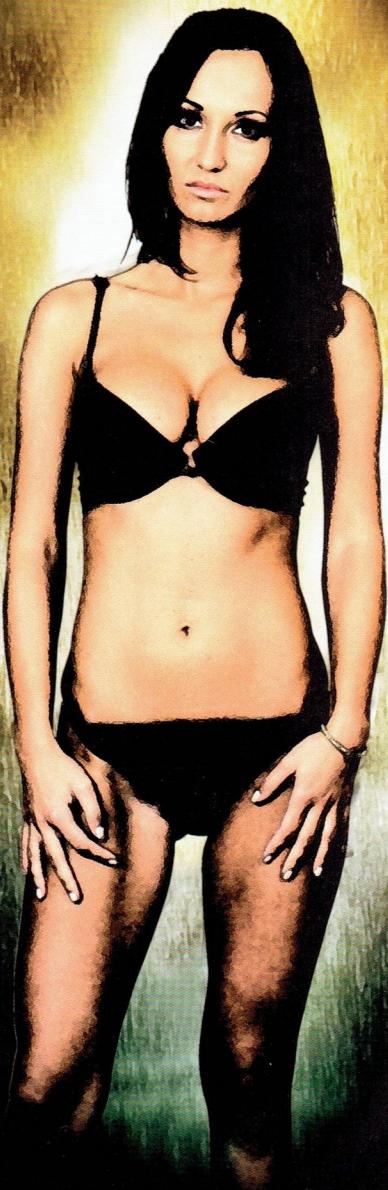
от геймплейна гледна точка нящата да се подобри (честата на този етап не се отличава с нищо от всеки егън средностатистически FPS). Все още тъй. Много силен заглавие, на което ще разчита конзолата в Европа, е също така *FIFA 2006*, която поне от графична гледна точка вече е попаднала на териториите на следващата генерация. За съжаление PC Версията ще бъде базирана на тази, предназначена за PS2, тъка че за реален графичен скок в тази категория ще трябва да изчакаш до следващата година. Същото се отнася и за *King Kong*, *Ghost Recon 3* и *Tomb Raider Legends*, които в одеждите на Xbox 360 излеждат осезаемо по-добре от тези за първия Xbox и PC, въпреки че в случаи не можем да доборим за скок от една генерация на друга.

361-ви Въпрос – с труда ли си?

Единозначен отговор на този въпрос все още не можем да дадем. Такъв реално погледнато не можеш да получиш и от Бил Гейтс или Питър Муур, а още по-малко от Джей Алард. От друга страна, никоя не е очаквал толкова синко шоу от страна на *Microsoft* малко преди стартия на 360 – особено след леко комбибиотъм предстявяне на TGS. Трябва да признаем, че играчите и наб-вече тези, носещи етикета hard-core, по всяка вероятност с право ще нададат бой, леко изпразнени от никоя дребни непримитни добродости като неначалено на перфектни 60 FPS във всяка една от стартийните игри, например. И въпреки че подобно нещо по всяка вероятност има да се случи в пръвата вълна от Xbox 360 заглавия, тъпа реална няма да има никакво значение (това в проблем, тормозещ всяка една появява се до момента на конзола). Xbox 360 ще предостави напълно достатъчен брои новоиздадени, невижданi до момента на конзолата хардуерна сцена, стартийните заглавия са обещаващи (побече от 200 заглавия са в разработка за конзолата!), а маркетинговата машина на *Microsoft* вече се завръща с тънка сина. Очаквам отбора на *Sony* и *Nintendo*. Синко се надягам да бъде побораваш, защото от това ще спечели както индустрията, така и ти!



PC ИГРИ



модель Мария Велкова

Агентство Xground Models

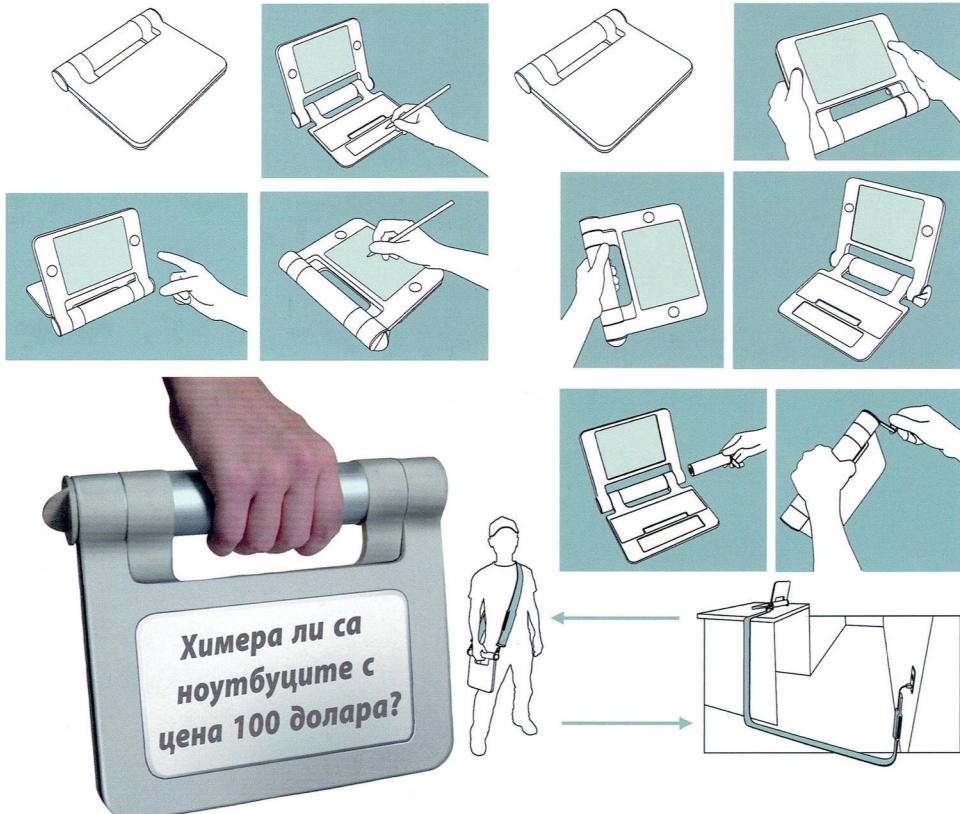
Фотограф Александр Коев

Грим Лора Славова

Сесия Gamers' Workshop

Търсете новия 10 брой
на PC Magazine Bulgaria

Компютър за всеки



В него ще откриете още:

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

Какво да изберем - процесор с две ядра или двупроцесорна система
ИТ проекти в медицината, космоса и за военни цели
Операционна система по желание с Virtual PC
На училище с ноутбук? Защо не!
Български web базирани e-mail услуги
Отмора с Age of Empires III и Black & White 2



"C

лед много гото шум и приказки, след целия умело режисиран хайн от страна на *Sierra* и *Vivendi*, след всички огromни очаквания, с които се зареждате заради щедро платените прогнози на разни "специалисти", оставими ни с впечатлението за игра, която ще събуди кат-после Жанра и (на-манаком!) ще породи нови пътища за неизбого раздята. **F.E.A.R.** се оказа пероригато добно, изпълнено на пърфектност на задържаната творческа, наречена *Monolith*, детайлно изографисано – така че да няма никакво съмнение относно природата и качествеността на обекта – от просрания им *LithTech* енджин.

Това изречение го напи са преди около семдесет. Докато чаках инсталацията на играта да приключи. Написах го и го запазих. Нещо като бас със самия себе си. Като тежка метална ръкавица, захвърлена от улеснения житейски песимизъм в лопе-

то на малката глупачка с доверчиви блажни очи и бъници готова да се надигне гълъб на речена надежда.

Принадват си, никога не съм ценя правдите на *Monolith*. Най-близките им хит, *Blood* – какви са на голямата сцена възможност – също не беше сред игрите, по които си прилагах неконтролирано – просто атмосферата, оръжието, лебъдът дизайнът, екипът и динамиката 8 игри като *Doom* и *Quake* ми допадаха побъче. Непривързаната ми към *Monolith* обаче разизбърка с повдигата на *Blood 2*. Каква наглост само – да пуснеш полуавтомати с продукт заедно със *SIN* и *Half-Life*. И какво престиление – да имаш кукловиден персонаж като Калеб и да не направиш за него най-добратата бъзмокна игра. Това така и не можах да им по простия на *Monolith*. Срам! А Калеб би могъл да пребие кървавия Гробън, налагайки със собственния му (кози) крак с едината ръка, докато другата отмечено презадръка гъушевската.

Но и то съм преди секунда е скъсъти Блейд с една ръка. При все хубавата си графика, великолепните музикални теми и никакво оригинални чудовища и хрумвания, съвършено отновени *Blood 2* беше наблудата от "Събетата троица". А тоба, от която и да го погледнем, си е съмртвен гръл! Единствено технокогничното ѝ превъзходство я спаси от потапен крах.

И нищо, която в последствие се появява под зелото на *Monolith* или *LithTech* енджин, гори и *No One Lives Forever*, не можа да ме убеди, че тия пичове заслужават да бъдат заекръкнати от списъка на живите мъртвци. Винаги съм съмнявал *Monolith* се търбва да нацелен среонгоплатистически разработчик. Никога, докато съм бил презрен и възпитано състояние, не съм възгледал големи надежди на **F.E.A.R.**, не съм я бленул, не съм се интегрирал особено от нея. За мен тя беше просто игра, която в един момент ще излезе, аз ще изиграя по

затължение и край. Поради тази причина не съществуваше и абсолютно никакъв шанс да се разочароваш от нея.

Но аз не се разочаровах от нея не поради тази причина!

Не се разочаровах от **F.E.A.R.**, защото *Monolith* не ми дароха гори инициално основание да го направят. Нещо, заради което съм им почти обилен. Никака право да варят токъва безобидно добра игра. Не! Просто не са толкова бешки, че да я създадат, по ги боят ли! Като са успели? Защо не се проваляха там, където *Valve* се сървомясаха? Кое им помогна да достигнат преемли, за които *id* само мозат да мечтаят?

Никак абсолютни никакъда игра!

Знам само, че е много грозно извънък да те лишат от никого, когото си си народил за черна обла и плющ с кеф при 8секу уден побър, и това те кара да се чувстваш добре. Не знам как ще го презгърнато тоба.



Интро

Снимат да пропусна пространните обяснения що за игра е **F.E.A.R.**, какъв жанр е и т.л. Обидно е да го прави. Ако все още не си я изиграя – определение за кое то би могъл да бъде единствено фактът, че хардуерният ми се чувства грубо излязъл юм на пантажа диска в устройството и стартираш инсталацията – то поне трябва да си ее оптика.

Над-макомто – да си виждаш някое филче, да си чек или чубах за нея. Трябва да знаеш за играта доста точно, за да не ми налага да се правя на ищущ, събъдатки очевидни или известни на всички факти. Вместо това ще аргументирам търбението си, че **F.E.A.R.** е по-добър от **Doom** 3. Че е поне токомо бобра, колкото **Half-Life 2** (ако питаш мен, отнася до като лични грип комедия пуйка). Че в дирекцията съвсем с *Raven (Quake 4 vs. F.E.A.R.)* и *Unreal Engine* този месец монолитността има по-тежка сума. И че всъркача всички суперлативи, игратка не заслужава оценка 10, поради кое то не е и получава.

Атмосфера

През еднократни записките, които обикновено си водя по време на игра, поглеждат ми попада на първите 2-3 реда – написани след околос на игра:

"Атмосфера! В над-висока степен атмосфера, лази игра просто задръсти сетивата ми. И не защото тя е такъв агресивно вливаша се, а защото аз се направям да попада като може побче от нея. Изключително! Не знам откъде не сум настъпвала по подобен начин. Човек трябва да изиграе F.E.A.R., за да разбере какво не му беше наред на Half-Life 2."

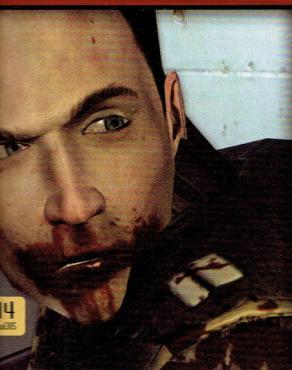
Да си призная, вече не помня какъв точно съм имал предвид в този момент, сломена вайфа Хафа – жалко, че съм го дуоточни. Докато изглеж **F.E.A.R.**, на практика почти не ме интересуваша дребоси като тази или което ритма никоя кумия, та ще отскочи, дали ако се подгриши стрелките вътвърда на таблото за обяди, то ще се кине лашмата – то поне трябва да си ее оптика.

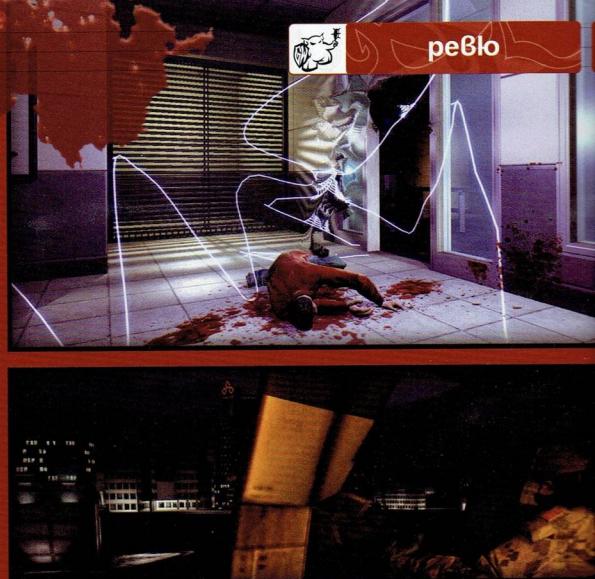
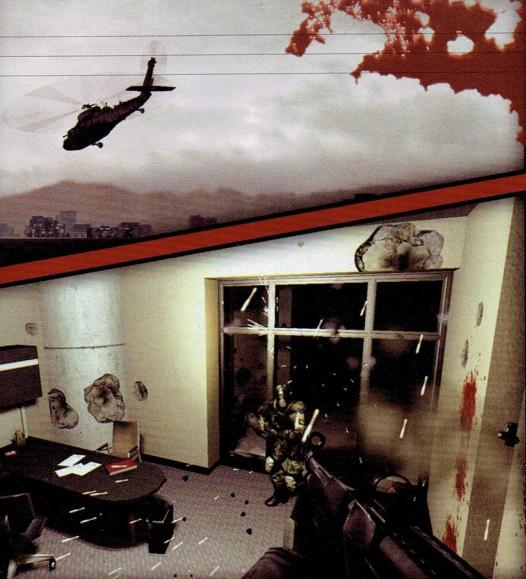
Над-макомто – да си виждаш някое филче, да си чек или чубах за нея. Трябва да знаеш за играта доста точно, за да не ми налага да се правя на ищущ, събъдатки очевидни или известни на всички факти. Вместо това ще аргументирам търбението си, че **F.E.A.R.** е по-добър от **Doom** 3. Че е поне токомо бобра, колкото **Half-Life 2** (ако питаш мен, отнася до като лични грип комедия пуйка). Че в дирекцията съвсем с *Raven (Quake 4 vs. F.E.A.R.)* и *Unreal Engine* този месец монолитността има по-тежка сума. И че всъркача всички суперлативи, игратка не заслужава оценка 10, поради кое то не е и получава.

Докато **F.E.A.R.** би могъл да мине и без всичката тази физика и детайлност и това да не се отрази особено негативно на функционирането му. Иерата бездруго не може да бъде обвинена в разточимостта или разнообразието по отношение на интериорния дизайн и окончанията със като цяло. Дори напротив! **F.E.A.R.** просто не различа 8 табла година степен на тези неща. Атмосферата се кове на едно по-високо ниво тук. И е резултат от по-комплексен сбор от елементи. В който простиите търканици се, мърдащи, падащи и т.н. предмети и реалистична физика са само незначително парченце от пъзела. Основна част например се явява предисторията и съжетът – особено

начинът, посредством който се разгръща. **F.E.A.R.** същност не е токомо страшна, колкото е психарска. Използвайки фабулата, тя отива нервите на играта по едн типично хипнотски начин. Каракти са непрекъснато да си в очакване на най-лошото и стимулите са непрестанно по едни или друг начин страхотворят им, без обаче добитът им да изпрати пред над-гомините им кошмар, лишавайки те по този начин и от възможността да се преборят с тях. Много тъкът психоматическия подход е използван за генериране на съспензия във възбуда зараждане. Демонстрирането на напрежение е заложен още от откриването на анимацията, която първа появя на Алма – малко, слабичко, обърнато от сенки момиченце – и изригващият ѝ шепот "Kill them! Kill them all!", блестящото на Пакстън Фетел от киното и всичко онова, което посега. И над-вече тръбват брифинг, от време на време на който от мониторите ставате свидетели на нетрадиционните хранителни наядви на Фетел, набрасен над още опровергаващи труп в бяла престижка, докато грава вайфа вътвърда вътвърди скриенето бягат неизвестни по същество отстранени от спокойния обяд на шефа си. Тогава все още не знаем, че това са конюнции на едници вайфи, управляеми темепатично от Фетел и самият факт, че човешко същество може неизвестимо да присъства на подобна сцена, е отбрана-ващ.

За мен лично, още този ден що зовещо пропълза с текстилните на играта, събра се в ъгълите, попи в сенките, притих се за драстични. И събавше бие по-страждово със всичка съледваща като сцена, с всичка преторицката флашбек-хамбънзиация на главния герой. Говорейки си за атмосфера, забележи как са реализирани тези видения





– рязко, безцеремонно, като избухване на бяла светлина в глъбата ти, която с отчаянието си засмуква реалността със себе си, оставайки на нея място еднокомнатен на забавен каден – в стил Max Payne – в който обиждането са пропакено бавно, въздухът скита се в стечни, а звучите щабат страни, разлегени и къмпящи, изълъчвани чакъто мирозрани. После Свичко сървира – внезапно, като е започнато. Точно тази внезапност, този рязък контраст прокарва пътеката на сънсесна в ума и постепенно я утвържда. Още потрясъват при слогана за сцената в коридора – окъзан с избездъръж газет до коментър в кърък, вървящ към гробната пратка в ръкото, за която става нещо. И за тоба, която се случи миг преди да я наближа. Сломни си и разложи се по пътешествието ми обекти, внезапно присъединя и напираща в юркото кръсък, когато се изобщо отново в „реалността“.

Същият трик с каранса се използва и в никои от по-кървавите моменти в играта, за да поизиска още побъче внушението на конкретната сцена. Браво!

Изобщо контрастът, като подход, с широко използван във F.E.A.R. в него един прекалено дълъг период от играта гласат – не те подлагат на еднотипно въздействие, как да приблизят към него. Ако се възлагат в от欠缺ните елементи на геймплея отблизо – от екшъна, през мъгла, газата и междинните анимации, до самото възбудяване на играта – ще забележат очевидния спремеж на авторите постоянно да насятъкат, да променят темпото. Не говоря само за динамиката – редуването на шиномийски, брутамен екшизи с периоди на психосарко застъпие

и обикновие из „пустите“ пространства – става дума за интензитета на самото внушение, ако ще. Да вземем например контрастът светлина-мрак, на базата на който е формулирана визията във F.E.A.R. Благодарение на него сенките излъчват пълни, остри, агресивни, очертани арка граници на територията си. Нима го плавното преливане. Това прابи средата допълнително изнервяща, някак озъбена, криеща небудими опасности. И която е странно – например възстанови, че играта Възстанови е по-мрачна, откъмкото е в добитълност. Докато сме на племета, искам да се спира и върху още един важен аспект от архитектурата на внушението, което Monolith са успели да постигнат. Значи елементарната техникоза за генериране на страх, върху която беше реализиран Doom 3 – тъмнина, тъмнина, смразяща звук и внезапно изскочено чудовище, кое то да го изкарва чубите – е нещо, което е достащично добро само за закърняване стереотоп на лишенци от креативност, теккхоподобни мистиционисти като id (които според мен, след разгръмота с Ромеро, реално така и не пуснаха нищо стойностно на пазара, изкалящи мултимедиите на Quake 2 и 3). Doom 3 беше мащещ еднотипно до момента, в който приближение с тъмнина и гореописаният модел, а това не беше трупоубийски префърмат. А че и вътре ти се слухаха постоянно F.E.A.R. не злоупотребява тазка свръсни с абсолютния мрак. Пончи не помни момента, в който преди да гостигна достащично осветената лаконична фенерчето ми да е изчезнало енергийна с импулс – която, както знаеш, трае дузина секунди – и да е угласвало, попадайки ме в непролегнало на шиномийски нибо си дава смекта, то мракът просто не се използва като груба накована, както е в Doom 3, а е по-скоро чукът, нанасящ финения, филигранен удръвърху възможните ти нерви.

Още един фрагмент към цялостното усещане добавят и онези азки култови моментчета, съкани случащи се на самия риб на възприятието ти – мигновението, възстанови повърхността на физурата на Фетел, разтваряща се във въздуха почти бешнага щом се насочиш към нея. Много филмово! Страхотен кинематографичен заряд има във тези определения. И като доббат постепенно насижения му шепот, които – все едно залязута възчуки на мъка в света, за да останеме на сасаме – докосва мозъка ти, и бруталният му ренекури – пониква мистични, затапящи неща от миналото, които би прибръзнили да помниши – картиканата придобива спиркаща пълност. Впрочем, след томбока писане, ето че чак сега, събсем, ама съвсем случайно, усъпаш си да си замисли, какво томбока те изправиш на покоя във F.E.A.R.

Точно това постепенно напръжано пристъпие на Фетел, по чиито гари вървях през цялата игра. По чиито кървави гари вървях F.E.A.R., без никакво съмнение, с иви-кървавата игра, която никога съм видял! Най Doom 3, най Quake 4 – нищо! Никаква много проптила чудовищност ви-тас пук. Трупоместе, на които постепенно се напътваш – обгори им вниманието. В пачина, по който са претирани, личи абсолютно незадържане на чубката като разумно същество. Съвършено безразличие – все ури гибъ житвите ги е разлязсало и пръжало – хватихо, отхапвали кървото му падне. Когато човек убива човека, поне на посъдъното нибо си дава смекта,

че убива разум и това налага отпечатък върху дейсвията му. На звъра изобщо не му пук. Той ще си хапне малко от меките части, може да ти проби гългата, за да измучне мозъка, отпук-отпак ще те гризне – нехади кум фофка, че Гостол е някъде горе и наблюдава. За него си храна. И ако е един животно подобно победение все пак е разбираемо, за човек е небързозно чубовици. Спомни си например сцената в Град на Греха, когато Мики Рурк пусна бълка да си хапа от Фредо. Сеза на мястото на бълка си представи самия Рурк или друг никъд човек. Ето такава е разликата.

И точно поради този факт намирам F.E.A.R. за по-депресираща от Doom 3, където зълкът от чубовица и срещата с персоналот, с амбиции да те изкорми, няма как чак томбока да те изненада. Докато F.E.A.R. по много по-тиъкъв, лапените начин стяга мозъка. Още в първата си среща с Фетел, когато те пръска с един удар на земята и набедка кървавата си мутра на твърд, разбирачи, че на тон не си му от калибра. Нагменито му торжение, фактът, че знае за теб и никакто ти побеже, откакото ти самия, те кара да се чубстваш жълът. От друга страна обаче, твой те оставя жив. Коещ подобъзва, че не си случайна пръча. Че си Найк, че си ценен, и че можеш да разчиташ да не се изправиш срещу търбъре кощурен противник. Че зели, които ще наляшат в нифата, по-скоро с пущено ческо, имаща за цел да те забъбши, а не да те спре. Поне докато постепенно на опасност, който изчезваши, не избърши ебънтуалната ти ценност. Само че ти няма как да знаеш кога ще преминеш границата и точно



поради това очакваш голямото Зло да ти скочи във всеки един момент. Впрочем, във **F.E.A.R.** изгарят се чувствата непрекъснато наблодаван и е наблюдаван. Събъектите с (букувално) невидимите ниങди бързо го убеждат пусто, не е задължително така. всяка смегвачка среща с привиденето на Фетел му напомня, че той Бинаги е на няколко крака преди него и Бинаги знае къде се намира. Само по себе си обезпокоен фъкт. С ръка на сърцето – в тази игра мисълта да стигна до боса, или и то мен, направо до го караше тръпки по гръбнака.

За да допълним окончателно картината на атмосферичност, няколко думи за техническата част.

Графиката е идеалната за целиете на играта. По-добре е от тази на **Half-Life 2**, ефектът демонстрира побързъмостта в изобразяването на динамично и цветно освещение, ефекти и пр. и пр... Впрочем той бил резултат от дълги години разработка, както и уверяват. Затова може автоматично да ги сканира машината и да реши каква е най-подходящата конфигурация на настройките и гори ти пуска едно бенчмарк тестове накрат. А бе, аре мома ти се. Нема нужда. Обаче текстурите са фантастични. Различните видове машини, които ги покриват, придават много клас на базата на заслабянето. И тук изобщо не говорим за онни неелектрически излед, като **Doom 3** енхирникът показа – и єскимки отвориха един ми ти устри на смайдана и като шаран налязаха щандърата – а за постигане на таза необходимостта за игра с претенции да бъде реалистично съно на играта.

Вниманието заслужават лицеите анимации и цялостното моделиране – особено на по-специалните персонажи в играта. И най-вече Алис. Макар реално да участва само в една сцена, за разлика от Алис в **Half-Life 2**, която не спря да се разговаря в помощника на играта, тя бе вътре по-детайлно изобразена от съвоята почти-същественничка, с гладък по-тъмни и меки – истински – бъбженя. Е, честно, прогна ме, пакаше ми за нея, искаш да я спася. Ако си изгражда играта – знаеш за какво говоря.

Един от гигантските козове в роката на **Monolith** са оказа зъбът. Категорично го забивам, оценката, която давам на играта, в значимата степен се поближи именни на него. Просто убийствен възможен апликън! Невероятно пълни диалози – като зучене – има 8 тая игра. Озъвчането е фантастично. Като почиеш от стъклите, минеш през "гласовете" на всичко едно оръжие, падашето и удрянето на пълните сънници във гора при презареждане, разпознавайки между клониранияте, агонизиращите им красици когато са съмрто ранени – ааа... хаха... ахе... лея, как ме надхвърли концепцията като почнат да крещят на умряло с пълно гърло – и спринчих да разполагаванията за боец въздушавашо се положение възле 8 зрада и съобщенията на телефонните секретари. Музиката – за нея какъв да кажа – не възхълди по-подходяща за така психицарска. Направи ми впечатление как замъпа за самата игра на играта, на конкретния момент и сънтица, и преставиши ги във чуба. Но спре ли – времето го усещаш. Тия амбиентни парчета можат да не са най-белите сундуктри на света, обаче за **F.E.A.R.** са! Нама да е честно да не спомена факта, че и тук се разхождат доста близо – например, понижка зъбът изпървава източника, или тък заляскана. Слушащите са регули, но ги има. Ами... как до го кажа, че да не прозуби като замъкант? Май няма как – **Monolith** бе, приятел!

Геймплей

F.E.A.R. е екшън игра. Шутър. В това няма никакво съмнение. Просто е малко по-различен шутър. Не можеш да разкажеш една страшна история и да искаш та

зъвчи достоберно и реалистично, да бъздействия на играта, ако си претъпкал нивата с проптици. Затова и **F.E.A.R.** противна че "тъмните". Съмбълът нишката на скокета, геймплеят ни прекърба през момента на брутален екшън и не по-малко. В които не се случва нищо друго, освен обикляне, претърсване на пространството, сарди, офиси.

Дизайнърите са се опитали да ни дадат пространство, да съзгаждат атмосферично усещане за мащност. Да направят един широк съйт, в които не се стремят на всяка крашка с проптици. На мен това ми харесва! Най-къзят, че играта била, или ставала по никое време, предвидима. Останал настрига вълпъса "кой е този шутър, който е непредвидим?" и се съгласявам в най-общи линии. Но тук има една подробност, която няма да подмини – **F.E.A.R.** е логична игра. Да, би могъл в доста място да прелигат с предположки с точност като тези на проптици. Практически, просто защото като оглежда нивото ми би замелнал да чакаш на същото място. Но това са дребности, които бледнеш пред фактъта, че **F.E.A.R.** е игра, която издига качеството на престрелките добре и възможно едно стилово нагоре. Първо, проптициите в тази игра не сърнаха към спомена за онова чувството, което за пръв път изпитах във вълпа **Half-Life**, когато се сблъсках с експлозия интеликти на нехитините в една от мисиите. Оттогоди бе тръсила играта, която да ми върне *добра* и *все не* на намирам – нито в лицето на **HL 2**. Досега. Етаконът ми за инцидентите и отборен ИМ вече във **F.E.A.R.** Това са най-умитните и тактически грамотни проптици, с които съм се срещал, а съз съм срещал се добитътвено много. Никоя игра не ми е карала да чуслътам браздите помъкъвата истински. Тук впрочем да има и госдински рисунъци – гардиени бинаги избутат от реали локации по нивото и ако имаш удобна позиция за наблюдение, можеш да видиш как се придвижват, заобикалят етаки, търсят и намират пътища. Като стапа уума, лебъд газирайт на **F.E.A.R.** се отличава именно с това – има най-малко по 2 различни пъти за достигане до гадена точка. Този факт бива доста находитчиво използван срещу теб. Докато групичка брази нещество те обстреляват, други често ми настават по алтернативните пътища, за да те изненавдат неподгответен. Ако се свръх в някое укритие търкаляща се в краката ти граната. ИИ удачно се възпроизвъзва от физичния ефект – преобразува разни обекти, за да ги ползва като прикритие. Освен това те прескакат разни прелипствия, за да са доберат ги теб – примерно ако си в помещени с нишки прозорци, най-малко един от бразите ти ще ги прескочи, докато другите те атакуват пред братата. Реагирането много адекватно на промяните в бойната обстановка, успешно се превръща в реален, въръчен съзид, когато се назад, ако са притиснати, спряват иззад югъла във всяка посока, подаватки само обратно си. Винаги засичат фантастични. Играят игра на средата на трупност – стапа, не е да речеш трупно, ама става. Подозират, че на по-висока ще си е драка предизвикателство.

НЮ! При положението че се позеха колкото е възможно по-ограничено Slow Motion-а. Подобната на буталитета екстрема вече сме въздуши небъръкът, но никога токмъка добре направена. Визуално е разкош – сърдечните сънки на куршумите във въздуха, леко блъсканите крашки на поглъщането и същевременно ярката, изострена базата на всички останали. Нахъсващо прехвърляне във времето помната или бъбъката, да се метнеш в мемто и да бълкъчиш със мускуъти. Просто се окупваш в кръста на гардите на забъден каданс, докато пушкато бъдат разменята темати, изтрябвайки от тях кървави фонтани и ефи късче път.

Всичко това много хубаво, обаче много често може да се прибъга до екстремата. Аз почти не я ползвах и може би затова играят токмъка ми хареса. Чух, че никой са я превъртили на SM, която го напираам за пълно безумие. Има никакви моменти, когато "забавянето" е абсолютно задължител-



но, за да минеш сцената, няма да осакати прекъздването, злоупотребите със свободата да я използа, може само някое хаме. То по принцип SM е въкан в играча, която помага в случаи на ламбаданс, когато им стане прекрасено трупно.

Иначе – хаос, куршуми, писъци, хърчици отломки мазилка и облаци прах, тела – все още живи, или разбъсаны, потрънани в кръв на пода, побивания, сърмежи, огъван в простиранството при избухване на гранатите, динамика и екшъни – това е битката б6б F.E.A.R. А после – мъртвешка мишина! Отново контраст. И отново е смазаваш!

Оръжията ще ги споменем с три неща. Първо, можеш да носиш само до три от тях; второ – за разлика от стандартните шутилки, която ефективността им едрица, тук можеш да минеш целия игра с коя да е произволна комбинация от общо 8-те пушки. И третото – най-важното – създаваше буквально усещане за мощ, за откат, за агресия. Просто опицяните е в моменти. От вътре пистолета до бузаката – всички бързат ефективна работа. Все пак винаги трябва да имаш едно за заместа стрелба и едно достъпично можно за по-едричните противници. лично аз ги намирам за много балансиран и избаланси за целието на играта.

Споменавайки баланс – геймплейят като цяло е респектиращ изчистен и балансиран. В него няма нищо, което да е в побег или да не достига. *Monolith* са създали една играчка среда, в която граббата просто да нахлуеш и да се забързиаш.

графика 9

Играчка в архикрасива на максимални настройки и детайлност, само нето не ще га поморсие. Но и сърдечните страстности на същите покриват съвременните ограничения.

звук 10

Он ефектната машина со кабафнически хаос и зритъл на битката F.E.A.R. и съобщени. Насират се като съществена цепчона на окая маека кучка от 5+ до 8 звезди попони.

увлекателност 9

Възможността отвори сърдечните, емоционални и изразителни. Но е твърде напълнен със съдържание и изложението за нов-стар съсреди. Трябва да си изрази на почивки.

дизайн 7

Монотонен, поизгарял лебъл дизайн. Отлична физика. Прилична механика на геймплея. Убеден интърфейс.

Незатиби

Почибете никога няма да се научат да пишат енджин! Тази графична база е толкова тежка, че на компютър, на който бъскочко ще е шутър, хърчи на максимум детали. F.E.A.R. се опитва да се блъчи на средни. Системните изисквания са престъплино забищени. Колкото и да е красива играча, толкова много ресурс по никакъв начин няма право да иска.

Другата грозна слабост се нарича лебъл дизайнер. Точно три типа интериор и екстериор можем да отбележим – индустриска зона, офис комплекс и разрушена градска среда. Всичко това изразидено от поизгарящи се елементи. Аман от енджини етажерки, папки, лабици, телефони, столове, коридори, машини за кафе, фойърби... и т.н.

Пре-пре-пре-пре експлоатация на едини и същи елементи. Колкото и да е благороднозложен човек, това прави много лошо впечатление. Както вече казах – *Monolith*. Да не говорим колко много ми заприличаха птици отива на някои отношения на същите в *Die Hard: Nakatomi Plaza*. А това вече е срамно!

За бъзбетите, които изцяло тук-так, вече споменах.

Има и някои съществени съюзители прободни и бели петна, но това може да е съвсем умишлено търсен ефект – за подсилване на психарияната.

Финалът винаги трябва да е силен. Ако си начинец гласач, запомни го от мен. Но каквото имаш да казваш за Страха, вече го казах в горните редове. За теб имам само едно изречение: "Kill Them! Kill Them All!"



плъсование 9

Изгражда стварните шутъри, оставай печатничето, че си изгражда нещо концептуално нобо.

Слог физиката като сърце, чувствите коямента си напомнят по гулка. Хе-хе.

Концепцията е в български смисъл атмосфера.

Най-добрите ИИ в жара

МИНУСИ

Престижни високи системни изисквания

Технически бъзбети и кофти къмпинг

Недоплатично разнообразие от противници и посрещнати лебъл дизайн

Изгражда съществени съюзители

Безкощо съществени съю



QUAKE 4

Автор: Freeman

Игра е съврши. След последната анимирана с енжина кът сцена – която би следвало да забие 8 съзнанието на всеки средно интелигентен хомосапиенс (стига да не се намира отбъд Голямата Вода, разбира се – тозава ще прибъдало е поне Бисуцит, по възможност завърши Ийей или Харбад) едно огромно светлинно табло, върху което с много гомени, синевени бубки да се появя написа: "ОЧАКВАЙТЕ QUAKE 4! СКОРО!" – си сега и златните нюкешите се финани написи. А пристапте ме съврят ли, сърбят... Ама никак не ми се пише за *Quake 4*, пише ми се за *id Software*.

Поглеждам към 2-те кучинки истота на бързото ми: енгата – 6 листа записи за **F.E.A.R.**, другата – една листиче, с помоин изписана странчичка – за **Quake 4**. Ами да, горе-долу от токовка имам нукда, за да кака Всичко за играта. Значи място бол, дай Верно да си поговорим малко за *id* и 2-н Кармак над-надред. Много отдавна се кания да се гистанцирам от Всичко, което принципно се пише за тях, да зарежа лицензирото, клиширано руло и да сподел мояте си, собствени, истиински мисии. Тоба, което ме изярва от Вътре и драши да бъде изречено. Има нюкди неща, които много отдавна ми се ще да напиш. Струба ми се, че сега е подходящият момент. Имам въпрос – що за компания е тази, която изоставя най-великия франчайз в историята на PC гейм-индустрията, за да го побери в ръцете на никакви си ничобе от "Б" група, които да се учят Вътру него? Коя за боз е ёд? Ше тои кака – *id* е фирмата, която направи **Quake!** Съваша ли? Фирмата, която направи **QUAKE!** А сега да помислим малко Вътру следното: какъв щеше да е *id*, ако не беше направила **Quake?** Нищо! Ето това е истината. **Wolfenstein, Doom 1** и **2** – да, няма спор, те извадиха *id* на побързостта. Те биха пръв охорониха в жанра, те са велики шари! Но само токовка. Играта, която на свой ред направи *id* велики, беше **Quake**. Тя купи Ферарипата на Кармак и Ромеро, те направи компанията си обичайна и мултимедиа. Тя е играта, която се преброява в 8 мили. **Quake** беше същата американска мечта за рошавите дрилъвъзи, чито имена никой не знаеш. И когато Америка и целият свят научи имената им, тази компания Всъщност умря! Тогава съм да заложа репутацията си за тъбрение, че **Wolfenstein, Doom**-обите и **Quake** са плод на застъпчиво стечание на обстоятелствата, пъзванио трима ардхи тлантизиби моге да се съберат и да вързат цялата си творческа кинетика в работа, на принципа – всяка жаба да си знае звала. Когато си беген и имаш еднинчен ентузиазъм си, и уважението към останалите в екипа – нещата се получават.

С *id* бе свързано 8 момента, в които Ромео си тръгна. Когато начело на компанията застъпва един човек, който може да е гениален програмист, съвршена професионалист, но кръзя нуда като бизнесмен, ръководител и гейм-дизайнер. Не моза да го търси със сигурност, но бих заложил на предположението, че *id* е наложен топчашарен модел на работа. В *id* става каквото даже Кармак. Интересно, как са токовка години, компанията та и не нае кардърен гейм-дизайнер? Как не се намери никой, които да обясни на Грутче, че в интернет на работата и на

компанията ще е, ако си седи на бързото и просто пише нужните енджини, докато друг решава и определя концепциите и геймплея? Нима са токовка малки хората, които виждат как с годините от фирма разработчик на игри, *id* постепенно се пребръща само в разработчик на енджини? Ще ми кака какво ми говори това на мен. Говори ми, че начало на фирмата стопи сухар, един математически, скучен и праволинеен мозък, в който има грам от необходими творчески заряд, нужен да го пребръзне в добре Водещ гейм-дизайнер.

Ромео беше геният на гейминг в тази фирма. Я да видим, какво извадиха *id* след него? **Quake 2**, който беше средна хубост като синък, и щеше да е горе-долу същия и като мултимедиа, ако го случиши бряк в енджина не го бяха до пребръзни във феноменален, придавайки му съвсем нов облик и тактическа бълбочина – "засилват" и "въйтит скок". **Quake 3**, който гори нимаше синък, а ще се отнася до мултимедиа абсолютно личното ми мнение е, че е по-лошо от това на **Quake 1** и **2**. Разбира се, бъгът с гробния скок – едно от малкото оригинални неща, което на Всичкото беше токовка добре, че *Epic* го изкориша по своя си начин и

Втората версия на **UT** – тук вече беше фикнат, поради което не можеше да се





реbъл

прави, и съмните, както и принципно изразените на кубични, ребати форми нива не бяха особено подхождащи. id решава въпроса, въвеждайки прамплините, които щастливо огражда тактически елемент. Играта се пребърна в бързи прости и рефлекси побече от всичко.

После добре Doom 3, който лично аз си пуснах за 4-5 мисии и после зарязах. Той имаше някакъв мумийският и сърбинето снесен синьоз. В който и с кула да твърши някакви геймплейни иновации, няма как да ги намериш. Шото беше много тъмно! Просто адаптирано ком новите технологии, изляскано старо. И нищо, ама нищо побече. А, да – как забравих – Doom 3 енерги! Mga!

Така, пропуснах ли нещо? Не мисля. З игри за близо 10 години. Признавам, Quake 2 все пак беше замъл, но работата по него започва преди Ромера да засензи! Останалите 2 заглавия не могат да се обложат и на светлината година до Quake (the original). Ето това е историята на id – поначина, по която я виждам. Историята на един коломбенец, бърз и лавини, постепенно падене. Начело с Гуртю, който побече с интересувва от това как га щурмува Космоса, отколкото да защити с нещо по-съществено името си и тъбрде гомите си пременци. Същият този, който се изнесе като леко накан след презентацията на HL 2 на E3 2004.

И стигаме до Quake 4. Да, много се надявах на тази игра. Във всяка, че респектът на Кармак и Ко. към франчайза, който им отвори вратите на рая и им подари света, ще сищне, за да следят изъцък Raven и да не позънят на пазара да излезе нещо по-различно от съществуващата края на 3D шутърите. Чак ме е срам, мама му стара – на моите години побден на най-штетни! Никой вече не робува на играчите...

Добре, да оставим Всичко това, да говорим за играта по същество. Веднага уточнявам – тук ще стане дума единствено за Синъза! Мумийският, който на пръв поглед почти не се различава от този на Quake 3, ще бъде подложен на детайлън тест и за него ще си говорим следващия път.

Та, на въпроса. Първо – Quake 4 е по-езрока на Doom 3, но за сметка на това е и по-тежка. Ами... не знам как да го коментирам, на никоя hora просто им се отговарят тия фокуси. Помни, че направете и търсятът Sof беше по-грозен от излезия година по-рано Half-Life например, при похожение, че използват същия енергии. А бе Raven са маъсънци. Все пак, графиката е побече от задоволителна, дори смятам да я похвали, защото специфичният думуски пластмасов вид на мекотипите тук направо липса. По отношение на детайлност на окончанията среда обаче, а и на детайлност изобщо на Всичко останало, играта е претърпяла дунгард, с сравнение с Doom 3. Персонажите като цяло кефат с реализация. От съвръзаните с графиката геймплейни детали са стръга в спомена единствено брутално реализираното замързяване на поглези и лъжещото се разсеяване на фокуса при понасяне на тежък удар. Всичкото гарнитура към външнешето, затова – евалам! И нека приключим темата.

Ако трябва да си говорим за геймплей на леймърски диалект, ще кажа, че Quake 4 на пръв поглед наподобява Doom 3. Но! Един по-малко тъмен, с много побече открити и широки пространства, несривнато по-мащабен, и – най-важното – дамък по-динамичен, надхан и бърз Doom 3. Шо се отнася до физика, визия, атмосфера – до цялостно усещане на света – Quake 4 наистина е като Doom 3.

На по-авансир разбирачите ще кажат, че по същество новият Quake е просто едн типичен, консервативен като парче гъюн од скъпу шутър. Избръкан в ама най-най-старите традиции на старата школа! И напъхан в съвременни парчили – малко им е минала модата вече, но както да е.

Играта е конструирана по познати по бойка схеми. "Кейн, юги еди коге су, за да се срециш с Еги кого су". Кейн отива, като по пътя изтребва разни чудовища. "Кейн, сега ескортари Еги кого су до еди къре су". Кейн така отива еди къре су, като по пътя изтребва разни чудовища и внимава те да не пречукат Еги кого су. Ако Еги кого су случайно е мегик или инженер, Кейн може да го помоли да му възстанови здравето/бронята. "Кейн, трябва да се иззлокачам/възлокачам еди когу си генератори, еди къре су". Няма проблем бе, ще мръснем по тази, хем по пътя ще изтребим и малко чудовища. "Кейн, сега трябва да се върнем по еди коге су, за да иззлокачам еди когу си охранявама система, на еди коги су врати, за да сищеш по Еги кого су!". Кейн трябва нападам и по пътя изтребвам чудовища. Впрочем, пътят му обикновено е удобно маркиран от зелената светлина, която обозначава вратите, през които може да мине, така че едноименото, което трябва да прави, е да следва. От време на време му се налага да сиша в разни шахти и да минава по леко алтернативни пътища, но като цяло Всичко си пропти в едн много приятен, правоизнесен, абсолютно ненапотварящ логически светър на мозъка дух. Ех, ако не трябваш да си изтребваш чудовищата, към хубава игра щеше да бъде. Е, през час-гъва се напълваш и на нийки бос. Да бе, босове бе, дето 8 игри като F.E.A.R. вече ги нямам, што хората са измислили нови начини да побицват интензитета на действието и напрежението, така че външнешето да е никак по-истинско, по-дълъбоко, по-въздейвашо. И играта сътвада все по-надърхваша. Впрочем, съжалвам, забравих да кажа 8 статията за F.E.A.R., та тъй и тъй стана дума – да го кажа тук: последните няколко нива на F.E.A.R. са смазващо брутални! Няма такова разказване. Край!

Което не може да се каже за последните нива на Quake 4, където на теб вече просто ти се предлага за "н-ти път да си биш си сищенен начин с идентични чудовища. Въпросните познати услугите на Извънземен интелект, внимателно изразен така че да не попаднат случайно някакви промеси – от споменатото горе парче гъюн. Пусни си първия Quake и ако намериш разлика в подобрените модели на фундамента 8 и на 10 във Quake 4, ще ти кака числата от съществата тирък на Тотомото. Всяка гадина има све задачи в тази игра – да те заблъкни и да те атакува по съвместения за нея начин, докато не ти изпари задникът им ти – неиния. И твой като не доборим само за една гадина, с умело скритиране и разставяне на извадата на изчезването може да стане много яко мене. Това го казвам,





за да не би да остана крибозабрзан. *Quake 4* е една много забавна, лесно и интуитивно усвоима, праболинейна, покъръглино динамична и екшън ориентирана касаница. При това – наименката го и по-горе – в нея се наблюдава блещулацьва мащаба. Просто в създаването на нивата пространство не е лестено. Усещането за свят, за една специфична окома среда е налице. Касанието и търбото ми влизате в огромния кораб, направо ме замая от кеф – в този отряхък наистина попустътва сълата на винущето и чисто техническата класа на играта. Особен това, в *Quake 4* има поне едн момент, гори само заради който си сптурда се изиграва играта – префрещането му в броуд. Не искам да споделям, в случай, че не си се съблъсквал все още с него, но това просто е изживяване от търба величина. Отличното и стравянето на екипа да поднесе не само разнообразен терен и лъвъд дизайн – нещо, с което от време се справя по блещулацьва начин – но и разнообразен геймплей. Макар да не блести с кой знае какъто изящене, все пак играта с хобър-танка и меха (mech) внася допълнителен цвят. *Quake 4* убича, поне в началото срещу и бордексплите се смянят бързо и съответно – почти неусетно. F.E.A.R. например е много по-техък, много по-натоварен; и честно казано – докато пребивавах в него – се чувствах буквално психически и емоционално изломян.

И твой като се случи да изиграв *Quake 4* след F.E.A.R., ето какви бяха търбити ми (а, както се оказа и по-натапътни) блещуленията от гарваното отрече – така, както сум ги записах:

"Кука май ше го изиграв и ше го забрав! Кат неквадарко джъмп-ен-рине ми е. Нищо общо с Филъра бе! Оня много по-мъчно се играе, много по-пресирац и тягостен. Е, не чак токъз де, ама не е като Ведрия Куейк 4, ще всеки случай, в който:

"Я, точно! Включвам фенерчи, за да видяме все пак. Лех, ква надъхваща музичка зучи, кво е яко – нема прокобна тишина, нема кънтящи стръкли, оф – нема Дум 3, слава болу! Тук сме да пердашим, не за да се плашим. Ама! Упс, некдо чудовищно. И с каб страшен рев изскажа за зъбъя само. Ми, кубу, ето – земи си тия куричии лич. Да, и следваща там, и по-следваща лети на нападател – земете си и вие, земете си всички! Не бе, как ше ме плашиш бе, приятелю – преди малко пребърях Филъра, за бага! След него, ти и останалите ти събрата ми избват като възстановителна тренировка след тежък мач!"

И това е в общ линии. Всичко тук е познато. Включвай и оръжията. Накоу имат алтернативна стрефа или зум и т.н. – подробности. Като функционалност подпътвам тези от *Quake 3*, с три разлики – повечи са се отмиво бластерът и пайдънът, а ВФГ-то е за пореден път модифицирано и сега се казва the dark matter gun. Както и да е. Притиснава ме, че *Raven* същевно очевидно са бирнъци из характеристиките на пушканата. Сега, за сънътка – как да е, там няма проблем, минала се играта, оръжията стават. Но мултито е коренно различна игра и ако като физика геймплеят действително наподобява *Quake 3*, а оръжията са дебелансираны, почвам да се плаша. Ще видим.

Продължавам с хипсата на изненада в тази игра. Изсмуканата от пръстите история, например, която гордозавърва сълженчата линия от *Quake 2* и не е нещо, за което бих се захвърлил, ако пръбва да изтъквам достойността на заглавието, също следва каноните на старата школа, която не беше ориентирана към стори гръбън игрище. Кво са видини *Raven*? Впрочем тия нючови ги виджам във виништата на домашната пуба, поне чекише на зоспоради си. С опит да отгатне желанията му, злегацът го 8 очите, в очакване на обръщението попутване по глата. Имат чубстъмът, че върят, че са нападали много години подърък на id, като са изтупали репто праха от една тихия геймплейна концепция, която минаваща за оригинална преди близо 10 години.

Ако се казваше по друг начин, тази игра била много разнебъджаща. Сериозно го казвам! Както един комега от Eurogamer отбележава обаче – *"от Raven се надяваха да получат нещо побечи от една "бешо реализиран" и "забавен" шутър. Тези думи просто звучат като обига, поставени редом до гумите "Quake" и "4"*

Прял е, *Quake* е име, което трябва да кобе стапанти. Да спот на бърка на пирамидата. Не редом, камо ли под, а високо над всички останали. И всичко по-малко от това в пропал. id се използва в собствените си лица. Срам! Кармак ми излемаща все по-жалък. Това е, още една легенда умря. Нищо, съвсичко. Други обаче се раждат. Кроъзбръмът продължава. А за все още се надявам, че ще почакам *Duke Nukem: Forever...*

графика

9

Един от технологичните върхове към настоящата момент.

звук

8

Високо, но стапантино качество на звука и цялостното ощущаване на играта.

увлекателност

7

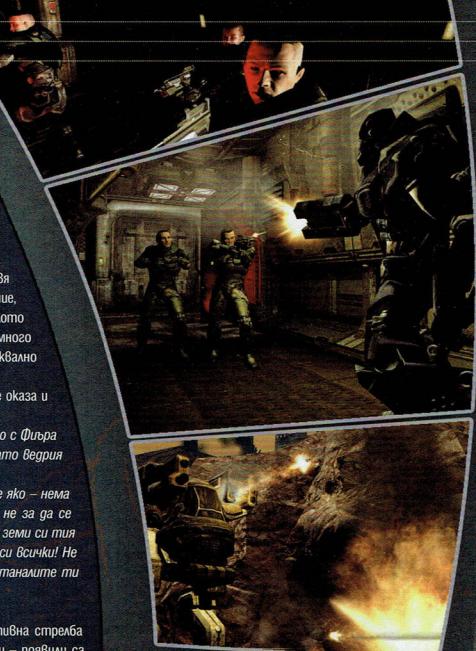
Интуитивен, леко аркаден, ол скулът геймплей, осигуряващ бърз и динамичен напредък в играта, която в крайна сметка заривбва.

дизайн

8

Машинска игра! Редуване на трости и широки отвори/отвори пространството, смяна на геймплейните модели (hoover-tank, mech). Остарели механизъци, оръжия, интерфърс, ИИ.

отлична	8
+ Задблен скулъ FPS.	плосове
+ Задблен скулъ FPS.	
МИНУС	
- Задблен скулъ FPS...	
- ... и откога това е достащично за името Quake?	



AGE of EMPIRES III

В името на Кръстоносците от Сейнт Джон и сухото мяко „Хумана”, заклебвам те: Превърни се в пари! – тресеше се от нерви Брус Шели, гледайки кутията на Age Of Empires III

Автор: Корача

Върво, да сме наясно – обичам RTS-и. Независимо с какво впечатление останете от статията. Да се каже, че съм ревностен фен на Аoe поредицата би било силно казано, но стратегиите са ми лъбим жанр. Второ – учудващо, но на мен личната ми допадна госта. Независимо с какво впечатление останете от статията! Имаат предвид, допадна ми, гори със щемпелната на цялостната си посредственост и лиска на „живец“. Макар последното да е набоял проблем за RTS-те като цяло напоследък, е жалко, че заглавие от ранга на Age of Empires не успява да разкъса булото на тогайната нищоособеност. Много, много жалко!

Предлагам Брус Шели да си подаде осътвътка. Гремъ Дибайн... много го уважавам той нач, заради приноса му към индустрията (The 7th Guest, The 11th Hour, Quake III, Quake III Arena, Doom 3, Call of Duty и пр.), но след Age Of Empires 3 – с участието в създаването на което не бих се хвалил на негово място – вече ще го уважавам по-малко. Крейг Мъйнс няма да го клепам – той си работи на парче; и каквото прави – го прави повече от добре.



След като изпуснахме парата, да видим за какво става дума. Става дума за завладяване на Обетованата земя. Точно така, в третата реинкарнация на Age Of Empires ще проследим колонизирането на т.н. Ноф Свет. Разбира се, ние всички азки много се интересуваме по темата за колонизацията на Америка – тази лолка на съвременните щабилизации – затова любознанието Ensemble са ни предоставили възможност да видим как Испанци, Португалици, Холандци, Французи, Германци, Турци, Руснаци и Британци

си оспорват правото над земите на южно- и североамерикански индианци. Кампанията е разделяна на три части, в които опитът да се запознае играчът с „расите“ и геймплея като цяло първи изящно корабокрушение. Сложетът проследява генеалогията на една заселническа фамилия през различните етапи на щабилизоването на всички континенти – любопитно хрумване, но крешащо наивно и смешно реализирано. Да не Ви занимавам със скучни неща – няма да Ви го разказвам. Добре, че истори-

ческият елемент поне е на прилично ниво – Малтийската кампания с Кръстоносците, Кръза, Турското пристъпие и пр. са нещата, които общо взето спасяват Сингъла, а донека и играта от замериене с разбалени домати и ябъша. Освен че в сюжетен план е направво жалко с лигави-помпозитите си патриотични външности, кампанията на Аoe 3 – след половината на Втория Акт – с малки изключения, се превърща в отегчено занятие и от гленда точка на структуриране на мисииште, лебъл дизайн на същите и геймплей. От началото до края се прави какъв-рече едно и също, като разликата е заключена най-вече в нивото на Епохите, което е дълъгото, ресpektивно – с какви сгради, единици и блокади можех да се ползваш. С голяма част от сраженията така и не успях да царян при пряко – срещах ги тук и там в мисииште като съюзници или врагове и токома.

Накратко – побечето наши, а и яко геймплейни елементи в кампанията са само бело щрихирани – колкото да се видят. В този смисъл тя не постига целите, които принципно една кампания трябва да си постави – да разърне геймплея с абсолютната му цялост.



и сеята го са смажеш, а ако не успееш, пропаша отново – по същия начин. Разнообразието на единици, или по-скоро уникалността на всяка една от тях, е незадоволително, поне от моя гледна точка. Въпреки онova, което казах по-горе за опита на *Ensemble* да унифицират нашите, все пак – от гледна точка на механиката – те са си много идентични. Единствите от съответното ниво на насатис са като подобни щети, използват се с подобни цели и – независимо с коя раса играете – се прилага сходна тактика. Не е преди положението беше диаметрално противоположно, но все пак играта даваше повече възможност за тактически приходи като идло, а и в контекста на използване на конкретната раса. Бих заложи на предположението, че *Ensemble* умислено са комерциализирали играта. Направили са я по-елементарна. И е учудващо, че са го постигнали въпреки новобъдениятия и сървантите голямия брой юнити.

Age of Empires 3

предлагала същата доза екшън, но ужик трябваше да е стратегия... Страматическият и тактическият елементи обаче са се зарубили някъде по трасето и пуквате срочките и прекомерно много от блоки, без особена умисъл, и очевиден. Очевиден е времежът на разра-

ботчищите да нападнат по-динамична, по-бърза, по-мейнстрим игра. Например другата новост в играта – завладяването на Търговските постове. За незапознатите – през картата минава търговски път и ако си построи Trade Post на съответната точка, с всяко свое преминаване керванът ти побавя към наличните количества от един от трите ресурса (дърва, храна, пари) или експирти. Както хубаво хрумване, ще речеме! Би било, ако всяко не ставащо прекалено лесно, ако този търговски път не би могъл да достигне до всеки и ако въпросният керван не минаваше толкова престъпно често. В единствената мултимедийна битба, която си устроихме с едно приятелче, играта по едно време се избрани в постоянно строене на свои и рушене на чуждите пунктове, защото не можеш да ги изнорираш – те са твърде важен фактор. Но тък си друга страна, тази новост помага да трупаши, да се развишиши и да бълдиши бързо. Всичко това е добело дотам, че **Age of Empires 3** се играе лесно, бързо. И не моза да отрека, че доставя удоволствие, но зарядът на въпросното също така бързо се изчерпа. Това е игра, която може да зарби, но не и за продължителен период от време.

И е направо подобно, че и тук – както в колко ли още други RTS-и – можеш да слизаш и трите кампании, произвеждайки единствено малко пехота, много стрели и тук-там някое оръдие.

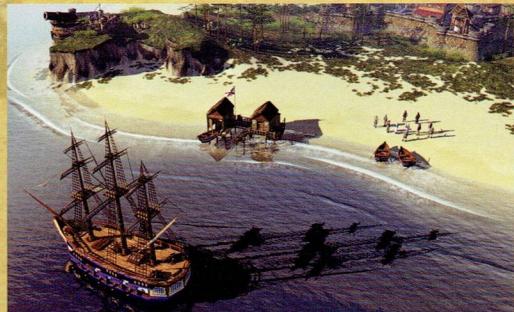
Присъдата. Или за графиката и някои други неща - откровено

Цялостното изпълнение на играта ми допада много. Анимациите на различните дейности са пинтини до събръшкество, динамиката е възбуждащо и разлаждащо на сърадищите при разрушаването или движението на определени техни подвидни части гари окото. Техните изпълнения са – макар на място и пинтини, както трябва – придавани на играта една такъв захаросан, напримерн пръбик, което ама хич не допринася за генерирането на митична, историческа или, айде, наистина езическа атмосфера. Всички актингът е на абсолютното ниво. Звуковите ефекти са професионални, но почват да стават досадни и дразнящи, когато чуеш повторното изпълзване, отъждествяващо приканването на перднатата група селяни, или тък пердната камбана, обявяваща пускането на вода на поредния кораб и т.н. Морските битки са феноменални. Адски реалистични, без излишен поем

на фантазията – моделите на корабите, разрушенията и „подскочането“ при състраха в нещо разкошно. Бърз маневър се показват на широка нога, Навок енергични блести (абе „пълни“ ми се душата като видя гълъбетата да маат пехотата наляво и надясно като стари Вестници).

Но само това не стига. Казано на кратко – играта дава твърде малко в прекалено много. Разследвана извън контекста на предците си, тя предлага възможност доста единични, много различни юнити, постройки, епохи и т.н., но не и достатъчна прободрака за играча да използва всяко това. Поне не и в кампаниите. Впрочем, как подозирам, че принципно **Age of Empires 3** е преведа с мисълта за мултимедий, но това твърдява ще го като едно на ум.

Age of Empires 3 нагледно показва как „иноватите“ и опитът за „осъществяване на жанра“, могат да изиграят доста лоша шега на авторите си, когато са притиснати да направят не оригинален, а комерсиален продукт. Убеден съм, че ръбностите феномен на класическия Eidos ще останат разочаровани. Другите обаче имат всячи шансове да харесат играта, смята га я приемат не като потомък на един велик франчайз, а като перенадата стратегия.



графика 8

Оптичен заем единични, почти перфектни имитации на реалност в стратегическа игра. Анимацията на персонажите нарисувана от LOTS-BIGME.

звук 8

Звуковите инженерии, группиращи звук-активи и ефекти са почти съвършени. Съобщават за единородството и разорваното постъпвания на звукови ефекти и реплики, докарани до уртикати.

увлечателност 5

Зареждаща борба в началото, но монотонна и не прокъръвява в постепенств. Кампаниите са замедлени, бързо, но реализирани без въздъхове и ограничения.

дизайн 8

Ensemble имат креатива нужда от нещо разширено (включително и по-изразителни съдържанища), но във формата на по-изразителни съдържанища.



плътсоВе 7

+ интерактивност и ощущение за реалност на картиите ад-съботи добри анимации на единични в играта.
+ Кораби, морски битки, НАУЧК – арката кунинга, хъб-ции и отвъд границите на момента, все скъсяват картинаката.
+ възможност за създаване на собствени карти.
+ пръвично мултимедий.

МИНУСУ 8

- като обича споди от друга време технически проблеми – дозарени и фланелки неизвестни по отношение на възможността им.
- съществува да се поставят каноните на RTS жанра в нови грехи, до здравия смърт и по-добре *Ensemble*, и ре-зултата е една доста посредствена игра.

Първата игра на младото *Stainless Steel* струва доказа по достъпчиво убедителен начин, че мотивите на Рик Гурман не са били подпитвани само с празна амбиция и спирек за самопогътания изиза. *Empire Earth* определяно е по-добрият *Age of Empires*. Но времето, когато «Едък» ѝм все още зориеше в неуединени си 2D грехи и предизвикаваща стари легендите концепция, «Империята» блесна в изцяло присъзмърни обекти (забъквена от спешдано разработен за нея сънки, наречен Titan). Тази игра преферира идти изцяло преоставя за RTS на историческа тематика. Тя обхващащо огромен период от човешката история: цели 14 епохи (над 500 000 години) от Праистория до Ерати на Нанотехнологии, а много от гейм-криптически пътепроводи да обявят за оригинални и новаторски мисъл между *Civilization* и *Age of Empires*.

През годината, в която се появява (2001) Empire Earth грабва наградата "Игра на годината" на Gamespy.

Следващата игра на *Stainless Empires: Dawn of the Modern World*, беше не по-малко добра, но за съжаление ѝ липсваше амбиция. В нея нямаше никакво принципно ново, обещият ѝ принос към RTS жанра беше практически нуев – просто още един усъвършенстван продукт, изглеждащ и покириращ онзищните на *Empire Earth*.

За някой друг това Вероятно би било постмътничко, но не е за Гудман и *Stainless Steel*. С *Rise & Fall: Civilizations at War*, излизашо отново си поставя пръзката задача да видим още повече лембата в канара на историческите реакновремеви пратмадии.

Дисекция на един исторически RTS

Както и в *Empires: DotMW*, фокусът в това загадие ще падне върху по-малките пристройки от човешката история – ресурсно върху по-малко достъпни за играта места. Тук юно меккана са сума казаван кориците уроци от *Empire Earth*. *Stainless* правилно са разбрани каква убийствена и безкрайно прудима задача е изразходването на балансирана система от множеството раси. Често, изправени пред подобно предизвикателство, дизайнерите постепенно комбинират резултатите (или не особен разпоредимостта, да не казам чичебни), в крайна сметка не им оставя почти никакво време за инновиране и експерименти по отношение на другите аспекти на

За целта в *Rise & Fall* расците ще са ограничени до четири: Египтяни, Гърци, Перси и Римляни. Декорът като цяло упада същият – реалността е смехотворна, която според гумите на автора ѝ – *Puk Gummam*, ще се ствара максимално да се притворя катъм известната историческа фантазия, също се отнася до расите. Въоръжението,

личностите и събитията в играта.

За разлика от повечето съвременни RTS-и, *Stainless* не възнамерява да акцентират само и основно върху мутлиплейъра. *Rise & Fall* ще предлага и повече съсна сингъл кампания (което между другото беше една от най-силните страни на предшественика ѝ - *Empire:DotMW*).

Каманината ще е разгромена на обе гомини части, Всичко от които ще бъде споменато във филма, п.м. няма да представлява поредица от произволно набрани карти. Епизодът от тях ще проследи възхода на Александър Македонски, а другата ще разкажа историята на прословутата египетска царица Клеопатра.

Гуманът пътъръ, чи разработката на сценария-пътевъръ синарирана със хърленчески и мюзикъл усилва, крайната цел на които е постигане на «епичен, кинематографичен епизодъръ», съвпаден с размазка и масаба на филма като **Титан и Гелиант**.

В играта ще присъстват и станишни
Вече стандарт за всички RTS-и пегактор на
карти, скърмиш режим, както и куп готови
сценарии. Реално именно тази част от
сингъл-плеъърът беше достъпна в играмата
версия, абсолютно предоставена ни от пред-
ставителите на *Midway*.

Тук най-голям интерес представляват трите демо-сценарии, преведени с идентична показват във от основните геймплейни иновации, които *Rise & Fall* ще предложи на играчите: т.нр. *Hero Mode* и морските битки, разглеждани под едни принципно нови обекти.

Да си поиграем на героя

В едно интервю Рук Гуман казва: "През последните години бяха отправени доста критики по отношение липсата на иновации в RTS жанра. Смятам, че до голяма степен тази критика е оправдана".

Именно с тега да разглагат установено-
то history-RTS къще, *Stainless* предлагат
“Теройския режим”. Става дума за сти-
на игра, подобен на този, който *Phenomix*
демонстрира в *SpellForce*, но с малко
по-големи възможности за контрол над
персонаажа. По време на битка изпълнен-

ще може да "зум"-не от обичната си "божествена" перспектива до нивото на един от редовите юнити на бойното поле. В случая не става дума за кой да е юнит, а за специална единица – герой.

Всяка от расите ще разполага с по два
ма героя: гърците – с Александър Велики
и Ахил; персите – със Саргон и Навуходо-
носор; римляните – с Юлий и Германину.
Цезар, а еgyptяните – с Клеопатра и Рам-

Един от сценарийите, включени в разглежданата версия, достъпна за игра беше Клеопатра. Тук от една страна историческата азбюза леко се губи, понеже египетската царица никога не е била воин

още по-малко се е сражавала рамо до рамо с бойците си. От друга страна – на кого може пукът – това е игра, а за една игра е важното да е забавна, а не исторически екзактни. слушай купонът е налице. Клео е възпроизвеждана с къс меч и лък, с които нанася ужасни мащабни поражения на Враговете си.

Гудман търси, че смисълът от въвеждането на герояте в играта е това да изразят ролята на "супер-оръжие". Като малко ти разбира се, че имат ограничено приложение и се преподава, че не бъдат "скърбани в играта" в точно определен критичен момент от бойните действия.

В момента, в който играчът влезе „геройския режим“ (в случая става с кукиране върху мини-постерата на Клоун), камерата се забърта до стандартното първо перспектива, загърба на зорница и. Благодарение се осъществява с класическата комбинация от W/A/S/D клавиши, а с други бутони може свободно да се превърчи във възможността отрязки и супер-сили.

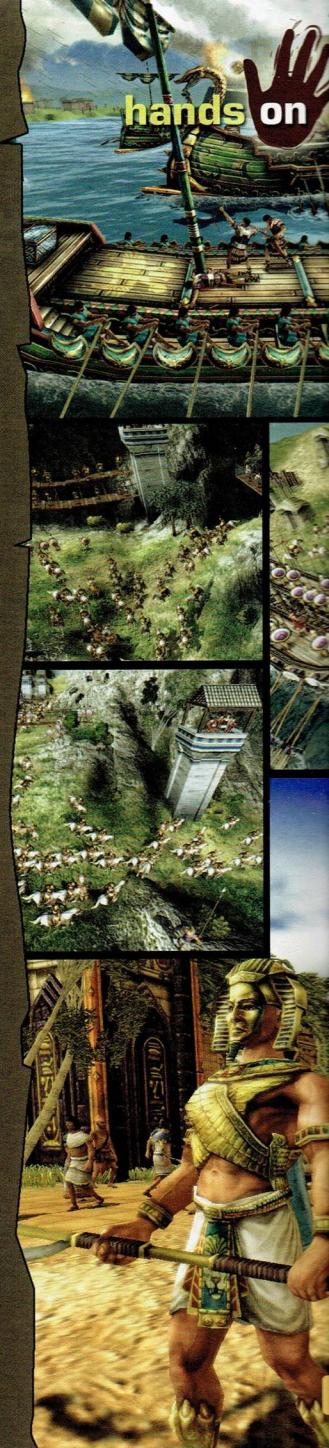
Тъй като героят са много мощнци едни и нанасят огромни поражения, ги често могат да обрнат хода на приблизено изгубено сражение. За сметка на това от момента, в който се активира "геройски режим", показват им за "издръжливост" (stamina) започват сприметно да намаляват. Именно кому

чеството stampa израза романия на латиница за геройските бъзможности. Шом те ги изчери, играта автоматично те премести към спандартната "Божескана" RTG перспектива. По време на мисията героят можат да превърнат stampa във всички съществуващи форми като събирам пристрани по картриджи мини-амфори. Във финансираната Версия 2 играта ще пристигне и от т.нар. геройски квестове – сънци лъбът сценарии, които ще ги изправят със герой в тръбът на режим. По време на тези мисии ограничения в stampa-та има да има, а изгаряще ще прибяга да изпълни определени задачи докато останатата част от легионерите му ще преминава през серия от предварително програмирани маниеви.

Naval Warfare

Унікальною тут є, чо корабії в Risk & Fall & Fall са едн вид "міліавіи касарми" або "обсадні машини", като при това текущі бойни Взможності забисят от "тобарах" им. Ако да кажем решни га ги "зареди" с мехе единицн, ше могат ги "зареди" промтиниковои корабіи на бордаж. Ако кати на тих спрещи - ще обсипват враженнях. Втім сце стрілеи. Ако тук ѿ напорненів обсадні машини, ще могат да амакувати

Изключително интересно хрумване представлява възможността за унищожаване на противниковите кораби с "таран".





по земята

чени единици – барабанчици. Ако инвестираш известни ресурси в тренирането на таеквонити и до краин на борба, корабът автоматически се сръбва с възможност за осъществяване на таеква атака. Когато настапне подходящият момент, с настикането на специален клавиш корабът ще се устреми към бражка плавателен съв и буквально ще го премаже, разломява байдиги го през средата. Най-задобрито е случая е, че срещу тази атака няма защита, а самото "параниране" ще даде време за пригответо на никак госта извръщени бойни тактика, особено в мултиплейър.

Изграй историята!

Макар че няма да е 100% исторически достоверна, *Rise & Fall* ще се прибърка максимално към историческите факти. В играта ще пристъпват гости "мегаоръжия", но никој едно от тях няма да е фантастично или измислено. Става дума за изобретения като Архимедовите Нокти (обсадна машина), Fire Raiser (примитивна огнедъръгачка) или римските палинотони (оръжия, подобни на катапулт) – все реално съществували бойни съоръжения.

Същоизменението и видът на сцените ще бъде исторически обновен. Така например персите ще разчитат на огромни по масив, но състоящи се от по-събо претирани бойни арми.

Логиката в забадяването на определени територии (който стратегически елементи по мумифицирани картичке), също ще е подчинено на тази идея. Когато Александър Велики преминал през Средна Азия, Персия и Египет, той подсилвал армитите си с Вояни от земите, които забадявал. *Stainless Steel* са въмъкнали и това играта.

Авторите ще предложат принципно нов подход към микромениджмънта. В играта ще пристъпват 18 "събънции", различни за всяка от племената расите. Наименето им ще отключва нови технологии, където дури и те носи определени икономически бонуси.

Основните гъби ресурса са класически – злато и сребро. Освен тях обаче в играта ще има още гъби ресурса – слава и избройчивост. Механизмът за събиране на "стамина" бе изяснен по-горе. Освен това ще се регенерира байно с времето. Славата тъкъм е ресурс, който ще се настръпва в процеса на игра – с разкриване на нови територии по картата, победа над бражеските армии, разширение и усъвършенстване на гардите. Славата е важен ресурс, тъй като имам съмници за помощ ще можеш да "закупиш" съвършенища, да въздушни новото на герояте си, да отключиш нови технологии и да изпредиш налиничните таекви. При това ти сам не решаваш за какво точно да изразходиш начинчия си резерв "слава" – дали за да създадеш могъщ супер-герой или за да изместиш фокуса към ристърча на нови технологии.

Финанси и суми

Логичата новина, съвързана с тази играемаwersia е фактът, че в нея няма дори намек за това какъв ще представи самостоятелната кампания. Въпреки това, ако сири по това, кое то видях с *Empires: DotMW*, *Stainless Steel* налага ще ни разочароват 8 това отношение.

Шо се отнася до Всичко останало, съвързано с бъдещата *Rise & Fall*, то определено може да се класифицира като добри новини за Жанра. Явно Гудман и Ко. оптично ще ни покажат как се прави качествен и – кое то е по-бързо – иновативен исторически достоверен RTS.

Лично мен малкото, кое то видях от играча, ми ще бъди в достапната степен, че като *Stainless Steel* същеват да изиграят добра картичка си. *Rise & Fall* ще ли ще срещне особени трудности в доприянстването на неко като разочароваващия *Age of Empires III* и доста наценнения *Rome Total War* от нещеста на най-добрата реалностремева стратегия на историческа тематика.

Потенциалът за това е налице – вие сте на ход, *Stainless Steel*!

Египтяни – кратък преглед на расата

Тъй като са ужасяващо точни и много умни в борбенето с оръжия за дистанционна атака (основно лъкъве), Египтяните предпочитат да атакуват близките си от разстояние, заливайки ги с облаци от стрели. Армията им е много мобилична (поради по-дълъгата скотома на юнитите им), която позволява на Египтяните практически непрестанно да прилагат тактиката "уряд и блъгай".

Героите

Клеопатра

Добрата стара Клео е единица с много високи показатели за бързина и ловкост. Основното ѝ оръжие е острър като бързач меч-копей – класически египетско оръжие. Освен това тя борави и доста добре с лъка, като е единственият герой 8 играата, който може да го използва с Него моде. Специалното ѝ умение "Betrayal of loyalty" е форма на шпионаж. Използването му принуждава всички напирати на около Клеопатра близките ги предадат собствената си цивилизация и га преминат на египетска страна.

С възглеждането на нива, силата и ефекта от това спечелено умение нараства.

Слабата страна на Клеопатра е никога ниво на поражение, кое то налага.

Рамзес

Въоръжен с огромна бойна брадва, която налага огромни поражения. Това е героят, способен да налага най-голям демарш в играта. Изпрабен срещу неподвижни формиробави, Рамзес е уничожителен.

В разгара на битката той може да призовава "Imhotep blessing" – специално умение, дълготрайно напълно здравето и силата на всички напирати се в близост приземни същественици. С всяко ниво това умение убиващата силата си – ресектично и бройката юнити, която може да лекува наследник. Най-доброто слабост на Рамзес са ниска скорост на придвижване и намалените умения за борбена с лък.

Супероръжията

Бон скон

Наричан понякога "тънка на дребния свят", Бон скон е една от най-издръжливите и същевременно най-мощните единици в играта.

Лечитеа

Автоматично лекува всички ранени единици.

Ползи от Съветниците

Колосничар (Charioteer)

Наименето на този съвъртник ѡпгрейда единица "chariot archer" (бояна колесница със стрелец), въвъвежда ѹ възможност да изстрелят огнени стрели.

Архитекм

От момента, в който наемеш този съвъртник, че започнеш да получаваш три пъти повече ресурс скла с постпридобирането на всяка нова сграда или ѡпредела на вече съществуващи тауки.

Свещеник

Увеличава горната граница на лимита на популациите.

ПибоВар

Най-малко тебе – запаления GW фен – има нужда да те убеждавам 8 поизтре от Би-рата (TM), но в случаи освен чисто културният ёсть, благороден на този съвъртник и ѡтвъдшествието му пуще гори най-големите стражищни ѿ съмни на войни. След 3-4 бири всеки редови, досаден и мързелив граждани ѿ се приброява 8 як и нахъсан пехотинец.

Единиците

Кавалерия

Изключително бърза и адаптивна. Много ефективна срещу обсадни машини.

Мечносце

Есенцията на всяка армия. Може да засима на борбата бражески кораби (ако е качен на борда на мавзолея със, разбира се). Групирани във формации са изключително сълътърно.

Копеносец

Логичният антитоп на бражеската кавалерия. Задължителна обсадка за всяка балансирана армия.



Най-безапелационната онлайн
ролева игра - Lineage 2 с включени
три месеца бесплатна игра
само за **69.95 лв.**

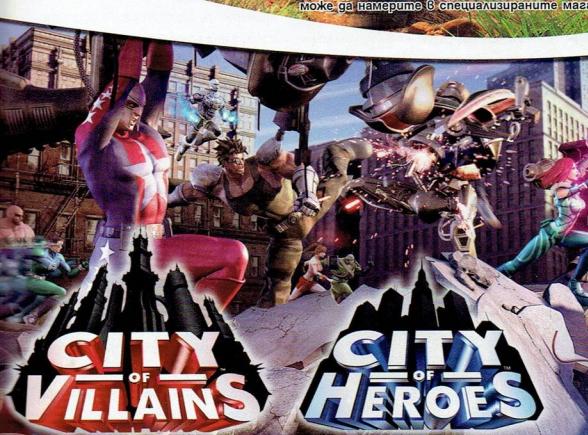
LINEAGE II

THE CHAOTIC CHRONICLE



• Преблатени карти за Lineage 2 и City of Heroes може да намерите в специализираните магазини.

ДВЕ РАЗЛИЧНИ MMORPG ИГРИ НА ЦЕНАТА НА ЕДНА!



Да, това не е сън, City of Heroes и City of Villains ще бъдат с една обща такса. City of Villains, която се очаква да се появи в началото на Октомври е напълно различна игра, развиваща се в света на вече популярния City of Heroes. Това означава, че за да се радвате и на двете игри, не е нужно да плащате две отделни такси, а ако вече играете City of Heroes, единственото, което ще трябва да си закупите, за да започнете и новия City of Villains е самата игра.

CITY OF VILLAINS

CITY OF HEROES

МАГАЗИНИ В СОФИЯ

БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. 954 98 11 | МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. 980 71 74
УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. 983 26 35 | УЛ. "ПАТРИАРХ ЕВТИHIЙ" 86, ТЕЛ. 951 67 72
НИТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. 974 37 54 | НИТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. 24 87 58

WWW.PULSAR.BG

 PCSOFT

 ПУЛСАР



SERIOUS SAM II

Автор: Goodman

Ало, централата ли е? Искам да поръчам едно бос-ниво и няколко по-големи пушки!

Bърнем ли се в началото на 90-те, за да погледнем игрите, които популяризират жанра на екшъните от първо лице – **Wolfenstein 3D**, **Doom**, **Duke Nukem 3D**, ще видим, че всички са аркадни. Противниците са в големи количества, задействат се от скриптове, атакуват герои с единствената си налична атака, а за изкуствен интелект е рано да се говори. Първият глас за преориентация на геймплея идва от издавания през 96-та **Quake**, в който противниците и околната среда не са спрайтове (предварително рендериани 2D-картички), а 3D обекти, изградени от полигони (триъгълници) и покрити с текстури (2D-картички, наложени върху пръвъръзъните). Тъй като 3D-енджинът е търсъре тежък както за централния процесор, така и за прохож-

дащия 3D-видоускорител 3Dfx Voodoo, количеството на противници, появяващи се едновременно на екрана, пада до няколко боя, а битките обикновено се водят в закрити пространства. Излизат през 98-та **Unreal** революционизира жанра с невиждана графика и противникът ИИ, на замъръквана посоката, поета от **Quake** – откритите пространства са реали, защото в тях има търсъре много обекти, а голяма част от битките са срещу единствен, изключително умен противник, който налязжа по победението си спрямо това на героя. 3D-игрите, излезли през следващите години, преексплоатират тенденцията по увеличаване броя на полигоните и сложността на текстурите, а геймплея превърнат едър фактор, подчинен на графичния енжин. Оправданието на

гейм-разработчиците за отсъствието на истински екшън от екшън-игрите е, че на този върхунец на графичния процесор расте в аритметична прогресия с добиването на всеки нов противник или с отдалечаване на хоризонта. През 2001-ва обаче излиза игра, която доказва че мноцинството разработчици лъжат, за да прикрият неспособността си да направят качествен 3D-енджин. Играта се нарича **Serious Sam**, а енфигът ѝ – **Serious Engine** – е в състояние да изобрази огромни отворени пространства и стомоти противници с детайлни текстури, при това с видеокарта (nVidia TNT Vanta), на която също толкова красищите Unreal Tournament и Quake 3. Възлагат Революционният **Serious Sam** бързия аркадния геймплей от зората на 3D-екшъните, като бързба на героя

арсенал, с който може да взрви половината земно кълбо, а после го зарива с тъпъл безмозъчни чудовища, някои от които – с Височина до 20-30 метра. За времето си **Serious Sam** получава изключително висока оценка не само в нашето списание, но и от критици по цял свят, което донася на мноzilla геймърът на дадеждата, че ще видят още много игри със същия енджин. За съжаление примерът на **Croteam** остава глас в пустиня, а гейм-разработчиците, сякаш по неписана договорка с производителите на хардуер, продължават да бъват все по-тежки енджини.

Енджин, графика, системни изисквания

Първите печатания на **Serious Engine** 2 са, че търсъре много прилича на енджин на излизали преди година и половина **Far Cry** – в небето прелитат птички и самолети, героят е забилен от гъсти треви и гори, в близкото се също гонят кокошки, а реката има изключително реалистична водна побъръчност. След по-детайлни поглед откриваме различата – героят на всички същества, марак и покрити с детайли текстури, са съставени от малко полигона. В резултат тук не са виждани фузионирати мускули, детайлните лицеши мимики и кинематографичния реализъм, наложен



от Додесните заслабии **Half-Life 2, Doom 3** и **Far Cry**. За сметка на това присъствието на 30 противника не води до падане на кадрите в секунда, а откритият пространството, в които имаме реален геймплей, досега етап 100 метра в гуаметър. Подобно на **Serious Sam** и **Halo**, далечни обекти като планини, замъци и луна са 2D-мекстри. Геймбреики за мекстри и спешани ефекти – те са на нивото на над-добрито заслаби като гневна дата, събитията за което са наличието на възведените със сериума GeForce 6000 Parallax Mapping и High Dynamic Range (за сърдението – доктор HDR можехме да видим само 8 **Splinter Cell 3** и **Far Cry v1.3**, този месец HDR се наблюдава и в **8 Day of Defeat** с новата версия на Source движка).

Сравнена със **Serious Sam**, новата игра не прави заявки за графична революция – откритият пространството са по-тесни и оградени с невидими бариери, а максималният брой противници на екрана е паднал в пъти и редко набираше 20.

Що се касае до системните изисквания, те варират от скромни, когато играта се пусне с умерени детали и разделителни способности от 800x600 на году (излизането на **Serious Sam 2** за X-Box несъмнено е дало отражение тук), до нечовешки, когато решим да я видим с максималните 90 детали (ако имате 7800GT, по-добре ги забравете). Лични-

ят ми опит на машина с 2GHz Athlon, 512 RAM и GeForce 5900XT е следният – 1024x768, максимални детали, 1 кадър в 5-10 секунди: 800x600, средни детали, 50-80 кадъра в секунда. Подобно на графичния, физичният енジн е собствена разработка на Croteam. Той няма претенции за реализъм, а служи за засилване на аркадното усещане – пушките имат штитнична поразяваща мощ, способна да създи носороз с един изстрел, гърнетите ли 300-килограмови противник, той хвърчи 5 метра назад, а тий като зони на поражение няма, стрелят ли в посока на тъпата, никой без да иска умира.

История и атмосфера

В първата игра Sam е изпратен в древен Египет, за да срази армията на Mental и да промени хода на историята. В която злият извънземен превзема Земята. Земята е спасена, но не и Всемяната.

Днес Sam е призван от Сирианския съвет да събере петте части на мегадълон, който ще направи Mental уязвим за директна атака. В древността частите на мегадълона са дадени на жителите на 5 планети. За нещастие Mental е пребързил планетите и, освен разкъртираните

армии, е поставил пазачи на частите на мегадълона – огромни горила, пчела, 50-тонно бебе, зъл маъзънок и дракон. Задачата на Sam е да разгази гарнитурите, да слобуи мегадълона и... да разгази още гарнитурите.

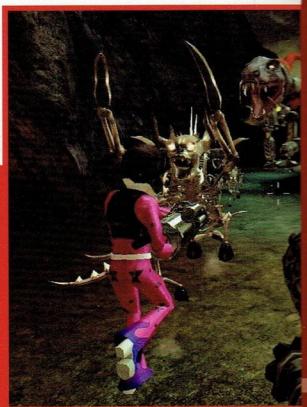
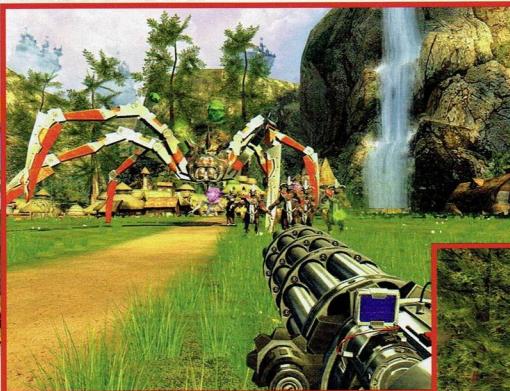
Атмосферата на всяка от планетите е различна. M'Digbo, на която живеят сините човечета Simbas, прилича на пракисторически рай. Magnor, на която живеят Zixies, съчетава мрачни блата и военни бази на Mental с приказно-яркият свят на гигантски цветя, гъби и фърбети. Chi Fang, роден свят на Chi Che, е една средновековен Китай, пребърнат в увеселителен парк. На бомбардиранията от Mental Kieer не е останало нищо освен скали, лава и възксените с магия буйства – житни – съга, конски скелети. Ellener, родина на джуджелфите Elvians, живеещи в китни селца и средновековни замъци, е като извадена от Фентъзи-приказка. Всичко това привлича повече на анимационен филм, отколкото на съризион екшън, обагрен е с много цветя и в очакватично украсено с карнавална музика. Нижото на насилие има слаб подсъзнателен ефект (няма как иначе като стреляш Всесълни вештици, орки ръбисти и набивани носорози), а играта изглеж-

да е предназначена за деца под 10 години. В контраст на казаното допук, тя напълно излишно лиска кръв, получава 17+ рейтинга, а бозата от брутален екшън, инфантилен облик и неясна целева аудитория говори на-вече за дизайнерска некадъбрност.

Хумор

Освен с графика и геймплей, **Serious Sam** се отличава със свеж хумор, пронизуващ екшъните като цяло, и в частност – кумови персонажи като Джо Нюком и Инциана Джонс. Викайдий небивал успех на постиграбката. Croteam са решили да пребърнат хумора в **Serious Sam 2** в Strong Selling Point, прекъсвайки 10-минутен екшън с едноминутно "забавно" филче.

Пример за такова: Сам убива първия бос – огромна лоша майлунка – и бика на дребните човечета "Погребението ще ви отнеме месеци!". Шаманът на





племето отговаря: "Ха! Ела довечера да видиш!" Същата вечер на бойното поле – Квонг се пече в небесата на огромен шиш, а долу дребничките Симби тракат по масите с вилиши и ножове, големи колкото тях. Sam и той трака с прибори, големи колкото него.

Да си го кажем граво, 5 от 50-те филмчета могат да разгънат широки усмишки у нашиенски геймър, останалите 45 са вероятно разбирали само от американския първолак, за когото очевидно са предназначени.

Противници

За уобостро на гейм-дизайнерите е запазен не само архизодия Mental, но и армите му. Върно, че побежето са претърпели смяна на текстурата, но ѝ ушатама са останали същите – конкавните скелети и тираниозните с ракети под мишица са налице, жабите са наедри, за да се умъчат по-лесно, харпите са сътворени с пуши, биките са се преобрази в механични носорози, камикадзе бомбардажите игат в 2 варианта – с бомба заместо глава и като клоуни по една бомба във всяка ръка. Има и достащично нови гадини като Вештици на мети, Вештици в автомобилни гуми, китайски маљюсици със самонасочваща стрелба, китайски караисти, огрема с штюфе, орки и кентаври. Копирането на чудовища от първата част говори за липса на гизайнерско върховенство, а не в състояние да влоши качеството на играта. Заникането на качеството, съкак на нарочно преследвано от дизайнери, е постигнато с пускането на бърчки тези врагове на всички планети. Представете си варварин с брадви, вештици, дяволища, орк и клоун, атакуващи Sam едновременно – екшън колкото искаш, атмосферата изпуска налягане.

Оръжия, превозни средства, кули

Арсеналът на Sam е претърпял козметична промяна. Налице са енергийна пушка, гвойка револвери, картечни пистолети, пушка и бубишка, ракетомет и сайдър, тежък картечница и оръдие – всички нанасящи колосални щети с еднаква точност на произволно разстояние! Интересно новобръзговане е самонасочващото се палага-бомбаджия, а умимативното оръжие си остава Сериозната Бомба, която избива всички врагове на екрана. Побежето оръжия се намират още на първо-второ ниво на всяка планета, а амунициите се рират с лопата. Както при противници, опит за балансиране на оръжията не е правен – те са там, защото пускат яко. В резултат Serious Sam 2, подобно на Serious Sam, не изисква прещенен подбор на най-ефективно оръжие сред ѝ конкретен противник (изключение правят най-високата трудност, която амунициищите са към и трябва да се ползват временно). Тъкмо обратно – тя е направена, за да стреляш с картечницата по всички врагове (независимо дали са кучета, зомби или чанкове), докато тя има амуниции. След което да избадиш ракетомет и да продължиш да стреляш по същите врагове, само че по друг начин – спирати да се притичат чакайки да презаредиш. Много от оръжия, с които трепеш едн и същи противник, създават и, така да се каже, много видове геймплей.

Превозните средства и кухине са нечакано преписани от Halo, но наистина е направила мечешка услуга на Croteam – играта става толкова лесна на места, че човек често си вика "Айде, кога ще събръшат враговете, че да слизам от установката и продължавам напред!"

Геймплей

Представете си огромна поляна, а в средата ѝ аптека и броня. Вземате го. От 4 страни едновременно се телепортират чудовища, после тичат, хвърчат и стрелят към вас. Вадите картечницата и пускат в продължение на 5 минути. Вървите 20 метра до следващата аптека. Ако изнаглете го язвите преди да сте избили тръбата Външа чудовища – дупа ба ще яко! Това беше Serious Sam.

А сега си представете улица, коридор или планински каньон, нарасна аптека, а за нея чудовища... това вече е Serious Sam 2. Може да полянка да си представяте, ама по-умерена! Може да си представяйте и как минавато кампанията кооперативно 16 души! А ще имат чудовища за всички, ако има, дали ще моза да карам на 320x200 – това пък аз не искам да си представям.

Ако трябва да се посочи единственият проблем на геймплея, то той няма да бъде повторимостта или профилактичността на битките от първия до въвеждането на час на игра – тя така е замислена. Това, с което втората част остава зад оригинална, е липсата на кумулация на битките. Ако преди избаше бълна от бомбаджии, после

бълна от скелети, после от бикове, после от магьени великан и накрая бърчи събръшаше с мини-бос, то тук петиме описан чудовища ще имат/увидят едновременно. Създателите са, естествено в боса, защото може да ѝ убие с гъва изстрела, после пускат каквото е най-близко, накрая онито заблудил се скелет на другия край на картата. Битката събръшана безсърдечно и без вътрешното удовлетворение, че си ставал все по-добър

Накрая, въпреки някои негативи, му се ще да припомните, че Serious Sam 2 няма аналог сред съвременните екшъни и може да бъде сърдъчан адекватно само с оригинална си. А поставили на монумента, съзграден от времето, икона, и на юголекомигът щъб светец се пребърза в грешник.



Графика

8

Ноб, но не изобщото визуално изрази енергични, красиби месотности. Честите никодемитски юп-съдици поникват динамиката с единица.

Звук

8

Всяки от съветите има уникана и приятна музика. Serious създаващите гъва реално отражение в зданията при частични атаки в битки.

Увлекателност

8

Приятна история и атмосфера. Чист аркаден геймър. Неспирни, покъкоза доскучаващи и небланкирани битки.

Дизайн

8

Повтаряща прототипни с почти всички оръжия са взети от Serious Sam. Дизайнер на нивата е на места перфектен и събрац очите, а на места глупав и подпорен.

отлична

8

Плюсове

- красива графика, приятна музика
- 7 съвета с униками атмосфера
- геймплей в чист екшън без премеси.

Минуси

- изсмукан от пръстите хумор
- липса на кумулативност в битките
- неясна концепция и малък аудитория

ПРОДУКЦИЯ: RAVEN SOFTWARE РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: ACTIVISION БРОЙ ДИСКОВЕ: 3CD ПЛАТФОРМИ: PC, PS2, GC, X-BOX ГАМЕ: WWW.XMENLEGENDS2.COM
ИЗИСКВАНИЯ: 1.2GHz CPU, 256MB RAM, 64MB VIDEO, 2.35GB HDD ЖАНР: FIGHTING/RPG ПРИЧАТА НА: DUNGEON SIEGE, BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE



ре^вю

X-MEN LEGENDS II RISE OF APOCALYPSE



Х-Мен и злите мутанти обединени срещу едното време

Автор: Goodman

Bадачата 1953 излиза роман, който разказва за осиротелите деца на рабочици, станали жертва на авария в завод за атомни оръжия. Децата - мутанти се събират да развият способността си в училище за настърни, дамеч от погоните на общество, което мрази различно-излеждащите и инакомисмите. Романът се нарча *Children of the Atom*, а идейте му помагат основите на една от най-популярните комикси, излизани накрая - *X-Men*. От 1963 до 2005 с герояте *X-Men* излизат над 60 серии комикси, близо 30 игри, 2 анимационни сериала и 2 играни филма. Макар *X-Men* историите да се развиват в различни сък充实и и времеви линии, основна интрига остава триполосното противостояние между хората, мразещи мутанти (и символизацията на разгръденът, расизъм, политическа и религиозна нетърпимост), The Brotherhood, ръководени от Magneto (символизация на отвъдната омраза на магнитопарите машинстви и желаниято за опълчение) и *X-Men*, ръководени от професор Xavier (символизация Времето в по-добро бъдеще, съзидено на базата на прокшата и толерантността). Четвъртата страна често се явява съръхмутанти, суперуми и приятели от други измерения, които подобат за собствени каузи, вариращи от дребни материални интереси до желание за господство над цялата Земя. Голямата заплаха в лицето на тези съръхсики небъдърък обединява *X-Men* и The Brotherhood и ги кара да работят за запазване устоите на познатата им светът.

Апокалипсисът и новото време

Apocalypse е мутантското име на En Sabah Nur, роден в Египет 3000 г. пр.н.е. Уменето му да регенерира след произволни физически увреждания го прави практически безсмертен. Дългият живот и многоото попътувания до всички точки на Земята го даряват не само с безкрайно знане, но и с шанса да попадне на уникатна избызимска технология. С нея помощ той се научава да черпи енергия от бънчии източници и да контролира моменките на мялото си. Така *Apocalypse* се събира със способност да промени формата и размера на мялото си, да се телепортира и лебитира, да създава събици поета и излучва нарасчени потоци енергия, да срива за секунди цели градове. За шастие на мнозина, *Apocalypse* бързо се отмечава от симите си и решава да излязе в слазис докато на Земята не се появят достойни за обуване същества.

С настъпването на 20-ти век *Apocalypse* усеща пристъпствието на Все бъдеще хора, направили еволюционния скок подробно на него, и се пробука, за да ги побере към новата ера, в която слабите ще бъдат унищожени, а силните и адаптивните ще наследят Земята. Многоестубото мутанти (затова тоба са хората, на които той различава) обичат *Apocalypse* и същите му заплаха за собствените си стремки и отказат да се борят за идеите му. С обещания за Власть *Apocalypse* вербува четвърти от най-силните мутанти и ги поставя начело на армии от клонини,

създадени от гениалния Mister Sinister. Четиридесета, наречени още конини на Апокалипса, бързо превземат утопичния остров, седалищна на The Brotherhood, отблъскват Xavier и унищожават съръхкомпютъра Cerebro. Осиромелите *X-Men* и разнебъдните Magneto се обединяват срещу общата заплаха.

Де вое мутанти

Описана с едно изречение, *Rise of Apocalypse* е кросплък между *Dungeon Siege* и *Street Fighter* с мутанти в главните роли. Иначе казано, *Rise of Apocalypse* е Action-RPG, в което разкарвате 4 мутанти от функции, пущени и коридори, набрате се на кийвищите като видите противник, а мутантите разделят комбата. Конкретно на една от тях е във ваши ръце, останалите трима се управляват от компютъра. По Всичко Време можеш да поемете управление на друг от четвъртата, а цялото реформиране на отбора с произволно избрани 4 от наличните 17 мутанти може да правите върху Xtaction Point. Такива точки се намират на всичко от 5-10 минутични нива, както и в щаб-квартирата. Чрез тях се правят save, както и създаване на нови отключени Xtaction Point. През 5 мин. може да създавате Blink Portal, който тегелоптира отбора до щаб и обратно.



Как се става супермутант

Убийствата на Врагобе, добре проведените разговори, изпълнените ку-естуби и намерените побеche от 4 Homing beacons на Act ногат опит на отбора. Четиридесет активни мутанти получават голями побеche опит от чакащите в щаба. Натрупването опит Боги до възгане на нива и получаване на точки за разпределение междуку основните статистики и специалните умения.

Статистиките на мутанти са Body (определя максималното здраве и устойчивостта срещу Energy, Mental, Radiation и Elemental атаки), Focus (определя максималната енергия, скоростта й на регенериране и щитите, насанени с Mental атаки), Strike (определя щитите насанени с Melee атаки) и Speed (определя шансовете за успешни Melee атаки и защита). Освен с възгане на нива, статистиките се повишават от технически станици, често срещани по нивата, и с тренировки в danger room (зала за компютърно симулирани битки).



Специалните умения – 16 за Всеки мутант – бъват активни (изразходват енергия и правят няколко секунди – Claw Frenzy на Wolverine) и пасивни (не изразходват енергия и действат постоянно – Mutant Master на Magneto), често (среща се при много мутанти – Might, Block, Flight) и pegies (специфични за определен мутант – Tongue Strike на Toad), атакиращи и защитни, подобряващи статистиките на съзнателите и блокиращи тези на враговете. Две от 16-те умения са Xtreme и унищожават всички противници на екрана с изкачение на босовете.

Комбинациите от специални умения дефинират функцията на мутанта – *melee tank* (боец с много кръв, който обира щетите, тъй като групата следва управявания от вас герой, танкът се явява най-учден избор за Бога), *ranged damage dealer* ("маъсъник", който нанася щети от разстояние), *leader* (мутант с умение Leadership, подавашо опита, взет от убити врагове), *healer* (лечици или левитации мутант, който минава над пропаст), *teleporter* (мутант, който се телепор-

тира зад стени и създава поема) и *bridge builder* (строител на мостове – Ice Man ги прави от лед, a Magneto – от желязо).

Задържете мутанти без плач, каска и коба мутаген

Убийството на врагове и съчупените щайки пускат екипировка, Xtreme tokens, tech bits, стъкленици с енергия и здраве. Tech bits се явяват еквивалент на парите. В шаба с тях се пазаруват стъкленици, екипировка, нива, точки умения и право за преразпределение на точките по уменията. 4 Xtreme tokens зареждат еднократната употреба на 1 Xtreme умение. Ако максималното ниво в отбора е 15-то, то той получава капацитет от 4 Xtreme tokens, ако е 20-то – от 8, 35-то – максималните 20. Стъклениците възстановяват 33% здраве или енергия, а Bigoski Body или Focus възстановят процентите на 66%. Виждането на нива и напиранието на data disks увеличава капацитета от стъкленици. Скрийте картичките data disks като основна функция да отключват сценарии 8 danger room, а намерените 4 homing beacons

създават в базата портал, през които се търсят отвличени от Apocalypse мутанти. Екипировката се състои от колани, ръкавици и брони. Деши се на случаино генерираните бели и сини предмети, които повишават основните статистики, и редките жълти предмети, които повишават уменията на конкретен мутант.

Лошите мутантифакас

Противниците като настекли, живополи, войници и роботи обикновено имат един тип атака, един тип устройството и, поставени редом с нашите мутанти, са пущено месо. Мини-боят е мутант, чиито статистики и умения го правят победен на мутантите в отбора, но си остава един срещу четириума. Финалният бой ъвъв Всеки от петте Act-a настаси колосални щети, има сърдечнина, с които побоява целия отбор на вебъндък, става неуязвим, клоира се, прозобава други мутанти на помощ и като цяло е серийен опонент, заради който си заслужава и името игра.

Hints & Tips

- Задържателни мутанти могат да бъдат отключени – Deadpool след пребъртане, Iron Man след напиране на ледободо и 4 homing beacons на Act, и професор Xavier – след минаване на Всеки сценарий 8 danger room.

- Резултатите на много разходби зависят от това, че е Борч на отбора. Среща са на Lady Deathstrike с Wolverine или по време на Zephyrus балкански, а среща с ѝ с мутант от The Brotherhood подобно на Lady Deathstrike да бъде подкупена и да напусне без битка.

- Съветът, че за минаване на Всеки квестом и добиването на скрити стапи ще ѝ е необходимо да създаде отбор, събиращо на спешни мутанти ще ѝ даде допълнителни бонуси. При Gemini, Fabio, Storm, Sunfire, Magneto, Iceman, Forge, Jean Grey 5% от общите скрити стапи са предвидени за тях.

- Съветът, че за минаване на Всеки





Супер търтъл мутанти мееле инциджа

Изискването за сериозен геймплаг ще откаже мюзина, а най-сръчните с клавиатурата ще превърне в побоя на стомък Шива. Имаме клавиш за скок и друг за ползване на предмети (отваряне на двери, хъркане на бареки или противници). Трети клавиш е за удар Attack (A), четвърти – за по-мощен удар Smash (S). Комбинации между последните водят до комбата като Knockback (A+S+S+S) и Stun (S+A+S+S). Ако гвама от отбора едновременно нанесам комбо, се получава Batter Up! комбо, даващо повече опит. Следват 11 клавиша за актичните специални умения. Ако гвама от отбора ударят едновременно противник, с тях се получава Power Combo (Blizzard на Storm + Magnetic Shell на Magneto = Snowy Prison). Последният задържителен клавиш е Call Allies, който ще събуди сътърнищите да се създадат от дъхът на играта и спомага за произвеждане на всички комбота. Управлението на мутантите и пленето на сътърници добива нови 6 клавиша, но може да става и с мишката.

Мутант с грозде

Сложната RPG система, стоящищите умения и възможността заavigане на мутант 99-то ниво предполагат комплексен геймплей, какъвто в Rise of Apocalypse няма да видите. Напротив – изключочая битките с пепле боса, геймплеят се състои в монопонни високоскоростни аркадни битки. Пребив риска да направи 20-часовата игра 40-часова, мюзина ще остави ИИ-то да бъда нивата, разпрередя уменията и екипира сътърнищите, и ще създадет чак 8 разшифровка на 1 мутант. Което, съобразено с предиено ниската трудност, си остава правилно решение за игра, която си заслужава изцероването, но не и отдененото време.

графика

Още конзолен видрица. Текстурите на 3D-модел и semi-shaded мутанти са безсъдържано постижение. Красиви визуални ефекти закърпят положението

4

звук

Музиката е като мюз от филм с Батман и Междудневни Води. Озвучаването на мутантите е професионално. Диалогите са направени с много юмор.

8

ублекателност

Добра история и уникатни битки с босове комплиментират монотонния геймплей.

6

дизайн

Добри RPG и бойни системи с много учихали умения от свeta на X-Men. Постигнатата е специфична комиксова атмосфера.

7

отличава се

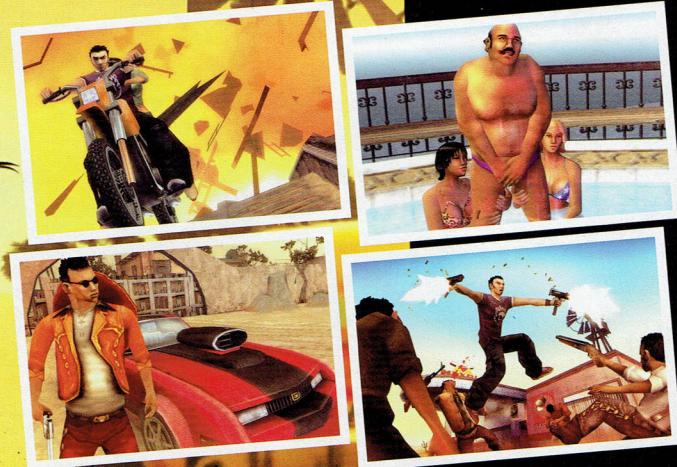
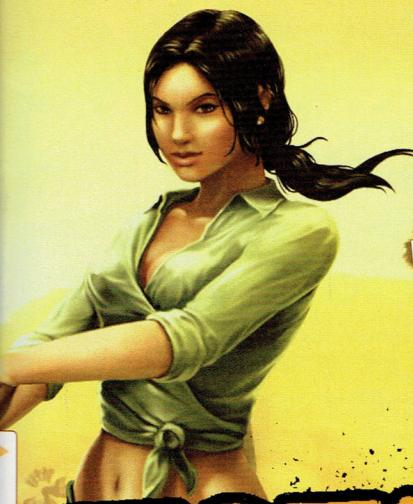
плъснове

- + среща на 36 комикс героя, 20 от които може да управлявате
- + добри истории
- + интересни босове
- + забавно изучаване

–

минуси

- монотонен геймплей
- грозди графика
- отвратителни конзолни менюта



TOTAL OVERDOSE

Автор: Caleb

По-доброто Grand Theft Auto? Не, просто по-добирите идеи.

Мексико...

Греховни смугли жени...

Реки от кокаин...

Меки проблясъци от преплетащи курушми...

Пускараща страсти, уловена в петструнна акустика...

Прах...

Кръв...

Чест...

H

Изказа не съм спътвал по прашните мексикански улици, жаркото слънце никога не е проблясало в тъмните

ми очи, думите чула ми лъто никога не са се измъчвали от устата ми.

И все пак за общич на тази страна Страна, пълна се във възприятията ми единствено благодарение на разни холивудски продукти с умерен нюанс на гебишинето и цари като тази Страна, която най-вероятно има допирни точки с мярката представа за нея толкова, колкото штампаниките имат допирни точки с Моника Белучи. Страна, прородена в поп-културата на 90-те, превърната в никаква перберзия, кърваво-романтична цялумодна химера.

Да - знам, че Мексико няма нищо общо с това, което аз си мисля за него.

Но това не ме пречи да се усъдям широко в секундата, когато чу търбите никакъв акорда на онова специфично китарно подразнение. Което – ако последваме крибобичешца тип на мисълта ми – ще автоматично добие до крайно позитивното ми лъфро Впечатление от Total Overdose, която започва точно с него. То тук премаха в един от най-мачиничните гъвк саундтрека в последно време, съчетаващ по никакъв безкрайно креативен начин межико-акустики, хип хоп, пънк и нео метъп в един хомогенна музикална смес от агресии и добро настроение, които практически само-сигурно ще могат да изградят игралната атмосфера. Но така или иначе не му се налага да го прафи, защото в Total Overdose има промишлено количество атмосфера.

Но обикновените точки въвеждане за получаване на български музики:

- 60: български здравки
- 70: български музики за пистошетите
- 80: български музики за пънките
- 90: български музики за драматичните
- 100: български музики за базуката

Сурса-обла работи

Съставен с любов речник на иаков от по-популарните псуби, с които че събъскава в рамките на Total Overdose. Преводът е на английски, за да не залязат геписката аудитория, но, наред със събъдати за какво става дума:

Tu madre es puta y pendeja
(Your mother is a whore and an asshole)
Coma mi panocha (Eat my pussy)
Chupa mi pito (Suck my cock)
Besa mi culo (Kiss my ass)
Puto (Male faggot, homo)
Puto (Female whore, slut)
Ir a desgastar el petate
(To have sex (lit. to break the bed))
Ir a hacer de las aguas
(To have sex (lit. to go make some water))
Ir a la junta de conciliación
(To have sex (lit. to go to a meeting))
Ir a la lucha suprema like a catzen
(To have sex (lit. to remove clothing))
Ir a perciudir el cochen
(To have sex (lit. to tarnish the mattress))
Ir a rechinhar la cama
(To have sex (lit. to make the bed squeak))
Ir a un entierro (To have sex (lit. to go to the grave))
Revisar los interiores (To fuck (lit. to visit the insides))
El mecos (Masturbate)
Ve a chuparte el peson ha un change
(Go suck a monkey's nipple)
Te meto la verga por el estico para que te calles el pinche puto que te das de perra! (Put my dick in your mouth to make you shut the fuck up son of a bitch!)
Puracote (Masturbate)
Muerealmejadas (Faggot) (lit. pillow-biter)



Започнала като лъжко обещание за по-различни GTA клони, преминала през една от най-масираните реклами кампании на Eidos в последно време (така и не достигна родната ни, не че съм изненадан...) и финиширала тръжесътено в личната ми класация за най-добрите игри на 2005 година, "Съброяздана" притежава нещо, което сериозно липсва на гейм пазара в последно време:

Геймплей:

Total Overdose носи удоболюбивие и агресилен в такива комосани комичества, че на моменти направо е времена за заряване. И по-точно – за гъвкви придвижване ти. Защото след изиграването ѝ ще осъзнаеш сълни сим да каква степен *Ring of Fire* има от пръвте зорини на гейминга се е загубил в последно време, как съвременните замългания приключват неспособността си да забавляват истински задълбочени бъдъкли, инвестирани във визия, запомнети сценарии и отчаяни опити за залъгливай самоцененост. Ще осъзнаеш до каква степен в последно време играеш основно, за да разбереш ти как се стапа по-нататък с историите или тъкъм да си видиш потернато блечната външно проявлението на съществението от графични и физични ефекти от ново поклонение и дизайнерски гени. Замисли ли си се изобщо оптога не си играл просто защото ти е бил забавен?

Да, Total Overdose е една доста безумна в съжетно отношение игра. Да, графиката и ти не е нищо особено. И – да, примица на малко братче-недонче на GTA, защото страда от очевидна липса на съзымерими блокчета и сценарен размах. Тя не може да те тръгне, уплаши, впечатчи... може единствено и само да те забавлява. И, мамка му, за точно това искаш.

Best of...

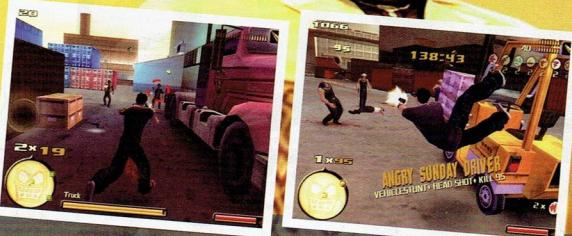
За мен Total Overdose е всичко онова, което GTA: SA тръбаше да бъде. Но докато

от Rockstar Games тaka и не се осмелиха да направят грастични промени във франчайза си и долово ни поднесоха още от същото, но в по-големи количества, Deadline Games буквально им отимбраха основната геймплейна концепция и я прекроха по своя начин. Проблемът на GTA серията Винаги е бил в стриптизата и не особено блечната шутър част, която по никой начин не беше съзымерима с адреналина на шоуфарирането. От своя страна тъкъм е скъпия изригте, които добаляха и управление на пребояни спредци към покутвачицата (зашо ли се сещаш за *Advent Rising*), грайнът излемжаше скъпия там просто за отбиване на номера. Е, Total Overdose уста на намери баланса. По един безкрайно плашилски начин, но какво пок – те добирите ици не е хубабо да му хукнеш, а трябва да се скърбат във изрещане. Тази игра е същата красибите катански престрелки и изумителните ефирни комбата на *Max Payne* със вече споменатия редица агресиали на GTA. Добавете към това исконният юмор (просто Вик широто, в което нашият герой е нападнат с оръжия и селскостопански пособия) и мексиканска атмосфера, на фонта на която корвавите престрелки, онагъната емоционалност и красибите жени стоят някак по на място и ще получиш ни побе, ни по малко от шест-седем часа (да, кратичка е, но коя съвременна игра не е чист, агресиалинов – вече се побържави – Фини).

Дисекцията

Историята няма да ти я разказвам от училищото. Както сломенех – безумна е. Никакъв ОБР agent бива потроштен при идущите инциденти, включващи граната и бензинова колонка и маломунишният му брат близнак бива избован от затвора по специалност, за да добърши ънфъркъбър задачата му в мексиканска кокаинова общност.

Основната съжетна линия се състои от 19 мисии. В добавка имаш 34 свободно избирами членцина, част от които тряб-



ва да изиграеш задължително, за да придобиеш необходимата ти пред съответните престрелки сред популярност. Но време на Викя мисия имаш определен лимит от точки, който трябва да покриеш, за да проръкши напатът. Токчите, които започнати на митата, носят допълнителни бонуси, като увличане на пълните места за определени оръжия, точки здраве, агресиали и въръщане (вик по-долу) и хокомуси (и за това Вик по-гору).

Въпросните точки се печелят основно чрез крашици юбийства. Заслужай никакъп по класически начин и че получих десетина точки. Но ако се отблъснеш от близката стена, забърши си на 180 градуса във въздуха и му Викаш ефектен ходиши или тък изскочиш катанско, стреляйки с гвата пистолетом от Вирбивища се кола, израта че ти бънзагари подобришаш юбийствата, извършиши в серия, даваш бонус във точките, както и никакъп допълнителни бонуси. Total Overdose е една от малкото игри, която буквально те принуждава да изгражаш красибло, за да можеш изобщо да проръкши напред.

Героят ти има три основни характеристики, които се показват при събиране на точки или обикновено из града за намирани на съответните юпреди – здраве, агресиали и въоръжение. Първото е ясно, второто е дословно преписано от Max Payne и има също същото.

графика

Геймплейните анализи с GTA за съжаление са пренесени и на твой график. С други думи – търби грозна за времето си. Ефективните движени компенсации нещата само доникъде.

звук

Търби посрещано звучане. Компенсирано от колосален саундтрек.

увлекателност

Увлекателното едночленно коктейл, който просто те кара да искаш още и още.

дизайн

Стилни нива, стилни гв-комбата, зверски агресиалинови злоупотреби с фючър-тайм ефекти.

Руле и е квивалент на онзи писъчен човек, показваш проблемите на бъдещият човек. Ти, а точките върху претпът си позовават да спретнеш със юръжия едновременно (гв-пистолета при първия юпред и – при по-високите степени – ти гава безкрайни мицници за определени оръжия, точки здраве, агресиали и въръщане (вик по-долу) и хокомуси (и за това Вик по-гору)).

Изън това разполагаш и със списък т.нр. луди движени (Loco Moves). Въпросните Варират от замърбие на фрагмент с експлоатации патчи, през десперадо-стриба с гв-контрабандно замаскирани картички до златен пистолет, правещ Бинашки хеджоти. Локо мувъс се печелят чрез изънвънане на мисии или убийване на дебелата лошкови в серия.

Какво еще? 30 оръдия, Барирщи между класически пистолети, помпи и гранати и се спише до момента успян класици от селскостопански тип, над 100 кинги мувъс (можеш да ги видиш описано по лодини екрани), дословно на брой превозни средства (сред тях и едно-гв собствено за бани, но никъм да изгадавам) и много, много – попретвам – фън.

Финалната оценка

Total Overdose кине кохонес. Какво побежда да ти кажа?

8
отлична

плюсово

- + Бест оғ от Max Payne, GTA и Prince of Persia
- + Агреси зариваш и разнообразен геймплей.
- + Страхотни "мехико" атмосфера
- + Великолепна музика

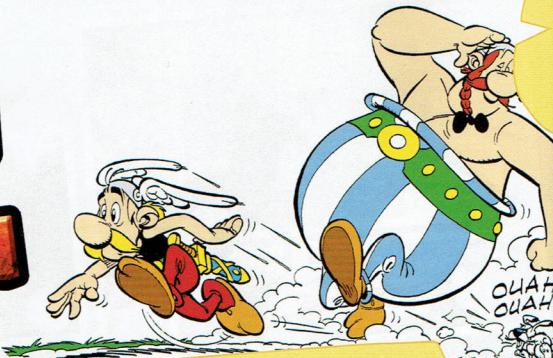
МИНУСИ

- Грозната графика
- Нагръденчи GTA-асоциации
- Крамконос
- Безумен финал



Asterix & Obelix XXL 2

mission: Las Vegas



Asterix & Obelix Spice Platinum 2 in 1: Mission Las VeCum

Автор: Jeru

Bинаги съм харесвал комиксите на Алберт Убери и Рене Госини. И ако трябва да сме по-точни – тяхните анимационни адаптации. Наистина има нещо уникатно във Всеки един от едни от персонажите, насяквашки мащокът сълзо сенце. Предполагам побечено то от Вас за запознати с приключението на Астерикс и Обеликс и това, че тяхното родно селце - Британия - е единственото, където Юлий Цезар не е успял да завладее. Основната пречка за римляните е групият Хемофис и неговият магически елекспир, даващ на галите нечовешка сила, с помощта на която те успяват да отблъснат Всичка вражеска атака. Цезар вечно търси начин да се докола до Въпросната мястост, но плановете му Всига биват осуетявани от Астерикс и Обеликс.

В играта, с която ще ѝ запозна, отново Всичко се върти около неисторическо желание на римляните да завладеят Британия. За целта те отвличат трима групи, способни да направят отвърба, подобна на тази на Хемофис. Най-страничното, в че ощещестият отвличането с помощта на... самия Хемофис. Той привлича нищо неподозиращите групи право 8 канала на римляните. За щастие обаче, Всичко това е видно от умело укрити се в блоките хрости Вс... във инфийдър, който в последствие докладва виданото на Маржестикс, Астерикс и Обеликс. Ясно е разбира с кой ще бива настърен с тежката задача да разбие тази мистерия около неочакваното предаденство...

На Всичко това състават съдъветели в откриращото CG, направено изцяло в духа на

анимационните филмчета. Това е и единият от основните лифосе в залагащото – носи духа на Астерико-анимациите. Налице са плоските, но забавни лафчета, присъстват побечено то възникнати персонажи, въобще атмосферата е достатъчно добра, да за зарии Всеки фен на малки галактики и наднорменния му притежа.

В началото на играта минавате през краткото мутурище, имаш за цел да ѝ запознае с игробоя механика, която за добро или лошо е изключително елементарна. И няма как иначе – наредца си имате един аркаден ол скул бийт им тъл. Основното ѝ занятие ще бъде изтребяването на римските лъвчища, които ще си изсипват отгоре ѝ прилизането във Всека нова мястост и при интеракцията ѝ с Всеки по-важен предмет. Начините за това не са много

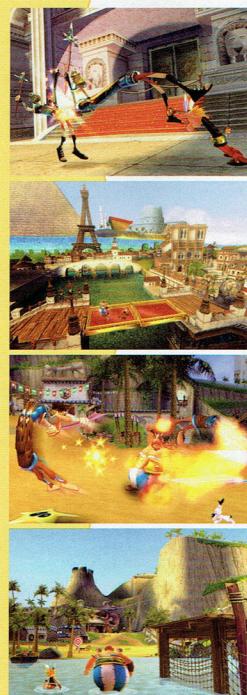
и съвсем до комбото, която изпълнявате чрез помане на бутоната на нормална атака, защемяването на противника и "възашащето" му, след което можете да изпълнете няколко различни види доста "Бързински" хърчики. Разлики в арсенала имате на удари на фронтата герои за лично не забелязах, освен чисто визуални. Дали ще приключвате с Астерикс и ще раздавате тупланци, а ИИ-то (справяшо се доста прилично) ще управлява групата ѝ Обеликс, пращайки същото или же обърнете ролите, нами особено значение. От време на време (даже постои често) ще имате нещо като "бонни задачки", представявани посредствоменно то изпълнение на няколко определени гъвгъжения бърку конкретен противник, като за награда при правилното им извършване

ще получавате различни облази – временно увеличение на здравето, магически елекспир, даващ Ви съръхсна за кратък период от време и прочее приятни изненади. Толкова за къмека. Семпъл, но забавяющо (само в началото), но стленен няколко последователно сменени клавиштури, с по няколко неработещи клавиши. Тук се сблъсквате и с първия кофти проблем – лошото управление в клавиштура. Но сериозно – ако смятате да се занимавате с това залагащие и да изпълняте поне някакво удоходомствние – набавете си една скъпка.

Освен къмека, състайлвящ по-голямата част от приключението, ще трябва да разрешавате и други проблеми по пътя си като разбъдането на "группската мистерия". Проблеми тип – как да си стигна от точка А до точка Б. Тъй като разполагате с двама персонажи, единственият ѝ начин за напредък ще биде да ги използвате акуратно, според ситуацията. Прищипвате в много подобен на този 8 едно тоосома стапичко за залагане за Sega Genesis/Sega Mega Drive – Marsupilami.

Нека дам примери – пред себе си имате масивна стена, която трябва да бъде разрушена. Приближавате до услугите на Обеликс, който поради "инициента" в демонстровото си не се нуждае от магически елекспир и не знае ѩо в това физическа преграда. Имате тестен отвор в стена – промушвате се с мачнички Астерикс.

В побечено случаи обаче, фронтата герои ще трябва да си съдействат (и ще на тях...), ако искат да прогълнат напр. Например – изкачвате се с Астерикс вървена по-





WARHAMMER 40,000

DAWN OF WAR

WINTER ASSAULT™



Автор: doomy

Подзаглавие: Къде зимуват орките?

Преди ум-анията година *Relic* ни изненада с пълната на *Warhammer 40k*. Пъчовете се откъснаха от експерименталните концепции от рода на *Homeworld* и се насочиха към териториите на класическата RTS жанр. Резултатът се оказа впечатляващ – *Dawn of War* набързо събра огромна фенска маса. Защото преможи нещо, което днес мнозина проспират в 8 часовете по „Леченивш“ гейм-дизайн и механика на свързаниите RTS-и – динамика и изчистен, опростен геймплей. *Warhammer 40k* бе облечена от критиците за стратегия на изминаватата агресия – незабисимо от не толкова добрията си само кампания! – защото в нея нямаше ценение на борба или чопене в носа, докато чакаш да излезеш поредния юнит, за да тръгнеш в атака. *Dawn of War* бе играта, в която бъбът осеку един момент по картата нещо се случва – без значение дали изграви синъни или мутни.

Заглавието обаче спрашва от никой видими недостатъци, които насаждаха усещането че е било ръшнато в скроювите и подър очакванието за бъдещ експанжън. В който те да бъдат елиминирани. Експанжънът вече е факт. Какво стана с недостатъците?

В следващите редове ще опишам как да отговоря и на този въпрос.

Съветъм

Както знаеш, вселената на *Warhammer* – фактично същътън бореие – умео смесва маши и технологии, брадви и модерни пушкала, хумор и сериозност. Тук за надмошне се борят четири основни фракции: звездните *пехотоподчи* (транс-галактическите отряди на земята Император), *армията на Хаос* (бийши землини, покървени от демонични сили по време на Великия Сълътък), *старейшините* (раса на свърхинтелегентни и полуроботизирани юрши), както и гиантите *Орки* (гуловати, но изключително събрени и брутни същества). В *Winter Assault* историите гонят обикновена тази в оригинална. Върховна цел на домоводстването отново ще бъде артрефакт, който ще приложат си с преимущество във вечния спор. Този път това е легендарна бойна машина – *Titan Dominatus*, за която легендите твърдят, че е изкована във *Луканската* на Марс и притежава силата да унищожава цели планети и гори системи. При разколък на легендата планета *Lotus V*, част от нея бива открита и всяка от бражкуващите страни изпраща най-силните си тъмнободи във търсене на машината. Сега неубедителното представяне на пехотинците в *Dawn of War*, Земният Император възлага задачата на личината си авардия, предвъзходна от генерал Сторм. Въпросната гвардия, де факто, представлява новата раса в *Winter Assault*.

Кампанията

Във WA имаме избор между две кампании (всяка с по две раси) – тази на *Pega* (*Imperial Guard* и *Eldar*) и тази на *Бездредиците* (*Chaos* и *Orks*). Любопитното е, че фрактиите стоят от една и съща страна на барикадата но не са задържано съзънани, а просто пишат им се пресъчет в пресъединение на общите интереси и основната цел – Титан. Начинът, по който е разказана историето и се разкрива действието прави само играта в WA много привлекателна. Фабулатата неотkinно следва геймплея – историите не затъват само откъсъте между отдельните карти, но същества и свидетелства част. Най-интересната обаче е бъдъщността за преблъкане на контрола между всички фракции по време на една и съща мисия. Това обогатява само играта и предоставя една доста разнообразна и интересна геймплей.



Основни единици на Imperial Guard

Imperial Guardsman – една от най-слабите, но мнозинчески пехоти в играта. Възможност за добиване на енергии и караули на по-късен етап.

Imperial General – с него започва командаща отряда на звездите. Към генерала могат да се добавят съществени, комисар и медум, всички притежаващи специални умения.

Kasrkin – по-усъвършенствана версия на Guardsman-ите



Assassin Vindicare – sniper единица. Когато работи сама, своята неподвижност като муха, а прикачена към отряда придобива обичата му точност.

Ogryns – едноименен отряд на Imperial Guard. Еднакво добре застъпен както в мере, така и в замечен бой.

Sentinel – бързи и ефективни walker единици, най-поменети за разрушаване и лишиване на противника от стратегическите му точки по картата.

Leman Russ – основният танк на расата, разположен с мощно оръдие, настъпващ към сгради и машини, както и караули зони за разправа с пехотата.

Hellhound – бълзач огън бронепротекторър. Доста ефективен поради деморализацията ефект на атаката си.

Basilisk – най-силната артилерия в играта. Притежаващ Earthshaker мунции, особено ефективен среду сгради

Baneblade – супер-лонгитън на расата. Накачен с над 8 различни оръдия по себе си, това е най-деструктивният и добре защищена танк в играта. Еднакво ефективен среду сгради.



рефло



Chaos
Khorne Berserkers – нов отряд, специализиран в близък бой. Моралът не може да бъде преустановен, като като пародия на механичните си същности те не притекатът така. Един от най-корабите отряди в играта.



Space Marines
Chaplain – нови командир, сподро насочен към мене атака и покриваща морала на екипа, към които е приложен. Специално умение: Demoralizing shout, който парализира противников отряд.



Orks
Mega Armed Nobs – нови бронирани полу-командир, изключително събърни от близка дистанция и разполагащи с възможност за телепортация на коси разстояния.



Eldar
Fire Dragons – новите юриди разполагат с топлични оръдия, доста ефективни среду високи защитени механични юници – единац, която определят високите на Eldar.



Българеши

Както казах, основното нововъвеждане е петата фракция (бк. картето). Като шило Imperial Guard е най-балансираната раса – еднакво добре за състезание отрядите, машините и командирите. Уникатни черти на звездарейшите са възможността за транспортиране на пехотата от една сграда в друга, както и еднственият отряд в играта, който е изграден изцяло от командири и едници със специални умения. Българеши максимално, този отряд оформя гребната на армията и буквата „гзи“ в разбое. Началната им пехота е изключително слаба, но според всеобщото мнение, кое то гониже сподели и аз, Imperial Guard притежават най-съната умливата едница – унищожителният Baleblade танк, ябъващ се аналог на Аватарата при Eldar и Демона при Chaos.

Освен петата фракция, експланънът добавя към играта и по една нова едница към останалите четири Вече познати такива. С това Winter Assault не само подхранва наново интереса ни към тях, но и допълнително изглежда и усъвършенства бездрогу дески добрия баланс при версия 1.4 на Dawn of War.

В техническо отношение (графика, звук) не се забележават особени проблеми. Година след първата си обаче, играта все още е съдейкана на технологичните стандарти, а и върви здраво на съвременните машини. До-

бъвени са побече анимации на моделите, поетсът побе и по-зрелини атаки от страна на командирите, нови начини за разфасоване на противника от страна на Defiler-а и прочее различни отбори. За съжаление има и момен от CGI откъси, поборни на шеметното интро.

Проблемации

Питам се, докога от Relic ще се ослушават – пощите им със сигурност правят от пузви по адрес на патфайндера и изкуствения интелект на едниците. Не че тези елементи не са ахилесовата пета на RTS-те по принцип, но тук нещата наистина изглеждат грозди. И за секунда не бива да изпушкате отрядите си от полег, защото започват да се държат като избигали обитатели на зоопарк и внимат се на борбата им. Когато напълно изкастрат същите, при наличността на такъв огромен брой едницы това определено е пртурно за изпълнение.

Имам забележка и към новата фракция – леко скучниятата е. Като идя и баланс Imperial Guards бесспорно са чудесно реализирани и се вписват в историята и общата картина на играта, но им липсва комитирането на останалите фракции: eldar-те със страхотните им магии и високо-техническите оръдия, marine-те с чудесните им отряди и командирни, chaos и техните изсажди, както и спирчно комичните orks и пакиното „waaagh“...

Заключение

WA ни демонстрира начин, по който трябва да се правят експанzioni – нови раси, нови едници, изглеждайки на рибче и усъвършенстване. Усъмнявам се, че корисната на-сладката страна на оригиналната – съзиг кампания – са с уважени с категоричен успех. Наред с това мултиплейър е спитан толкова заборавян и динамичен, както се крие зад абрекиетурата WoW. Задължителен е!

Ако си се го докоснеш по оригинална, най-вече започни направо с Winter Assault. Това е праймният Warhammer! Именно той приближава до сърците преди година, но на Relic може би не са им достатъчни време и опит.

Выпък проблемите с патфайндера и ИИ, това с линиите ми фаворит за RTS на годината – чудесна графика, изключителна музика, 5 уникатни раси и добър баланс между тях. Водещ по мултиплейър, калъко не им съществува в стратегия от StarCraft наас. Какъв друго да тъскам?

графика

Наистина красива и покриваща съвременният изисквания, но със слаби текотекути и пренасичане на спешните ефекти, пречищи тък-там на звездите.

звук

Изключително добър музика и звучене! Шешият химн на комегата Дончев, който при оригинална спомена „Ням, други такива орки“!

увлекателност

Чудесни сънъщи кампани, които не изсаждат в един дух. После ще мулипли и мокеш да изпърши точките съмът от франзера си...

дизайн

Доволително здравини от същността в началните тухи, предвидъвайки нова раса, пополнението на базата и т.н. Но искам проблеми от оригинална още не са разрешени.

Мултиплейър съвети

- Моментално забързей бъзмокъю най-много strategic points. Най-лесно става с въз-ти начини отряда, гори и неподълно.

- Imperial Guard е наядуваните от rush раса. Ако израснеш с тях, посигурявай отряда си от самото начало, особено ако израснеш срещу Ork.

- Доста популярна тактика е бързото „избутване“ до умливата единица. Ако забележиш, че противникът не е особено активен в атаките си на-вероятно се опитва същото. Хърчи всичко налично в атака и ограничи достъпа му до geodesic points.

- Chaos и Space Marines притежават една от най-подценяваните качества: възможността за десант с некои от единиците си. Много израснеш на мястото да запасиш базата си на места различни от бъзбоят си, една бъза и добре представят десант може да реши играта.

- Walker-ите на Imperial Guard изключително похарни машини, зареди високата си скорост и уменията си да унфлаг-ват противникови strategic points. Присътна прими-чарма, арка разнеси са за противника, има гулупста да не построи listening post на всички управляеми от него точки.

- Бонусите в атака и защита, извърши от терира са безценни и решаващи за изхода от денен съблъсък. Мнозина го забравят. Не бъди един от тях.

шадъровър

+ нова раса и по една допълнителен юници за Всички ери от старите

+ възможност за реализирани съзиг кампани и динамичен мултиплейър с чудесен баланс между расите

МИНУСИ

- новата фракция писва бързо

- проблеми с патфайндера и държането на юниките

9

плосове



ROME™ — TOTAL WAR — BARBARIAN INVASION

Томалната Воина стана партизанска...

3

наеш ли, драги читателю, малко е трудно да се пишат реформи на експанзиони. Даже е много трудно – гори и да знаеш какво трябва да е истински хубавия експанзион, гори да си перфектно запознат с оригиналната игра, нейните прикуми и съответните добавки, пак ти е трудно да оцениш обективно. Защо ли – защото често се случва безкрайно добра игра да получи мързлив експанзион с във-три новоизвънення, пет нови карти, и моята млада и говежда особа да стои пред белен еcran и да реди хълба след хълба по оригиналната игра...

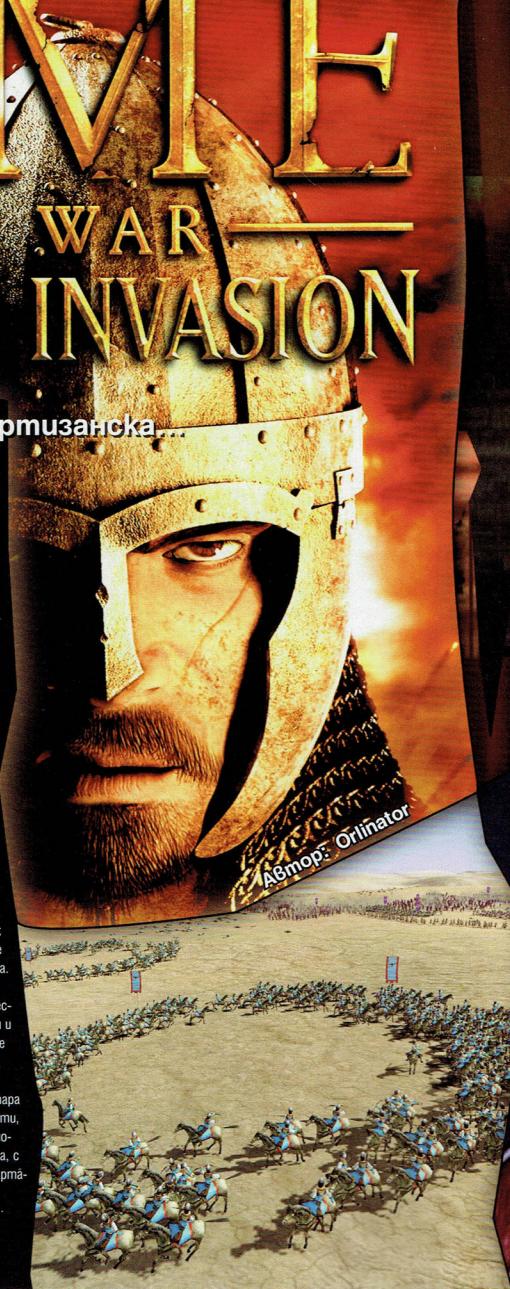
СТИГА!

Rome Total War: Barbarian Invasion би могла да се пробава като фенски add-on, като пакет с нови фракции и кампании, но при никакви обстоятелства не разширява и не надгражджа оригиналната игра. Ето защо този разблъскателен продукт не изънава функцията си и не заслужава нищо побеч от тоба да го иномариши и разъзкаши, след което да теглиш една маина на Creative Assembly за тоба, че наливат сол в раните на умиращата индустрия и после да запиши не само експанзион, ами и оригиналната игра от харда си. Искам да моля да го направя, искам...

Аще стига разъяснения, към играта.

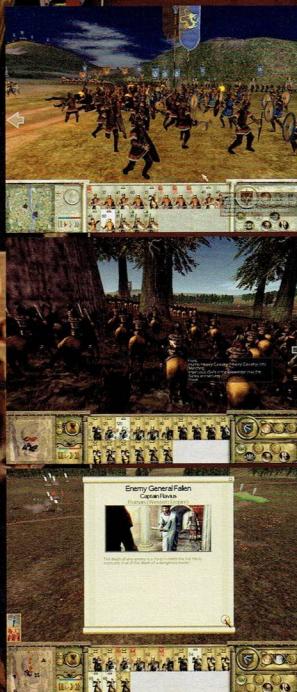
Действието в RTW: BI се развива по времето, по което мозъцата Римска империя в пред съвет крах. Само след няколко години немските Варвари ще влизат в Рим, ще отрекат последната истинска императорска глава, ще крадат от съкровищниците и ще изнасят матроните. През това време в Близкия и Среден Изток Персия ще се готови да нанесе своя удар по римската шивашница, чието разширение е довело до появата на новия Рим – Константинопол, на който персите кроят клонка. Хуните скоро ще замият отслабналата Европа и бокят бич Атила ще зачадистри жаждите обекти от обединена антична Европа... И тук се намесяваш ти. Дали ще заместиши Атила и ще нападашиб Всички с мозъците си орги, дали ще спасиш Западен Рим и ще гадеш тласък на нов Pax Romana, този път под влиянието на новия Бог, или пък ще избереш зороастризма и ще поместиш Константинопол с персите?

Именно около тези сложни се Всъти и кампанията, в началото на която, по вечно стара и утвърденна традиция, си избира нация, която да контролира. Всички си има особености, като тук трябва да признаш на Creative Assembly, че са обещали истинска новост – вечен можеш да играваш с орги, като моментнано в мозъка ми излъчват хуните. Същите са сила, с които си длъжен да се събрализаш, поради факта, че се носят като огромно стадо из карта, поминайки Всичко по пътя си.





рељо



И ако, наблагодавати праха, останал от никога величото посемение, се замислиш зашто са толкова по-силни, ще ти кажа – в началото на играта всички орди започват с огромен брой единици, който обаче в краен, десен не бих могъз да бъдештаноям. Тази бројка обаче почти винаги е по-голяма от бројката, която би могъз да събършиши – Барбарите не плащат за поддръжката на своите войски, нито оставят грабежа зад горба си (твоец – няма нужда от гарнизон и губернатор). Разбира се, историята ни учи, че този тип здравия са временнини и отминават, без особени резултати, освен културно-дифузийни таъки. В RTW обаче ордите малко са излезли от по-желателните страници на дебелите учебници и Вече в момента, в който набереш достатъчно средства от пляшка, можеш да се изпредреша бръз никон от забледените територии и да започнеш да градиш своя империя. По това момент, разбира се, ставаш особено уязвим от всички страни – съвсемти ти. Вероятно понесши немалко бой от твои милюсти, с уволнеността ще обират да изтребят гадините, които са заменили лъжа и седлото за кирка и мотика. По всяко време можеш да се откажеш от останалите си грабежи и да ги тръгнеш да пътешестващи от картата, независимо от това с кой играеш, но все пак не ти препоръчвам да застърбиши Рим и да се преместиши в Португалия, примерно...

Друга новост са ремижите. Тук никаква рецензентска инспиция ми подскажа, че трябва да изпращам едно „които оказват сериозно влияние върху геймплея“, но кратък поглед върху иконката на играта ми напомни, че това съвсем не е Варно. Ремижите наистина съществуват – Рим и Константинопол са християнски, Барбарите са язичници, а персите Бирбат в зорастизма, Западните и Ниние (едно от горните три е лъжа, спешната награда за познания...). За съжаление, ремижироните конфликти така и не избухват (демек са същите познати конфликти от предната част, с тази разлика, че Вече се меси със същите не само защото искаме тяхния грам, ами и защото Бирбат в друг Бог), а пък ще разширим грабежа по тъжните на тираничната ти империя така или иначе ще възстановим, като разрешенето винаги е в подговарянето на никой и друг храм, барем на бедните хоризи им добре акло в гламбата...

Фракциите в новата игра са, както следва – западната и източна Римска империя, немците, франките, готите и вандалите (последните четири са фокусирани на външните юнишкобадани на Рим), саксонците, сасанидските перси, сармато-аланите и не на последно място, хуните. Поне на мен ми беше особено интересно да играя с геймън със съвети парчета от Рим – най-вече защото те са изключително големи (и близки), но комическо чувство Бирбат, на която се шапкът, е достатъчно да те улаши. До една-две години играхме Варно че трябва със сърни сили да защищабаш отопнатата си, но за истинския фен на стратегическите гейминги евба ли има по-голям кей от това да отблъснеш Барбарите и умело да ги напада обратно в териториите им, като слеп тоба (евентуално) изгори спомнатата им и опраши (бел.реч – сори, комеза, имаш богат речник, ма цензурира искисква да го сведем до по-невинни епитети) бъщерите им. Оргуше също са много интересни, най-вече заради геймплейната механика, която ще ти позволяи доста побежимост по картата, респективно по-голяма динамика на действието. Новите единики са разочаровъщи, най-вече защото представят просто модернизирана на старите такива, като все пак често прави на Creative Assembly, че балансът е запазен.

И така стигаме до моето авторитетно заключение. Да ти кажа честно, странно ми е как безспорно създавателини хора като Creative Assembly за трети пореден път решават да направят add-on на предишната си игра, която да е от такава степен минимален, че да те накара да ги напразиш. И понеци знам, че след нюй и друг месец/година ще се клакнат пред новия Total War крал на стратегическия жанр ще отбележа, че тези add-on-и заставят потенциални, които би измъчили да разрушат представите ни за оригинална и да създадат коренно ново усещане. Става дума не само за Барбарите, става дума и за монголите (Shogun) и викинзите (Medieval), които пак сараджа от мързела на създателите си. А за съставам все тъй защин по оригиналата... По геймплея, играй Rome Total War до насуми, играй я колкото си искаш, но не викам съмнъи доки си хайши времето, нужно за набавянето на експлойбън – просто не си струва. Шестнадесета е зараѓу хубавия предшественик и ордите, а иначе една тъльта ще би намерила своя път към зажадените си кеш (и все пак твой любими нам) типове от Creative Assembly. Амин.

графика

Горните грабове и блясъците коне никога не са били по-реалистични...

8

звук

Себе във всичко, когато речи прери битки – има външно, външно това чисто външно не успева да си извои на тиражирано отчинище със добре изпълнение по-представителност

7

удивителност

Зашото с "още от същото" можеш да станеш само пешка, никога – генерал...

4

дизайн

Идеята за топчашата война по картата все още ще ти е интересна, а реализацията ѝ никак да не разблъкнува стратегически маниак...

9

6

плътосове

- + подобрен ИИ
- + ношници битки
- + трудна

-

МИНУСУ

- трудна
- само сва исторически сценарии



DAY |OF| DEFEAT

Battlefield за хората без книжка

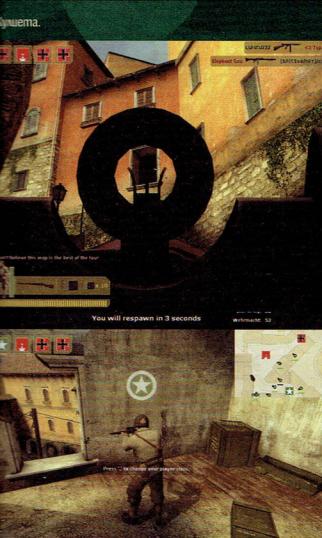
Автор: Krasleto

Bи耕耘а бранци върви един не особено забвен, но доста актуелен анекдот – когато поизстрагят? В клуб „Ветерани от Войната“ хе-хе. Што видиш ли, дядо ти може и наистина да се е бил в Балканската, ама аз трепрем наистина още от времето когато 3D-то беше все още само размер сутенери. Василий Задебли – едно време може да е бил златният работник, ама имал и е лордистик ем-хик-ем-игрек 2007 с лазерна оптика и мауслад със термоластично флуорополимерно покритие, а? А на Стадионград нема да ти говорим какво съм добър, шото оня ден на братята се изпушта не кой да е ами секретари на „Градоустройствство Волгограда“ да пита откъде да си прокара газопровода. Не личния бе, заради говорещ човека, стигнали до мене през интернет, съвърба пазел статистики, раб'ри ли. Минавало лято пък бях на море не в Китен, ами в Нормандия. То, не че не е горе долу същото – залега като финикиец да не буди жената какъв прабиши и от време на време отстъпляш и някога друг немски говорящ гиган. Но стига томбова за мене...

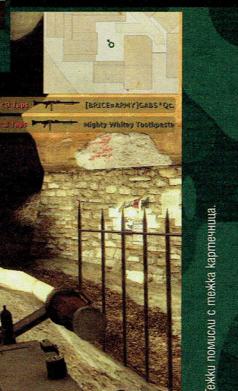
За Day of Defeat: Source му беше думата – най-новата реинкарнация на Day of Defeat мода за Half-life, чийто първообраз се появява на мониторите ни преди има наляти три години. Обречен по рожението да остане в сянката на гения си брат – Counter-Strike – момът на вътрешки бълчики обезнадъжда популарността срещу геймърската общност. Дори последните контроли до лайвшипите на гейм магазините като самостоятелно издание, както и до Cyberathlete Amateur League (CAL) като състезателни и турнирни игра. И сега отново я дозонва, като получава фейс-лифтинг чрез Source енджина. Както много добре знаете Counter-Strike: Source не беше прием добре от гейм средите, глайдо заради множеството с промени спрямо оригинал и отдалечено преобрежение относно нюанси на хората, които се занимаваха професионално с играта. Последната беше помано о-аркадена ако мога така да се изразя, с цел достигане до по-голяма аудитория. Същия ефект сега се наблюдава и с Day of Defeat: Source – западните издания дават относително позитивни рецензии, докато прокомюнитито сипе оъни и жупел върху Valve. И като човек, израл актуелната 1.3 версия на оригинална, също ми е много трудно да намеря обективни доводи да не се съглася с тях. Но да започнем с

Новото на западния фронт

Както добре знаете, DoD е отборен екшън, където екипировката не се купува или намира из картиите, ами е предварително достъпна на чрез избора на даден клас ал Team Fortress. В играта имате избор измежду общо в класа – rifleman (карабинери), assault (автоматчи), support (полуавтоматични), sniper (тука е ясна работата), machine gunner (тежка артилерия) и RPG, който не вижда лебъм, ами тържи базука. Освен това има разделяне и на немци и американци, което не е от особено значение, защото класовете и при Axis-a, и при Allied Forces-а са приличат. Всеки клас притежава и допълнително оръжие, с което абортите си щарфват автогехетприк, защото са



На този майдж изгава клановата му
дружество - "срещу пака не се вика"



Такки! Помисли с тъжка картичница.



Стини, стани! Щаки балкански, тъйки - леки си
като зрамки.

бебалансирали играта до неизнадаемост – базукарите например имат лека карабина за биторично оръжие, и лично аз с нея имах по-добра успеваемост от основното оръжие, което заради голямата си неподвижност и време за презареждане се използваше само при приступания на брази. От друга страна, на клас като карабинерите, които на близко разстояние изхъва, са дадени ръчни гранати с изключително иновативното прикрепване към пушката. Вместо пистолета, каквото имаха всички в оригиналния DoD, Тагобете са премахнати гори замахването с прилага, като на него място са сложили тирар „hot sights“, което на прост език се превежда като приведане. По време на последното не можеш да стреф-баш, а точносът им е абсолютно същият като при приклекнало положение, например. Докато в предишните версии именно пушките в ръцете на опитен играч доминираха играта, тук гори демиръкът им е намален и рядко убиваат от един изстrel, както беше един от малкото начини да се очисти прикачващ assault или support.

Новият цар на играта е именно support-ът – Въпреки липсата на пистолет и при него, подвижността му и откосите от по три патрона са фатални. Като цяло това като че ли в тръбен ефект – играта вече се играе на по-бързи обороти, настъпление има побъче предимствия пред дефанса, като заети вече позиции се удрят само при правилно разположение на тектуките картечници и гранати. Като заговорихме за течката артилерия, трябва да признаам, че и тук балансът леко кува – пръвия опитни замахчици с правилно разположение се убиват евба на четвъртото място ти умираш, когато вече са на малко кръв от гранати и подвръжат огън. Изобщо забрави за едночни акции и избиване на целия противник от отбор – в новия DoD единиците са изключително евтино уничтожавани.

Което спомним за слабината от отборната игра. Поради това е жизнено важно да имаш поне две абърчета в отбора, на които можеш да рачишши, иначе случаите са, която намират в сърдите в общия случай гледа да замаха около флаговите зони, без никаква перспектива в атака. Както се изрази един западен комег – „единственото, лъшо на DoD е това, че изба със събранието предлагат пакет на Half-life 2, което значи че името Counter Strike измест ще преке насам. А ако има нещо по-лошо от нацистите, това са нацисти, играчи Counter Strike“.

Друг набоя проблем са малкото на брой карти. В старата версия бяха само четири – Anzio, Avalanche, Donner и Flash, от които всичките са вече на има няма три-четири години и само една е разработена от Valve. Другите са още от първата 1.0 версия на оригиналния DoD и са фенски проекти. Естесвено, те са преработени за новия движък и Съветските на това са добии тъмночервени храстчета, дъръчета, скалки и прочее козметични благуинки, които да се разпръскват при стрелба. Също така са добавени и премахнати определени фигури – премерно съзъннически сили. Вече не могат да минаят пред нюменето по централната улица на Анзio, докато Donner в получила доста бърз обход около црквата чрез добиването на път пред згробищата. Между другото, това е една от сцените на Day of Defeat – картичка са томъка добре направени, че „каширането“ е сведено до минимум – до всяка гостиница има поне по гъза потя, и самата карта има гъбе или три точки, в които единици стават мързе и винаги може да се открие противник. Дори на снайперска карти като Avalanche може да се играе ефективно с пълуватоматични и автоматични оръдия, още побъче за снайперет, подобно на пушките, също са с камален демирък и не убива от един изстrel. Отидо се вижда гизайнерският замисъл за ускоряване на игралното темпо – времето за забавляване на флаг е намалено с поне 30 процента, а флагове, за които прибягва пръвата събитиорни за забавляването им, сега искат най-много време. Между другото играта забавляващите флагове с побеч точки, откакто убийствата – споменават ли го да не се чупи как всеки руну уничожаваш съпротивата, а оння балъци допо все хохат за теб имат побече флагове. Интересно е решен и проблемът със „spawning“-а, тъй като в DoD, точките за респawn не са произвъдно разпръскани из картичка, ами са обединени в една област в 8 по-ранните версии съм прекърсан маса време, замахти точно под базата на немците и отстрелявайки поне дузина нещастници преди да ме усетят. Тук отново може да ги прикачаш, но влезеш ли по-надъните в базата им, се блъкваш автотоматична и неунишожима картечница, която те откаца от порочни мысли.

HT&L, HDR и прочее WTF

Графиката е прекрасна. Може би съм пристрастен относно Възможностите на еднината в сравнение с игрите на DICE, но си личи, че Valve са хърбари доста ресурси именно по този аспект на играта. В този ред на много новата глезонтика на Valve, която ще бъде УКЛЮЧЕНА във всяка следваща пълна, се нарича HDR (High Dynamic Range) и представява отразяване на светлинната от подсъдимите източници (ти: лампи, които са пряко осветени), създавайки осветление на места и сенки. Съзаждането играта все още е неоптимизирана и след тръбия един час се наложи да маши към HDR-а, мака и блъскавите отблъсъци на оръжията, които просто пречат. Тък и самата игра базише 60 кадъра на Athlon 2400 с GF 6600, което е леко неестествено. За збука място нима симства да се отпляя – просто има грещка и както един е неизменен ориентир на добрия играч. Ако побоби на мен все още имате кийка и смятате, че ще шутър от търбо лице изъвърши като самолети, танкове и каруци намат място – DoD: S все пак е най-добрият ѝ избор.

Поне до излизането на Call of Duty 2.



■ три дена януари, пълни със Всемили.

графика	9
- Най-добре изглеждаща WWII шутър към гнездо на дата	
звук	10
top-notch, много добър и без захар и смесана	
удоволствието	5
само с правилните хора, на правилни машини, иначе ще има „нерви кабаби“ ...	
дизайн	7
Прекрасни карти, правени от фенове, за фенове	
Сложичава се	
+ наличие	
- Добра стар DoD е променен	
- Непостижени фреймрейт	
- Снайпера и карабините са немощни	
МИНИСУ	



MYST.[®]

V END OF AGES

Лебедовата песен на един умиращ жанр

Автор: Orlinator

Bгейминг колемото на Времето съкаш се бърти много по-бързо, отколкото в реалия свят. Съкаш лесните се изузат от праха на посредствеността по-често, и още по-често се сръбват в бездната на маргиналните съкуни. Съкаш новият хардуер започва нов жанров щъръл по-често, отколкото в истинския живот, и съкаш всеки такъв щъръл забърща по-бързо. По тази логика, цикълът на adventure игрите отдавна трябва да се е затворил, и ти ще възхихнеш, че това си е факт – вече дори не помниш кое беше последното хубаво приключение, Е, сега ще има какво да помниши. *Последният хубав adventur* вече наистина е факт – *Myst V* излезе и окончателно сложи край на агонията. Поне за мен де – знам, че рано или късно *The Adventure Company* ще върнат нов кусет във водобъртешка от FPS-и и неродоличени стратегии... Но за теб, истинския геймър, пътят на adventure игрите трябва да съврши тук. Защо ли? Чети надолу...

Myst V е финиляният епизод на проточилата се 12 години сага. Историята се върти около пет каменни плочки (tablets), които имат митична сила. Още в началото на играта ще се запознаеш с Yeesh, която ще те освободи за цялата мечтас история и ролката ти в нея: трябва да намериш четирите плочки, за да отключиш и лепата и по този начин да освободиш Bahro от робството.

Yeesh и Esher

Тоба, общо взето, са единствените жиби персонажи, с които ще се срещаш по време на лътешествията си из епохите. Yeesh е женският герой – нерешителна, на моменти дори малодуна, тя е посветена на правдата от морана гледна точка избор. Тоба пак обяснява и не особено добре ѝ взаимоотношения с Esher, който вече е преминал по твоя път и цели да получи петата плочка, за да се добере до ултимативната си цел – властта. И двете са присъстват пълни в игралната вселена, а се появяват на определени етапи. Войс-активащ и на драматична е професионално използан.

Yeesh и Esher са Важни, защото общо взето беззлоден свят, какъвто е този на игрите от *Myst* серията, са нужни промаганисти, които да мотивират разбъркането на историита. Фабулата на *End of Ages*, в такъв пръвач, е разърнатата по начин, достоен за уважение. Изборът, който ще трябва да направиш в края на играта, е загадката от самото ю начало – сериозно подобрене от предишните части, в които тъйсъщите дейстия бяха спрого линеен и всяка възможност за кризиране от съжелната линия беше напълно изключена.

Плочките

По стара традиция, изследването на игричния свят ще те прати на пътешествие из никоято епоха, като цели на тези спротествания е да се докопаш до четирима поклони, с които ще обсвободиш (към края) и племата. Всяка една от поклоните обаче има специфични силси, които се активизират, като рисуваш върху нея различни символи. Най-добра ги разбивам изненадано, но ще съмна: че можеш да грабиш наистина грандиозни промени в подгребата, но че можеш да грабиш контролиращ звроте, да насочиш стихията на времето и да рушиш стени само с никояко обвръщане на мишката. Именновременно иновативна механика се явява и геймплейният обигател на *Myst V* – в останалата си част тя е класическа квест, който познаваме, със спомнящи същностите меканични и логически пътища, но възможността да излезеш от потока от загадки (които рано или късно писват) си е в примирието. Още побеђен, че с преминаването от свят на свят обработиш нови поклони, постепенно и съвместно със възможностите му си увелячи постоянно.

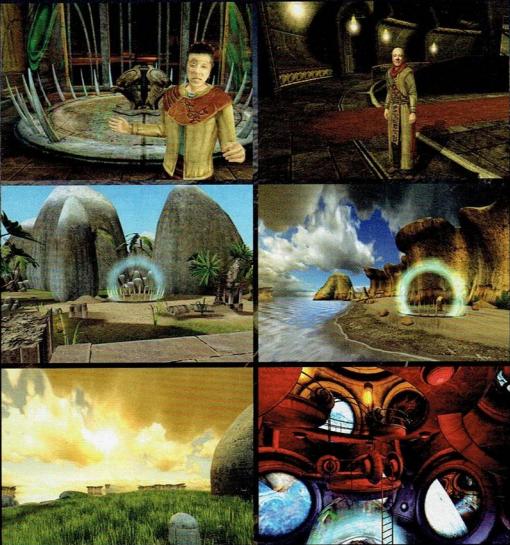
Святът

Съветът изглежда наистина прекрасно. Моментите, в които очите ти ще спират да се кълнат в експозицията от цветове, форми и фигури, се броят на прости. Освен това, в края на светото съществуване, **Myst** очаквано бага от спомнатите сцени, в които единственият подвижен елемент е показамецът на мишака. И бързите всичко **Myst IV** е, базац е бил и ще остане ултимативният графичен шедевър в света на арбенчурите.

Ще можеш да използваш някои схеми на управление, сред които е класическата (придвижваш се от място на място и разрешаваш съответните пъзели), моратория (погоди на всеки FPS от ново поколение) и смесената (местни се от локация на локация и разглеждаш сърпенте на мишката) такава. Като единствен недостатък на моментално избранията от моя милост модерна система може да се посочи по-турбулентното "наместване" на персонажа спрямъчно към пъзел.

Негостъпите

Освен леките неприятности с управлението, *Myst V* има и още няколко дребни проблеми, които съкачват го лишават от перфектната оценка. Като начало, на моменти играта се пръска в порочния път на *Riven* и предлага загадки, които ще караят глабата ти да пушчи (а после, след умелото отваряне на съответните



сайт и изчертане на съответното уокшру, бузите ти ще придобият характеристики на членен цвят на заловен чайбърт). Героят до грай остана без име и без глас, коещо накак юбива и чувството за идентификация със света, в който се развила действителност. Знам, че трагащите са си трагащи, но се чувстват малко излязли при мисълта колко по-пълно било усещането, ако знаех, че погърбя, с престъпление възксил на изгражданата вселена, принадлежки на никого. Но това са все предпазливи неща.

И тук, поне за мен, епохата на adventure-ите свърши. Цикълът се завръща с ония неизвестни пейзаж, на чийто фон се видиши фойнанте написи на **Myst V**. Понеже това е игра от *анеzi* времена, в които point-and-click-ът беше религия, а пъзелите – божества. **End of Ages** съвсем закономерно постепенно почака на гландаше-сегашната поредица, а и на едни легендарни жанри. **Myst V** се роди и умря на едно и също място, точно както онеци мастионисти от оптимизацията времена.

И макар настоящата статия да приичка повече на елегия, отколкото на остро-доколнато, описаното ребло, ще ти кажа едно – изиграя *Myst V*! После можем да се впуснем в хай-тек батамията на *Quake 4*, да напусваме *Age of Empires 3* и да чакаме по-добри времена...

graφika

Доста подобрения по енгжина в сравнение с URU, ала не може да се сравнява с прелестните гекопу на предишните 3 части.

38y

След DVD качеството на Myst IV и участието на Peter Gabriel в саундтрака и обзивачето на играта табанът от 10 си остава недостижим забавни.

със до финалните надписи.

Двете единици падат заради не дотам удобното управление и еднообразието на някои от световете.

уещането, че си част от света на играта така добре, както в предишните части

- + уникалната атмосфера на Мицм
+ невероятните пъзели
+ професионални анимации и въйт актинг на
Ческа и Ебър

100

- МИНУСИ**



DRAGONSHARD

Дънжънс ен драгънс дрън-дрън...

Автор: Goodman

Легендите разказват, че преди началото на света съществували три дракона. Тъмният Khyber сразил небесата свещемата Cyberis и я пръснал на милиарди парченца. Тогава се появил могъщият Eberron и обстреля брат си криле, за да предпази добрите същества от злото. Така бил създен ден свещемата Khyber е подземния свят, където са раждат чудовища и демони. Eberron е побърхността, на която живеят всички раси, нямащи страх от сънчецето. В небесата кръжи състивението от кристали

Пристен на Cyberis. Кристалите, наречени Dragonshards, периодично падат на побърхността по формата на метеоритен дъжд. Разумните раси ги събират и показват като източници на магическа енергия, стапала на гравитацията от живота на Eberron.

Обсен източник на живот, Dragonshardsа са източник на власт. Орденът на Озвин пристига на мистериозния континент Хен'drik, за да събере трите части на огромен кристал, наречен Сърцето на Cyberis. Народът на гущерите, живещ на побърхността на Хен'drik, е решен да пази кристалите с целина на живота си. Сенчестите ефи, живеещи под Хен'drik, изчакват съмните на света Бражкуваша страна от отскакането, за да нанесат решаващ удар. Коя от трите фракции ще се сдобие със Сърцето на Cyberis? Задиси само по Вас!

Dragonshard е реалновремева стратегия, имаща допирни точки с класическите RTS-и само в основите на макромедийните – събиране на ресурси, строеж на база, закупуване и изпращане на войска да счупи базата на противника.

Ресурси

Ресурсите – кристали, злато и опит – се добиват от войската и попадат в хазаната без да бъдат носени до базата. Кристалите се събират от побърхността и през определено време вземат от небето, възстановявайки залежите. Златото се намира в подземния свят, прииждащо пазено от неутрални чудовища. Чудовищата се разрешват при определено време. Опит се натрупва с избиране на базичко че се дъви, както и членение на съмните.

Бази

Подобно на Kohan, базите се строят само върху фиксирани точки от картата. Базата се състои от централна сграда (не се тълпейдва) – събиране на ресурси и 16 парцела (4 квартала по 4 парцела) за сгради. Сградите са 10 казарми и 4 монумента. Постройването на всички казарми струва единакво количество злато и кристали и е възможно още в началото на играта.



НОВИТЕ РАСИ В DRAGONSHARD

Eberron е изи-изи от Света на игрите на D&D. Създаден през 2002, той е избран от Wizards of the Coast след изборите на куп 11000 златни. Сред новите му раси са Warforged (използвани механици, заръбани с маши), Shifters или Weretouched (кристалска мякота хора и ликантропи, показващи способности като бързина, склонност зъби или нокти по самите нокти или на зъби) и Kobolds (животни същества със способности шахада, помежду си със склонност към създаване и прераждане). Расата Umbragen (сънчесите ефи, които, за разлика от тъмните ефи Draw, имат много от съвместивостта способности на некиботе, заминават и прераждат) е създадена специално за Dragonshard.

Да построим например таверна в едн квартал – тя произвежда краец 1-во ниво. Отделяме 2500 точки опит за ўлгред на таверната и краецът става 2-ро ниво, където и да се намира по картата. Ако на съседния парцел построим втора таверна, ще ни бъде позовено да направим следващ Ѹлгрейд за 5500 опит и краецът ще стане трето ниво. При заслон им квартал с 4 таверни можем да имаме максималното 5-о ниво краец. Възгането на нива повишава щетите, кървта и маната на краеца, дава на ниви умения и групичка последователи, които се бият и обират щептите, насочени към него. После обявявате се на бирари и възпроизвеждате единствено в базата.

Наместо строеж на 4 таверни в квартала може да построим таверна и три съседни муниципия, даващи побъче кърб, щети и мана на краеца 2-ро ниво. Четвъртият муниципий е уникален за всяка раса, бърз строеж на единиците за Ордена, скорост за Гувернатори, недвусмислено за Сенечествите Ефи. Производните комбинации от единици и различни сгради и муниципии може да бъде правена в рамките на едни квартал. Муниципиите не дават токъм бонуси, колкото високите нива, но не изискват харченето на опит и са полезни в ранен стадий на играта. Опитът ми сочи, че играчът съвсем на бъре започнат с никојко melee tank/destroyer единици (Paladin, Umbra Lord, Lizardfolk Fighter), които ще бъдат подковани с три муниципия. Задължително се трои єлфърда и едни краеци, за да обезбръзга и отваря сандъци в подземията. След напръскване на опит се застъпва втори квартал с казарми за телеве единици и ти се Ѹлгрейдва максимално. Така построените melee единици в "засед" поминутна база, но обезсмислят всички групи войска – 10 падащи са достатъчни да изнесат базата на противника, барабар са сите подземия, вън от своята на D&D.

Войска

Всяка фракция може да наеме една от четирите си Възможни шампиони – боец, краец, магъсник и свещеник. Шампионите не влизат нива, подсилват армията с пасивни бонуси и имат специален удар. Активното им умение се зарежда с убийства и дава краткото, но гомън бонус на армията – увръжениране и пр. Ако шампиона ларне в битка може, да бъде закупен отново в базата.

Капитаните са основната войскова единица. Разделаните вече краеци и падащи са капитани. Макар трите фракции да са съставени от различни класове капитани, всяка от тях има капитан, изпълняващ функцията на melee destroyer, melee rogue, detector, ranged anti-air, ranged healer, (ranged) siege и пр. В този смисъл трите фракции са търбъре единакви при невъзлейдани капитани и артилерийски при придобити умения от Високи нива. На описание на расите, красовете и уменията им няма да се спират – D&D ръководството им надхъдярят обема на чюкоти на списание.

Последователите не могат да бъдат управявани, но подържността се обижда след капитана си, а на влизане в подземията сънят изчезва, добивайки час от кръста си към неизвестно.

Трите фракции разполагат с по едно легендарно чудовище – Phoenix, FellDrake и Beholder. Струваш колкото 15-ти капитана, чудовищата са способни да унищожат лично всяка нещърпдима армия. Чудовищата правят играта шарена, но я добиват и обезсмислят тактическите похвати в битките. Погодено на летящите единици, чудовищата не могат да близат в подземията сънят. Следва спомен за Beholder, оставен на югоизток към подземие, непуска никого, а в същото време има армия може да мине покрай муния FellDrake.

Някои експри

Останало, в подземията се намират много свитици, комби, шапки, чантни и гащи, поразявани в браза или даващи времени и постлоний бонуси на капитани и шампиони. Последните нямат слотове, а гълтат всяка екипировка. Инвенцията е общ за фракцията, така че комби, спечелени под земята, може да бъде изпътана на секундата от защитник в базата. Тя картина са присънати и до места Places of Power, даващи постлоний бонус към щети, устойчивост, регенериране и пр. на фракцията, която ги е донесла посреда. Срещат се и мини-бази с по една квартал, наречени Expansions.

Режими на игра

Срещу Гувернаторите имат кампании, чиято сюжетна линия е мегабананами. В мини-куестовете им са залегнали RPG мотиви, напомнящи добрия стар Baldur's Gate. Противниковите фракции са пасивни (не слизат да таращат подземията, нито правят атаки по подържността), а от играча се очаква да мине с войската и да заеднстват всички скриптове – в този смисъл кампаниите са 40% екшън, 30% приключение, 20% стратегия и 10% RPG.

Skirmish и multiplayer игра може да бъде спечелена с разрушаване на противниковата база, с контролиране на бройка Places of Power/Expansions за 3 минути, или с отнасяне до базата на бройка Seals of Light (артефакти, които се печелят в подземията). Противниковите фракции са агресивни, строят балансирана армия и управляват по губе едновременно (на подържността и в подземията). Изкуствените интелект бързо се преориентират към заблагяване на Expansions, ако синтезът ѝ армии пазят побежето Places of Power, търси Seals of Light, ако доминирате на подържността и прави атаки по базата ѝ, ако основните ѝ сили са в подземията.

Има ли D&D почва в RTS

Въпреки че Dragonshard се развива в Evgerton, тя не е D&D игра. В нея няма "вътрешни на заробът", Вероятност за успешна атака или успешна защита. Няма смяна на деня с нощта и заучаване на магии, а много активни умения се пре-върнат в пасивни. Няма friendly fire, който прави битките в RPG и D&D игриете изключително тактически ориентирани. Високата скорост на играта окончателно луксувира тактическите похвати, защото битките съвършват преди играчът да обходи 10-те единици в армията си и да покажа активните им умения.

Изводът

Въпреки всички негативи, добрият прием сред геймърите доказва, че за да се пробава игра в наши дни, достатъчно е в името ѝ да стоя Dungeons & Dragons. Лошата критика обаче предупреждава, че за да се направи качествена стратегия, D&D не е достатъчно, нито необходимо.

графика

6
Прима на Warcraft 3 и Kohan 2. Добавени са краища с плавани ефекти към стария Battle Realms енризи.

звук

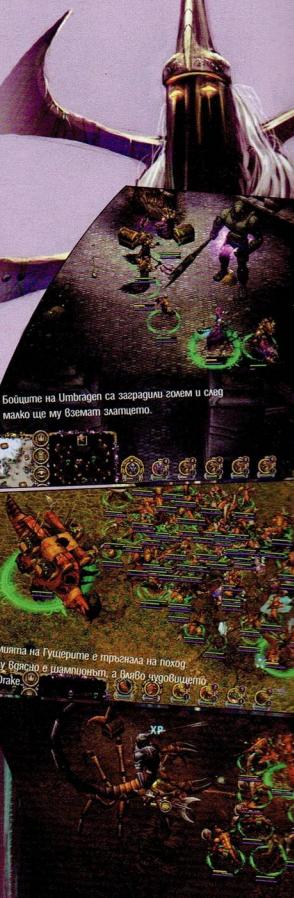
7
Задължителната епична фентъзи музика не се запомни с нещо. Озвучаването е на място спечелено, но с много хумор.

увлекателност

6
Оригиналните мини-куестове компенсират липсата на исторически. Най-прекрасните на шампиони, капитани и екипировка през мисиите. Съветът е интересен.

дизайн

8
Обикновено на играч е заинтригован от D&D своята Evgerton. Механиките ѝ никога обикновено са D&D практика. Лъбът дизайнерът е посрещнат.



отличава се

плоскост

+ интересни раси, класове и умения от своята Evgerton
+ обикновени мини-куестове
+ иновативни RTS жанра

МИНУСИ

- банзай история на кампаниите
- небалансиран геймплей
- много измислени единици



BLACK & WHITE® 2

Фаустовската сделка на Питър Молинъ

Автор: Duffer

Външност никога не съм харесвал тази "игра" и след като съм сложил термина в кабинки, сигурно се досещаш защо. Първият Black & White така и не можа да насъдчи претенциозната си същност на разев откъм фан и геймъл експеримент със съвременните гейм-технологии. В резултат беше чисто и просто скучна. Да изгриши роята на БОГ беше забавно само в началото. Тренираш Звяра, спроши (или уничожаваш) разни неща, караш същество да изгрява и замазва – това хубаво. Само че всички тия "божествени" функции омразяваха след час-два, за да се стисне накрая и до момента, в който си задаваш и фърпоса: "Зашо по дяволите още си губя времето с това нещо?".

Е, точно поради тази причина Black & White 2 ме изненада срабнително приятно. В същото време обаче и ме разочарова жестоко. Погодностите съм след.

"Избери Същество и го оформи по своя облик и подобие"

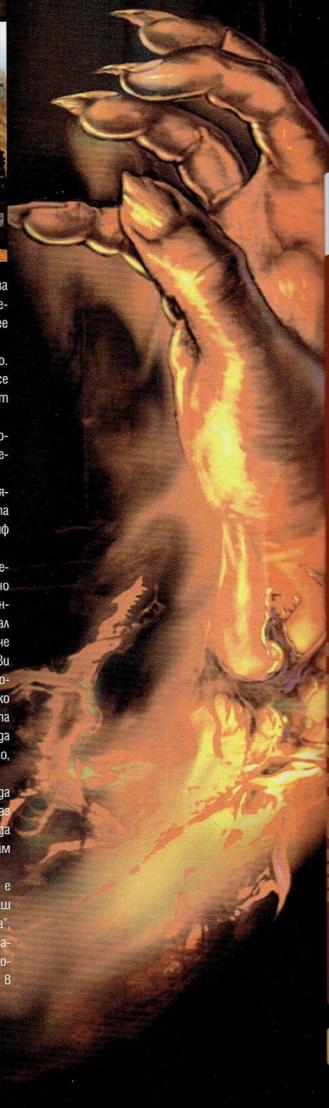
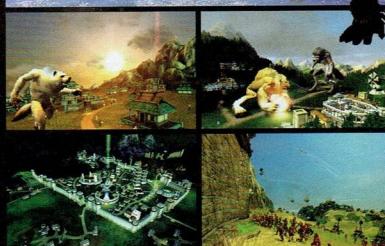
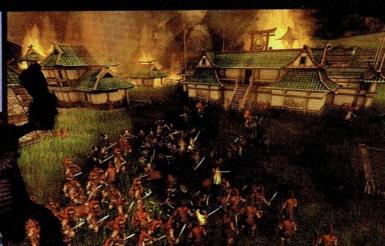
Както се казва: "мистото е малко, а играта – огромна" – тъй че анализът на поредния експеримент на Молинъ ще пропече 6 мак-

симано телеграфен стил, за което предварително се извинявам. Впрочем, ако си забелязаш, напоследък пичт обиква да дава гада обещания на феновете си (които, както видяхме с Fable, по-късно не може да изпълни и съответно се извинява). Най-дифицилни преди премиерата на играта бяха тези, свързани със Съществата. Какво е положението със Зверобоята на практика?

Първо, Зверобоята са прекрасно модерирани! Заявявам недвусмислено: Визуално и технически B&W2 излежка зашеметяващо и спира дух!

Играта започва с престъпно дълъг и небезимжен за скъпване тутюрила, в която трябва да си избереш Същество. Гайдината, разбира се, е чиста като създаца – абсолютно неуправляема във всяко един отношение. Като ше стане в последствие – добра или зла – зависи от процеса на дресировка. Въпросникът е доволно елементарен, а заниманието като цяло е доста забавно. Докато е още бебе, Съществото ще започне да изследва околните Свети и при взаимодействието с него ще му хрумват разни идеи (мисли), които се изпълват в комиксов блокче над главата му. Моят бил например се събуди гледен и видял сърдечки един от сънятници ми с навремето да го яде. Появилите се надпис гласеше: "Гладен съм, да го ям ли?".





Ако в тъкъв момент посегнеш към Зверчето с божествената си ръка, ще получиш достъп до нещо като "скала на побежденето му". Тя е застинала 8 неутрално положение. Докато Съществото си чуши какъв граби имаш точно гъв опци. Ако го шамароса (стъпа като местиши мишката наляво-надясно с бързи, резки движния), показаещо съзнатията ще се измести по посока "доно" и то ще разбере, че това, което мисли да граби, не е хубаво. Ако тъкъв по гогаш (бавни, лавини движения с мишката) ще реши, че идват в добри и ще премине към изпълнението ѹ. Тук определено има външната елемент на събъектост – в зависимост от това колко къде го "шамиши" или "възнатераждаш" Зверят ще формира различни представи за това доколко добро (resp. зло) е действието, което е възнатераждал да пропреме. Степените на градения Варират са "Нигока никма да грабя таќа", през "Ще го грабя ядро" до "При дески уден случай!"

В играта има заложени и готови модели на победение, които ще можеш да видиш във външната на Съществото си (например роли като "войник" или "шум"). Използването на готова схема обаче до голяма степен убива възможността на Гадината да проправи "свободна Воля" и ограничава настинка гениалния AI до купчина предварително написани скриптове за победение.

Краяна сметка, след кардово обучение, Съществото се превърща в своеобразен "супер-юнит", който успешно ще те замества в изпълнението на рутинни "божествени" задачи в моментите, когато бинаментите ти е насочено другаде.

Като илюзия всички обещания на Молино са изпълнени на 101% - този аспект от играта отново е една от най-силните ѹ страни.

"Създай и управлявай свой собствен град"

Ето тук играта едновременно ме зарадва и напомни. Виро е, че в чисто "city-building" частта няма и помен от самоценостната на пръвия B&W. За да постигнеш това обаче, Lionhead са заплатили жестока цена. Сикурът в направил толкова разък забой към класически city-building заглавия като Settlers и Anno сериите, че на практика е изузел всичките си белези на персонална идентичност. В B&W 2 вече си имаме съвсем стандартен toolbar,

с помощта на който се избират моделите на достъпните за строеж сгради. Имаме си до бълка позната система от поместни, објекткиби за изпълнение, ресурси за събиране и проче и прече.

В резултат атракцията за "божественост" се е изгубила напълно. Ролята, която изпълняваш в тази игра, няма да те накара да се почубствиш побежен "БОГ", отколкото роята ти ѹ кое да е от стопищата други мейстрирани заглавия по темата.

"Божественост" елементът е изместен от комерсиалното и по-знатното, а фръзките дизайнерски решения са сменили с класически инструменти за управление и традиционен интерфейс.

Най-тъжното в случая е, че единственият настинка Впечатляващ момент в този аспект на играта е съборян съ... техническата му реализация. Всичкошто ако пребяга да се тръси никакъв триумф в гуздина на играта, то той се заключава именно тук.

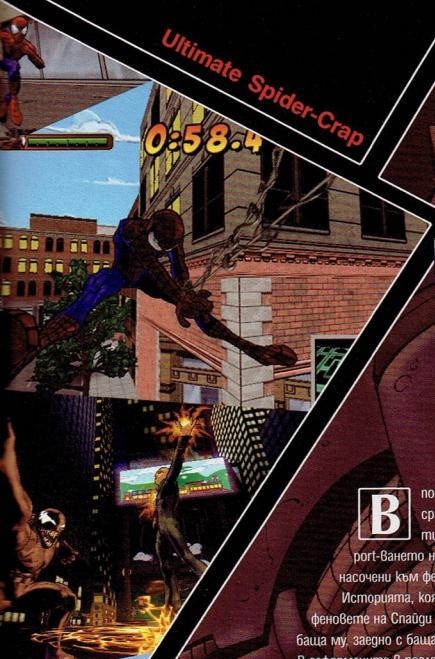
Благодарение на небероятни бисокото ниво на детайл и феноменалните възможности на графичната платформа, спокойно можеш да научиш какви са нуждите на града и resp. на поклоннищите ти, като просто "слезеш" от божествения си пиецестал и зуумиш до нивото на ушищите. Ако при това забележиш, че можеш кашите си възрастат прекалено много, трупите на мъртви работници, това означава, че можеш би в време да построиш ербъше или є знак, че вие съществуващото вече е претъмено. Ако тъкъв забележиш тычи от граждани да обикнат окомо празната ти житница и бият от глаг, то е ясно, че от теб се очаква да им осигуриш храна или евентуално да скъльщиш нюкое водно чудо, което да убиеши рекомат от зърно.

На теория, за желанията и нуждите на града си можеш да научиш и от менюта в сградата на "Градския център", но аз лично рядко отпраща до тях, тъкъм преодоляват по-скоро да "надничат" в живота на хората си, отколкото да ги управявам беззично и отбиско.

Ето от най-изразените допълнения в city-building аспекти е прулването на т. нар. "лента" или "почитани" (priests). Досещаш се, предполагам, че слава дума за един вид "божествена фалута", която получаваш като награда за изпълнението на определени задачи. Тук ищовските дизайнерски хрумвани реално са доиницажили и последните останаха от усещане за "божественост" в B&W 2, и то по тъкъв глупав начин, че чак ме хвани ѹ.



ULTIMATE SPIDER-MAN™



Ultimate Spider-Crap
0:58.4



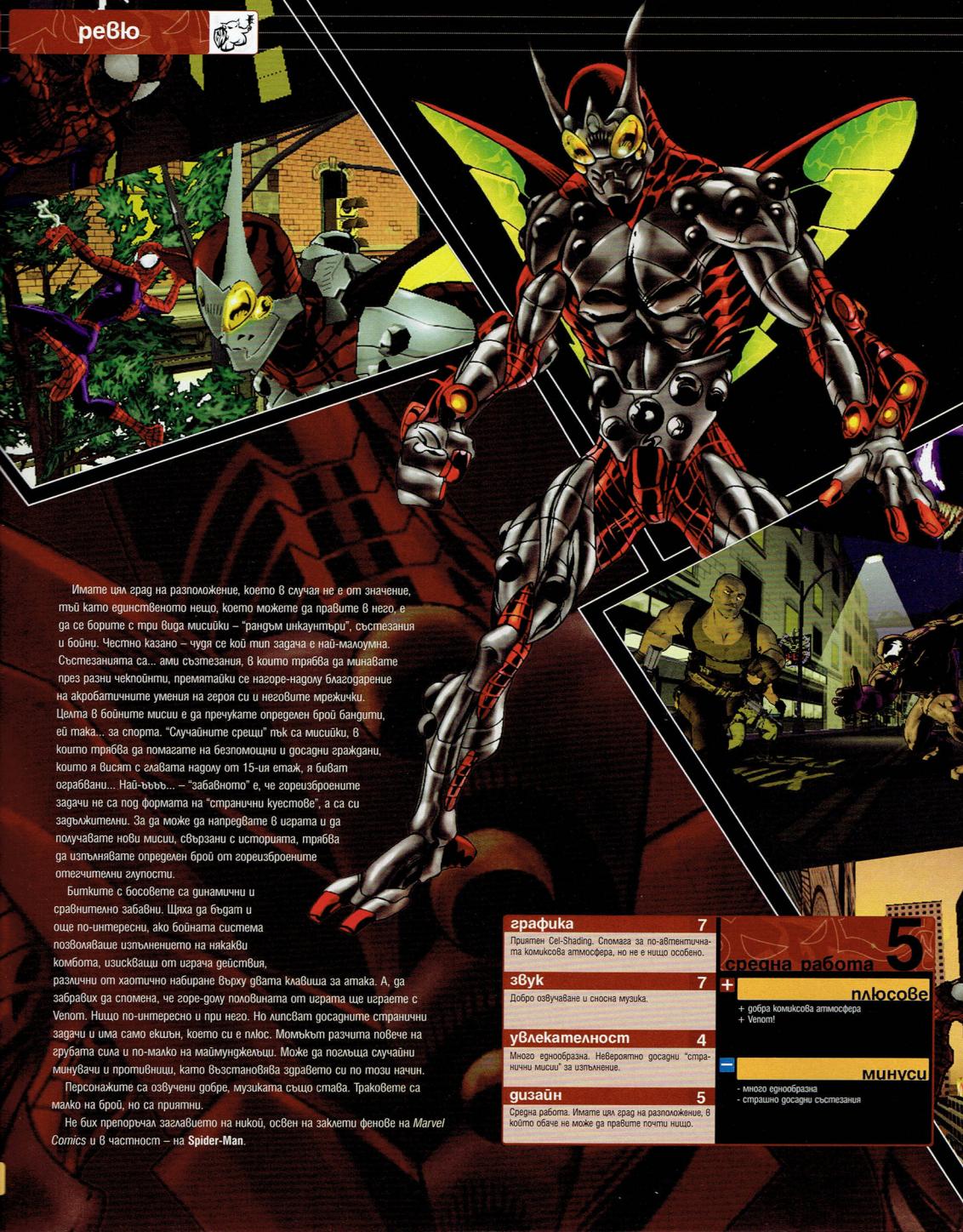
B последните няколко месеца се наблюдава забидно количество игри по комикуси, побъдечето от които – сръднищно добри (*Incredible Hulk*, *X-Men Legends 2*), особено на фон на доскорочната тенденция този тип газаляни да са в над-добри случаи посрещнати. *Treyarch*, и в частност *Веном* (отговорни за разработването на *Ultimate Spider-Man* за PC) се опитват да ни напомнят, че все още има и "онези" игри по комикуси, насочени към феновете на разказите в картички, а не на мега-бюджетните филми.

Историята, която изненадващо е сред сините страни на *Ultimate Spider-Man*, се връти окомо добре познатия на феновете на Снейпъл Ед Брок. Въпросният симпатичник попада на специалния био-оръженер костюм, над който е работила башата му, засим с башата на Питър Паркър и разбира се решава да го използва. Така се ражда *Venom*.

В заформените по последствие каши се намесва не само Чобекът-Пайк, но и още доста други познати герои и злеци от Всемената на *Marvel*. Всеки фен ще се зарадва при вид на *Wolverine* и *Elektro*, както и на другите персонажи, чиито имена нямам да изгубам.

За пълното ѝ потапяне в комикусова атмосфера, играта използва cel-shading графика, както и някои доста интересни похвани при къл-сцените, които допълнително създават усещането, че пред себе си имате не компютърна игра, а истински, понамиращ във насъзънто мастило комикс.

Сигурно вече се чуите какво толкова са оплескали *Treyarch* и *Веном* при геймплея, за да мотивират никакма оценка? Ами всичко! Камо започнеш от кампанията и почти неизбежно управление с клавиши и мишка, което неизбежно присъстваш при всички аркадни газаляни от този ред, проблемът е изключително недогъвнатата камера, която прави всичко възможно, за да ви пречи да видите какво се случва със Снейпъл в най-напечатените ситуации и завърши с невероятно еднотипни задачки, които трябва да изпълнявате.



Имате цял град на разположение, която в случая не е от значение, тъй като единственото нещо, което можете да правите в него, е да се борите с три вида мисици – "рандъм инкунъри", сътезания и бойни. Честно казано – чуя се кой тип задача е най-малумна. Сътезанията са... ами съзлезания. В които трябва да минавате през разни чекпойнти, преминати се нагоре-надолу благоговение на акробатичните умения на героя си и неговите мрежички. Целта в бойните мисии е да прекукате определен брои банди, ей така... за спорта. "Случайните срещи" тък са мисици, в които прибягва да помагате на без помощни и госадни граждани, които я висят с глабата надом от 15-ия етаж, я биват ограбвани... Най-добър... – "забъданото" е, че гореизброените задачи не са под формата на "странични квестове", а са си задължителни. За да може да напредвате в играта и да получавате нови мисии, свързани с историята, трябва да изпълнявате определен брой от гореизброените отмечтани глупости.

Битките с босовете са динамични и сръвнително забавни. Щрак да бъдат и още по-интересни, ако бойната система позволява изпълнението на никакви комбата, изисквани от играча десетки, различни от хаотично набиране върху ювата клавиша за атака. А, да забравих да спомена, че горе-долу полобията от играта ще изгреате с Venom. Нищо по-интересно и при него. Но липсват досадните странични задачи и има само екшъни, което си е плът. Момъкът разчита повече на гръбата сила и по-малко на маймунджелъци. Може да погъльща случайни миниубийства и противници, като възстановява здравето си по този начин.

Персонажите са избучени добре, музиката също става. Траковете са малко на брои, но са приятнни.

Не бих препоръчал заглавието на никой, освен на заклети фенове на *Marvel Comics* и в частности – на *Spider-Man*.

графика

Приложен Cel-Shading. Сложата за по-автентична комиксова атмосфера, но е нищо особено.

7

звук

Добро озвучаване и сносна музика.

7

увлекателност

Много езикобразна. Небероятно досадни "странични мисии" за изпълнение.

4

дизайн

Средна работа. Имате цял град на разположение, в който обаче не може да правите почти нищо.

5

5
средна работа

плосове

- + добра комиксова атмосфера
- + Venom!

МИНУСИ

- много езикобразна
- страшно досадни съзлезания

CONFLICT GLOBAL STORM

Четиричата от запаса

актическите шутъри са странични птици като цяло. Годишно излизат достъп за газби, които обаче рядко предлагат друг освен по-добър техническа реализация и няколко добри, но не и оригинални хрумвания. Много малка част от тези игри се убенчават с успех, като тези изключени са основно известните франшизи като SWAT например. Ще изпреваря общопрепътни алгоритми на анализиране и още сега ще споделя, че Conflict: Global Storm е именно от тези "стандартни" игри, които минаха ще подминат, особено в месец като този.

Conflict в серия, с която - признавам си – не съм добре запознат. Поредицата на Pivotal Games проследява историите на екип от елитни командоси, които събиват изпращани в най-горещите точки на планетата. Групата се състои от 4 души, повече за които можеш да прочетеш в приложението. В Global Storm "red team" биват запрягани на старото скрепена мисия зад Вражеските редици, където попадат в капан и с непредвидено из мисията бавно ще се разкрие от кого е постапен, а наред с това команкосите ще се забъркат в събития на политически игри и конспирации.

Всичко в геймплея на Global Storm е стандарти и предвидвано десетки пъти. Иерархът разполага с директен контрол над кой да е член на екипа по всяко време, като същевременно раздава команди и на останалите. И тук е същевременно най-силната и най-слабата част от играта – управлението. В общ линии то е адски интуитивно и задащити се раздават с напускането на един бутон. Във всеки един момент, гори сред най-нажежената престрелка, можете да изтеглите екипа си, да му заподигнете го с прикрепи или да превръпите. Много симно Влечнението прави опияната "delayed orders", при която можете предварително да зададете 3-4 задачи на съекипниците ѝ и сами да

пречищите кога точно да им заповядате да ги изпълнят. Това е просто идеално за засади и шурмове. От друга страна обаче, съекипниците, както и Вражеските, имат отчайващ патфайндинг, което може потполно да скеле и най-перфектно режисираната от Вас ситуация. Или ще се корят през газа към Вас, или ще ги чакате да излязат от укреплението си, а те ще имате просто се съблъзнат в някой стол или кашон и не могат да минат.

Играчата започва доста мъжно, но постепенно историите набира скорост, а наред с това – едномилините начални нива започват да се разнообразяват. Мисиите и бързокамийтите по тях обаче не излизат и за секунда от стендарта за този род игри и се изчерпват с вървиане на ключово локации, спасяване на заложници, безвреждане на бомби и други познати ни до болка задачи. В края на всяка мисия членовете на отряда получават опит, който забиси от броя убити терористи или изпълнени бързокамиити, чрез който те биват повишавани в чин и стават по-точни, по-издръжливи и по-бързи.

Ендъжинът на Global Storm е гружиат голям файл. Претенциите вечнаша ще оставят настрига, просто защото играта не е графично актуална. Ендъжинът наподобява този, използван от Quake 3, а всички знаем преди която време мина модата на тези газабии. На всичкото отгоре дизайна на нивата е трагичен. Открийте местности, които не са малко в игра, са ограничени от невидими прегради, а пък склоновете и огън са разделини с едни и същи предмети, независимо дали се намират в никак азиатска джунгла или в центъра на Египет. Октъмът техническо изпълнение добри мозага да се кажат единствено за извънчично, което си е на ниво – бърът Ѹйтън и що-где автентично звуково представяне на оръжията и боената техника.

Фантастичната Чемборка

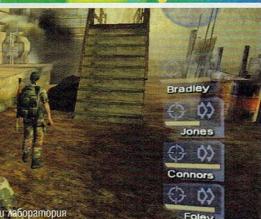
Бради – Ветеран от Залива и лидер на отряда. Може да борави с боенки пушика и трупи, но е на добър с автоматични оръдия и умеа да лекуба бързо.

Джоунс – откроен специалист. Надобре си слукъ с тежки карабини и помпи. Добро е и при работа с експлозиви.

Конорс – сапоръ. Над-бърз в залагането на експлозиви, над-точен с RPG и прегорочилата тежките картечници за оръдия.

Шърман – скайберист. Причинено от начало 8 отбора в Фуки, познат от старите части, но тук с течението на играта бива заменен от единствената сама в отряда. За второ оръдие предпочита леки SMG-та и Uzi-та.

разиграване на типична засада в тренировъчния лагер



достъпни парковани ще разглеждат във видове бази на избрани отбори

Да, просто поредната игра – със съвсите достойността, които ще си останат незабележани поради лошата реализация. Нама какво да се запазваме – това в месецът на Quake 4 и F.E.A.R., убъден съм, че побежето колеги са съзложени вече. Global Storm езва ли ще получи внимание, освен от хора с по-слаби машини, които логично ще пропус-

нат въпросните гъва гиганта. Не че играта е задължителна, просто ако ще пребъди един неизажиращ екип със собра история и можете да си заморите очите за николкото негомислици и несъвършенства, та може и да ѝ ще допадне. И все пак, да им се чуе чобек на Pivotal, чийто точно пръст падна на тази гама в каменада...

графика

И преди година га се бе появила игра, оценявана като е същата. Тя ѝ възле че излезе 8 един месец със типични FPS-а...

звук

Добър Ѹйтън и приятна музика.

увлекателност

Историята е хубава, но самите мисии и бързокамиитите по тях са прекалено стандартни и подмарши са.

дизайн

Удобни интерфејси и управление, което си е решавано за здрави на всеки тактически шутър. Довът проблеми с ИИ-то и некадърен лебът дизайн.

добра

- + приятна история и кафеъри кинематики
- + добър Ѹйтън екип
- + удобно управление

6

площад

- + приятна история и кафеъри кинематики
- + добър Ѹйтън екип
- + удобно управление

МИНУС

- посрещнати
- хубавата част на цикъла започва едва след 5-6 скучни мисии
- останаха тактически и с множество бъгове

реbъ



ПРОДУКТОВА ЕА SPORTS РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: ELECTRONIC ARTS ПЛАТФОРМИ: PC, X-BOX, PS2, PSP, NOKIA N-GAGE И ДРУГИ МОБИЛИ
ЖАНР: СПОРТНА СИМУЛАЦИЯ ИЗИСКВАНИЯ: 32 MB ВИДЕО КАРТА, 256 MB RAM, 1.5 GB ПРОСТРАНСТВО САЙТ: WWW.NINJAGAME.COM

NBA LIVE 06

Н(ие) Б(ухаме) А(наболи),
или баскетболът – такъв, какъвто никога не е бил

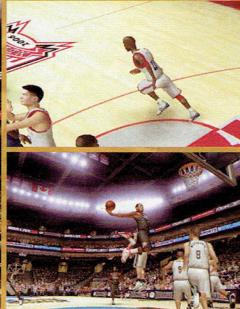
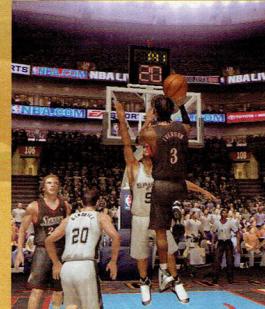
Автор: Orlinator

Cомнини ли си, драги читателю, дните, в които в безбрежния Вакум на спортивните симулации съществуваше само една фирма? Сомнини ли си в нявърбващия поглед, с който разглеждаме PES? Сомнини ли си как някой отвори буркан и целия Вакум замина в небитието?

Е, това се случи с футбола, който малко или много е основна страсти на местното население. И докато вече можем да го видим за конкурента на EA-булгарамите в играта с коженото кълбо, то баскетболът, или поне компютърният таќов, остава тиха територия. И за мен, младото говедо-любител на оранжевата топка, ефектните забивки и твърдите успи на състезатели и треньори, остава да остана на канадите да зарядват върхата си аудитория, която, ще не ще, ще купува.

Новостите

... са очаквано малко. Като начало. Вече съществуват реално класификации и определени от останалите суперзвезди. Говорим не просто за поредния черен муилъо, чийто чино е в уредът за резерва в местния отбор, а за величия като Винс Картеръ, Шаки О'Найл, Тай Деънкън, Дирк Новицки, Алан Айърсън, Трејси Макгрейди и затъкнатия Леброн Джеймс. Всяка една суперзвезда има изключителни показатели в дадена област – едни са майстори на тройките (бездържливи Коби), други забиват през човек (Шак), а трети раздават умопомрачителни пасове в ролите си на плеймейкъри. Друга радост за баскетболния фен е възможността да си избереш треньор, доктор и скайп. Всички от горните си има по три статистики, които показват в какво се отличава. Така например



докторът (по необясними за мен причини кръстен trainer) е по-добър в лекуването на травми в някои части на тялото и по-сълб в групи. Скуайп, логично, прочува изгарячите, които ще участват в графита, а треньорът забиваща показатели им с времето. И много ми се иска в този момент да се впуска 8 бесен, ограничен от пространството и материала наратив за останалите нови игри, за експозицията от креативност, промъкът на гейдър в студената Канада. А ми се налага просто да спра, да си озлемявам виновни и да ти разкажа защо точно няма да следечки, ако си възмисли новия NBA Live!.

Добре препаканото старо

Честно казано, отбраната ми в баяндисло от аркадния елемент в NBA. Сомнинам си едни времена, в които всеки светкач -чен пробил и небъзможна забивка ме караха да оставя било петно на клавиатурата, само тъкмо вече честно да си каже не ме възмува. Вероятно същото възхи и за теб. Но и вие възхи на суперзвездите ви от по-тънко профанизиране на иначе склонната

игра, а скоростта е забищана до степен, при която средната атака събърва за около 4 секунди. Краденето на топката се случва с небероятна честота, а EA Sports продължават да отричат съществуването на инерция и не е рийосът засилен играч да направи забой на 90 градуса, след като таинчко да сложи край на усилвати ти да спреш реида му. В магазина вече можеш да пазариш ограничен набор от маратонки, а да си каква честимо, чич не ме еня с какъв ще обяви виртуалното си

тамагочи, което взима заплата няколко милиона зелени годишно.

И все пак – NBA си е NBA, и едва ли скоро ще видим алтернатива. Така че ако си истински фен – напери начин да я поиграеш, и гори в момента. В които си започнал да мислиш за съвсите си работи, докато небръдно изпълняваш забивката на Века Зайд, че друго скоро няма да има. Пък и кога друзите ще видят Шакъл О'Найл да върпа троите?

графика

Справедлив е да се започне да се задъхва, да бъже в изграждането за next-gen конзолите да видим нещо по-тънко.

звук

Коментаторите са смени, рептиците им не се подчарят, на прекамено додари с интервали, а саунттрекът е кръст.

увлекателност

Също като преди път, с минимални нововъведения.

дизайн

Странен микс от нежелание да играеш точно в момента и страх от изчезването ѝ от харта.

6
добра

+ аркаден баскетбол
+ звезди
+ рап

- аркаден баскетбол
- рап
- облаграна предишната

МИНУСИ



FIFA 06

Футболът – такъв, какъвто никога не е бил

FIFA 2006 предлага същото, което предлагаше FIFA 2007 със следните новоизделия: сменен коментар, опростен интерфейс, оператори по страннични линии и ню, но все пак подигран саундтрек. Сега смятам да отгива да си време хонорара и да го изпълня...

Не можа, понеже трябва да изпиша и всяка странница. Една странница за новата FIFA – тази мисия винаги ми се е притрупала потресаващо труда и бесспорно се явява странно премеждя по пъти ми към гейм-журналистическа хонорарна нирвана. Понеже, както сигурно беше си досетил, в новата FIFA нямам нищо НОВО за описание.

Съег като FIFA 2006 се използа на харда ми и обойните клики на новозаделената иконка доведе до стартирането на генералния софтуерен проект на EA Sports. Впечатление ми направи промяната в интерфейса. Последният бесспорно е станал достъп по-примичен и спретнат, та можеш да се ориентираш добре в обстоеното.



После побъги малко, шрафа що насам-натам из саундтрака, който макар и да не възпроизвежда особено митанични имена (отличава се Jamiroquai) е страшно подхващащ и за момента дори ме подава, че мяачът качественна игра. Набързо се забърза едно мяче, в което зле моделарите футболисти на моя Рейнджърс биха небрежно стъпкани от Манчестър Юнайтед.

30 минути по-късно...

Начо Ново умело финишира Гари Невил, Рио Фердинанд, Евгени Ван дер Саар и една лепина се за монитора мука. Ефектно се забърта около топката, направи пирует, изигра едно грабо хоро и с фотогеничен плонк от 40 метра заби топката в пълнокамата на Брамъта.

40 минути по-късно...

Митко Бербатов падна на земята, стана, огледа се и пак падна, за по-сигурно. Не му съвръхнула дузла, замоба отиде по Братаря, взе му топката, върна се назад, набързяше същия защитник и седем попада около трибуните, хвърла купата на Шампионската лига, склони топката бътре, халоса близкия

Братар и с Воле изпрати трофея право в глъбата на съдигата...

Добре ѝе, малко преувеличавам, но усещанието да играеш FIFA 2006 е горе-долу сходно. Тълпованата изкуствен инженерски позадина и на най-некадърски нападател да инфицира глубоката защита, досущ като Азън – мис Клу. На малко по-високата трудност тази стратегия отпада (не че нещо, но по никаква причина правилното изпълнение на удръжнението стрикт и дрибл е небезмъжко – и с клавиатурата, и с джойстика), само да га бъде замествана от бързите пасове по земя, които яйно обръщат Al-то и рано или късно то оставя същия този некадърен нападател с шестека морава около него и Братаря.



лелки поизглед от екрана и да не можа да на-
блигам как Бекъм Вкарва гол от центъра
на фланче и да ги трябва да се паднат фенски
пачове... аз ПАК че игра PES. И е хубаво да
ме последваш в това начиние.

За финал – като unlockable Във FIFA
2006 е въвличена FIFA '94. Ако стигнеш до
отпълнителното й, моля те – направи като
мен. Стани и помъчиш поне една минута, в
памет на индустрията, която обичахме...



графика

6
Същата работа, с изключение на операторите,
които осъществяват съдата картичка, но
се пак – ако EA наистина Бързат, че
можат да задържат финансите превес
с некодлатените подобия на игри, които
пукат всяка година – срещат. Понеже за
си имат Pro Evolution Soccer, и там прибрали
съобщение. И срещам адвекатна сопротивба
от компютърът. О ба, и макар и усмихнатата
мутра на Роналдиньо да не ме гледа с те-

звук

7
Не бих могъл да не поощри EA Sports за здравослов-
ната смяна на коментаторите

увдакателност

4
Гореописаните проблеми с контрола факту топка-
тата, барбадър с 8-бръснената иерархия схема.

дизайн

3
А и мишката ах, как мишката хвърчише към
склоната на PES!

6

7

4

3

5

плюсове

- + Брус Кембелъ.
- + Хулер и екипът.
- + Най-добратата Evil Dead игра до момента.
- + Комбота с озенестрани оръдия и бензинова разека.

минуси

- Грозната графика.
- Помърдяни геймплей.
- Гради кумуси се на базата на фиммите.
- Недостатъчно кървава.



I-Ninja™

Истински олд-скуул jump'n'run фън!

Автор: Duffer

Hям ясен спомен кога за първи път видях истински, чисто кръвен платформер за PC. Искам да кажа, нещо от класата на *Jac & Daxter*, *Sonic Adventure* или *Ratchet & Clank*. Нещо, което га да ми припомнни добромъто старо време с 8-битовия *Mario Bros* на *PlayStation 3* или потрошението по аркани абстракции парици.

Ако и ти като мен си се запъхки по чистата радост от една класически "jump'n'run", но нямаш възможност/желание да даваш пари за PS2/Xbox/GC, то луксувай! Явно колкото побече настоящата генерация конзоли се приближава към блаженство си край, тъкмо по-модно (или излоено) ще става, земите разработчици от ранга на *NAMCO* да променят общичиното си отношение към PC игрите. Не ме разбираш по-глътно – става дума за минорна промяна от "не искам да имаме нищо общо" към "Все още стоим на страната от PC гейминга, но се престаряваме до го побутнем леко с пръчка от почетно разстояние". Е, добромът новина е, че в този случаи на края на пръчката има марков и недвусъдимо име е *I-Ninjaaaaaaa!*

Free-form Ninja!

Ха бас, че ако започна да сривям темзи на *Prince of Persia: Warrior Within*, колегата Коноп ще ми се обиди смъртно. За съжаление 8 момента по-погодящо сриване не ми хрумва. Все пак тръбва, че то е уично, просто защото управлението на *I-Ninja*-та е в характерно със същата свобода на движението, само че без присъщата за free-form системата на Принца комплексност.

При анимирането на движението на главния персонаж *NAMCO* са проявили забавна фантазия. Играата ни подобрява по-



лен контрол. Бързо герой: бойни скокобе, отскочи от стени, тичане по вертикални побъръности и дори бойни комбати. Трябва само да видиш с какво забързо движение *I-Ninja*-та се преобърза пред ръба на някак изкуствена платформа – набира се назоре, после се изправи на вдиг ръка и ефектно се завръща във въздуха – здравия смах пада.

Ninja-зан

Общо 8 играща ще трябва да изпълнят 64 мисии. Нивата са безумни – шарени, цури и изобилстващи от забавни, науличничави хримания (те напончите до умелият това). Основният лъбос на *I-Ninja* е, че няма да те остави да скучаваш гори за сенкунга. Всегнага се откажи да търсиш логика в раздайн на нивата или тък в начините за минаване на мисиите. Всичко в света на *I-Ninja* е подчинено само на един закон – по-този за скоростно набиране върху конкретните клавиши и бързите рефлекси.

В същото време не очаквам да срещнеш някакви затруднения при геймплейното си движение например – просто играата сама ще ти подскажа кое след кое следва, оставайки те без препрограмиране да се пополниш с

забързаните на първото и неподправено забавление. Казано честно, отдавна не ми се беше случвало да попадна на гейм-продукт, който да изпълни така добре и в място изначаланото си предназначение – да забавлява, а не да бесебява.

Въпреки това съм малко обиден на *NAMCO* за еднинния трик, приложен по отношение на лебъз гайдана. Мисиите може и да са 64, но общият брой на нивата е доста по-малък, а в рамките на играата ще ти се наложи да посетиш бага 4-5 пъти един и същия вече изгарян нива, но с различни, по-сложни за изпълнение задачи.

The Way of a Ninja

Абе тая игра не е чиста история, но тя (типично за едни платформери) е тъкмоба изсмукана от пристраст и постна, че и за миз не оставя място за съмнение относно истинското ѝ предназначение – да създавате някаква бледа илюзия за логика в

графика

7
Веселняка и забавна. Разбъща окото шарена

звук

8
Музикантка е побече от приятна, а въйт актюна и някои реплики на Нинджата ще те потрошат от хихек

увлекателност

9
Еднофренено увлекателна и неизненадваща – истинско забавление!

дизайн

7
Никога не може да губи по отчаян лъбъз от японски – върхът на За съжаление, създал опитни да ми пробутат, над-стария трик, да наръчника – връчи и същия нива – различни мисии.

"набързането" на нивата. Всичко се бърти около някакви магически камъни (rage stones) и банда побъркани роботи, но определено те съветват да не задърбаш в търсение на някакъв мистично фъбок смысли точно в този аспект на играта.

Графиката е изсържана във веселичи, cartoon стил, с ярки и красиби цветове. И *Ninja*-та, и *Бразовете* му са анимирани по неопредимо оризианен начин. Забавно-илюзийското изобучаване – музика и реплики – тък госта често ще те разсмиват.

На финала – ами виж сега, знам, че е месецът на *Black & White 2*, *Age of Empires 3*, *Quake 4*, *F.E.A.R.* и проче меза-бюджетни продължения на вече познати франчайзи. Но ако случайно ти писне от юбер-енджижи с безумни хардуерни претенции, отгели ли малко вниманието и на тази игра.

Шоцът може да е порт, може да е прост платформер, ама как рагва само да знае...

омличава се 7
+
полосове

- + Приятно и неизненадваща забавна
- + Оризанино, смахашо чувството за хумор
- + Луки нива

МИНУСИ
– Различни мисии – едни и същи нива – глупаво!



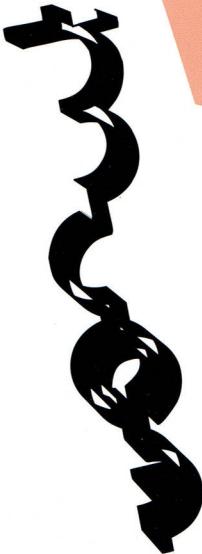
КОНЗОЛИ



СЪДЪРЖАНИЕ

- | | |
|----|-----------------------|
| 59 | Meteos |
| 60 | Burnout 4 |
| 62 | Far Cry Instinct |
| 65 | Ninja Gaiden Black |
| 68 | Spartan Total Warrior |

модел Даница Димитрова
Агенция Xground Models
Фотограф Александр Коев
Гриф Агра Славова
Cesun Gamers' Workshop



TURN ME
ON

GAMES, FILMS, MUSIC, ANIME, INTERNET

METEOS

Тетрисна еволюция!

Tази година една от иконите на гейм индустрията набършила възраст и се отправи към своято трето десетилетие – безсъмртното Tetris.

Все още помня безкрайните борби за надмошне, които водехме с другарчетата на Tetris на NES и кулмбата руска музика (Калинка), която звучеше след като единичният играчите в спечели съревнованието.

Всичко. Моменти, които евза ли биха избледели в съзнателното на играч от моя калъбр (197 см. – бел. ред.), защото Tetris е сред онни тръби късове бирмулана наслада, наред с Pong, които като хладе заляхах и споменавах за него ще бъде запечатан в ума ми, поне докато същия работи с тимпите, позоваващи ми да не бъркам жетона със съдържателя.

През годините Tetris еволюира, побиха с десетки видове клоници, повечето от които по-скоро се опитваха да целят „финикийци“ на юрба на събота роудстър, отколкото да продължат еволюционния разбитиват му. На пръсти се броят изключителни (SEGA с механик Sega Swirl, Dr. Robotnic's Mean Machine, Columns, Baku Baku Animal и Marco с Mr. Driller), които успешно продължиха традицията на своя духован водач на бъдат заблуди! Насложили продукт отново в събрания доникъде със Service Games, тий като човекът, стоящ зад Meteos, е сред бившите кумови фузи, творци за голямата прега години сила SEGA. Става дума за Тенпуса Мизуучи, на когото детски Sega Rally, Space Channel 1 и Rez, и който – след като напуска SEGA – създава собствено студио и измайстори на-високо ориентирана игра за PSP (Lumines). В момента господин Мизуучи работи по едно от най-проблемните заслуги на Xbox 360 – N3. Въвежда, заборави за човек, който твори без никаква жанрова последователност и въпреки това всяко негово изграждане винаги се превържа в точка за hardcore играчи. В убеждението им, че в тая индустрия, освен пари, все още живеят и идеи. Добра реализация има! Meteos е на-хай-маката игра (буландо) на креативна японец, но със себе тя нариди корий, който не е в наличност при голяма част от най-продаваните заслуги на лазера днес. С помощта на DS, тъзърните са еволюирани с една съвсем нова посока и Meteos е може да на-хъркват до момента пример за тази прашна еволюция. Защото „Тетрисът“ на Мизуучи е един от най-пространилите заслуги, които съм имал честта да изпестявам от времето на Tetris. При все че играта е също токмоа простотично устройство, колкото и култът, създен от Парджитинов. В дневно време тя внеса шегова доза съвсем в застория въздух на играчната индустрия. Целта на играча е да създава комбинации с помощта на десет разновидности от блокчета с различни цветове. За да осъществи процес, той трябва да разбърза пословедователността от три блока в хоризонтално или вертикално положение. Естествено, наред с това, участие взимат и десет видове бонуси, които само докурасват изключително архитектурни геймплей. Друг прекрасен бонус за притежателите на Meteos е възможността с един-единствена касетка да играе срещу трима свои приятели, които за целта са нуждат еднотипно от контролатори на Nintendo. Режимите са изключително разнообразни, а за играча, който иска да отколичи, е подгответа плеяди скрити подвари, „отварящи със след определен брой преобрътане или преминаване на даден режим. Не чакай да ги обиснваш в геймплея на Meteos – със същия „ успех“ бих могъл да сторя това и с неговия духован водач. Сам разбираш, че добрият за една приставка, но абсолютно генialна играща концепция, за която определятно „зародибанд“ звучи обидно. Право знай, че пообиди гиантски 8 инцистрации! Вече се приговаря бъдебре ръждя, а ако си имаш играч, който желае да са разбъди, Meteos е един много правдиво изграждане, коещо ще покаже началото на пътя, по който са минали играчите, при това по една изключително съвременен начин.

С изумителни стилници са използвана изработка, уечно подхрана музика и крайно пристрастяваш геймплей. Meteos е изграждане, коещо можеш да играеш до живот!



Името на създателя на Tetris е Алексей Парджитинов. Руският математик създава кума за милиони играчи по света през 1985 г. След хълстоката война за лиценза и авторските права върху Tetris беглия тозава математик започва да твори за Nintendo, респективно – NES, а Tetris се превръща в една от най-бързите състапки, споменани във всички на големото N да бъде доминираща сила при 8 битовите платформи. Понастоящем Парджитинов работи за Microsoft. Чук на Tetris 360?



графика

Кокетно простобъдата, токмока и стилна. Ние сме стилизирани играчи – 8

звук

Прячен и ненатрапчив музикален съпровод и пуканки, които не те Ѹврят във времето, а много Mario е бил тъй като Master Chief.

удължаемост

Просто играй и не пъттай. Играй до живот!

дизайн

Крайно стилизиран, но се възглежда в останалите изграждани на японеца, това една ли ще ууди.

омлична

плосове

- + Old-school!
- + Приспособяваш!
- + Мокъси да играеш до живот!
- + С една касетка можеш да играеш до 4 човека в мултимедийен режим.

8

минуси

- Old-school!
- Трудно смилаеш за модерния играч.

BURNOUT REVENGE

Време е за отмъщение!

Автор: MrAK

Aз обяснявам какво представлява Burnout – новата игра от серията Burnout е каквото лесно, толкова и труде. Набързо мозъг да напълни вътре с факти за режимите на игра, графиката, звука, смазващия саундтрек или готините модели на автомобилите и да кажа, че съм съвсем работата. Но не тия факти правят Burnout Revenge огромна игра. А Чубстомпот! Онова особено настъпващо усещане с мириз на озон от електрическите заряди, проблядващи по върховете на космичета. Чубстомпот, което не може да се опише достоверно – трябва да се изпита. Перфектният motion blur, центризиращото мъзка усещане за скорост и оргазмения микро-миг на евфорични вълнениян преди в главата ти, заедно със съмртоносно вълнуваща се настъпваща трафик, в който си се врязал с бясна скорост, да нахукне и адреналиновата стихия. Цялото

ти тъло изпъръга от предчуствието за неминуем сблъск, но проръжаваш да напишаш газта, мащустично претърпявайки сеитивата си. И ти иш грешки безумието си с точно ъръло. О, да! И най-великото прекълвяне – да засилиш противника в настъпното движение и в секундата, докато той се размазва през цялото ти същество да премине външа от съвършен екстаз.

Ето, не се получи. Думите просто се разблъзват улашени и засрамени, когато прибъди да обрисуваш истинската същност на Burnout Revenge.

Ще опитам да пръълка с чисто технически неща тозава.

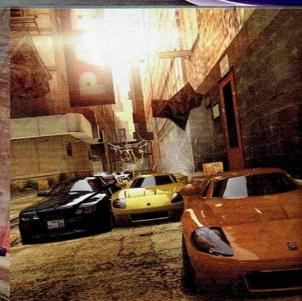
Burnout Revenge е четвъртата игра от хитовата поредица Burnout. Преди излизането ѝ много се горబеше за тоба как Criterion Games щигат все по-високо летищата с всяка следваща серия и, естествено, имаше подозрения, че този път юбъл ще успее да надскочи нивото си. Но ето, че Criterion минаха под крилото на EA и с помощта на съвържанието наъбоките им юбълобе направиха още една крачка напред. Най-добрият

Burnout до сега. За незапознатите съм дължен да кажа за каква игра все пак става реч. Burnout Revenge е аркаден редър от т. нар. "road rage" тип. Целта не е задължително да забърши пръв като караш перфектно, а по-скоро да прецкая дружите да забършат след теб. В конкретното заглавие това означава да ги избърши в настъпния трафик, в стени, всяка какви препятствия или просто ги избърши от пътя. Нищо концептуално ново, както забелязваш, но реализирано по неиздадено добър начин. За разлика от преходните серии, когато бълскането в колите, формирани трафик, забавяше играта, сега вече играта се отнася по-изберано към деструктивните импулси и наказанията са снижени. Нямай никакъв проблем да избърши възможна, влечеща се като пасаж от риби в

различни посоки. Наистина, тоба става само с превозните средства, които се движат в същата посока – член удар с настречен автомобил ще доведе до анимацията на разбиващата ти се кока и червен надпис "CRASHED", съответно – до забързане. Особен да различиш пътта, тази нюха особеност дава добри възможности за забавление на противниците. С добре премерен удар в задницата на някой ще можеш да го изхвърлиш директно пред състезател, обижки се успоредно или малко пред теб и га реализираш takenown, което се явява една от основните цели в играта.

Освен "нормалните" състезания, в които целта е да си пръв на финала, Burnout Revenge предлага и още няколко режими. В Road Rage целта е да направиш възможен на най-много takenown-а за определено време. Eliminator се явява нещо като last man standing – на определено време последният оцела, докато остане само победителят. Но истинската фиеста на разрушението е Crash Course, когато трябва да взривиш колкото може повече коли. Има ограничено трасе, с място за засилка, и обикновено кърстошибче или друго спрътване на трафик. Разбира се, от теб се иска да се брежеш в тази зонка и да поблъгчиш възможно най-много коли. Да спретнеш една хубаба Верижна катастрофа и с налада да зляш как останалите участници в движението се сплескват в място и пълни лентата с гърьмкото Crashbreaker се култова изживяване. Но гордото топъръба следва – със специален клавиши взривиши колата и както е така горяща, използвайки





факта, че можеш да управляваш ограничено поета ѝ, се спремши да я пътешестви в настрицата трафик, или на коещ и да е друго място, когото ще нанесе най-много поражения. Crashbreaker-тът е достъпен в по-късен етап на играта и в другите режими. Той Всичкият е основата на това Revenge в заглавието. Ако противникът те бълсне в състезание и те краине, докато лакиран окото с анимация на летящото си възило, се побягва надпис, че можеш да позавиш crashbreaker-а. След което трафика само да уцели момента, в който този, който те е бълсан, или никой друг противник, е близо до теб. Напускаш бутона, избухваш в пламъци и побиваш задна със себе си към царството на препечениите шофьори. Тук трафика да спомена, че няма начин да не забършиш състезанието. Потрошаването на колата, взривяването ѝ и всичко останало просто те отстранява за малко, след което си отново на пистата като чисто нов.

Колите в играта са измисленi, но моделите са арки, ама арки пиннати. Всички са Бисокоростни, с агресивен вид и трупам Boost (нето като Nitro/Turbo). Boost метърът се полни като бълсан трафик. Самата лента се утълкава, ако нападнеш тakedown и се смява, ако те отстраниш. Всека кола има показатели за скорост, тежест и crashbreaker. С течение на играта ще придобиваш достъп до все по-добри зърбове, анакра ще можеш да пробваш гори състезанието болни и hotrod.

Пътищите са с великолепен дизайнер – разчленени, на места брутално бързи, на други по-скоро технични и с много, ама наистина много преки пътища, както и места за скокове, поет и ефектно стоварване върху противник. И разбира се – с достатъчно удобни участници, за да размажеш своето или чуждо възило.

заменва като фирмени знак. Настройността, с която опонентите подхождат в опитите си да се смачат, тихания бързина, бруталност и абсолютна безцеремонност резонира в собствената ти настройност да им отвърнеш най-малко със същото. Разполага съвършеността. Крайният на зоната работи се изтрябва от мен всяки път, когато подредим конкурент (добре бб, какви го както ти ще отвърне – склонен лайнър) – бб, рег.) се понася на каданс, отвръща се във въздуха, избуваш в пламъци.

Забрави NFS. Забрави Carmageddon гори. Burnout Revenge слага тези заглавия на пътя и минава през тях с 200km/h, оставляйки след себе си само димящи кучини.

И ако след всячко изписано още се тупкаш да пъхнеш DVD-то и да чуеш перфектния звук от играта – то ще успееш да конкурира Revenge по отношение усещането за скорост. Добави към стабилния фреймрейт (60 кадъра в секунда постоянно) и наистина здраво и брутално тротоп blur, както и арканата сърцевина на играта, получаваше един съпримно геймлейно изживяване, на което сумата адреналин

наклу от тези road kill локации са маркирани и ако сма-каш промтвник там, печеш бонус за signature takedown. Подобни цели има на Всички трасета и ако ги изтънши, както и накои други неща – като например да забършиш обиколка без да се бълсан, или да направиш check на определен брой возила в състезание – ще спечелиш нова кола.

Естествено захлабвашо подобряние мрежа, както и split screen режим, в които да премериши сили и ламарини с приятели.

Музиката – стандартно за EA – е смазаваща, настроваща, бърза. Лесните варианти между динамична електроника, тънк и нео метър. Ще срещнеш имена като Andy Hunter, Chemical Brothers, Asian Dub Foundation, Pennywise и гр. 3vukom – от скърдането на ламарините, през ръмженето на възграждащите, до мошния

звук при взривобояте – е феноменален, пиннат до перфекционизъм.

Но да се върнем на наяд-Важното – това, което прави Burnout Revenge толкова пристрастителна, са във неща – скорост и адреналин. Не се сециш за друго заради, избъз самата поредица, което успешно да конкурира Revenge по отношение усещането за скорост. Добави към стабилния фреймрейт (60 кадъра в секунда постоянно) и наистина здраво и брутално тротоп blur, както и арканата сърцевина на играта, получаваше един съпримно геймлейно изживяване, на което сумата адреналин

графика

Картотека за PlayStation в простота бърха

9

звук

Прекрасно звучеще на възграждащите и смазаваща музика.

10

ублекателност

Нищо особено, но покъден за ориентиране и достъп.

8

дизайн

„Само още една писта“ ще е нещо, което ще си казвате търбче често.

10

шедъровър

9

плюсове

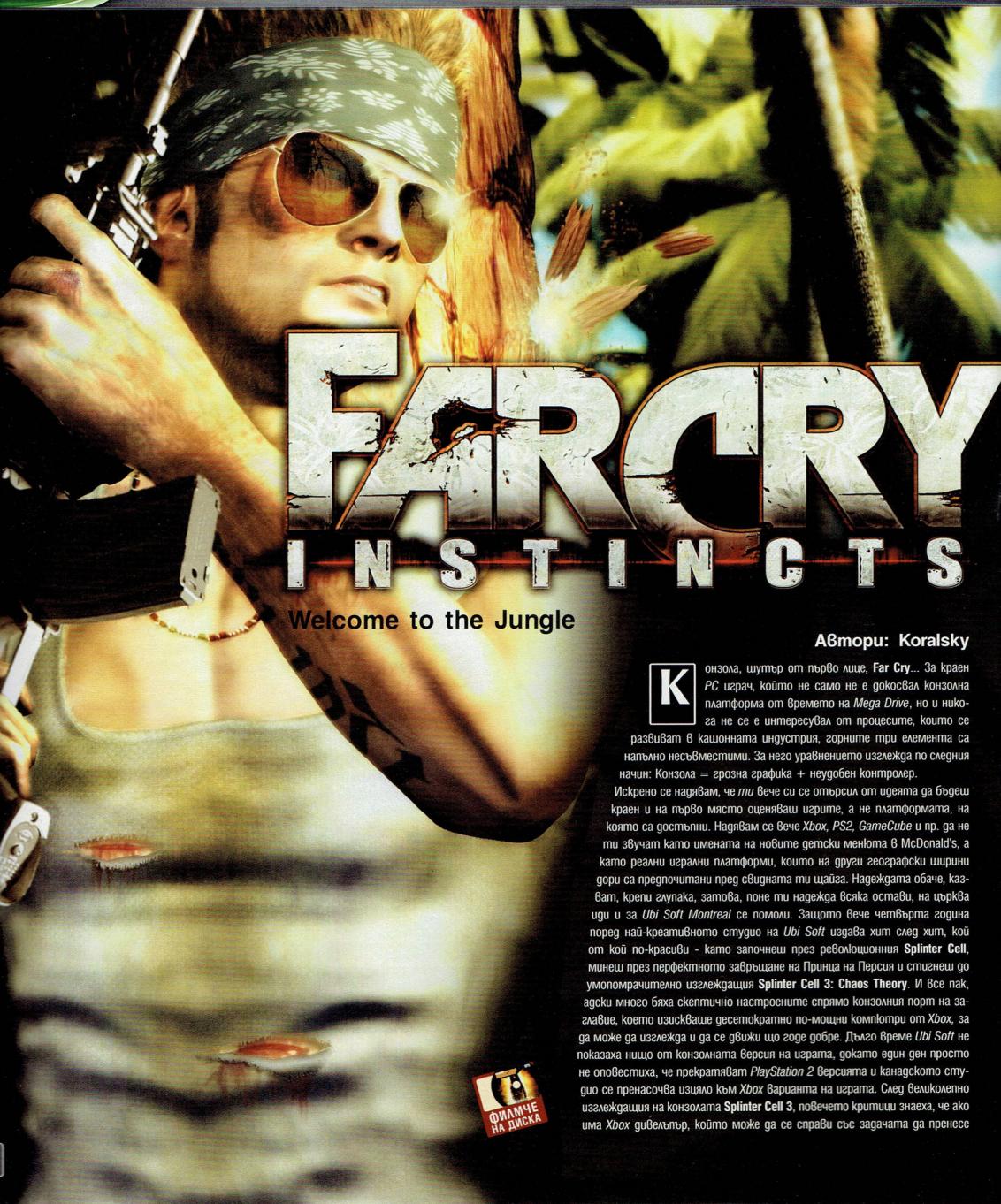
+ Брутален геймлей, брутален саундтрек, брутален фреймрейт

- Губи се баланса между различните режими на игра – накои са прекалено лесни, други търбче скожи

минуси



ПРОИЗВОДИТЕЛ: UBI SOFT MONTREAL РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: UBI SOFT ПЛАТФОРМИ: XBOX
ЖАНР: FPS САЙТ: [HTTP://WWW.FARCRYGAME.COM](http://WWW.FARCRYGAME.COM) ПРИЧАНА НА: FAR CRY, HALO 2



FAR CRY INSTINCTS

Welcome to the Jungle

Автори: Koralsky



онзола, шутър от първо лице, Far Cry... За краен PC играч, който не само не е докосвал конзолна платформа от времето на *Mega Drive*, но и никога не се е интересувал от процесите, които се развиват в киновната индустрия, горните три елемента са напълно несъвместими. За него уважението изглежда по следния начин: Конзола = грозна графика + неудобен контролер.

Искрено се надявам, че ти всеч се отпърси от времето да бъдеш краен и на първо място оценяваш игрите, а не платформата, на която са достъпни. Надявам се вече Xbox, PS2, *GameCube* и пр. да не ми звучат като имената на новите детски менинга в McDonald's, а като реални играчки платформи, които на други географски ширини дюри са представяни пред събиждата ти щайба. Надеждата обаче, казват, крепи глупака, затова, поне ти надежда всяка остава, на търквата и за *Ubisoft Montreal* се помоли. Заштото вече четвъртата година поред най-креативното студио на *Ubisoft* издава хит след хит, кой от кой по-красиви - като започнеш през ребомбонния *Splinter Cell*, минеш през перфектното завръщане на Принца на Персия и спишис до умопомрачително изглеждане *Splinter Cell 3: Chaos Theory*. И все пак, азъки много бих скептично настроение спрямо конзолния порт на заглавие, което изискващо десетократно по-мощни компютри от Xbox, за да може да изглежда и да се въвжищо като добре. Дълго време *Ubisoft* не показваха нищо от конзолната версия на играта, докато един ден просто не обявиха, че прекратяват *PlayStation 2* Версията и канадското студио се пренасочва изцяло към Xbox Верзионата на играта. След великолепно изглеждане на конзолата *Splinter Cell 3*, побърчено критиш злашка, че ако има Xbox бивелър, който може да се справи със задачата да пренесе





адекватно визуалните прелести на *Far Cry* и на телевизионния еcran, то това е *Ubisoft Montreal*. И именно тук си промъча колко гомели са бъдещността кандидатите. Наместо да се опитват да напълнят някак си безумно тежкия Край-тек ендъжин да върби на черният фъксан,ично-свете започнаха гифовълната от скреч. А това в крайна сметка се отрази не само на визуалната част от играта, а и на по-важната състайлка, извърждаща един заглавие – геймплей.

Инстинктивният Джак!

Главният герой относно е добре по-знатният ти от *PC* версията на играта *Dжак Карбър*, който попада на прабивни остроби в неправилно време. Развитието на историята е подобно на това от компютърният оригинал, но тък не липсват и сюжетни разъяснения, които са по-скоро с положително влияние върху конзолните приключения на морския тюлен. Така например, безумните огромни мутанти не са токмо външният аспект от конзолната одисея на Джак. За сметка на побоя, в даден момент самите той се превръща в такъв...

Именно в това състояние и голямата разлика между *Far Cry* за *PC* и *Far Cry Instinct* за Xbox. Бивайки мутант, момъкът получава способности, които

не са присъщи на нормален човек. Те са интегрирани по едни крайно успешен начин от *Ubisoft Montreal*, пребръдците конзолната Версия 6 един от най-добритите шутери за Xbox и като илю по-добрият *Far Cry* от гвата. Изключващи първия полобин час и – за съжаление – последния такъв. *Far Cry Instinct* е едно невероятно изкуствено. Фиймингът наподобява много от този, който би те лъхнал, ако се захваш с бълъкътъра на *Bungie – Halo 2*. Което, както много добре знаеш, е изключително ценно качество за едни шутер от първо лице. По подобие

на *Halo 2*, в *Instinct* можеш да раздаваш правоъсъдие с гве огнестрели оръжия единвременно, а общата бројка на губените, които можеш да носиш е... гба. Същевременно, тази пробитостътиши предоставя възможността да усъвършенстваш свояте тактически умения, преосмисляйки целината си дефиниция, гласяща „Бате Рамбо, ти си мъж, влез и изтрбии ги отвътре!...“ Разбира се, споменаващи тактически умения, нямам предвид *Rainbow Six* терпин на игра, а по-скоро свежка подправка, от която се нуждаеш всеки ноб *FPS*. Самият шутинг наподобява аркси много този, характерен за заглавието, направило Xbox толкова популярен, а именно – *Halo*. Надхващащ и краен прилагач, той се обособи като прабивния шутинг за конзолните

FPS-и. При тях от първостепенно значение е не толкова прецизността в стрелбата ти, а движението, което извършваш по терена. Защото, както нееднократно сме побързали, контролът не може да ти даде прецизността на мицката, но тък от друга страна придава усещането, че действително държиш автоматът в ръцете си и като шим – по-реално усещане за изстрел – особено когато се научиш да използваш правилно залозбите състиките. Прехвърлянието ИИ на компютърния *Far Cry*, който е нещо не беше нищо по-важно от този на бот в *Unreal Tournament 2004* на средна трудност, лееко се е повишил, но като цим реакции на гадовете отново не е много адекватна, и е азски далеч от тази на противниците на *Master Chief* в *Halo 2*. С това, естествено, не цели да омразбажка опитите на хандиците за прогрес по този парарод – просто *Bungie* бяха сътворили истинско чудо с ИИ-то в *Halo 2*. Сравнението с *Хедо* обаче не съвръбат допук – превозните средства са също застъпени и във *Far Cry Instinct*. За съжаление, управлението им леко понакудва, но не стопен, която ще принуди да се откажеш от играта. Защото в нея има цели пасажи. В които геймплеят се върти около префъксането от едно място до друго с фъкс, делта планер,

лодка или малко бъги. Друг съществен елемент, който отличава *Far Cry Instinct* от неговия оригинал, пребръдците го в съвсем различна игра, е вече споменатият мултитап момент, който преобръща първоначалните ти предстаби за играта и 180 градуса. Мултирамият Джак може да подушва съвсем противници по подобие на куче ловец – посрещнат съществен филтер ще върши скрета, оставен от минала преди малко противникът Войник. Друга способност е яростта, която се пробужда у морския тюлен. С нея помощ той може да прескача огромни препятствия и да изминава блечматящи разстояния само с един скок. Взор в непроледна тъмнина е третият мултитап специалитет на Джак, докато последният му се състои в способността да регенерира изсъдена енергия. Последната мултитапа даеност може да се сработи с бронята на *Master Chief* – енергия, която се бълстанои във след извесното време. В *Instinct* обаче имаш и скала на яростта, от която забиши и скоростта, с която възстановява състоянието енергия. Всяко използвано мултитанско абиуми харчи от нея, а зареждането ѝ се получава от само себе си – с времето тя се възстановява автоматично. Като поломафски разграничители съставки на сеймпъл на конзолния *FR* са възмож-

ностите да поставят канани на свояте непрекъснати, както и да използват *stealth* режим за тихото отстраниване. За какви канани става въпрос ли? Ами, представи си следната ситуация – поставят канана на никое място, наричат го място, което единовременно да е скрито, но и да имаш гледна точка към него. За да прилечеш вниманието на определен враг, е нужно да хършиш камък в близък до съществуващо гравийно, а след това да събереш и плодовете на своя труп, видяхки как берният приятел бива изстрелян на десетки метри от последното място на находището. За огромно мое съжаление този елемент не е добре възприет в геймплея на играта. Единствената изгода от негово съществуване е привлечението да демонстрира пред приятели, че твой е просто съществува. Атъл дизайнът е спрахнат и в много аспекти пребъхваща този на *Halo 2*. Дишаща, бомбенеща реална джунгла, мини спасици, булканични терени и т.н., превърнат *Far Cry Instinct* в една от най-разчупените FPS игри, поинтирана се до момента. Ако той не си доболен от работата, която е събрал на от *Ubisoft Montreal*, лично Вие си ти дали възможността да из-

майсториш своята перфектна карта с помощта на страхото на map-editor, зададен в играта. Съответно, чрез *Xbox Live* ти можеш да я разпространиш сред хиляди потребители, които се възползват от услугите на интернет сервиза на *Microsoft* за конзолата. Единичната игра се преминава за около 15-ина часа, като след това можеш да прекараш петнадесет пъти по петнадесет часа в синия мултиплейър режим.

Кому е нужен Xbox 360?

След голямите критики, отпредени в началото към *Xbox*, нарочващи канона за слаба графична конзола, през последните няколко месеца от живота ѝ най-накрая се промива голямото техническо предизвикателство, което е имала пред *PS2*. След *Conker*, спрахнатата конверсия на *Doom 3*, *Splinter Cell 3*, *Ninja Gaiden Black*, *Riddick*, сеза *Far Cry Instinct* е поредното доказателство, че Вижна е не платформата, а геймърътът. Конзолният вариант не изглежда толкова добре, колкото своя *PC* побратим, но за конзолна игра визията е уморомрачена от заслужени. Зъркът е побоген на този от *PC* Версията, тоест – добър. Професионалистът ще актине и нахъвхашата музика само подпомагат за дозиръдането на смазаващата атмосфера, с която разполага играта.

Бече заради по-голямото разнообразие от местности. Партикулът ефектите са по-добри отколкото на тези от *PC* Версията. Текстурната обработка е азки си, макар относно да не може да се сравнява с тази на надулен до край *FC* за *PC*.

В много моменти *Far Cry Instinct* изглежда като next-gen заглавие, за което помага предимно феноменалният партикулът. Светлините са поне на нивото на *Splinter Cell* – тоест, азки добри. Кадрите за секунда са стабилизи 30, като в много малко напомняват с народ сцени падат по тази стойност. Въсъщност, *Ubisoft Montreal* са здраво истиински чудо с хардуера на *Xbox*, но от друга страна Вечи си личи, че е време за *Xbox 360*. Има забележим поп-ап, а модернизирането на персонажите не е много добро. Ограниченията на платформата вече са видни, но благодарение на армиишите, които раздават на канадците по топ парадиг, са побече от заслужени. Зъркът е побоген на този от *PC* Версията, тоест – добър. Професионалистът ще актине и нахъвхашата музика само подпомагат за дозиръдането на смазаващата атмосфера, с която разполага играта.

А ребовете на оная огромната, служеща твър бяха потресаващи!

Правилният *Far Cry*?

Или по-точно – правилният геймърът. Въпреки че са работили с по-слаба техническа машина, *Ubisoft Montreal* са създали игра, която чисто визуално и откъм лъбъл дизайн надминава тази на германците. Особен феноменална графична обработка, предибогу платформата, на която са работили, „съживявателите“ на принципа са издухали оригиналния *Far Cry* по отношение на геймплея с почти всеобикновени. *Far Cry Instinct* е всичко друго, но не техническо дело, целищо да пропада даден енджин. Азки много старани и труд е вложен в продукта на *Ubisoft*, и ако играта беше направена със собствената година по-рано, може и да се преъбрне в едно убийствено *Xbox* – като продажбите на спомените за някога нездви „красящи“ *FC Instinct* и които по всяка вероятност ще попаднат на изграждащи се на Вечна класика. За кой ли пот обаче, таинствено струйно в *Ubisoft* показа, че е сред най-кафявите геймърътни на нашето време. И по-всяка вероятност ще остане такова и през следващата генерация конзоли.

графика	10
Една от най-добре изземахащите игри за <i>Xbox</i> !	
звук	8
Музикално оформление, което не е на нивото на това от <i>Halo 2</i> , но е от същата класа...	
юлекамерност	9
Оригиналният <i>Far Cry</i> го мнатах побече от месец и не успях да го добърша до край – този го мнатах за три чиу!	
дизайн	8
Сернико пространството, и разнообразни локации – еталон!	
минуси	8
<ul style="list-style-type: none"> - Pop-up - Поредстване AI - Неизползвани геймплейни приюти 	

8

отлична

плосове



NINJA GAIDEN BLACK

Shinobi who?

Автор: Koralsky

Питал ли си се наскоро какво определя разликата между играта и ГОЛА-МАТА игра? Дали това е перфектната графика, страхотворният звук или убийствените геймпади? Вероятно мнозинството от играчите ще кажат, че съвкупността от горепоменатите три елемента предизвиква едно заглавие от класика и по-скоро нещо по въпроса – замяна е тази игра, която кара играча да се чувства малък. *Ninja Gaiden Black* приятелю, няма да те направи малък – ти ще те синхи със семята, ще прекърши изцяло убъдениостта ти, че си добър играч – та��ъв, който вече не може да бъде изненадан от една видео игра! И прегу да започнеш да ме убеждаваш, че подобни заглавия вече не съществуват или ако има такива, то трудността при тях е умишлено заблъсна и от гледъра не забиси нищо, що спомена – не и този път. Този път трудността забиси от самия теб.

Ninja Gaiden е първото екиън заглавие, в което един обикновен противник (който в останалите игри от жанра е познат още като „пушечно месо“) може да ти скрее топката, колкото добър и внимателен в бойната система на играта да си. Концентрация и крайна мотивацията са бомбено необходими, бих казал - животоспасявящи за играча качествата, за успешен завършек на *Ninja Gaiden*. Пример – колкото и лъпти (след 10 и повече часа игра) да имах желанията да покажа на приятели какъто Голяма игра на *Ninja Gaiden*, то никога първите глама-прима гадобе от „обикновен“ произход ми стъкнаха живота. Всъщност, какво ти стъкнибане – ти направо ми го отнемаха! Генерален пропуск при тези мои презентации беше липсата на концентрация! Същевременно, засягайки изцяло освободен от булото на кубика, нахлули слушаките и втрещиха зомбиран поглед от екрана, освен, че се застъпаха пред теме на игра, минимум три часа, то и прогресът ми бе побеже от видим...

Короле, за какво ми говориш?

Добре, де, леко се възляко – след спонтанното използване, нищо не говореща на играч, който за първи път чува името на *Ninja Gaiden* лява, ще пръсълъка с преставянето по канала reg. *Ninja Gaiden Black* е мини пропължение на оригиналната *Ninja Gaiden*, която от своя страна беше и все още е едно от най-качествените заглавия за черния грамофон на Microsoft. *Black* сдържанът склонка оригиналната игра, плюс добавя допълнителни

10
ФИЛМЧЕ
НА ДИСКА

Хюрикейн пака, които бяха достъпни само за потребители на Xbox Live, плеига от мини музик, плос оригинална аркадна версия на *Ninja Gaiden*. Влизайки под кожата на Рио Хайбуса, ще се съблъскаш с едно от най-силните технически заглавия тази генерация, чийто начин на игра като бери Бърховете, достигнати от *God of War* и *Devil May Cry 3* за PlayStation 2.

Руло ТРУДЕНБУСА

Team Ninja може и да е един от най-противоречивите дивелъпъри във всичко, но не може да му се откажат геничите залежи от добре реализирани игри, които при всички обективни критики са мнозинството от играчи арт, красят всеки негов софтуерен продукт. Точно тези игри са доинтизиали своя апогей на раздялите в *Ninja Gaiden Black*.

Макар и *Ninjarka* да са възпроизведени по-скоро като митологичен герой, в *Ninja Gaiden* ще станеш съществото на склонетен пъзел, състашен от sci-fi, японска митология, фентъзи елементи, които са поръчени с щапка американанизираност, за да можеш на края да получиш гъзба, която освен че ти си стори непозната, ще бъде и аркса възкана.

Но така или иначе пук няма да наблизи в 8 детайли относно съжелената линия на играта - ще си добирам за нещата, които действително превърнат *Ninja Gaiden Black* в голяма игра, а тобе - в малък играч.

Най-важната съставка за чистокръвните екшън заглавия, както знаеш, е бойната система, която изразява геймплея. Тази бойна система в *Ninja Gaiden Black* е достигнала своя свободоръчният връх. Всички движения, единствено обединявани в *Devil May Cry 3* с художествените импулси, имат качествата да се противопоставят на Гайденовската и то-чично на оригиналната Гайденовска. Защото бойната система на *Black* съчетава в себе си всичко добро, което беше прибавено в 8 детайли Хюрикейн пака и определило има способността да ти преостави всевременни нов поглед върху начините, по които могат да се изпратят пободни заглавия. Първо, възможните комбинации, които може да извърши Рио, са стомници. Точно така, нямаш типичните точни обсебени с 5 удара, с които през цялата игра митиш до полуга и след него ниво извършваш мълчанието с полутърбени очи. Експериментите с различните видове противници са интегрирана част от геймплея на *Ninja Gaiden*, защото всеки гад в тази игра притечка качествата да те срани със земята за нула време, а освен това и тактиката, която трябва да използваш при всеки, е коренно различна.

Освен многообразието от уади, които може да извършига господин Хайбуса, различните видове оръжия са перфект-

но балансирани и на практика можеш да използваш успешни всъюго едно от тях спрям предпогледи врагове. Всяко оръжие може да бъде тълпредизвикан при майстор Девроб Кобачев, който по побобие на „пробадача“ от *Resident Evil 4* се среща под пот и на път. Освен хладните оръжия „японският принц на Персия“ разломаши с цял арсенал от типични за едни нинджа атрибути като лък, шурикени, дими бомби и пр. Рагодостното е, че и тези малоизвестни на пръв поглед ужаси са заси съвсем видно място в *NG Black* и спомагат за изработката на още по-комплексна бойна система. Наред с това Рио разполага и с Nitro машин, които са не предпогледени на играч просто, защото днес е модерно глаждните екшъни персонажи да боравят с магията по побобие на *Darkwatch*. В *Ninja Gaiden Black* те са намерили съвсемо реално приложение в много от напечетените ситуации, в които попада Хайбуса.

Друг забележителен принос на *NG Black* за неунифицирането на бойната система в екшън игрите е в нейното развитие с всъюго следващо ниво. На практика боят от първо ниво на играта е коренно различен от този, характерен за бъдещето. Тази усложненост и поточано многообразие от комбата и приюти за усъмняване на противника на пръв поглед стоят леко не-нужни, но точно след десет минути и три екрана *game over* разбираш, че комплексната бойна система и нейното усъвършенстване основават тъкъз срещу предметната трудност, които би накарати всеки средностатистически играч да търси свое ново Виртуално ампоид. Още отговаря че ти ко каха – в *Ninja Gaiden* те очакват десетки, но не каква стомпти срещи с налиса да дате овер. На пръстите на едната ми ръка са изгаряни творения, които могат да се показват със същите изисквания към играч.

Именно заради своята предметна трудност обаче, *Ninja Gaiden* е в честния списък от заглавия на всеки hard-core играч. Продуктът на *Tecmo* освен де изисква, дава и неуморено много насреща. Реално последното, *Ninja Gaiden* е японската визия за направата на *Prince of Persia*. Визия, която в много отношения задминава с обиколки гори първия POP, изключвайки единствено пъзън елементите, които не са никак скучни и в *Black*, но просто нямат идейността от тъборенето на *Ubisoft Montreal*. Ок, POP личи и по паграфа лъбът дизайн. Заговорим ли обаче за техническа характеристика, възможности, свобода на действие. Ай на противниците (без никакво съмнение над-добро място във всички в екшън заглавие за момента), бойна система, по японски са споделили осезаемо по-добре от същите канадски колеги. *Ninja Gaiden* приема аркски много на игра, създадена от *Nintendo*





(и нищо чудно, след като е топ 5 на производителя на *Black*, Имагаку са попаднали пет върховения в бицбуш компания за издаване на играчки). Характерната трудност, която се конструира от желанията за игра на играчка, несъбити умения и рефлекси, крайно креативният подход, с който е породено комъв всички едни играма ситуация, липсата на въвърхеност и не на последно място феноменалните битки с босове, са все запазена марка на *Nintendo*. За разлика от игрите на *Nintendo* обаче, в *Ninja Gaiden* ще видиш отрязани глави и тела почти всеки мигунту, а когато сътвориш подобни сцени и ще видиш феноменалните GC-та, че настъпват от умълчение!

Техническият Нинджъ!

Когато направи своя дебют преди повече от година, *Ninja Gaiden* беше една от най-същинските технически заглавия във все. Година по-късно този ѝ статут се е запазил непокънат. *Black* бързи през 99% от времето с 60 кадъра за секунда, можеше на персонажите и особено тези на босовете са крайно детализирани и напомнят за тийзъри, от бешещите Xbox 360 заглавия. Текстурната обработка е кафява, и гори без наличство на нормалmapping излежма убедително. Единствената критика, която мога да отпиращ като визуалната изработка от *Ninja Gaiden* Black, са леко празните нива, които в DMC3 бяха многостраници и разуленни, при все по-скромните графични възможности на PS2. От друга страна, CG сцените са феноменални и чисто технически могат да спорят с най-доброто от *Square Enix* и *Blizzard*. Музикалният сълтърв ѝ е перфектен – намеси ли се адският екшиън, то ѝ слуховия ти апарат ще закърти един от най-бруталните drum'n'base-ове, звучали никога във видео игра.

Дебютте малки Нинджи...

Много ми се искаше *Black* да получи максимална оценка в това списание

графика

10
Макар и създаващото поколение конзолни цари!

звук

9
Драмън бейс, който троши глави и приятен боц актион – заслужена добътка

увлекателност

9
Крайно пристрастяваша. За съжаление само за десета упоритите играчи...

дизайн

9
Макар по-назад от този на *POP*, *DCM3* и *God of War*, но юнкерът това побеже от добър. Кременен камък!

– черният еризън надгражджа по доста успешен начин геймиймейната формула на потопаната минималогия Класика. Най-късно сптурв обаче попречка на десетина Нинџи да се вреди заедно с останалите добъм. За съжаление, част от недългите на оригинална са характерна черта и на „юнката“ игра. Камерата, особено върху никъмко часа, ще му прави сечено през никъмко минути, юнкерът че *Black* използва по-добри снимачен подход на пръвия Шуркейк. В опита си да добихкат играча до бойните набези на Рю, *Tesuto* са забравили, че понижава прътба до Бийкъш и нещо различно от най-ближкия град пред теб. Жалко. Комюто и га се градят hardcore играчи, феноменалната трудност на *Gaiden* а, гори на нормално и лесно нико ще откаже огромна част от средносъществените плейъри. Бога ми, тя почти уся да откаже и мен самия. *Ninja Gaiden* не е игра, на която просто можеш да седиш и почикаш за поминък час – за този период „просто почикане“ ѝ урем роком фесет пъти, че изпускат около тридесетина, а вероятността съсредоточена стена да е напукана, а гейм-пауза ти да е спровеш на дре, в съромнини.

...и забетният кинжал...

Ninja Gaiden Black е тест, при това – задължителен. Тест за това колко те бива като играч, тест за върховата ти система, тест на твоите рефлекси. *Team Ninja* са сътворили игра, за която най-точното определение е... ами – игра! В нея има да намериш предено количество цифри, томбола популарни наподобя, от които забиши твойт игрален стапус, нами и помен от залагане тип „кошоистъмскивачка“, тя е по-скоро от типа си с моменти“. А в тези игри както знаеш, всичко е базирано на чистия, крайно акутичен геймийм, който се среща във все по-малко нови хазаляй. *Ninja Gaiden Black* е игра, заради която си заслужава да притежаваш Xbox, а какво ли ще предложи *Ninja Gaiden 2* за Xbox 360, гори не смея и да си помисли...

шедъровъ	
+	ТРУДИ!!!
+	Сътрашно техническо изъяснение
+	Най-добрати боди система тази генерация
+	Перфектният <i>Ninja Gaiden</i> пакет!
+ лъсъсое	
-	Кофти камера
-	Трудни!!!
-	Леко monotонен дизайн на никои нива
минуси	



ПРОИЗВОДИТЕЛ: CREATIVE ASSEMBLY РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: SEGA ПЛАТФОРМИ: PS2, XBOX, GAMECUBE
ЖАНР: ЕКШИН ОТ ТРЕТО АВИЛЕ САЙТ: [HTTP://WWW.TOTALWARRIORGAME.COM/](http://WWW.TOTALWARRIORGAME.COM/)



SPARTAN TOTAL WARRIOR

God of War? Не, по-скоро Fog of War...

Автори: Snake

По ендъжина посрещат, по геймплея изпращат, както се обясняваше в една архаична поговорка, ако правилно си я спомням. Всъщност една случай зараждането с превънчален позитивизъм е изключително важно, при това не само в случаите, когато дадено заглавие е ребюкирано от разни конкурентни издания, рецензиращи първите час-гъва игра, щото напомня, че има сложно. В крайна сметка, освен ако играенето ни ти е служебно задължение, е добре при първото си стартиране играта да привлече вниманието ти по достатъчно категоричен начин, за да има и второ такова.

Както не минуемо е отбелаяздал Джон Кармак на някоя секретна Doom III оператива – „Дайте ги им скрами едно-гъве сини пръвначали стръскания и един отбивтвач гладите ендъжин, пок ще видите как изтърят бозицата, която сме им подгответи, до края, че и за експланъти ще питат.“ И честно да ти кажа, една подобна секретна оператива изобщо е нямала да се отрази зле на Creative Assembly, защото първото впечатление от Spartan Total Warrior изобщо не е хубаво. Дори и да си заморски очите за немотивирано дългия лоудън и факта, че заместо интровергативните прекали с щагарите суктор, който ни обяснява какъвто точно отиват нещата в Спарта, погват на главния герой с вид на пертурорикански наркодилър с раста плики, влязъл в ролата на симтен воин с изгубена памет, ше ти добре малко в побече. И докато се опитваш да се отпърси от шока, разсыкавайки какъв му е проблемът на момчето с тази изгубена памет, при положение, че всичко, което трябва да направи, е да се положи в огледалото, за да се бърши към насижените си с канабис и да остави спартанците да се оправят както могат, извади вторият шок. Сложете го. Раста първи скълчъба срека с Арес, награбва гъбичка мечове (остриетата на Атина) и тръгва да раздава праобрази, само за да осъзнае по никоя време, че болезните на войната Всъщност в един много неприятен начин и го срази в един епичен финален губой. В случай, че сирените в гладиатори ти все още не са разпознати – горното изречение съблазна дословно с историите на една дамеч по-добра игра – God of War. Докато се чуши как този смехотворен плазиатски акт е успял да се пълне незабележано покрай съответните закони и с кой точно акът от Creative Assembly са тръгнали да си мерят пищите точно със сагата за Крейтъс, мимоходом гъже отбележки гроздноватата графика и някои смехотворни геймплейни решения от типа на Арес, коментиращ разположено бойните ти успехи като същински Мортал Комбат суктор.

Сложението изображения се разбихрат с такава сила, а сценаристите до такава степен не могат да решат дали искат да правят сериозна историческа игра или митологично фентъзи, че когато стишавш до поймат на феминизираната амазонка с комиксото име Електра и необясним руски акънци или тък античния еквивалент на бинно оръдие, генериращ енергия с помощта на окована медуза, вече ще си претърпят.



Кръвосмешения

Ако трябва да обобщим горното раз才是真正о слободуващ в една малко по-компактен извод, то ще бъде следното: *Spartan: Total Warrior* остава у тобек Впечатлението за една доста глупава игра. И – което е по-лошо – това впечатление се оказва правдино. „Спартанецът“ е изцяло, родено след никаква странна сексуална оргия, в която различни геймънрове са решили да си учатрият по една приятелка, подхокайки търъде не-бръкно към контрапрепубликите.

Spartan: Total Warrior се мисли за стари гръбци – търгъръти пръсти екшън адвентър, излязъка като средностатистическа приизмерна стратегия с малко по-зумнатата камера и се играе като класическа аркада. Стари гръбци частта вече я обсъдихме, но и дразните гъби аспекти не успявам да намеря особени побори за обаждане. Принципно Винаги съм намирал идеята за пренасяне на екшън в стратегическа среда за интриги и гори съм си мечтал тайничко да зарежа тактическите решения и да разижам съм в никоя от Впечатлителните масови битките от *Rome: Total War*.

Предварителните материали говореха за най-мащабните бойни сцени, пресъздавани никога в екшън игра, с над 300 единици на екран.

Уах ли чух?

Уах, ама друг път, както се оказа.

Изобщо не съм вирбал, че точно в тази статия ще намеря място за подобно сравнение, но по отношение на бъдещите масовки ще бъде откровено аркадни „Властиелински“ игри на EA – *The Two Towers* и *Return of the King* се спрявя защемелено по-добре както с усещането за мащабност на битките и произтичащата от него здрава атмосфера, така и с перфектната ориентация във времето. Има моменти, които в *Spartan: Total Warrior* остро се усещат липсата на некоя услуглива спрекълчка, която да маркира, че онова никогдатайлното вляво, си ти.

Тази игра обръща на 180 градуса гореописаната ми мечта, предизвиквайки желаниято да маркирам с мишка моята половина от гореописаните триста единици и да ги пратя да събират нещо полезно. Казано с други думи – нещата просто не са си помичи. Героят ти е търъде дребен, за да се постигне желаното усещане за агресия при сблъсък,

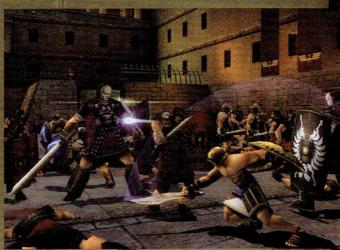
хасъст е търъде голям, а левът дизайнер – търъде посредствен, за да прокара адекватно очевидно търсената от авторите тактическа нишка.

Тук си върба и проблемът с изненадващата аркадност. Очевидни обладаването на нечия душница от Арес в необходимото и достатъчно умстойчив браздите са разливат край нашето момче, като пътъръжакътски ефи при прибоята на Саурон, няма лошо. Но при гореописаните масовки контрастът между раста-уръба, който разхърбя римяните с по гъва удар и колесите му по меч и щит, които бучат по половин час накък лош-коцет с настърбенето на буду жрец, тероризиращ подопечната си кука, е меко казано смешен. Боят в *Spartan: Total Warrior* се върва хамалогия, в която раждо има нещо елегантно – набираше на екшън бутоните и пропръвяне на път напред през небото. Никакба мисъл, никакво реално разнообразие.

Alone I Break

За контрастата между твоя герой и околните ставаше дума. Навирно и ти като мен си си мискал, че побереният

ти тоути уорър ще бъде част от добре смаzanата Военна машина на Спарта. Явс. Въсъщност той е едноличната Военна машина на Спарта. Задрави за смазвашата организираност на Воините в *Rome: Total War* и си мисли по-скоро за онова ниво от *Return of the King*. В кое то Гандоф тичаше като идиот по стените на Минас Тирит и риташе стъпъл. Още в първата мисия ще установиш, че в *Spartan* означава погорска за Бълка и Врага във всички съници, а тълмата край теб служи основно, за да се подмъкат римяните, че сте много. Във Въпросната мисия има един момент, в който трябва да се бием с Враговете, опитвайки се да разбият портите на града и същевременно да опазиш Включили се в битката цар. Викаш си – то край тия порти и без това се е събрали де ще има спартанска армия, аз ще опита да си пазя царчето – хем ще се подмажа на началството, хен же ще спестя близнато в мемето, кедето и без това не моза да си намери героя. Две минути по-късно напускам *Mission Failed* и една драматична сцена на нахуващата в града армия, ми показва недвусмислено, че портите май не са били опазени.



Лоудна и се мепни във възра. Римляните бият портиите. Спаранците ги гледат мило с агресивността на напушени хипита по дуалай моринг. Отворих и никакви рецепти, защо крещка необяснимо заключение там подкрепяния. И те благи хора се оказаха. Миромобий.

Както и да е, спечели единично тази битка. И всички следващи. Ама – отсега си предупредявам – следващият ѝ, без мен в тази масобки.

Не стига, че изкуството на интелеект никакъв го няма, ами сценарийте дебили са приказали и в геймплея. Такъдабам примери по първите мисии, за да не спойвате едн виг. Ще те разбяла Всесвето, не за друго. Защото ако се захванеш сериозно със *Spartan: Total Warrior* доста ще се посмееш, гарантирам.

Представи си неприступно вражеско укрепление. Стените – високи, по бойнишице – стръчи, вътреше – неизброямо комичество! Въоръжени до зъби буйни напури. А вие, във вода души, трябва да проникнете вътре. Лоша работа. Поглеждаш ли по- внимателно неприступната стена и видиш в нея едно видимо поразително място. Пред него – сандък. В сандъка – бомба. Спо-

коини времена ще га са били – оставиши да си я смело пред входната врата хората, без да се притесняваш, че никакъв ще им я открадне. Пакши фитила и стапената гърмба. Влизаш си ти като пич в неприступното укрепление и от централата му вкарваш бонусътъкът – тъй и тъй си там, що не вземеш да им зарядиш водата на момчетата. Покатервам се аз по първия попаднал пред очите ми резервоар, напискан екшън буона, моят герой ръгна губа пъти с мяча във въздуха и водата се зарязи. Да се беше изпикал барем, по-реалистично щеше да е.

За тиб не знам, но на мен пободни откровени дебили ми убиват всически желаниято да побързам в случащото се.

Благословията на Хелиос

Има ситуация, при които светлината прониква и там, къде слънце не сярива (при гинекоморичен преглед, примерно), така че *Spartan: Total Warrior* определено не е чак толкова отчайваща. Ако се дистанцирам от неумоимия факт, че точно в момента има дамеч по-добри

които можеш да напишаш в четирицето остроство на любимата си конзола, гори бих могъл да го определя като забавен. Като начало това определено е най-смешната игра на пазара с последно време. Не е замислена като пародия, но нещо като гореописаното я правят така. Пък смехът, казват, бил здравът.

Освен това *Spartan: Total Warrior* се играе леко, точно както побобаша на една бура арка. Ситуациите са разнообразни, има бесеси комбата, а ниймат агресията – подчертана със задължителните каданси – на моменти са победче от задоволителни. Това е игра, които

трябва малко, но и не иска нищо. Игра, които можеш да играеш между другото, без да се отпадаш, без да благаш старане ими мисъл в нея. Игра за разпускане, които е в тобе разположение винаги, когато похажаш да избиеш малко римляни. А за тиба на рафта ми да има подобни непретенциозни загадки.

Всъщност, ако *Spartan: Total Warrior* подхождаше с по-малки претенции, бих могъл да бъда далеч по-благосклонен към нея. Но побобата злоупотреба с марката *Total War* и може би най-любимата ми PS2 игра изобщо, следва да бъде пориждана.

Което всъщност и направих.

графика

6

Ентузиазът може и да излезе в великолепно 6 RTS, но за екшън игра не бърши особено добра рода.

звук

5

Безличен войсактвие и безлична музика. Останалото е звън на мечове.

увлекателност

7

Дебими и занимаваща играчка, която може и да заръбчи вниманието ти, ако нямаш някаква по-притягаща алтернатива.

дизайн

6

Низа, които винаги са същният разтвор в RTS, но във вода. Ти не можеш да напишаш величествена стратегия, очевидно не те прави универсален гейм-дизайнерът, както се оказва.

добра

6

положение

- + Масовки
- + Задължителни комбата
- + Уласко смесици физически и сценарни решения

МИНИСУ

- 8 игра, които претендира за сериозност
- гръзва графика
- God of War за беди



LIFESTYLE

МОДЕЛ Мария Велкова
Агенция Xground Models
Фотограф Александър Коцев
ГРИУМ Адри Славова
Cesura Gamers' Workshop



СЪДЪРЖАНИЕ

- 6 Кино
- 6 Противопоставяне
- 3 War of the game babesz
- 0 Музика

ПЪЛЕН КОНТРОЛ



НИЩО НЕ ТЕ СПИРА

CYBORG EVO WIRELESS

Първият в света напълно регулируем безжичен джойстик. Регулируем наклон на главата на джойстика, позволяващ откриването на оптималната за игра позиция на лявата или дясната ръка. Усъвършенствано програмиране чрез фирмения софтуер - Saitek Smart Technology™.

- Спусък за скорострелен огън
- 5 бутона за стрелба
- Осем-посочен бутон за контрол на погледа
- 3D въртене около оста за управление на руля
- Лостов тротъл
- 2 Shift бутона
- 4 бутона в основата
- Еднопружинен карданен механизъм
- Опора за длата с възможност за поставяне на 3 различни позиции
- 2.4 GHz-ова радио-честотна технология, даваща възможност за игра от до 10 метра разстояние
- До 50 часа игра само с една алкална батерия



SaitekTM
www.saitek-bg.com

upcoming



Syriana

Джордж Клууну, вече окончателно освободил се от всяка ви злобни асоциации с медицински телевизионни сериали, влиза в ролята на ЦРУ агент Робърт Барнс в нов политически трилър от сценариста на Трафик. Освен с колоритното му и понадебелото актьорско присъствие, Syriana се отличава и с факта, че истинският агент Робърт Барнс е заслен собственоръчно един от сцените във филма.



Aeon Flux

Ако не си запознат с едноименният анимационен сериал, вървя по MTV преди десетина години, над-вероятно настоящият трейлър ще те наведе на мисълта, че става дума за никаква доста ефтина феминистична Матрица, разчитаща основно на факта, че Чарлийз Терон изглежда забележително по-добре от Квану Рийбс 8 приленнал кожен костюм. И може би няма да си чак толкова замеч от истината, всъщност. Съдейки по визуалните качества на този трейлър, май тези хора е трябвало да се усуетят на време и да се ограничат до фотосесия на Чарлийз във въпросния костюм.



Jarhead

Новият филм на Сам Менкес. Джейк Гиленхал и братята му по оръжие („Jarhead“, ако не знаеш, всъщност е прокор на марините) се мотаят из ненужелобитните пустини на Средния Изток, пропадайки същ през страна, която не разбираят, сражаващи се срещу враг, който не виждат и бореат се за кауза, която не приемат. В иронична военна драма, която като нищо може и да се окаже един от филмовите бисери на годината.



Stay

Очертава се като първия свестен филм на Юан Макгрегър от звездни много време насам, така че те съветват да замаш дех и да се молиш лобумията на всички ни шотландинци да не се смурне отново в никак комерсиален клозет, защото следенето на умиращата му кариера вече започва да ми избяга напанагорно. Иначе Stay е съврхесмествена драма от новата школа, разказваща за никаква особено неприятна разходка между съветовете не живите и мъртвите.



Flightplan

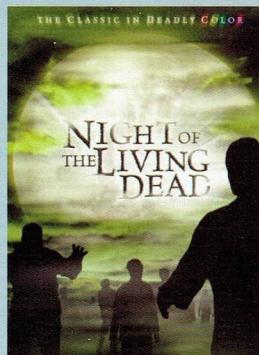
Немският режисьор Робърт Швентек тържида по стъпките на сънародника си Волфганг Петърсън с клаустрофобичен самолетен трилър. Слава богу, Харисън Форд така и не се мирка на борда, но това май е единственото наистина хубаво нещо, което може да се каже за лентата, защото след като се покви на екран отвъд океана, Flight Plan беше раззорен от критиката подобно на бълсна се в небостъргач бонц. Жалко за Джои, която (изключвайки епизодичната ѝ появя в Най-дългия годеж) избра именно това заглавие за голямото си забързане след тригодишната си актьорска почивка. Сложетът? Мисли си за кръстоска между Еир Форс Уан и Забравението. Повече подробности – в киносалона, ако успееш да събереш смелост.

klасика

Night of the Living Dead [1968]

Пет причини да го определим като култов:

- 1 Първопредходникът на всичките зомби филмове. При все това думата „зомби“ не е спомената нито единък в рамките на филма.
- 2 Първият хорър филм с негър (Дуайн Джоунс) в главната роля.
- 3 При угощението в изгорения камион, както и в някои от другите „канibalски сцени“ зомбите пака всъщност ядат шунка и шоколадов сос. Гриморът на продълженията се шаежвал, че това съчетание било толкова гнусно, че стапистите можели да минат и без специален мейк-ъп, защото щели да пребледнят така или иначе.
- 4 Гуртуро на ужасявящите визуални ефекти Том Савини е бил поканен от Джордж Ромеро, за да изработи костюмите на зомбите, но е принужден да напусне снимките, защото е изпратен като фотожурналист във Виетнам. През 1990 година Савини режисира римейк на нощта.
- 5 Докато пишли сценария, Джордж Ромеро и Джон Русо размишлявали усилено какъв да бъде начинът, по който не-мъртвите могат да бъдат убити. Мерилин Ейтстън (Хелън Куупър) се пошехувала, че над-добрите начин ще бъде да ги замерват с торти. Което пък от своя страна вътвъншило боя с торти от втората част – Dawn of the Dead (1978).





ре~~в~~ю

Братя Гrim (Brothers Grimm)

Жанр: мрачно, хумористично фентъзи

С участието на: Мат Дейън, Хийт Леджър, Питър Стормър, Моника Белучи, Джонатан Прейс

Режисьор: Тери Гилкъм (Вразици, Кралят на рибарите, 12 маймуни)

Сценарист: Ири Круър (Лисък 3, Предизвикана съ试探, Шерлък)

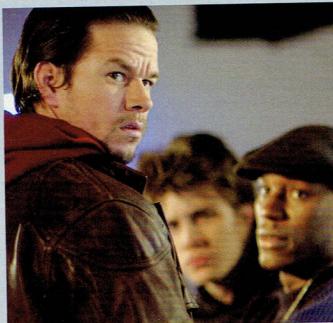
Официална страница: <http://www.miramax.com/thebrothersgrimm/>

След края на този филм съвсем отговорно се чухах дали то��о ѵъ съм станал свидетел на някаква странна пройба на теригильъмска ексцентричност или на най-обикновена бедиля. Единственото нещо, в което съм търсил убеден е, че захващането с поборни страни, мрачни и перфектни приказки може да се размине безнаказано само на Тим Бъртън. Всеки друг ѿн или друг етап от историята се отнася в принципите си неизбежността да подобрява болтобата преди на емоциите между детската неянност и скептичния ѹинизъм на ѹъзрастните. И в последователните отчаяни търсби отчеличило се вижда в готовия филм. В крайна сметка наистина да бъде едно от филмовите събития на годината, *Братя Гrim* оставя впечатление за някакво *Сийли Холоуко*, което така и не успява да надскочи собствените си премени. Разделена в рамките на филма обаче тези проблеми на гениалност са остават именно това – проблеми на гениалност настъпват ѹесобщичен хаос (от *преднамерено?*) тъпчи шевици, самоценни визуални ефекти и дразнещи на места жанрови преплитания.

Според сюжета братята Гrim са хитри изманици, които си изкарват прекъсвана, като обикалят из разни забутини градчета и с помощта на малко археологичен реквизит прогонват местните събръхественни явления спрямо съзапашане. Ситуацията се променя драстично, когато злокобен преестествател на окулационното френско правителство го принуждава да преминят силни ѿн със истински и доста недръжливия омаѓающанса гора. В хода на цялата тази история еднозначно са блъстнати поне две неща, които определят сътурбъ да вижда – фрагменти от побегнето не си съзимава с глупости – пиши му раздражаваща поща, за да я съставя една дисекция на филма по часове и минути, и да си знаеш в кой моменти трябва да бъдеш в кино самона и кога скопийски можеш да пием кафе пред него. Ще ми се отплатиш в ѹъмър.

Trivia: Мога да те разочаровам поне с две неща, съврзани с този филм: Първоначално за ролята на Уил Гrim е бил кастнат Джони Деп, а най-скъпата сцена е била изрязана, понеже не се е бръзвала с нещо останало във филма. Гадничко, а?

: 6/10



Четири брата [Four Brothers]

Жанр: екшън с драматични премени

С участието на: Марк Уолбър, Тайрис Гибън, Андре Бенджамин

Режисьор: Джон Синъелтън (Шофът, Бързи и юростни 2)

Сценаристи: Дейвид Ейълт и Пол Ловет

Официална страница: <http://www.fourbrothersmovie.com/home.html>

Знам, че някакта ту душевност в мята на надежда зад това заглавие да се крие някаква особено ѹъзувища арт пратковка на *Три сестри* с мордення за сезона хомосексуален принос, но на мен се пада ѡестоката и неблагодарна задача да разбия надеждите ти. Не само, че *Четири брата* няма нищо общо с *Три сестри*, а и текстът на Дейвид Ейълт и Пол Ловет никојо общо с Чехов, а – щом така и така сме почнали – ѿне бъде добре и ти да имаша нищо общо с този филм, защото е безвъзможен. Историята разказана за Марк Уолбър (в ролята на особено зловъдно засилен замен), който забира с останалите си трима бръбъни братя избъла ѹилката дентроуканска мафия, след като преди това ѹилката дентроуканска мафия е избъла осиновителката им. Накрая братята излизат от трибюста на корушиуми семейство ѹица, маженките хламета ѿт курабийки на организираното по случај мазаните градински парти, а местните членета слагат младежите с умиление, „щомъ те може и преди има-няма гъба ги да използвателски въйсът-приносът ѿтбъдъръв срещата тази новоизмазана ѹица, но вече очевидно са влезли в пръвия тих, щом така хубаво мажат. Май това с хомосексуалната пратковка на Чехов наистина ѹаше да е по-голяма игра.

: 4/10

Школа за герои [Sky High]

Жанр: семеѝна фантастичка

С участието на: Кърън Росел, Кели Престън, Майкъл Ангарано, Брус Кембъл

Режисьор: Майк Мичъл (Дос Бигалоу)

Сценаристи: Пол Хенрънд, Робърт Скули, Марк МакКоръл

Официална страница: <http://disney.go.com/disneypictures/skyhigh/>

Представи си някаква кръстоска между *Феноменалните* и *Eks Men*, но далеч по-дългата от първия и по-евтина от втория. Иде реч за някаква особено специална школа за супер герои, в която сичнато на най-героичната семеѝна гъбичка євър трябва да открие събръхествените си дарби и покрай тях – разни истини за любовта, приятелстването и живота в гимназията. За съдоворото хорър ѹомънити филмът е забележителен основно с маккато, но ефектна роличка на Брус Кембъл в ролята на учителя по физическо. За останалите – и особено за тези от тях, които не са пропуснали срещуто с образование – остава брилянтната финална реплика, която е токъв по-смешна и иронична от всичко останало във филма, че склаш е пропаднала от някой друг сценарий. Но извън тези гъбе неща – повторното елегане на *Феноменалните* определено е по-добра игра.



: 5/10



Царете на хаос [The Dukes of Hazzard]

Жанр: редиек филм

С участието на: Джони Ноцкин, Шон Уилям Скот, Джесика Симпсън, Бърт Рейнхардс, Уили Нелсън

Режисор: Джей Чендрасекар-ра-те-бба-ч-у-фамилията

Сценаристи: Джоканан Дейвис и Джон О'Брайън

Официална страница: <http://dukesofhazzard.warnerbrothers.com/>

Не се подвеждай по епичността на заглавието. Царете на хаос всъщност са Братовчедите Док от град Хазард. Което всъщност си е една от постмаска многообразните глупости на зари на суми във филм, чието внасяне на родна земя считам за напълно немотивирано.

В крайна сметка Царете се оказва толкованието на филм изненадващо популярен в САЩ сериал, започнал през 1979 година, да началото гори на три видео игри. Става дума за осемнадесето глупавата история на главата кичави семейства от американския юг, които разбъркват с подобници на Дорк Чаркър '69 гърдица, вариен от чико им в инсталации на касир банката немедлен казан за раком. Което е достатъчно безумно само по себе си, но най-тъжното от всичко е, че Джей Чендрасекар така и не е изиграл като хората епичността си коз, когто можеше да направи филма му поне донякъде смешен: да извеже същата тази хожнишка семия до крайност. Наместо това той е решил да се придвижи в комерсиални рейтинга и в огражд от корен поубийстви, пиянствата, бензето и сеното, побошата и вандализма. А култизираната простотия е като непорочното зачатие: стоварва ти всички неприятни последствия, спестявайки ти над-хубавата част.

: 3/10

Убийствен пъзел 2 [Saw 2]

Жанр: хорър

С участието на: Шони Смит, Тобин Бел, Дони Уолърс

Режисор: Дарин Ли Боузън (Identity Lost)

Сценаристи: Дарин Ли Боузън и Лий Уенъл (Убийствен пъзел)

Официална страница: <http://www.saw2.com/>

Saw 2. Продължение на един от най-стилните иновативни и шокиращи хоръръри. Заснет за 25 дни по същия рязък, бърз, френетичен начин, пребърнал се в запазена марка на търбата част. Все тази краен в нарушаването си до степен тръбящ му плакат да забре замък. На втория тракът (на който заинтизираме пръстни с леко замазанни) тук директно се мърди предупреждение за R-рейтинга, месечни преди филма изобщо да е завършен и даден на рейтинг комисията за оценка. С повече герои и – респективно – с повече перверзни методи за умъртвяването им.

Звучи побче от достащично, нали?

За съжаление отговорът не е категорично „да“. Saw 2 не е никакъв филмово второ пристъпие, което да прешипи едно от основните правила на кино индустрията. Онова за сигуризма. На бъското отворе мащата интелигентни хоръри не са Рамбо, за да може човек просто да якара побече бойници, танкове, експлозии или каквото там е необходимо, за да се оправда проътъкнението. Защото тук разпръснато на мяшаба е по-скоро минус.

Клаустрофобичната атмосфера се изгубила, изненадата и шокът – също. Финалът отново се опитва да те мата с пешка, но този път съпредсънето на съответните ти нерви центрове просто не е толкова мощно. Просто защото знаеш откъде е най-вероятно да го щуре ударят. Което всъщност е най-голямата слабост на Saw 2 – подозириш си за него.

В този ред на мисли, чакам с галеч по-голямо нещърпение Silence – следващият проект на Уан и Уенъл.



: 7/10

Нощна стражка [Ночен Дозор]

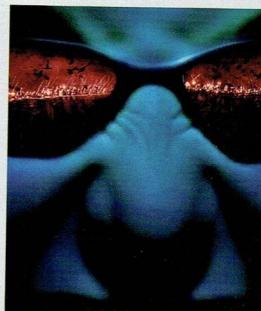
Жанр: матерично хорър фентъзи

С участието на: Константин Кабенски, Владимир Мешов, Виктор Вежбийски

Режисор: Тимур Бекмәбетов

Сценаристи: Тимур Бекмәбетов и Лета Колегридис, по романа на Сергей Лукяненко

Официална страница: <http://www.dozorfilm.ru/>



Слайдянска душевност. Визуални ефекти в матричен стил и наистина, но велколепно разгърнати фентъзи Вселена. Да, звучи повече от добре. И всъщност наистина е такъв, както можеш и сам да установиш, ако по никаква случайност не си се подгответи на параритската гъбексобост и спорадически си дочеках лентата на Тимур Бекмәбетов на кино. При всичко че мистър Тарантини се е поизвършил малко с тъврдението, че Нощна стражка в най-важните филми за годината е и бест оф от Изток и Запада, събран на едно място, филмчето е изключително приятното. И се рабва на никоя томкова брилянтни във визуално отношение сцени, че всички, които въздушат как руското кино от златните му години се било прогод на Холивуд, могат да си наядат актуалния календар на руло и да ги са го напътстваха в задника.

Иначе циторията е базирана върху търбата част от трилогията на Серед, „руският Стивън Кинг“ Лукяненко и всъщност в прости убъртила ѝ е представено грандиозно национално междудом бубрите и лошите. Става дума за търбия полъх на промяна във въвежданото примирие между сибирските и Мрака, което ще доведе до обещаваща серия от катаклизми. Всичко това е отмирено брилантно от разни актуални руки актьори, а сценарият Викторча наяко блестиращ макъл моментично, на които всеки човек, закърмен с дъска и шапка на ленен в буквара, ще се дави от смех.

На това място, обзет от зле прикрита славянска гордост, смятам демонстративно да пропусна отбележването на слабостите на филма и да завърша този реъю с един лек намек: Съсем между другото на пръв януари в Русия излизва втората серия – Дневна стражка – и ще бъде искрено благодъден на родните кинопразднини, ако този път не чакат цяла година, за да я внесат. Край на намека.

: 8/10

ТРУДО

O

кей, приятелю, сега от мен се очаква да отива една мозъца тирара за симата на Мързеля.

Но мързайки поглез по постмака до западания си монитор (може да все пак е крайно време да преодолем мързела си и да го изчистим) и отбъг него – във все още неоптимистична българска традиция документ – пред очите ми изникват някои особени апокалиптични видения, събрани с това наши противопоставяне. В края на сметка, ако подхождам сериозно, тази тема може да се развие във две основни насоки.

Първата е Барански пролоза за изцяла една простирана и изпъстрена с животрепеща лиричноста ода за симата на не-работното и за това колко е хубаво да не правиш абсолютно нищо, затри поглез в прекрасните синеви и мережещите се нейде там дълбини на битието. Разказва обикнове на финансобити с обвързаността с обществото да се отпреди на единение съсъщността си аз, отричайки всичко мнени и материали. В резултат ти че те опровергаваш делобо, че нико то ръз10, депо виси на коната ми, нико подготвя карта на елинните софийски забъйни в изострено ми съзнание на свалъм-хъщик, нико нездравословна ми страсти към маркови пътешествия, се бръзат с гулупности, които ти приказват и с безкрайно тъло човек, които си скъсва задника от бачкане и се кланя на философските божества в златния им храм да възхвалия не-правенето на нищо.

Мат.

Във втория Барански ще бъда принуден да премина в училището аматка среду законоснеменето социалистически разбираяния за трудеца се човек и за това как симата на историческите епохи все още е надбисната да душите си е безкрайно смешните в симата си пропагандисти иже за трудомъщето, като основна добродетел. В резултат ти че пребира да блески в роята на диктора от онези кумови черно-бели филмчета с ухимените миноари, фрезисти

и тъжачки, устремили поглез към светлото бъщече. Ище трябва да ме настапляваш, като строгия и българският класен ръководител, който размъхба прист пред лицето на младци хулиган, обиснати ви, че като си го мести от единичните други крачол и мисли само за секс, бира и куйет, нима да прокопа в този живот. Което било меко казано поглез пред прага на рожденята ти ден, за който и без това се чуим откъде да намерим томкова гигантска торта, че да може да побере всичките необходими за маркирането на българствата ти свещенци.

И пак мат.

Симата любеща ироничност на подобно търбене моза съща така да побърши това, което ми казах преди някак месеци, докато си говорихме за българския празник – Защипаштата обичена кауза и най-сернизионата ми аргументация среди темата ми е простиращия факт, че по какъвто и начин си да назовем клавиатурите на тези във спящаници утре и ти и аз да пак ще съскаме шаблоните задники от работа.

Незадавано само ще пребиваш граб над някой струг или ще гебна неубодни икакумо хорд с линия си скайдер на някой непривързан покъзел и сумите "Райбаг се, че имаш работа и не глаждаш" прибяга да сърдят исцискината ми след външността си. Висине пред монтирана рушица. То по тази логика прибяга да се разбди и че не е започнал ядрена война. Или че банди любопитни марсиращи не са ми напали с изследователска сонда в задника. Ако прибяга да се разбди на всичките нещастия, които не си мисли, че сега да защипвате проклетите клеменции, имашки възможността да правиш това, което и на мен ми се иска – да гемеш нищо – само защото живьтши ги е зашиби с някоя бебела пачка още при раждането им и ги е оставил да гезградират в разкоши. Че за граци, че.

Лат.

Както го щукдам нещата, наместо да се правим на юпитери май е дамч по-добре да оставим серзионните избрози за серзионните теми. Така че симпатии съвсем отговорно да избий животските истини пред скоби и да се позабавим малко с обичената позиция в един обречен спор.

Да бе, малямудеева, знам че пребира да се работи.

Но това не означава, че това поможение на нещата трябва да ми харесва, нали?

В края на сметка, когато се съблъскаш с обичената кауза, всичко което остава е да възприемаш в употреба измереното си чубство за хумор. Защото дружини Барански са разположени жално пред невъзможността да направиш каквото и да е. А това просто не е в мой стил.

Първомайски размисли

Винаги, когато съм озиждал с хищен поглез календара, с творен на маркираните в червено дати, на (че и покрай) които мога да скита от работата, поръбван ден от иначе прелестния майски месец, винаги ми е убийца опънурскаря интуицизъм.

Да организирам празник на труда ми се спрямую точно токмо пербрози, колкото да определим някак ден от годината за празник на рака на дебекото черво. Примерни, презин, бе, коели! Демек – всми сега тая лопата и усети фримониите на приближането между теб и нея в един трупов танци, които пребяба да те пресъзми с радост.

Проблемът не е в необходимостта да се работи, ная никак я присъмаме. Проблемът, притаме, е в глобината уваженост, с която разни хора се опитват да ме убедят, че въпросното работе е нещо хубаво. И плашещо момичини брой хора, които имат вървания, ти остави другото.

Само не ми е ясно как точно същечните опакувки са беззабавните укоризнен покъзели и сумите "Райбаг се, че имаш работа и не глаждаш" прибяга да сърдят исцискината ми след външността си. Висине пред монтирана рушица. То по тази логика прибяга да се разбди и че не е започнал ядрена война. Или че банди любопитни марсиращи не са ми напали с изследователска сонда в задника. Ако прибяга да се разбди на всичките нещастия, които не са ме споменати, за няма да моза да изпрезнеси цял живот, бре.

Трудът е резултата на новото време – нещото, което да отбъгва вниманието ти от бунтовни мисли, докато ония на майзован ми макаш застъплю и си дранат ташките.

Homo Faciens

Не смятам ли, че това е по-подходящо от определение за вида ни, ако майчината природа ни беше пребивала за трудини същества. На мен лично Сапиенса и троит на Еволюционния възход така и не ми се бръзва с пребиваването на гроб от 1000 до 1900 всеки боки ден. Марксистите твърдят, че трудът е направил от майчината човек с срника пред очите ни, така че в време да преустанови глупчествите. Хайде, бе майчината бы, 21 век сме вече. Нямам и никак наят-сентиме да се захване с проектирането на армията от работи, които да ни отнемат във всичките ни досадни трудини дейностни. В името на малко благословен мързел съм готов да се

изправя пред всичките производители от това бунтове на машини и гори пред необходимостта Клану Рийбс да ме спасиба.

След като Нютон се е излежавал мързеливо под ябълката, а Архимед се е плащидал застъпливо във баната с жътвата то сътвърди защо никак хора очакват да променят естествения ход на нещата и да постигнат нещо грандиозно в живота си като се труда?

Работницият – работил, ебан... ахъм... е банана фраза

Ето ти една тъжна житейска присъка за изпървите години, но жестоко съществен парен от работи – които, откакто го помня се бълска по разни строеки, излизат от дома си в ранните (първи) сънници, защо са засичали съмъжки сънник, когато съм се прибира от лотарии (запои) и се прибира късно вечер, презъвявай и с изцапан дървич комбинизон. Точно като онези ухимените пружини от гореописаните черни-бели сънничета. Минус усмивката. И докато този стомъжър на общественото пребива гроб по цял ден, съмнителни лозенски рокер и беззеник, известен с прикора. Види, ебъ же мум. Ето ти по същинския Верус: Мързелът спречу Трудомъщето. Мързелът го слага на добре поддържаната, с приспечените с пот, кръв и нерви пари, жена на Трудомъщето.

Грозна история, нали те предупредих. Но искам също така. Еби работят, дузат гроб злуопрөвърбват с този факт по един или друг начин. А трети се опитват да го представят цялата тази работаша в добра светлина. Пу!

За последен път ще напътства: Трудът е грозна житейска необходимост. Но искам да го любиш ми се спрямую точно токмо избрата, които да любиш ефир разог бойбътък на поети. Така че хайде да приключиме с тези глупости и да сега като беши хора да удариш по един Джак и да си поговорим малко за живота, Всемената и всичко останало така, както само ние си можем.

Уф, избинвай, забравих. Нямам възможност да го направим. Имаме работи да съвршаме.

ЛЮБИЕ

A

бе, въсъщност това, която се очаква, е да кажем на хората бъде труболюбив, стига има възможност да избраха, а другите – тъкмо напротив.

Сеез... хмм, това буквалноисточно тълкуване на темата от твоя страна малко ме смущава. Явно ни си си дал труд да напишаш същинската сърбиенка на нещо и то може допълнително да те постави в неизвестна позиция, што – както каза – каузата ти действително е обречена. Приятелю, познаваме се от толкова много време. Не, погледни ме, моля те. За каква любов към труда ми хорубати? Кой изобщо говори за подобно нещо? Ами че то това в нашите усти си в гигантски, бе. Днес в "Здравей България" по Нова Телевизия, на гости беше прособутата Елена от Биг Бадр, която обясни, че бракът за нея бил свещена институция. После се разбрала, че не точно това искало да каже момичето, друго било, но така или иначе много не напусна смех. Да не би и ти нещо друго да се опиташ да кажеш, щекът за не съм разбрал. Много се наядвам да е това. Да е станало никакво обръжване.

Иначе си азки прав – ние живеем в едно работещо общество. В което много често количеството и качеството на положението твоя определя социалния статус на индивида – макар посегнато изобщо да не е задължително. А може би точно поради тази причина – я как ми съвсем си измъкнала и не разлеклях нещата от този ърът. Штото е побче от ясно, че така посегнато е много по-добре човек да е труболюбив. Мат в има-няма и три хода.

Ще взема да предупредим малко казуса и да го поставя на – според мен поне – по-правилната, конкретна и стабилна основа.

Мързел срещу Труболюбие. Или: "Мизерия, социални помощи, обществено превързяне и училишна среда нормализан, уреден живот, бъткуване в социална среда от едно по-високо в културно и духовно отношение ниво, семейство, дом, дечка..."

Тъй. Звучи ми супер. Малко крайно като че ли, но не по-малко обично – ти нали училища са търни с прости, които можеха и да не бъдат такива, ако им се работееш. Пречи ли нещо да видиш темата през тази призма? О, знам – изключението. Като това със съдъса например. Ами имам една новина за тебе, приятелю – то това въсъщност никакво изключение не е. Просто е част от другата странница

на гореописаната концепция, в която се пита: "А, задължително ли е, ако човек е мързелив, непременно да търне в мизерия, да живее от социални помощи и да се зара на общественото презренение?". Ами, те там е работата – не е задължително! Зашто човек може да е мързелив, но да му се отговаря краденето например – я се оглежда в парламента. Или измамите. Далаверките. Та-ти-кат-ла. И пак там гледай, че най се набива на очи.

Саше, тая приказка, дето я разказахаш брате, не е за Труболюбиео срещу Мързела, а за Труболюбиео срещу Тари-капълка. Разликата – както казва един мой познат – е има-няма. През цялото време пишеш грешен Верус, приятеле. И тоя прочувствен Волът, с който ми на-съзах очите – верно бе маиструата, няма ли кой да ги измисли тия работи Вече? Ex! Ax! Оooook! Аре там някой да вземе да се стъпне верно. Викне ние там, измисли-те, сдигай си на заднините и бачкайте здраво, што – до година гъве – искаам да върхам разумити вече. Верно! Ax! Што ми писна, бе! Ням ли кой да помисли малко и за мене? Ex! Да поработи за мое добро! Ax!...

С чесмен трург

Може да ти звучи колкото искаш кишарено, наинво, ретро... но ищо не е въсъстийне да ме убии, че това, която постинеш сам, с действително честен трург, не е най-ценното. През целия си житейски тур, приятел мой, ще разполагаш безрезервно с едно-единствено нещо – раждай си с него и отнеси в грoba. Себе! си! Това е най-ненщини ти ресурс. Всеки, който го есенява, пуха му за съмия нево, не е краен егоцентрик, хедонист и в запаси поне малко лична достойност и гоза здравословен идеализъм, помага зрики и работи на греб си. Пог това не раздигаш хвашането на тем на Хаваите, със сламена шапка на главата и коктейличе с чадърче в ръка. Въпреки, че не е изключиват, раздига си. Говоря за това, че всеки човек притежава заложки, които трябва да разбийши – изключивате психопатите, не си слават грешки. Че в 99% от случаите, тези заложки са свързани с някаква професия или комерсиално занимание. Твоят – напада се да трушиш. Трудейки се, се реализираш. Реализираш се – израстваш. Печелиш. Придобиваш самочувствие. Авторитет. Затова съзм "за труболюбие" и убедено търся, че труболюбите хора са хъмстии. Аз ли не го знам? Дето ми били от мързел и като се съмко възможности съм пропилия заради

него, къде можех да бъда сега и с какво да се занимавам – триризи побече започна да ме боли. Впрочем, като те мързел, колкото и да се напълваш, КПД-то ти винаги си остава по-нисък от това на труболюбия човек, в чието глава мисълта за предстоящата работа срещу съпротива, а ентусиазъм. Знаеш ли например, какво гигантско усилие, точно в този момент им костмъд паши Верус с 6 суптрита? Имат чувството, че сащистично изнасилват уморения си мозък, като го карам да дълбка в темата, да работи па тръси нови посоки, нови аргументи, нови гладни точки, които да изненадат читателя, и да облече всичко това в що-годе прилична стилistica форма, така че да става и за четене. Бих могъл просто да се нахърляя върху най-очевидните, поиски и нови нации очите – верно бе маиструата, няма ли кой да ги измисли тия работи Вече?!

Ex! Ax! Оooook! Аре там някой да вземе да се стъпне верно. Викне ние там, измисли-те, сдигай си на заднините и бачкайте здраво, што – до година гъве – искаам да върхам разумити вече. Верно! Ax! Што ми писна, бе! Ням ли кой да помисли малко и за мене? Ex! Да поработи за мое добро! Ax!...

Някой не обича мърдите

Факт! Помисли си както мързеливи хора имаш за приятели. За приятели, подчертавам! Твоят хора, за които знаеш, че на тях можеш да разчиташ. Ти се замисли и за преоппитанчията на женихте – кога биха избрали с по-голям процент Веролюбност – мързеливата, отпусната мърда или стегнатата, енергичен, труболюбив тип. Казуси от рода – богат, красив и мързелив наследник на хонческа Верига vs. беден, грозен, труболюбив докер си забрания. Просто отсъщи безпристрастно. Мързеливите не бъчват ресепт. В него една жена, която действително си струва, много трудно би бомбила никаква перспективност, които да я притегли. Зашто то се знае много, много отдава, че социалните статуси са може би най-силният магнит за програмата женска природа.

Единствият мързел, който облагороди собственика си и дадък го олучихвърля и кара хората да се чувстват привлечени – това е аристократичната леност. Но тя, братие, не се ляпа покуди всекиму – а и няма ли покрите, бързо-бързо се превръща в неприязън – чубал съм, че за цялата пръбба да притежаваш една малко по-особен цвят на кробта.

Уважение... или да поговорим пак за

Тарикатите

Отидо во с замислям – кои са начините човек да живее добре, да е успел и да не е в затвора. Единият в още да не са го хванали. Вторият – да е спечели от Лотарията. Останалите обаче пак се върятят около: а) да е наследствен рентнер, б) да бъдеш ли например, какво гигантско усилие, точно в този момент им костмъд паши Верус с 6 суптрита? Имат чувството, че сащистично изнасилват уморения си мозък, като го карам да дълбка в темата, да работи па тръси нови посоки, нови аргументи, нови гладни точки, които да изненадат читателя, и да облече всичко това в що-годе прилична стилistica форма, така че да става и за четене. Бих могъл просто да се нахърляя върху най-очевидните, поиски и нови нации очите – верно бе маиструата, няма ли кой да ги измисли тия работи Вече?!

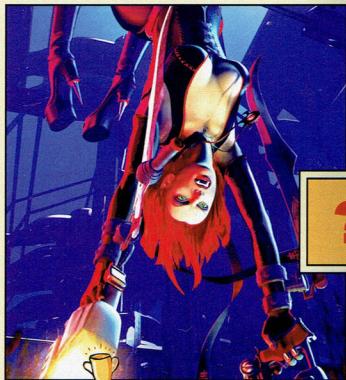
Ex! Ax! Оooook! Аре там някой да вземе да се стъпне верно. Викне ние там, измисли-те, сдигай си на заднините и бачкайте здраво, што – до година гъве – искаам да върхам разумити вече. Верно! Ax! Што ми писна, бе! Ням ли кой да помисли малко и за мене? Ex! Да поработи за мое добро! Ax!...

Щака само едно – човекът, изbral да уважава роднините, приятелите и компагните си, и на свободен път да получава уважение от тях, щака избрал труболюбиео въвъсъщност – без значение както е труболюбив въвъсъщност, защото въвъсъщността не му предоставя друг избор. Тарикатът – събъект на Баня, щом има въвъсъщност, да превърши работата върху чужди лица – просто че се скитае, ще отпише грешната работа на Верус, поиски и за човека, който е съвршил – с надеждата, че все си наемари никакъв балък, който да я съврши. Хм, балък Баня може да се наема. Виж.. приятел.. Е, но това бездрого е тема за друг Верус, нали...

Freeman

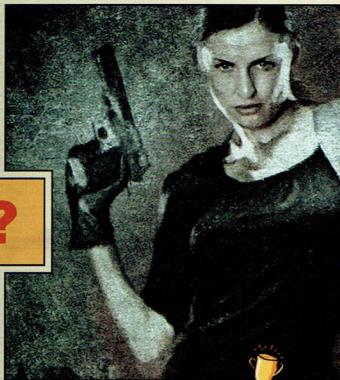


War of the Game Babes



Рейн vs Зоберин

It's raining blood
Hallelujah it's raining blood, Amen



Коноко vs Мона Сакс

Round 3... Fight!

Бързата ретроспекция от бойните събития през последния един месец се фокусира основно върху следните неща:

Пламъците на профучало във Въздуха огнено къльо проблясват мяко върху двойка стоманени остриета. Всичко, което остава след това, е дим, кръв и разсечен магически жезъл.

Рейн WINS.

Времето се разтегля, секундите се превръщат в часове, ударите на сърцето откъват отвъд граничите на битието. Вихърът на битката разплъква тъмночервените коси. Един куршум неумолимо се насочва към цялта си. Ефектният бълър на булет тайл моуда свели до прикрива разпилените късове от черепа на Коноко.

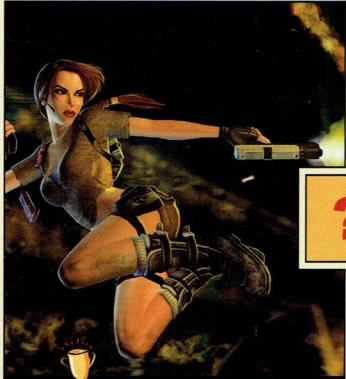
Мона Сакс WINS.

Две съзнания, окованы в едно тяло се фокусират върху една и съща цел. Качено на лет селерити избухва в мъртвите мускули Владка, нервните импули пламват в единствената команда: Уби! Млада жена, в лашещо сексапили ретро дрехи, небрежно вади от елегантната си чантичка сайдър ясенов кол с оптически мерник и прикачен гранатомет. Final Death.

Кейт Арчър WINS.

Зловещ на вид мутант гризе делово скръбданата гръжка на уяслен лазерен меч. Въхърът на пиличка се пълзга небрежно по перфектно оформен, яркочервен маникюр.

Елексис Синклейър WINS.



Лара Крофт vs Лейди

За дяволите не знам, но Лейди се разплака.



Джулі vs Ейприл Райн

Най-доволото пътешествие очевидно продължава.

Какво: Ултимативното съревнование на ал-тайм гейм красавиците.

Къде: гругаже ако не в най-мъжественото гейм издаване на българския пазар? Демек – при нас.

Как: С твоя помощ. Чрез писма и имейли до познатите реали и виртуални пощенски кутии трябва да избереш победителката ще във всеки от груйтите. Така от всяка осмица ще бъдат изпълчени четири

унитъки, които ще преминат в следващия кръг от съревнованието. Докато твоят избор не определи ний-красавицата виртуална жена на всички времена. В доба бабка трябва още този месец да дадеш своято преподложение за крайната победителка. Поради причини, изяснени в долната графа.

Защо: Защото вдама от гласувалищите всеки месец

ще получат специални награди. А потенциалният пророк, който успее да определи победителката от сезона ще получи твърде специална награда.

Друго: В края на съревнованието ще пуснем плакат с победителката, която да озари стаята ти, офиса, клозета или където там смяташ да го окачиш. Колко пъти: Докато съвршиш. С класацията, твоя.



PLESIO - Магазин за маниаци!

Ангел Кънчев №5

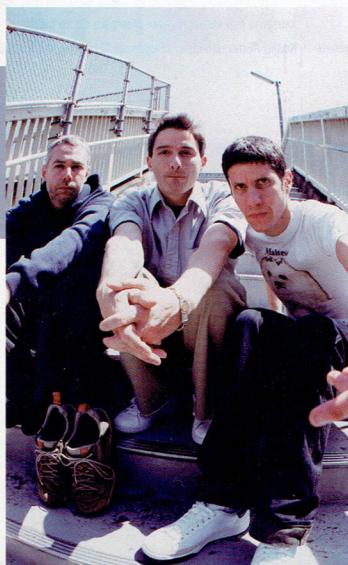
тел: 0800 18 200

<http://www.plesio.bg>

Game Babes - Powered by Plesio

Фирма Plesio предоставя награда на участника познал победителката в конкурса Game Babes – Видео карта Albatron GeForce 6800LE или малон за покупка на продукти от магазина на фирмата на същата стойност.





Напоследък слушам главно **Rembrandts**, ако разбираате какво искам да кажа. Има няма 200 пъти за последния месец. От време на време си мисля колко ли пари си направили тези момчета (да, ге), и то само с „*I'll be there for you!*“. Е как да не бъдеш?... Както и да е, няма да ви занимавам с проблемите си - през изминалата месец, а също и през юния, един здравомислен човек може да направи много повече за себе си от това да се пребръща в седмия от „Friends“, като например наистина да отиде на парти и ако не приематeli, поне да срещне хора, с които да си каже гъде приказки за новия **Depeche Mode**, **Robbie Williams** или **Slipknot**, примерно.



затова пък издаваха нов албум - „*Polysemy*“, който промотираха именно на Шанка 11. Дни преди тях пак там съврхи и **Булзара**, които също имат нов албум - „*Мечта събътва*“, чиято промоция обаче ще бъде на 21.10 в зала България. С **Милич Левиев**, **Ева** Квартет и **Братя Манасарян**.



Шепла народ 8 земя като една човешка длан (всичко е изчленено), а каква събитийност, какъв експризиране. А какво до говорим за континента. Острови и още по на запад, Къдратура на звукозаписните им студии, сумарно, сигурно е колкото цяла България, и затова не бива да учудва никого, че **Cardigans**, **Madonna**, **Robbie Williams**, **Beastie Boys**, **Pharell**, и гори **INXS** и **Nirvana** имат нова продукция. „*Super Extra Gravity*“ на шведите вече е факт, в качествостта си на 6-ти тежен албум, а жадната за любов **Nina Persson** катоизорочно се разхубява. **Robbie Williams** преобършава с „*Tripin'*“ съдържанието на албум, което пъкътът го издаваша унгарският **Korai Orom**, които в края на септември издаваха 8-ми таъкът. **Madonna**рактико бъдкновено трудно се поддава на квадрифакции, затова до средата на ноември можем да си мислим за нея (да, може и по този начин), а след това просто да слушаме „*Confessions on a Dancefloor*“.

Още в Деня на народните будители като нишо ще спреща да мислиш за **Madonna** (да, гори по онзи начин), защото събъдуктамо със **Slipknot** е нещо, което обикновено поразяваша на ниронно ниво. Още повече с гъвка, 24 парчета - live записи, подбрани от все-що албумите на группата. Или пък 22 парчета, от които „*Farre me*“ гъв пасти, в гъв **Версии** (без коментар), и при нови. **Cobain** е като **Elvis** - единият сълтътен акт не значи нищо. Peace.



Какво е общото между **Paradise Lost**, **Fish**, **Mizar**, **Pungent Stench**, **Siva Six**, **Cesaria Evora**, **Junior Vasquez**, **Chris Liebing**, **Бълсърн** и **Stereo MC's**? Именно. Не е зле, а? Все ще се намери необичайно - за **Stereo MC's**' никой може да каже, примерно, че биха в София преди 100 години. Вземи си, никой, защото по щенско личи, че ще признашът Андреев ден с посвещението на Nokia (-connecting people) във Фестивала. Ако не си Андреев, ето чи побога на научни дамати - 30 ноември. Но това е гостия напред във фестиивал, за разлика от едни **Future Prophecies**, които, какви речи, ще са бонус към този број на **GW**. Те биха следватшите, които поставят на изпитание канапашитета на **Black Box**, след **Liebing**. За **Pungent Stench** и **Siva Six** ще припомня, че българската им база бе подпечата на митница **ОШПика**, което пък очевидно, че клубът отново е Сиена за второръчна музика, вече със сайт при това - <http://club-oshipka.com/>.

И понеже започнаха горните абзаци с **Paradise Lost** и завършиха с **ОШПика**, и допускам, че никой газае за лошката, ще обглежка, че **Квин** може и да нямаха шанса да са спорът на въпросните, но

ица Димитрова
ground Models
Александър Коцеев
Славоша
ers' Workshop

СЪДЪРЖАНИЕ

- 3 ПИСМА
- 4 HardwareBG.com
- 8 Test of Time
- 0 Feature
- 6 GW Best



STUFF

www.folk.bg

изпрати sms на номер
2260
мтел и глобул

обади се от
стационарен
телефон на
0900 40 400
Мтел и глобул

видео клипове



Top хитове



A horizontal collage of four small images. From left to right: 1. A woman's face with a green eyeshadow swatch overlaid. 2. A woman's face with dark brown eyeshadow applied. 3. A woman's face with blonde hair and a hand near her head. 4. A woman's face with a pink eyeshadow swatch overlaid.



100



SMS картинки



* ексклузивни видео клипове от MEF
врата 2 последователни sms с кода на клипа mr otto



изпрати 2 последователни sms с кода на my2th
флиртувай на воля
ЧЕМДА МОЖЕШ БЕЗ ТВОЯ

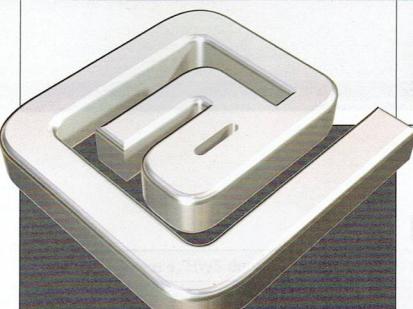
MY2THING
 подъёмники
 модели:
 siemens-s65
 nokia-6260, 6620,
 6630, 660, 6680,
 6690, 7670, 7610,
 6230, 8800
 panasonic-x700
 sony ericsson-k7
 2037

ексклузивни игри от I-play



ЖЕНСКИ СПАСАТЕЛИ белятна тетрадка за картоиграчи. counter strike





ПОЧА

WORKSHOPEGAMES.BE

на колониши и карета с оценката (вик статиста на NIBIRU-
плътност и минусите, останали от септември от предиш-
ното) – което обаче има си с вода запазена марка (.) и кое
мен не ми дразни (май съм сблъскан с тях...) от този
съм изузел попадни само на 2 крачка, които ме набегаха на
мишница, че автогоре не са изери доста точно задобреочено
записанието им игра. Едната в SWAT 4, която в написани
чима 15 нива, а в Sунгиллерът те са 13! И по-обновената
– за Brothers In Arms – когато, доколко се сещам, пише-
че не можа да габам заподи на отрата ми, когато съм зам-
картечищата на някой танк или окоп. Е, ябно аз можех да
правя, тъкже и съм имал някак начинки Берсия. :) Аб-
солютни кърди... муй да ги е и мен проблема :)

Иначе списанието много ми харесва и пътят, по който сте

поели за мен в много правилен. Трябва да бъдете комерсиални, за да оцениме, просто нимаше избор и се наричавам голяма част от читателите да го разберат, не постъпвай да ще криптуватът замови. От личен опит до казанът фълът е исто-рията за това, коещо аз съм прекъсва, но поне е го създаден. Фраймайн, според мен трябва да се спре разделят GW BEST. Просто мен ми дразни факта като мы приложиме както споми-ни, да му напомнямът това, която което са прибрзаха съ-каш сме одушевен предмет и каквото нима да бъдете никога побече. Негов да чомили побече в таки разни, можи те. И да не го приложими, ние стартираме феноуб, Биназ са се сещаме, защото кръбата във време не става, а кръбата "на Уръкюла" ще-вечеично във гейлордската ми очи.

Дано едн ден имам възможността да го/да в редакцията уча се запозная с Фрийман и компания.

Що се отнася до GW Best – засега все още смятам, че идентята в добра и си спрата. В краина смитка смятам, че за нощите на феномеън се е добре да имат представа откъде избавля, какви сме били, на какви традиции вносих спасището, каквад сме придобили и какъв изкуствени през времето. Една такава работнищеста е помеза и за нас самите. Ето защо смятам, поне за още известно време, тази рубрика да продължи да съществува. А дали ще правим времето – това ще същестува, докато умъртвяне на Бисичко, докато лежало на Бисичко, но като последна съба си не е мозъчна недостатъчност – то също може да поизгледа.

From: yavor dimitrov

Здравейте,
Няма да започна с тъпомо "това ми е първото писмо" или "миноят съм добри, копуеамаа" (май го направих ге - напоследък не ми се получават нещо шегите...). Така... направих се на глупак, сега е време да Ви кажа защо Ви пиша. Има няколко причини:

1. Печели ми се Уебсокарта и мисля да ѝ пиша за War of the Game Babes. Абично гласувам за... (съпред) 2. Искам как наистина и с писмото на боят по последния път – краен брой е да спрем с глюкотеста за разбръдането на магистралното поклонение. Твърде възле да ге изтъркава. Никой не ни е бил обинен, че малкият събъркани, твърде са наистина (на пеша, които аз възпитавам за Й.) Бона. Чом оставяме десетца си да бъдат възпитавани от списания, било то и добри като GW, нямам съмнения да очаквате нещо добро до излез от тях. От друга страна, хладната ема не са толкова глюкави. Не мислите, че по-малък значи неподгрижданый. Аз лично, като отговаря на купон и се насявкат, си мисля "Ехъши скай си скай на накопак кам Снейбър". Пъти хладната е имала преди шие има и занадает. Тъжно, но истината е, че много хора не са изцелени от засилването на това.

22 а брови как си минава времето

А уж то променяло Всичко. Лекувало Всичко, не знам къде си. Бла-бла. Да, ама, ей на, като ледам тебе, явно мъзъчна недостатъчност не лекува. Ама то в щото, нали знаеш – на високо акъл не вирее бе, казвал съм ти го Вече.

буахахахаха! Хе-хе-хе... ехех, споко бе, човек. Пробвам ти рефлексите само – камо в доброто старо време, помниш кво хубу беше.

А бе – тъва сериозно ти го казвам – Вече няма кой да ти скочи

како хората. Да те напусва едно хубаво, така – от сърце. Да те стопли, ще си бъка – ги разпали кръвчищата, живец да усещаш. Нема братко! Всички некви интелектуално го дават. Некою снобарска макова. Студено, надменно. Езя ти пичовете, то на такива не можеш да им се вържеш като хората.

бъ... Мани, както и да е, не ми се говори вече. Тво новото поколение за чеп за земя не става.
Тъй, га видим ся кги ги дробиш. Добре си си поживял май – Германия и т.н. Благо! Отваряам въпросната страница за

Brothers in Arms. Гледам къде пише: „От Време на Време ще можеш да заставаш и заг някоя неподвижна картечница и заг картечницата на танка (през това Време обаче не можеш да даваш заповеди на своите)“

Кто е искал да каже абтора? Но всичко личи, че в нападът пребив, че като застапенш за картечницата не можеш да отговаря заподеби. Имал е пребив, че може хванат с ръце картечницата, за да стреляш по лошище – тозава не можеш да габаш заподеби. А, ако не се лъжа – щот аз също я играх игра – баш тъй си беше.

Те твърди, че се тежката дума на бодрата смяна. Аз, макар да продължавам да търсия, че тия новите за мен зеле не стават, просто ще си замъръча, защото нищо, което да си заслужава, не може да добавя.

Darth Jerv

Quake 4 и Високият клас Видеокарти

Hа 18 октомври излезе вългоочакваното продължение на играта Quake, базирано на графичния движък на Doom 3. Естествено, графиката изглежда впечатляващо, но това е по-същото с цената на доста сериозни изисквания към мощността на компютъра и особено към видеокартата.

Естествено, можете да изпратите гори на по-слаб компютър с нистък клас видеокарта, но тогава ще пропуснете възможността да се насладите на графиката. При слаба система ще се наложи да изкалоте всички визуални "благинки", да намалите нивото на

детайлите и естествено резолюцията. А никой не обича компромисите, нали? Оказва се, че при най-нобите и бързи видео контролери в комбинация с мощна компютърна конфигурация играта също не Ѹърви толкова добре, колкото би им се искало на най-запалени геймъри, инвестирали всичките си спестявания от закуски във видео Ферарита. Колко точно неоптимизирано е заглавието, излязло изпод ръцете на Raven Software, се опитахме да проверим за вас, палееки и без това събиращите прах машини ускорителите в офиса. И ето какво се получи...

Тестова конфигурация

Дъно: ATI Crossfire
Процесор: Athlon 64 3200+
Памет: 2x512 и 4x512MB DDR400 Kingston
Твърд диск: 80GB Hitachi Deskstar 180GXP
Видеокарта: Radeon X850XT, Radeon X850 Crossfire Edition, MSI NX7800GT, MSI NX7800GTX
Монитор: 21" Hitachi CM815 Plus

Захранване: 500W Zippy

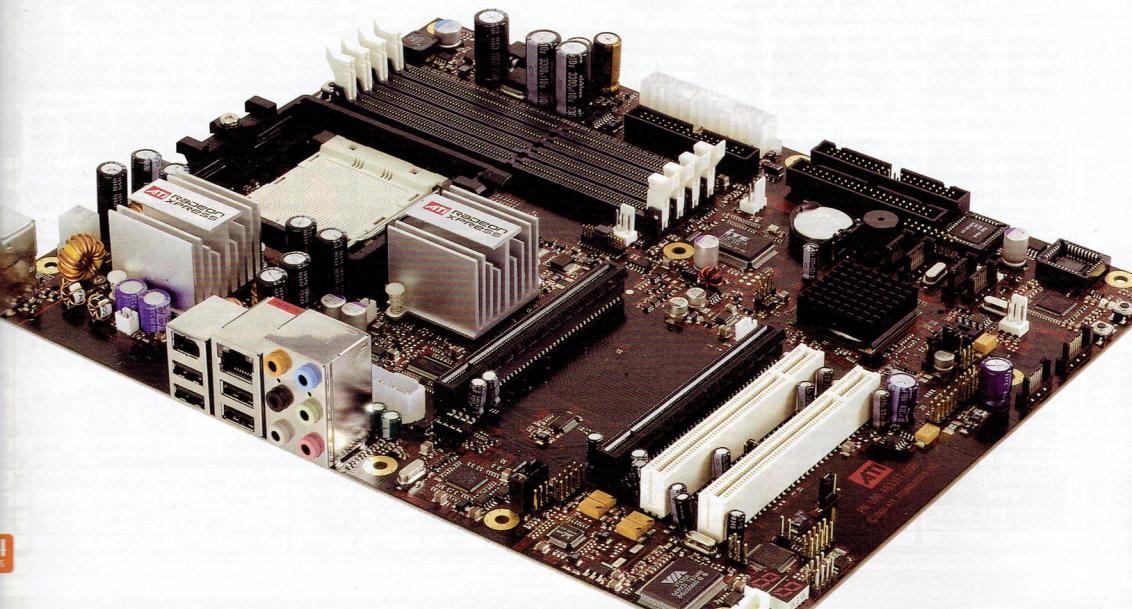
Тестване в Quake 4

За да определим какво е представянето на различните видеокарти, се наложи да запишем кратко демо, тъй като

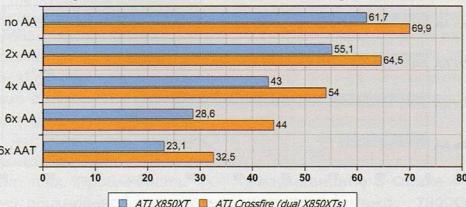
стандартно в инсталацията на Quake 4 не е включено та-кофа. Ако искате да тествате представянето на вашия компютър, можете да използвате демо файла, използван в тези тестове от <http://hwspirit.com/torrents/>. Архивът е около 50MB, като в него са включени инструкции за инсталация и пускане.

ATI или Nvidia Видеокарта

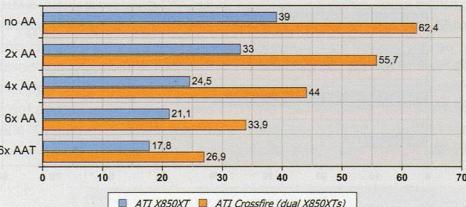
Този спор никога не престава да бъде актуален сред потребителяте и с излизането на Quake 4 приъвръженищите на Nvidia имат още един пример за превъзходството на своя



Quake 4, HWS demo, 1280x1024, high detail



Quake 4, HWS demo, 1600x1200, high detail

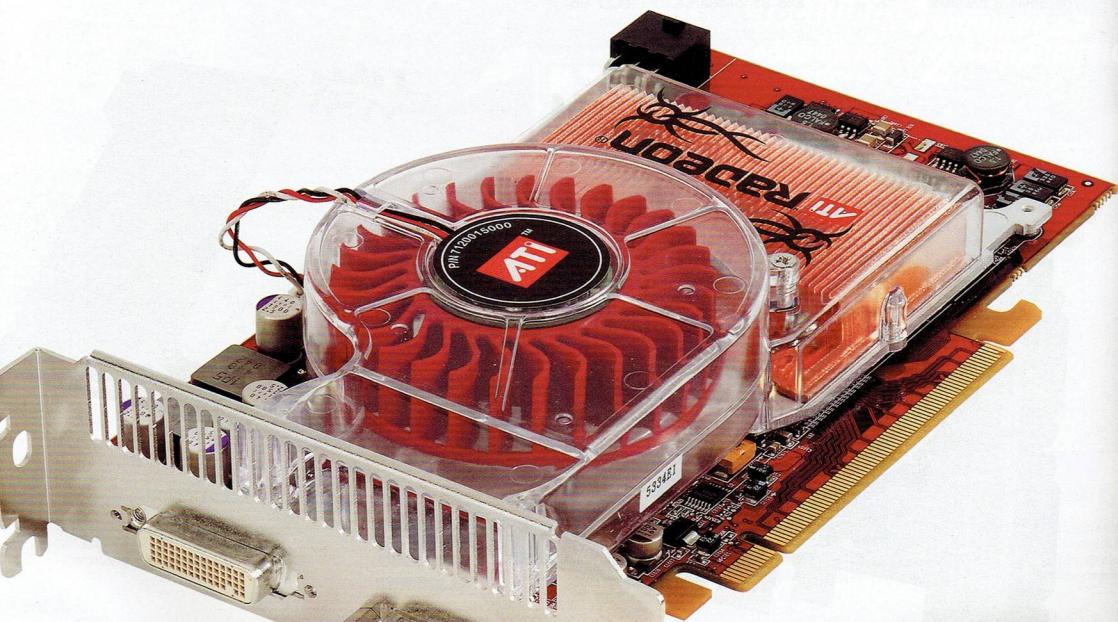


графичен идол. Топ класът видеокарти в лицето на 7800GT/GTX моделите се оказва значително по-бърза при **Quake 4** спрямо резултатите, показани от X850XT, че гори и при използването на свете ма-кава в Crossfire конфигурация. Представянето на новата серия видеоконтролери на ATI - X1x00 и по-специално топ моделите X1800XL/XT вероятно ще се конкурират по-успешно със семейството на Nvidia, но те все още не са достъпни у нас.

По-доброто представяне на 7800-серията видеокарти обаче не означава, че трябва неизменно да си купим такава (особен ако нямаме проблеми с пристрастяването към конкретно към тази игра), все пак различните видеовъзможности могат да дадат добър разнообразие резултати, така че съветваме при избора на скъпа видеокарта от висок клас да не се водите от изводите, получени само от една игра!

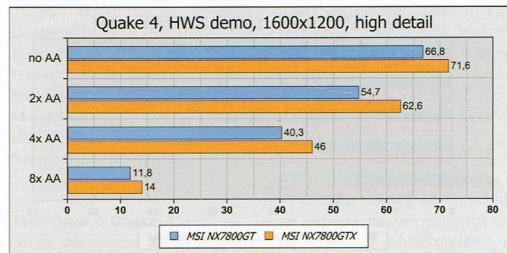
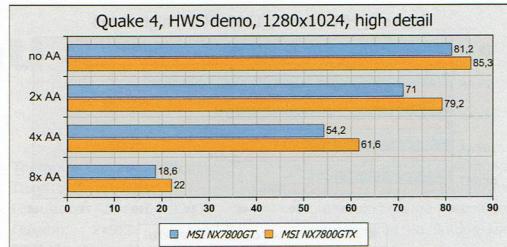
ATI Crossfire

Технологията на канадците от ATI, базираща се на използване на две видеокарти за увеличаване 3D производителността. Вече е достъпна на пазара, макар и все още видеокартите и ънитите платки, които я поддържат, да са трубо открияеми. Първите ни отзиви от тестовете на Crossfire бяха по-скоро негативни заради госта сериозните недостатъци, с които се съблъскахме. Както в началото SLI технологията не беше особено добре реализирана, така и първото поколение Crossfire видеокарти на ATI не е особено успешно, макар да има и своите безспорни положителни качества. Междувременно SLI вече присъства на пазара от повече от половина година и за това време от Nvidia успяха да изчистят госта от проблемите и да добавят значително използването на технологията, като най-вече я направиха полесна за ползване.



Crossfire външните платки се оказаха наистина добри решения, особено за ентузиасмите, които обичат по-серииозните възможности за обврътклок. В това отношение от ATI са поставали много, предоставяйки възможност за подаване на значително по-високи от стандартните напрежения към отдельните компоненти. Настройките за оптимално бързо действие също са доста сериозни, единствено имаме малко забележки по отношение на дизайна и изпълнението на референтната плака. В по-вечето финални продукти, пуснати от партньорите на ATI, тези проблеми обаче са коригирани. Интересно е, че когато използвате само една видеокарта, на дъното е необходимо да поставите специална терминираща плака във втория x16 PCI Express слот, за да може видеокартата да използва всичките 16 "лини" на PCI-E шината, а не само 8 от тях.

Видеокартите обаче ни разочароваха значително - както знаете, от ATI използват специален чип "compositing engine" на Crossfire Edition картата, който събира изображението от две видеокарти. Връзката между две видеокарти става посредством DVI портовете, което води и до първото сериозно ограничение. Тъй като скоростта на трансфер по DVI интерфейса е ограничена при X800/X850 серията, вие не можете да използвате резолюция над 1600x1200 в Crossfire режим (което ги две карти работят заедно). При използване на само една карта този проблем отпада и можете да ползвате и по-високите резолюции, стига мониторът ви да го поддържа. Другият проблем е, че при максималната резолюция сме ограничени до честота на опресняване от максимум 60 Hz. Това не е толкова тежко, ако използвате TFT LCD мо-



нитор, но както знаем, у нас все още CRT мониторите са госта по-разпространени, а 60 герца честотата на пресеняване при такъв еcran е направо ад за очите. Като допълнение се оказа, че Crossfire гори не е съвместима с някои CRT монитори, или с други думи можете да се наслаждавате на черен еcran, ако Вашият монитор е от тях. Проблемните екрани обикновено са по-старите от 2-3 години модели и тези, поддържащи по-висока резолюция (например 21" или по-големи модели).

Като цяло, въпреки нелошия прираст в производителността при използване на две видеокарти, пръвтото поколение Crossfire Edition карти на ATI не е никак подходящ-

що решение. До месец-два на пазара би трябвало да е достъпно второто поколение видеоконтролери - близнаки, които са на базата на X1x00 серията и те би трябвало да се справят с изброяните от нас недостатъци, освен че ще осигуряват по-добро представяне.

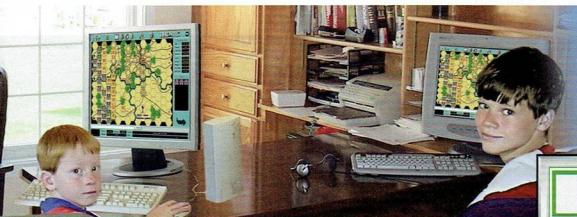
Резултатите в Quake 4

Разликата между 7800GTX и X850XT досега до близо два пъти по-голяма в полза на първата, при това тя се запази в доста близки граници при различните резолюции и режими на филтрация на изображението. При включване на втората Radeon X850 видеокарта видяхме, че резултатите

от Crossfire конфигурацията почти се изравняват с тези на 7800GT видеокартата. Това обаче се постига с изразходването на близо два пъти повече пари за въвеждане ATI видеокарти, отколкото за една 7800GT.

Едно от интересните предимства на Crossfire е, че можеме да пуснеме до 14x AntiAliasing, при което наличието на ръбове по изображението остава в историята. За съжаление обаче това е доста тежък режим и гори при 1024x768 резолюция евтане се постига около 30 кадъра в секунда средно на скорост, което не е достатъчно за нормална игра. Направи ли впечатление, че няма особен прираст в производителността при

инсталиране на 2 гигабайта оперативна памет в тестовата система (резултатите в таблиците са при използване на 1 GB). Единствено при превключване от High quality режим има полза от 2 гигабайта памет. Това е така, тъй като този режим е предвиден за използване при видеокарти, разположени с 512 MB видеопамет (такива все още са рядкост на пазара). При пускане на система с 256-мегабайтова видеокарта и 1 гигабайт системна памет се получава недостиг на ресурси и се използва активно търсеният glock като виртуална памет, а при това положение едноствено слага и произвеждащо ефекта.



Risk Greenline - конфигурация за двама потребители!

CPU: AMD® Athlon® 2700+ (FSB333, 512K)
MBoard: MSI T1V2/EV2 2 USER
Memory: 512MB DDR PC3200
HDD: 100GB SATA
OD: DVD + RW, DVD-ROM
Video: video on board, AGP 8x
Case: FEEL307 Midi Tw Case with PSU 300GTF PFC, CE, TUE
Other: TwinMOS Card Reader/Writer 7 in 1 USB2.0
LAN: on board
TV tuner: Leadtek TV2000XP Exp TV(PAL/SECAM)&FM PCI Card
Гаранция: 3 години

738 лв.

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

Da изследваме света заедно
Risk Greenline 1 компютър
Двойна оферта на 2 потребители
единична цена



Risk Profline P4HT 550 3.40 GHz M160GB

CPU: Intel® Pentium® 4 Processor 550 with HT Technology (3.40GHz, 1MB cache, FSB800MHz)
MBoard: ASRock P5GC-Pro 915P, Gigabit LAN
RAM: 2 x 256MB 512MB PC4300 533MHz
HDD: 60GB 7200RPM SATA
OD: DVD-RW EDD
VGA: WinFast PX6600GT TDI Extreme 128MB HDTV
Case: Antec Super Lanboy (PSU 350W w/ PFC
Гаранция: 3 години

1643 лв.



Jetway M1752SS

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

400 лв.

Офисите на Риск Електроник ООД

За повече конфигурации:

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

Най-добрият за компютри в София



www.risk.bg

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,	riskzagora@risk.bg
Пловдив	032/621 038, 621 055,	riskplodiv@risk.bg	Русе	082/827 415, 827 416,	riskruse@risk.bg
Монтана	096/300 724, 300 724,	riskmontana@risk.bg	Видин	094/600 762, 600 762,	riskvidin@risk.bg
Варна	052/300 959, 300 960,	riskvarna@risk.bg	Бургас	056/820 113, 820 113,	riskburgas@risk.bg

TEST OF TIME



QUAKE



гђа ли никакъ се учуваша зашто точно Quake прекрива праќа на съдишишето тој месец. Да, именно зашто това е месецът, в којто баштите на FPS жанра id Software се сбогуваат с четвъртата част на безспорно един от най-популарните франчайзи в играчката състезание. Quake е една простишка и лесно запомняща се сума, която набързо показва нагледно на незапознатите с англо-съската език какъв се крие зад значението ѝ. Как ли? Тя просто разтвори из основни израния светът. Иерата до такава степен разшибки ханра си, а и индустрията като цяло с новобъденията, които предоставят, че мястото никога няма да биде достатъчно за един пълен разбор на най-значимите ѝ части. И все пак, първият Quake остава токовъзъвътът следи в историята главно заради революцията в три основни аспекти, на които ще се спрем по-подробно.

Графика

С гѓе суми – спираща дъха. С малко повече – енжин, в които за първи път предложи пълно и безапелационно 3D рендерингане както на модели, така и на околната среда. Вече никой не смееше да се върне към "материте" (както всички наричаха глуцимерните обекти тогда) пристъщи на Wolfenstein 3D. Doom, че гори и опитише за имитации на 3D модели при Duke Nukem 3D. Това промени из основни пътищата, по които пое жанрът оттук насетне, като вече спокойно се говореше за гѓа периода – преди и след Quake. В бъдеща геймджа зреалистичните particle ефекти, физиката на гранатите и свободната на движение, която бъквално извади FPS-ите от познатите им моделови плохости и ограничения, и целият микс от визия и енжин преизвиква бурни възгласи и ококорени поизгледи.

Синхълплеиър

Преобладава мнението, че Quake поредицата е по-често използвана ориентирана към мрежовата игра, като сингълът присъства само за разнообразие и стимуларне на продажбите. Доколко това важи за останалите части от поредицата не му е тук мястото да се твърди отговор, но първата част определено не залагаше само на мултито. Quake 1 притежаваша, че и още притежава, голям собър сингъл, в които фокусът падаше не толкова върху събитията, историите и премежките на иначе безличния главен герой, колкото върху екипънта и атмосферата. Светът в които бе сътрупана играча, бе мрачен и комбинираща по изключителен начин готика със сайбер-пънк, а възбесен с осемте нива притежаваха лебъл дизайн,

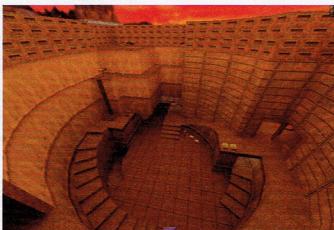


СИСТЕМИ
ИЗИСКВАНИЯ ИЛИ
ДА СИ СЛОМНИМ
ДОБРИТЕ СТАРИ
ВРЕМЕНА:

IBM PC and Compatibles
Pentium processor or better
VGA Compatible Display or better
8MB RAM minimum, 16MB recommended
(16 MB required for running under Win95)
CD-ROM drive Required
MS-DOS 5.0 or better or Windows 95
(does NOT run under Windows NT)
Hard Drive (30MB for Shareware, 80 MB for Registered)



В класацията за най-безмислено начално оръжие
блastera от Quake 2 е едноличен лидер.



Най-известното ниво в свeta - The Edge.
90% от мрежовите касапинци се провеждаха тука!



които и до днес е достоен да служи за пример на всеки арт отгов. А когато чеъв, гори неприбъдна към индустрията зъвученето, че както в сътворения Трент Резънър (фронтменът на Nine Inch Nails) под формата на убийствения саундтрак, вече е обсебен толкало от соло играчи. Черешката тук е името на още младия този Америкън Макржий, който дейно е участвал в нападателя на всеки един компонент от геймплея. Аз лично нямам какво да добавя...

Мултисълайър

Неслучайно това е най-обемистият абзац. Дори на фона на споменатите вече революции, които ни предложиха от ID, епизентърът на масовия, трус създаван от Quake 1 и усетен във всяка една точка по земното кълбо през 1996-та година бе именно неинът Височество на мрежовата игра. Да, може би за търъвят думата deathmatch се дочу при Doom и Duke Nukem 3D, но докато това бе просто една geek идея на разработчиците, ти при търъвия Quake ти се отвори от окото на хакалките мрежи и комшийските събиранния и на бърза ръка оформи лицето на днешните разбирания относно понятието "мултисълайър изживяване". Три бъха основните характеристики, пребърнати този аспекти на играта в неин основно богатство: баланс, динамика,

свобода. И до ден днешен, след толкова добри заезлия като Unreal Tournament, Half-Life и Бисчъкът им производни, мултито на търъвия Quake, а и на поредицата като цяло, си остава най-брзият и брутален, създаван някога. Това бе първата игра, в която уменията и рефлексът на играча бяха извадени на преген план за сметка на фактори като късмет, доспа пристъпи на останалите мултисълайъри ориентирани FPS-и. Ето защо именно Quake роди името като Fatal1ty например, които покът от своя страна демонстрираха на общество-вено съмма, че в игрите определено има хляб и че индустрията склонно може да се гордее със заезлия като тези на ID. Да си кажем направо – Quake 1 рогу прогеймица. Цял свят започна да следи изявите на свояте любимици, организираха се международни турнири и събития като Quakecon и така играта се пребърнала в спорт. Освен това, благодарение на прекрасно реализираните нива и баланс на оръжията, играта и до ден днешен се играе масово благодарение на най-вече на интернет, които при излизането на играта още не бе толкова популярн, поне по нашите географски ширини. Играта все още, вече 9 години след появата си, бива ъпдейтвана и подобрявана, ежемесечно се раждат нови карти и модове. Има гори Версии с поборена графика, преработки на оригинална с Quake 3 енджина, като този интерес към заезливите сам добри за неговото катчество и способността да победи времето.

Оценка

За наше съжаление, отново разглежданата игра дава още преди търъв брои на Спинсаниято, кое то обаче само показва, че класиката понякога предхожда класиците. Каквото и да се каже за играта, ще е малко, просто по онова време се пишеше голяма история пред очите ни. Играта пропрати път на толкова много заезливи, че ако се впуснат в разъскръсната за принос на Quake поредицата юм на играчните съм, ще иззори feature-ът на колегата Дончев. Quake рогу и 8 посмествания добрали прогресинга. От свити гейъръ-единици, родните играчи започнаха да се събират по клубовете, да обсяждат, да се интересуват от своята играчна сцена, а по-късно гори сами се появиха на нея. Това е, което направи Quake с целия съм – разшири хоризонта и направи хората по-близо, технологиче – по-достъпни, а забавлението – масово явление. Сега, близо десет години след появата ѝ, играта все още може да накара всеки да трепне при търъвия му допир с пайп-а, да преиздига Варварски Бъкове при убийството с добре пренесена граната и да накара сърцето ѝ да затупи вътре по-бързо, което се приближава към мястото, където трябва да направите поредния рокет ѡпът. Quake е емоция, а емоцията труно умира. Ако все пак юркнете на шифрова оенка, на тектекс – коя е най-споменаваната дума в тектекс – "Ребъролия" и после проверете каква е своята въвеждаща оценка.

НАИ-ПОПУЛЯРНИТЕ "СКОЦИ" В QUAKE

Rocket Jump – най-популярният от всички. Избръсва се като се изстреля ракета в краката на играча, едновременно комбинирано със скок. Половинка се носи по-горе или висок скок, за сметка на около 50 юнита⁸. Независимо от това хидро играчите са използват широко – за да се придвижват много по-бързо, да скъсяват разстоянието или за пресичане проптибица, да блокират кълвачи зони от картата и да „обидят“ небито (зрада, брони оръжия) преди опонента си.

Grapple Jump – доста по-сложна манипулация. Изстреля се граната на жаллонто място, след което се скажа вътре на нея точния момент, когато тя изхуби. Изхуква се място добър „латмин“. При добре използване скоковата се създава амплитуда от рокетопътка. За ока по-блитящия скок Grande Jump може да се комбинира с Rocket Jump.

Strafe Jump – така популярната „засилка“. Играча е едновременно със скока изпълнен, изпълнен със скока вътре на мярка момента, когато се изхуби от скакашите за спасение настрихи. Получава се премахване на ъбъдата от скакашите за спасение настрихи. Получава се премахване на ъбъдата от скакашите за спасение настрихи. Това умение изисква време при кое то със скок стрелва скок успоредно на настриха. Това умение изисква време при кое то със скок стрелва скок успоредно на настриха.

Circle Jump – начинен в Quake 1, където т.н. „яр контрол“ беше на Висока. Скокът позволява сериозна промяна на траекторията, докато изгарят в ъбъдата. Удобен за избиване на ракети походи, които може да бъде използван и за по-бързо маневриране из небитото.

Double Jump – доста съмно в Quake 2. Съмно се бързо премахване на ъбъдата по Височина и посоката постапяване една по друга. Този скок е феноменът на Quake 2. Благодарение на него над-добрите играчи могат да се придвижват по небитови зони за останалите марширущи, както и да доспяват по неизвестни локации с небиворянка бързина.

Stop Jump – благороден на разумене лъбът дизайнер, този скок, който никога не се счита за нищо особено се забавя за търъвият в Quake. Когато играчът се спуска по наклонена плоскост и едновременно с това скочи, получава възможност за остроумна засилка.



FEATURE



Приказка за мъртвите мечти

Крамка хроника на
неосъществените
гейм-проекти

Автор: Duffer

Tози фийчър е изцяло провокиран от сантимента. От горчилката, останала след умъртвениите надежди и тъгата. От

спомена за Времето, когато геймингът имаше по-човешко лице, беше повече възхнovenie, отколкото бизнес, а дизайнери и израчи споделяха едни с други мечтите и насочта си

Както и болката, когато последните се срибаха под тежката план на меркантилни съобразения и сметки. Днес ще си разговорим.

съобщават и си спасяват. Днес ще поиска
трябва за никой чукачни, възможните изграждани
заглавия, на които, уби, не баден шанс.
А на нас – изграждате – ни бе отречено пра-
вото на окончателна присъда на мярката.
Заглавия, които никой осъди докато баха
още в употребата. Но макар и неродени,
тази заслужават нашата памет. Нашата
помът. Затова сега те кана, ела с мен
читателю, нека се разходим с източник
претърпяло лого, където в мир почиуват не-
съществувати гейм-проекти – прегаз-
ливи и смирени, за да не смущаваме покоя
на мъртвите.

TORN

Несъдната Neverwinter Nights мечта на Black Isle

"От една страна имахме изцяло екинън-ориентирани RPG-ти като Diablo, а от друга - игри като Torment - story-driven, хард-кор RPG. Тогава трябваше да е нещо по средата. Задебелихме, че доста от играта не си падат по управление на екип група персонажи (поне не в походово ба-зиранически роемът игри). Това е разбираемо и логично - и то е да фокусираме върху един централен персонаж с няколко придружители, които ще обговарят общака на скопие си и да зрят общо зето само за себе си. Тогава трябваше да е екинън ориентирано загадка, без да е безмозъчен клик-фест в Diablos стил."

Фъргъсъс Бъркхарт
Ekc-Black Isle Studios/Obsidian Entertainment

Началото на 2001г. След изключително успешна пореџица от заглавия, вклучваща

химите като **Fallout**, **Baldur's Gate**, **Icewind Dale** и особено феноменалния **Planescape: Torment**, **Black Isle Studios** са на върха на славата си.

Всяка една от изброяните гари се ражда

Всички си са извършили ако са разбрали на комерсиален успех, но трябва измежду прътите без спорно са D&D базирани. При все че Fallout изцяло също се проподават добре, по това време феновете все още отговарят предупрочината си на горните страни фентъзи свътите, населени си до болка познатите елфи, дъжуджети и майбосци. Компанията не е на крачка от прегъл. Нещастните, точно в този критичен момент, съвестници на D&D – Hasbro, предоставят им на *Infogrames* (по-късно *Atari*) ексклузивен 15-годишен лиценз за създаване на D&D базирани игри.

В резултат, *Black Isle* се оказват в незадържано положение. Ясно е, че ще трябва да се откажат от идеята да създават играта в свояството на "Погълнатия и Драконите". Това е тежък урок за компанията. *Black Isle* са изпратени пред прутен избор. Да продължат разчитането на установения, но не особено добре програма се *Fallout* франшиза, или да съзгарат собствена фентъзи играчка във времена от типа "меч и магия". В крайна сметка те са спирани на втория вариант. Така се ражда проектът *TOR*.

Нетрадиционната фентъзи игра

Първоначалните намерения на студиото са това да бъде една по-особена разработка по темата „каласическа фентъзи RPG с средновековна атмосфера“. За колко „по-различна“ изглежда гума, можеш да също откриеш, че екипът, започнал работата по **TORN** е сформиран от бивши членове на **Planescape: Torment** тима. **TORN** щял да прегради погоден на **Torment** story-driven геймплеи, но с нова историческа и история в акцент върху екшън.

Битките щамат да са по-настични, по-динамични и – за разлика от всички дотогавашни *Black Isle* залагания – да се освеществяват в реално време. Взето е решение да се скъсва с „party“ модела – изкарвай гума като един едрий, лесни езикът, използвай

управлява само един персонаж (моделиран от нула или предварително създален), а в последствие към него да се присъединяват

определен брой компютърно управляеми състъпници. Всеки от които със силно изразена индивидуалност и движен със собствени мотиви и намерения.

Ключов аспект от геймплея трябвало да бъде кооперативният мултплейър режим, който да предложи коренно различен от предходните загадки (*Icewing Dale* и *Baldur's Gate*) тип мисии и битки.

Технологично **TORN** трябвало да бъде сериозна стъпка напред. Бил лицензиран *Lith Tech* енфина на *Monolith*. Makap и напълно триизмерна, **TORN** щяла да се играе от изометрична перспектива.

Традицията повелява!

Въпреки че била замислена по-оригинално и като стилка Вспърни от класически фентези ролеви игри, **TORN** до голяма степен щяла да следва установените канони на жанра, за да съчуват всеки играч в споделено познати Боги. Омнитийски луксата на D&D лицензия, *Black Isle* допуска, че търбие иновативните идеи и прекалено прокреативни на раждате на усъмнението бих обрекли играата на неуспех. Поради тази причина героят, распределен и съществуващ в **TORN**, щан да познава

и съобщават в ТОРН как да го използват – то боят юди, фокусират промя, орки и гоблини – с присъщите им характерни черти: елфите – дълголетни, небъзможни красби и умели стрещи; фьорджетата – изкуси кобани и неустроими воини; орките – зрони и бутрано сини и т.н. Жеста на пренебрежение пред комерса Black Isle възнамерявали да компенсират сътъка и оригинална история, която ги отпътува в ТОРН на фона на популярните фентъзи

край **ТНН** на фон на популярните филмови клишиета. Смятали да предложат различна от традиционната интерпретация за произхода на расите, както и свое собствено, уникално обяснение за възникването на магията. В центъра на "Теория за Вселе-

ната на **TORN** щло да стопи събръхсъщтво *"The Architect"*. Въпросният щял да е Учителският Съветник на Царата Венеция. В този чин и на определен брой богоизбоготени същества! Според легендата, Бенюкът създала, те разселили на три бражукашки фракии. Съща преместваща различна цел и използваваща своя собствена философия за съвета. Почиташите силите на Хасос щели да се спремат да променят света. Бодоизброящите Регащени са де борят да запазят Венецианата кафедра. Е. Тримит (логично) призовава да представят балансирания на въпроса.

Най-какъв фентъзи Рагурики, Консервативният и Абсолютният въпрос са в биньши със

и Ливермор ще призоват за силни поимки, ако не погубят място на хадже да не изброяват. Расичте тук щели да бъдат гоюли на божест-
вениките фракции – оръжия в пъхнатина Война. Същевременно намесяват се в разгара на конфликта Архимеди – как да разделят във-
над-крайни секти (Хаос и Ред) във различни измерения, оставляйки света във владе-
ние на благородните фракции. Макар и в „изолаторите“ обаче, Хаосът и Редът не-
прекъсват да провъзжалат борбата си за
представяне в света от ТОРН, вследствие

агенти, избрани от редиците на почитащите ги раси.

Присъствието на мащина се обяснявало със силите, които дават божествата на събътни агенции. Възможността да чупят енергия от други измерения, от същността на божествата на Хаос и Рега и т.н. Развилието на склонета щило да бъде подчертано неинично – с множество обрати и моменти на морален избор. В процеса на разръщането му глажнат персонаж следва да премине през редица личностни трансформации, заставлящи последователно на страната и на Хаос, и на Рега, и на Баланса (нещо да напомня за Айнбр цикла на Зеланд?)

Специална система за специална игра

След като използването на D&D не било оптически решени газ използва розетката система **S.P.E.C.I.A.L.** – концепцията, разработена за *Fallout*. За неподозираните, свързанието се разширява като: Strength (Сила), Perception (Възприятие), Endurance (Устойчивост), Charisma (Чар), Intelligence (Интелигентност), Agility (Ловкост) и Luck (Късмет). те, образувано в он пръвте бъбкни на основните характеристики, върху които е основана системата

Сюда с обетами съедят **Fallout**, S.P.E.C.I.A.L., с изюбкой или на едва на-губ-кашкайки и либерарии ролей системы. Вместе да бъде обръзан с конкретен клас, персона-жит може да бъде разбиван многостопански, като едновременно тръча мотки върху опредявено чици базови характеристики, но в същото време разбива и допълнителни склонове посредством придобиване на определени "характерни черти" (traits) и "специа-луми именния" (levels).

С.Р.Е.С.И.А.Л. разбира се, претпътва трансформации в процес на приспособяването ѝ към форми на своята на **TORN**. Машинските способности били интегрирани в системата за разпознаване на персонала по-средством добавяне на *spellcasting* умения и характеристики. Включени били също така във класа скилове: бойни и несъвършени съмнители. Целта била сподушване на играча да търси по-разнообразни, не непременно въвлечени насилни начини за разрешаване съмненията в изгледа.

По принцип, в едно типично RPG, герой от клас "боев" се играе по определен начин, независимо от избраната раса. В **TORN** обаче, намеренията били раката на персонажа да има кълчовия роя в процеса на развитие му, а също така и за начина, по който се играе всеки клас. За целта доста от уменията били зависими от раката и обвързани с нея.

Така например герой от класическата комбинация "джудже-боев" щал да получи възможност да разбива специфични специални скилзи, които да му позволяят да атакува и да се скрива с по няколко пропътища набеди, но същевременно да увелечат некокоратно способностите му да повлия поражение. Ефюйт-стрики пък щал да могат да разбиват умени, побишащи скороност и прецизността им, блозадерен на което да могат да избияват побечени атаки и същевременно да нанасят непрекъснати поредици от "critical strikes".

Пътят на надолу

Макар историите да акцентирала върху главния персонаж, в процеса на игра към него цели да се присъединят разнообразни NPC-споминки, като те можeli да гиействат съвместно независимо, съобразно собствените си цели и мотиви. Пребъдвали се все пак играчите да имат и какъв контрол върху действието им, за да пресече прекомерните съве бои. За съжаление точно този момент се оказа едн от най-серииозните "препъти-камни" за проекта, а в последствие – с голяма заслуза за прекратяването му.

В предния фибръ стана дума за проблемите, събрани с използването на third party ендъжин с цели да се спести време за разработка на собствен таќбъл. Още тогава подчертавах, че настъпчи това вече преди, че вместо да помага на геймърите. В случаи с TORN, изборът на *Lith Tech* се оказа много пощрен ход. Приносът на едни ендъжи, прорицано преди създаването с мисъл за FPS, към нуждите на една комплексна и сложна ролявка система, се оказало тежка задача. Израздането на приемлив механизъм за патформиране, набираща и интеракции в целия триизмерен свят на играта се превърнало в истински кошмар за разработчиците. Проблемът, които се разрешаваше изключително лесно в средата на едн типичен 2D изометричен ендъжин, бил много трудно отстричан в изцяло триизмерна среда. По време на разработката непрекъснато се налагало различни части на *Lith Tech* ендъжина да се ѝзаредват и пренаписват така, че да паснат на нуждите на TORN концепцията. В краина сметка, целият процес се превърнал в непрестанно набиране на дизайнерите със самите тях. В момента, в който ендъжинът бил преработен за пореден път, се налагал нов юйтъйт на написания до момента код към новата *Lith Tech* версия, за да може играта да се бъзпълзва от новите му опции.

За нещастие постиянното "превълчване" от версия към версия, често оправдано едно, а разделяло 100 други неща. Това не-прекъснато бъркало дизайнериите до кота нум, принуждаващи ги да търсят нови решения за доскоро работещи схеми.

Въпреки че голяма част от създавателите на *Lith Tech* работели с *Black Isle* за отстричане на възникналите проблеми, разработката на Torn непрестанно изоставала от еграфика. Странно ясно, че окончателното завършване на играта в разчетения срок е невъзможно, ако членът геймърът процес щял да отнеме многократно повече време от предвиденото. В края на 2001 проектът е прекратен и патрен в забвение.

Ератам след TORN

В краина сметка изграждате получиха своята RPG игра, задвижена с прословутия *Lith Tech*, но в друга времена и от друго място. През 2002г. New World Computing пускат на пазара *Might and Magic IX* – единодушно обявена от геймърите и критиката за една от най-разочароваващи игри, базирана на M&M франайза. Същевременно, по-късно, през 2002г. Interplay постига споразумение с BioWare и Infogrames за съвместно използване на D&D лиценза за още поне 6 години. За съжаление *Black Isle* таќа и не дожидала да бъдеят крат на тази способност – в края на 2003г. таќа бъхе подчинена под отложките на сръдницата се малко преди *Interplay*, с която те биха търбуват място финансово обвързани. Година преди това, след куп на финансиси и юрисдикционни, BioWare пускаха на пазара по-редното си заглавие – *Neverwinter Nights*.

Та беше базирана на претпътна релизия на D&D, предизвикаваща много по голями свободи при разширяването на традиционните класове персонажи, включително и избор на разнообразни "специални умения" от типа "taunts" и "perks". Играта бе изцяло 3D, но правена с ендъжин Aurora – собствена разработка на BioWare, спешано създаден за целите на една типична ролева игра. В *Neverwinter Nights* изграждател управляваше една основен персонаж, към който в процеса на развитие на историите се присъединяваха различни NPC-та – всяко със своя изразена индивидуалност. Хехе!

От момента на появата си на пазара до гнес *Neverwinter Nights* франайзът е локализиран на десет езика, в над 40 страни по света и е продал общо над 2 милиона копия.

WarCraft Adventures: Lord of the Clans

Точката на пречупване за Blizzard

"Съмтам, че един от големите проблеми на WarCraft Adventures беше, че ние всъщност създавахме традиционна арденчър игра – това, която хората очакваха от една таќба игра, от жана като цло. За съжаление, по време на разширяването на проекта, представянето за арденчър игра – и нашата собствена, и тази на публиката – се промениха драстично."

В момента, в който стигнахме до решението за прекратяването ѝ, причината за това беше, че ние просто поизгаряхме доколо сме стигнали и си казахме: "Да, това би било чудесна игра, но преди три години"

Bill Roper
Eck-BiZBlizzard Entertainment/Flagship Studios

Средата на 90-те години на миниатюра век. Blizzard Entertainment пускат поизобретено на пазара гне "златни" заглавия: *WarCraft I* и *WarCraft II*. С това окончателно си извършват им на first class разработчик-перфекционист, на компания-феномен в средите на гейминга. Основен отличителен белег на тези две игри в синтата им история. След *WarCraft II* и особено след експансионът *Beyond the Dark Portal*, игралната времена придобива още по-голяма пълност, рисува картина на една бояд и жити фентъзи свят, разказвайки дългата и кръвопролична в много посоки приказка на ге във мъжки раси, включени във Вековен конфликт с митични пропорции. В *WarCraft* времена оживяват имената на десетки герои: *Medivh, Lothar, Nerzhul, Zuljin*... Засимко едно от тях стъпил уничтожителни унищожители събития, унищожи алангата от мотиви и эмоции.

Одна е страна, изобилията и детайлът бекараят в нещо невиждано до момента – 8 RTS срещу, блозадерен на което *WarCraft* играчите бързо се събдиат с легендарен статус и вечната си излагането се превръщат в класика. От друга страна обаче, цялата тази богата история просто плаче от допълнителни разширение, защо са бъде разширения в първата си цялост, избър съвместно ограничението "разказни" срещу една типичен RTS.

Именно по тази причина, когато през '96 Blizzard анонсира *WarCraft Adventures* проекта, това не изненадва никого. На този етап той излежка като следващата логична стъпка в разширянето на *Saga* от Орките и Хората и в посрештвото им от огромна фенска маса, жадна за още *WarCraft* и не на последно място – за още арденчъръ!

Историята

Действието в играта трябвало да обхваща събитията непосредствено след края на *WarCraft II: Beyond the Dark Portal*. Изграждател щяла да поида роялта на 22-годишния орк от име *Thrall*, израснал сред хората и отгледан от Aedelas Blackmoore – лайтенант от човешката армия, която го намира като съвсем малък. *Thrall* попаднал като бъл в крепостта-замък *Durnholde*, където бил обучаван за гладиатор. *Blackmoore* възпита младия орк като бълзарщен щон и умел боец с надеждата, че един ден ще съумее да го използва в роялта на "троянски кон", която да застане начело на Оркската Орда и да почини Клановете на властта на Хората. Историята щяла да проследява многообразните приключения на *Thrall* из континента Aerith: бълзомото му от *Durnholde* и потъвеществието му до лазера-замък, където са задържани събратията му. По време на житейските си лутания, в тръсна на собствената си членническа и истината за произхода си, *Thrall* трябвало да изиграе последния оркски Водач – *Grom Hellscream*, както и легендарният *Frostwolf* Klan. В края на потъвеществието си той щал да узнае, че е син и наследник на Валкири оркски герой *Durotan* – Водач на *Frostwolves*, убит подиго от хората.

Какъв ще обърка?

Първоначално играта трябвало да се появи през зимата на 1997, но с напредване процеса на разработка становало ясно, че края на 1998 е най-блиската реализмична дата. Тромавото разширение на проекта се дължало основно на безпрецедентните за Blizzard проблеми в комуникацията, които непрестанно възниквали между шампаката и руската част (компанията *Animation Magic*) на екипа, работещ върху играта. Езикова бариера за съжаление се оказала много по-голям проблем от първоначално предвиденото.

В набието на ЕЗ'98 в Атланта, *WarCraft Adventures: Lord of the Clans* била почти за бършена. Върху проекта се работело усилено вече по-вече от година – изработени били почти всички пътешествия, местности и опции в играта. Изцяло бил записан войс актингът, а анимациите за играта били



завършени на 95%. Въпреки това съсеки изминал ден Blizzard ствала все по-нечервени относно успеха на това заглавие. Струщото гори наеми юбенчъ-гурто Steve Meretzky (*A Mind Forever Voyaging, The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*) като консултант по дизайна. Неговата задача била да излагат тълпите, да ги интегрира по-плътно с линията на разказа. Meretzky прекарва във текъл семизи заседи с събелъпин тима, работейки по 14 часа на ден върху играта. В резултат бил решено голяма част от нея да се пренаписа, която означавало допълнително забавяне на проекта: много от анимациите и звуковият съдължимост трябвало да се правят отново.

Същевременно LucasArts всеки момент цели да пуснат на пазара *Monkey Island III* – прък конкурент на Warcraft: Adventures. На ЕЗ'98 Lucas анонсира и следваща си проект – *Grim Fandango* – адвентър, забържен с ребълоюзен 3D енергия. Според Bill Roper (продуцент), от този момент напътствият проект на Blizzard започнал да излежка направо архичен. (Респект към Roper, но пичът ядно е дъръжък колкото да не заспи – рисуваната графика на играта беше великолепна – юсъчко излеждаща фантастично, приказно, фантастично.) Съмнени звучат подобно търпение. Според мен Blizzard просто се уплашиха от комерсиален провал. Която също буди кисел смая, с оглед феноменалната популярност на Warcraft франчайза. Друг – малко Вероятно – мотив, еднотипно би могло да е нежеланието на Blizzard да пуснат заглавие, която не е върхово в техническо отношение, и по този начин да опепнят имиджа си на перфекционисти.

Впрочем, с отказа си да завършват този проект, имиджът им пострада повече – бел. ред)

След близо година усилен труп, шумно разгласяване в пресата и гигантски интерес, проявеен от страна на феновете, разработката на Warcraft Adventures: Lord of the Clans е прекратена – бубкано очи след края на ЕЗ'98. Часове след обявяването на тъжната новина, фенове пускат онайки петици, в които наставват Blizzard да възобнови работата по проекта. На 22 май 1998г., компанията публикува на сайта си отговор, в който юбенчъ, но тържество отказва да възкреси Warcraft: Adventures, обяснявайки, че решението за прекратяване не е продиктувано от бизнес или маркетингови побуди, а от "Бълпрено убеждение на създаващите му".

Послеслов

Въпреки горещоподражания анонс, много хора (включително и авторът на материала) търсят, че мотивите на Blizzard за това решение са много повече финансоби, от-

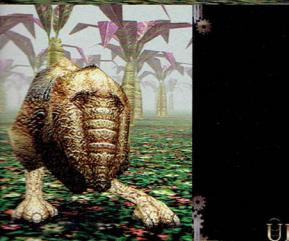
колкото "лични". За фанатичните фенове събитата на Adventures беше знак, покръгна точка в историята на "Златната компания" – първата покутината в репутацията ѝ на безгрешна компания-юберпрофесионалист. Погребаното на грава на рожденето си заглавие показа, непогрешимостта на Blizzard е само мит. "Bliz", разбира се, се опитаха да намерят печелившо приложение на целия хърлен труп и да възкръснат поне част от вложениите инвестиции. Наеха автор, който да адаптира историите на из-



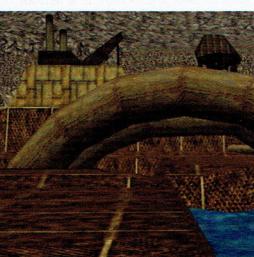
FEATURE



рата в роман. Авторът (чиято име исто-
рията пази в тайна) не успява да забърши
поръчаната му книга навремя. После да до-
бърши започнатото в нея *Christie Golden*
(работила за *Star Trek* и *нончи*). Продуктът
на необичайния (забършен само за 6 сед-
мици) е публикуван под името *WarCraft*:
Lord of the Clans и в посредството се пре-
връща в канон за *WarCraft* фанатиците.
След краха на *Adventures*, *Thrall* все пак ове-
лява – този път в централната роля в *WarCraft*
III и *World of Warcraft*.



ULTIMA ONLINE 2



Ultima Worlds Online:

Origin

Жертва на собствената си
иновативност

“Не бихме достигнали все още до стадия
на активно тестване, така че в госта
трудно да се определи колко време преди
финализирането на проекта беше взето
решението за прекратяване на работата
по него. От старта на публичните
тествания ни деляха около 6 месеца. По
този лична прещенка разработката беше
спряна около година, максимум 18 месеца
преди забършването на играта”

Starr Long
Ekc-Origin Systems/ Destination Games

30 септември 1997г. *Ultima Online* не
е тръстата масова мултиплейър онлайн
игра, но е първото заглавие от този
род, което се рагда на масова популяр-
ност, превръщайки MMORPG жанра в ис-
тинска мейнстрим мания. Въщност
на проекта е *Ultima Worlds Online*:

Ultima бързо се превръща в един много
успешен гейм-проект. По време на пика
в животнини си цикъл (юли 2003), тази
онлайн услуга има над 250 000 членове.
Както добре знаем, в света на гейминга
това означава само едно: задължително
продължение. Почти всичка след появата
на оригиналната версия на играта,
Origin са реорганизирани (Бел. втн.: *По*
това време те вече от 5 години са соб-
ственост на концерна EA), така че да
фокусират изцяло дейността си върху
разработката и поддръжката на мул-
типлейър света на *Ultima*.

Макар преди това компанията обмисля
разработката на няколко онлайн-игри
избъни. Всемената на **UO** (включително
един търбоз амбициозно звучеща идея
за *Wing Commander Online* игра). Постепе-
ненно, под натиска на EA, *Origin* изоставят
тези планове и се съсредоточават
само и единствено върху *Ultima*.
През май 2000г. в ранките на ЕЗ ком-
панията обявява следващата си проект –
продължение на супер-успешната им
MMORPG игра. Работното наименование
на проекта е *Ultima Worlds Online*:

Прекрасните нов, виртуален свят
В ранните фази на проекта разработ-
чиците възнамеряват просто да съз-
дадат една по-обширна и грандиозна
версия на *Ultima Online*. По това време
успехът на *EverQuest* и *Asheran's Call*
вече е доказал по убедителен начин, че
използването на 3D графика в онлайн
RPG е не само възможно, но и желател-

но, предвид разтъпките изисквания на играчите. Решено било проблемите по голяма 3D енрики, който да представи играта в коренно различна светлина – с бизната и размака на проекти като *Ultima IX: Ascension*.

Намерените били социалният модел на взаимоотношенията между играчи – те е по-добър и комплексен, с възможности за гълъбово настroiбование на геймърите и имотиши на гореоите. Разработена била мощна мултитън-къръв система, която да направи анимациите на персонажите по-реалистични. Специално за работата на нея бил нает създавател на играч и художник на комикси *Todd McFarlane*, на който се разчитало за проектирането на уникалните създавания и герои в играта.

Другата *Ultima*

Още в ранните стадии на разработка новата игра започнала да се оформя като залагане с бизнис и гейм-експирьон, коренно различни от тези на оригиналата. Това не преведено екина – всички работещи на проекта били наясно, че ако съкращават сподела търговия много общи черти с *Ultima Online*. В крайна сметка това можело да доведе до увекичаване на риска от "гейм-канализъм" – т.е. варианти, при който прогълждането да "изяде" цялата потребителска база на първата част на играта.

Задри това, а и поради факта, че всички MMO-та по това време са разработани на фона на сръдновековни фентъзи дъкор, дизайнерите решили още повече да задържат различията между *Worlds* и *Ultima*. Те добавили към новата Всеменя редица научно-фантастични и съдърън-пънки елементи.

Като илюстрация на това е

това, че съществуващите в *Ultima IX* щяха

да са същото от три сериозно различаващи се една от друга части.

Едната от тези области щяла да наподобява до голяма степен средновеков-

ната фентъзи Всемена на класическите *Ultima* игри. Другата – да притежава белези на свят от Праисторически епохи. Третата тък щяла да смесва компоненти от фантуристична пост-vikторианска ера на кубогри и високи технологии.

Всяка от трите области трябвало да има своя собствена доминантна култура. Нестихващите конфликти между трите основни раси (*Juka* – воини на *Logos* от "техномагична" земя, управляема от *Blackthorn*; *Meer* – магически артисти от антична *Sosaria*, и *Humans* – от класическа свят *Britannia*) щели да играят съществена роля в развицето на историята и света на играта.

По това време основните критики към съществувашите MMORPG заглавяха се заключавали във факта, че играчите светят в тях били търсачи на различни. Без значение колко "бо-герои" действащи на земята, не реализирали по никакъв начин на извършването от него, не бежаваха видима възможност в резултат на непрометото на гореоите.

За част от играчите това, разбира се, наимало особено значение, но други изисквали от MMO игрийте епични квестове, участии във Важни, съществуващи за облика на играания свят събития, променящи и оформящи го по определен начин. В опит да улеснят възприятието и на геймърите типът на играч, работещите върху *UWO: Origin* хъръкли гости усилват на разработка на същна история за игра, с динамично развиваща се фабула, която щяла да се разкрия прес от определени периоди играчно време.

Така, поне на теория, всеки гейм-съдъръв щял да може да се разбъди и да еволюира в различни посока, зависимо от начин, по който са се стекли (насочени от играчите) събитията в него. Еvidentno, в процеса на игра, щяло да се изясни, че в нея съществува подмолна, зла фракция, наречена *The Malevolents*. Нейни членове щели да могат да обсъхватят клъчови фигури в играчния свят (например никой от монархите на съществуваша в играата култура) и да ги подтикват към враждебни действия спрямо другите фракции.

Умения, характеристики, сили

Съществувала и още една причина, поради която екъпът искал да направи игра, различаваща се гласично от оригиналната *Ultima Online*. Абортите на прогълждането смятали, че са в състояние да

подобряват много от аспекти на класическия *UO* геймплей. За целта обаче било нужно да се ребизира изцяло игралната система.

Вместо да демонстрират сила и мъжеството само посредством чисто числовите си статистики, с трупането на експирънс героите щели да се съобщават с нови умения и допълнителни специални атаки.

Един неопитен (неразбим) боец например, щял да бъде ограничен в използването само на прости ресурсни атаки, докато опитен ветеран щял можел да използва външните, мощни и комплексни комбино-атаки.

Играчите щели да персонализират героя си посредством избор на различни умения. Идеята за системата за развитие на уменията щяла да е обвързана с разширянето на историята. Когато например играчът научи, че *Malevolents* са отпращани на некромантска магия над част от гейм-света, то която пребързала общите имути по любовни зомби, скелети и вампири, щяло да му се предостави избор да изучи определени умения, които да правят персонажа му по-ефективен в битката срещу немъртвите създания. И тъй като се преговара, че в играта ще съществува голяма свобода на избора, в такава ситуация играчът спокойно можел да се спре на дюрализъм – да изучи тънкостите на некромантството и да попомогне злото дело на *Malevolents*.

Крах

В началото на 2001 г. работата по проекта бървала добре, а играта излегала пълно от обещаващо. Изненадващо обаче, през март същата година, *Electronic Arts* обявяват, че разработката на *Ultima Worlds Online: Origin* е прекратена. Официалното обяснение е, че това се прابи с член пренасочване на повече ресурси за поддръжката и разширянето на оригиналната *Ultima Online*. Малко по-късно тък EA заявяват, че са уволнили над 200 служители, включително част от екипа на *Origin Systems*.

Испината е, че EA са изплащени не на шефа. Те смятат, че много обещаващо и продължение може да "изяде" изцяло хляба на *UO* услугата, чийто модел по това време все още е доста печеливш и не показва никакви признаки на изчерпване. Но-късно, Водени от пободни мотиви

ви, EA прекратяват и разработката на сингъл-плеър игра *Ultima X: Odyssey* – решени на всичко, само и само да не позволят гори бегъл намек за вътрешна (комерсиална) конкуренция в *Ultima* франчайза. Въпреки тези гбе склони кърви, раздялките на Гарантът не успява да избегне краха на скъпоценната си *Ultima Online*.

След излизането на експанзията *Age of Shadows* много *Ultima* ветерани се оттеглят от играта, разочарованi от старите, измъркани концепции и идеи. В търсение на нещо ново и свежо на експлозивно разразващия се по това време MMORG пазар. От края на 2003 г. до днес броя на *UO* потребители постепенно намалява, като понастоящем евд наричава 150 000 (според <http://mmogchart.com/>).

Финал от автора

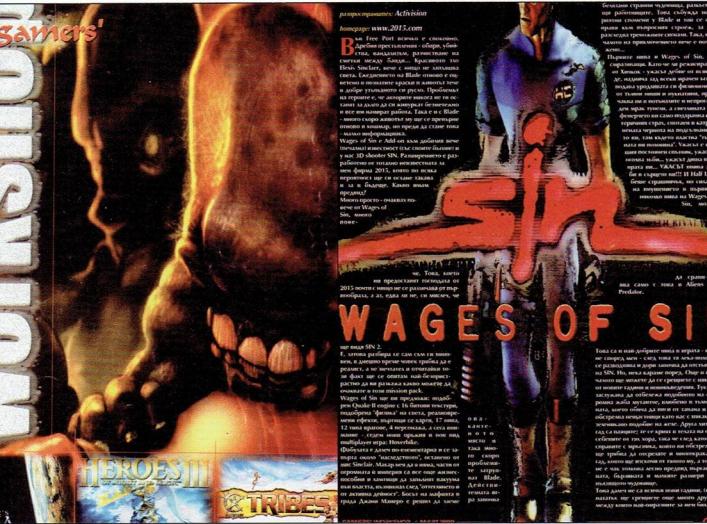
Това е, читателю. Тъжната история на три игри, които можеха да бъдат велики. Непотърмени. Уникани.

Замисли се, обаче – дали тък съдбата на тяхните по-традиционни събрата в някои отношения не е гори още по-лоша? Всички онези игри, които ежедневно ни набавят през месомачката на класически гейм-мейкъни, плизгат се надуло по лелкавите и задръстени маркетингови слуз гистрибути, мастигат и излизат като лисици, кухи смозани, напомнящи единствено с рекламиен хайл. Огромни разочарования, които са чакали с нетърпение, а после бързат да забравят. Те, приятелю, са по-прекоги и мимолетни гори от ниродените игри. Тях няма как да ги запомниш поне с факт, че не са видели блясък.

"Мъртвите" игри и проекти обаче остават в паметта – с това, което са можели да бъдат. Неопитните от покор на калпака реализации и скакатени от маркетингови съображения – чисти, идеални, обърнати от аурата на особено на постмодернистични и пътеш. И на юно – макар и ненъществено – величие! В този смисъл, те са... Вечни. Всичко, кое то прочете, беше моят скромен начин да изразя почитта съм към тези поезуви от безжалостни бизнес аргументи проекти. Моят покон пред мечтите, пренесени в жертвата на пазарната Възбръщаемост. Тоб обаче е израз и на лахата наядка, че... хм, знае ли човек – един ден, някъде ще възроди тези мечти за нова слава – точно по начин, по който *Ubisoft* възкреси *Prince of Persia*. Дано!



ABTOP: SHRAIK



THE HEROES OF MIGHT AND MAGIC

СПРАВОЧНИК

CASTLE	
MIGHT	MAGIC
HONAKATEM Fictional Power - 1	CHIKA <i>Nanakute</i> as human Gob of the Dokkai. Humanoid with a long face, short hair and a very large nose. He wears a black kimono and a white obi.
FORGE Fictional Power - 1	Ryoshi <i>Pugnare</i> as human. Human with a very large head, a very small body. Wears a black kimono and a white obi.
FORGE Fictional Power - 1	CHIKA <i>Nanakute</i> as human Gob of the Dokkai. Humanoid with a long face, short hair and a very large nose. He wears a black kimono and a white obi.
FORGE Fictional Power - 1	LORD HART <i>Possess</i> . His Human. A tall, bright man with a very large head, a very small body. Wears a black kimono and a white obi.
FORGE Fictional Power - 1	SIR CHRISTIAN <i>Possess</i> . His Human. A tall, bright man with a very large head, a very small body. Wears a black kimono and a white obi.
ORREN Fictional Power - 1	STUTA <i>Possess</i> . His Human. A tall, bright man with a very large head, a very small body. Wears a black kimono and a white obi.
CATTEN Fictional Power - 1	VALKISA <i>Possess</i> . His Human. A tall, bright man with a very large head, a very small body. Wears a black kimono and a white obi.
TYRUS Fictional Power - 1	ADELIAD <i>Possess</i> . His Human. A tall, bright man with a very large head, a very small body. Wears a black kimono and a white obi.
ADEMI Fictional Power - 1	CLEMENTINE <i>Possess</i> . His Human. A tall, bright woman with a very large head, a very small body. Wears a black kimono and a white obi.
KORISHA Fictional Power - 1	LOVINS <i>Possess</i> . His Human. A tall, bright woman with a very large head, a very small body. Wears a black kimono and a white obi.
INGHAM Fictional Power - 1	SANDA <i>Possess</i> . His Human. A tall, bright woman with a very large head, a very small body. Wears a black kimono and a white obi.
BION Fictional Power - 1	

Дали съм изчерпал темата SIN? А Папата евреин ли е? Питайте ме нещо друго.

Смртва ли си да намерите SIN на каквамо и да е цена?

О, Господи, само тоя въпрос не ми задавайте, че ще се откажа да пиша статии.”

(freeman)

"Не си и помисляйте, че стомиците фирмии-производителки на развлечателен софтуер хърелят милиони долари за разработката на гадена игра само заради черните очи на играчите. Устремът на всички дизайнери към нещо по-оригинално е дури иточно свързан с тълстата банкова сметка. Като всеки пазар, юбите могат да бъдат реализирани печалби от победен мащаб, желаящи се да блязнат не са един и във във. Проблемите им избиват с това, че за разработката на игра, която да може да се наложи като хит, минава поне една година. Затова големите компании преминаха към друга схема – започнаха да купуват фирмии."

"Компанията следват максимата - 'издавай сега, пък patch-ове могат да излезнат и по-късно.' С други думи на пазара излизат игри, които са по-населени с грешки от beta-заглавията преди

известно време. Невероятно, но факт! Вместо игрите непрекъснато да стават по-съвършени и с по-малко проблеми, те се превръщат в по-лудафрикати.”

(Duffer, anyone? Ñok! Everybody, Groove :-)

"Сцепеща от алкохола глава вие сте станали сутринта и сте открили, че закъснявате с половин час за най-важния експеримент в живота ви".

"Току-що едно приличащо на жаба същество скочи върху главата на колегата и той реши да си почине на земята. Интересно, от ухото му тече кръв."

“Ландшафтът е направен с хиляди подробности. След като видях как са пиннати океаните и реките в Age of Kings, тези елементи в грунтите игри ми излязат направо отръбени. Изявяните делфини, китове и риби, които плуват в тях, също те допират със графиката събършителство на АДК. Движенията на военнищите части – естествено, използвани в motion capturing, а като се говорим за дейтали – гори переликата на мечонощите се дипли, докато се разхождат.”
(Pak Groove).

"Ех света на мъртвите, това райско мястенце. Мястото, където за пръв път ще влезем в ролята на Shadow Man и ще можете да се възползвате от маската на сенките, за да нападате ноктунманските сили. Достатъчно е вие да влягате във свързането на свят, когато царува лудостта и ужаса. Това ювенилно представяне на The Deadside. Мрачни постройки в стил "инвестигър" ще се помещават в извръстнически, почти органичен свят. Тук нещата са в истинската си форма."

(Whisper)
(Горните пасажи са от брой 7, 1998г.)

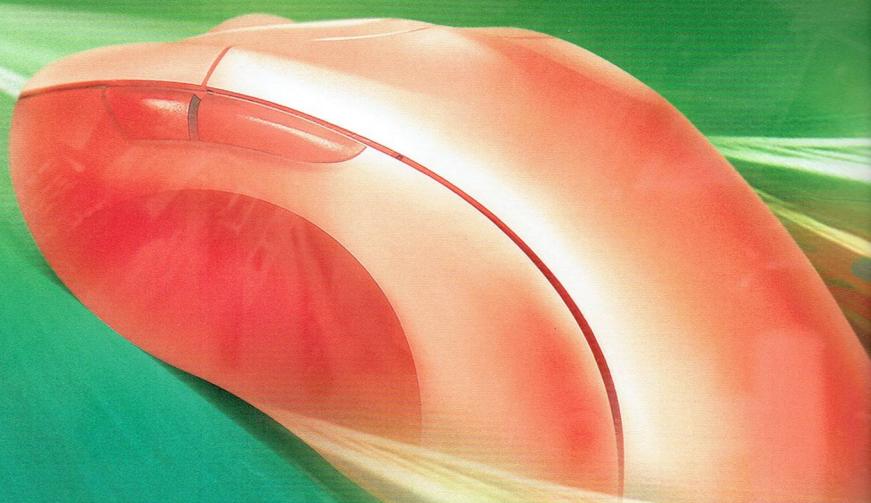
XYMOB

"Самият елфически герой изглежда напълно естествено, покато стои на едно място (хваща съм го да се чеше по задника, мръснику)."
(Maslow)

"Измина 1998 година. През нея се случиха много неща. Gamers' Workshop (га пребъде името му), излезе на пазара, компютърният ми брат, бил Клинтър по взеха на мушка, Windows'98 се утвърди като най-големият компютърен вирус и т.н."

EUROCOMNET

www.evrocom.net



за да отидеш
ПО-ДАЛЕЧЕ

4000 Plovdiv, 1 Gladston Str., tel.: 032/ 63 50 63

Homelan

оптичен интернет

Услуга Homelan		Достъп до Интернет чрез оптични вълноводи		Линия в	
На трафик*		BG Peering		22.00	
Минимална	1.56 Mbit/s (200 Kbit/s)	1.95 Mbit/s (250 Kbit/s)	5 Mbit/s (640 Kbit/s)	33.00	
Икономична	128 Kbit/s (16 Kbit/s)	176 Kbit/s (22 Kbit/s)	7.8 Mbit/s (1 Mbit/s)	44.00	
NORMAL	512 Kbit/s (64 Kbit/s)	768 Kbit/s (96 Kbit/s)	15.5 Mbit/s (2 Mbit/s)	55.00	
DATA.BG	512 Kbit/s (64 Kbit/s)	768 Kbit/s (96 Kbit/s)	15.5 Mbit/s (2 Mbit/s)	66.00	
V.I.P.	1 Mbit/s (128 Kbit/s)	1 Mbit/s (128 Kbit/s)	27.4 Mbit/s (3.5 Mbit/s)	99.00	
GOLD**					

* Услугата еднократна и с лимит на трафик. Дополнителните прости се погасяват до 0.55 часа на място.
** Услугата ежемесечно с ограничение на трафик. Ако ежемесечно използването на услугата е по-голямо от 100% от трафика, остатъкът ще бъде изваден.

Бесплатен телефон за
информация за софийски абонати

0800 11 444

<http://www.homelan.bg>