

# GAMERS' WORKSHOP

GW ПРЕДСТАВЯ:

два от МЕГА-хитовете на FPS-те. Скоро!  
дочакахме ли Еволюцията на жанра?

В бъдещето ни дебнат мутанти...

## S.T.A.L.K.E.R.

нови нива на реализъм. Уникален Изкуствен Интелект. В Зоната всичко е в непрекъснато движение, всичко се променя, само смъртта е винаги на следващата крака.

10 години по-късно...

## PREY

та претърпя 4 нови начало, звучещо революционно  
през 95-та. продължава и сега.

Hitman BLOOD MONEY  
Tomb Raider LEGEND  
Gothic 3

## Prince of Persia 3 THE TWO THRONES

цена: 4,99лв. | брой 15 | Януари 2006  
 списание за игри, компютри и мултимедия

- ДЕМА  
TAKEDA 2  
HAMMER & SICKLE
- БЕЗПЛАТНИ ИГРИ  
BIGHEAD  
CRAZY WORMS ARENA  
TIME SHIP
- УЛУМЕЙЪРИ И СКРИЙСЕНЪР  
ФИЛМЧЕТА

ISSN 1312-5312



1771312-536006

**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, твоят интернет ще бъде различен.  
Ще откриеш нови удобства и възможности, за които не си предполагал,  
че съществуват.  
**Ще ги откриеш бързо, много бързо!**

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

**PHONOROLA**

**НЕЩО ДА КАЖЕТЕ**

**PHONOROLA**  
нещо да кажете

**10 лв**

**-75%**

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

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

**INTERBG.COM**

**Специални условия  
за интернет клубове**

**5 лв**      **10 лв**      **20 лв**      **40 лв**



Инфо център  
**02 / 48 08 600**

**PHONOROLA**  
нещо да кажете

**40 лв**

**-75%**

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

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

**INTERBG.COM**

**Нов номер за дръстът:  
02 / 48 08 496**

# рекламацион



„Зашото, виждали ли пич – когато дълго време живееш с някой и той ти прави хубави неща... свикваш да му имаш доверие и за следващия път. И всичко случващо се междувременно е ноу-хай, кое то в един момент се пребръща в някакъв много потресаващ мирозелег...“ – чета в едно от писмата, докато ги прехърълям по диагоналния метод. В опит да реша кои от тях да намерят място в рубриката „Лоша“. Погледът ми подминава пасажа, после леко забавя в следващите редове, накрая удря едни спирачки и се връща обратно. Специфичното резонансно трептене отново зажужава в мозъка ми, докато го препрочитам. Никакъв особено чувствбо за идентификация цопва като камъче в притихналото езеро на незададените въпроси без отговор. Въннички набраздяват задрямалата иначе побърхност. Какво се случва, когато отговарите пристигнат преди Въпросите? Предстои да разбера. Нещо, кое то би определи като отражение в огледало, на самотно, безпризорно, изоставено от търбообраза си откликва на Вънненето... „Свикваш да му имаш доверие и за следващия път“ Страхът от беля лист... Има ли изобщо пишиш човек, който поне веднъж в живота си да не го е споменал и стомпши пъти побече да се бори с него? Страхът от беля лист се чувства приближен от този текст. Погува го бъзбука, като хванала диграта на заек хрътика и се втурва. Недалеч, само на едно прозрение разстояние, стои този, когото търси. Чудовището поглежда блъскавия принц и най-сърдично вижда този, чиято уродлив рожба е. Каква сцена, Боже! Какв контраст! Оркестрът събира „туш“. После мишът безвръзим изтича между пръстите на умелия режисьор, под щрака с пръсти и картинаката се разпада, а на нейно място нахлуват въпросите.

Зашо човешеството съм толкъз кризи оглеждала? Зашо, преминавайки през тънката шла на егото, нахулати в душите и умовете ни реалността се деформира? Зашо сме така устроени, че успехът ни се изражда в страх от пропал? Нямам отговор на тези въпроси...

Но бих искал да ги затам на Господ, когато се срещнем. Да го попитам, какъв замисъл е вложен в това да ни напади толкова податливи на съмнението в себе си? Зашо не ни е позволил да задържим любовта ни за нас самите, а я е покелал Той? Зашо трябва да му обречем слъпо и влятка си, вместо слъпо да я вложим в себе си? Какъв, струхах се, че може да стане по-велики от него? Малко е късно да се струхаха от това, мися. Или... Оо... Мамка ми, пак забърбах. Просто, исках да разкажа, как четеши това писмо, мози абзац. Внезапно се замисах за проклятието на големите очаквания. За болното, шизофренично състонание след всяка своя стаптина, от която съм останал много доболен, да изпитвам осъден уподобление и тайна неприязнь към факта, че следващият път трябва да напиша поне също толкова добра, а и по-добра – защото читателят бързо свиква със стандарта, който му предлагаш и скоро той вече не го уобичава – поради кое то да стопиш на едно ниво е все едно да падаш надолу.

Мисля, че всеки, който умишлено те натоварва с търъре големи очаквания, те манипулира и заслужава един 8 зъбите.

Мисля също така, никой творец не бива да бъде притиснат да излежка във всеки един момент 100% от възможностите си. Мисля, че това го унищожава. Прави го... Монотонен, равнокачествен – постретен. В на-добри случаи добър, добри може да блестиш, но не и сениален. Гениалността не е ежедневна. Творецът изригва няколко пъти в живота си и с тях остава в историята, останалото е пълнеж. Трябва да му се остави простор да се пропада, да „тъбори“ халтура ако ищеш, да се загуби сред погрешни пътници, да блусоваш с кича – доколи само с идейта да отбрани от себе си. Да изпие чашата на падението до дъно. Сам! Сам да се убеди и да се върне в правия път – закопяни за него. И да изригне отново!

Творецът, най-сърдично – Вървам в това – създава най-великите си произведения, твореца не за друг, а за самия себе си – да утоли никаква слюня жажда и нужда. Всичко, кое то направи с мисълта за публиката, гори с искрица ия да я уобичава, е компромис. И е комерс! В милиграмна, наномолекулна стойност, но е комерс. Дори ако създаденото излежжа гениално, сървено с всичко останало! Так ше е комерс! Ако не дружи – той ше го знае. И тук избяга интересният въпрос – ако никой друг не смята, сървено с всичко останало има ли значение, че ти знаеш?

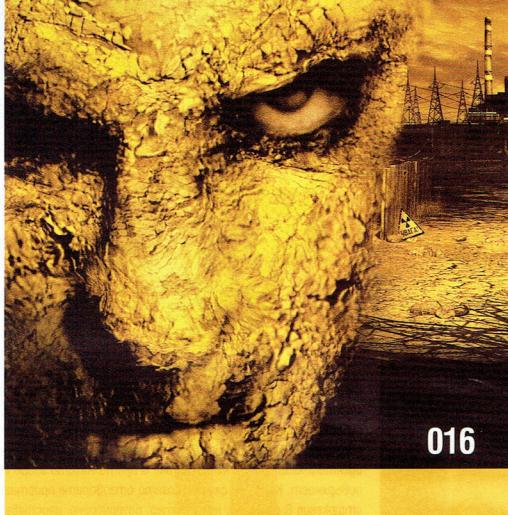
Изписвам всичко това, наблюдавам как редовете се нижат един след друг – изненадвайки се сам. Музаз ми шепти в ухото, пуснал съм се на айтополот – не залеждам изреченията, не ме интересува как са построени, как звучат. Вървай ми, гори не ме интересува дали разбираш какво ти говоря. Аз разбираам! Аз знам! И в този момент – за пръв път от много години насам – това е единственото, кое то има значение.

Нова година ли? Пожелания? Моля ти се. Седем пъти подгряд от страниците на това списание изричах пожелания. Този път се случи да гам отговори, в това число и на себе си. Искаш пожелание? Ето тозава – пожелавам ти същото – нека новата 2006-та те дари с отговори, притягателни.

Що се отнася до очакванията... Както и много други неща – всичко е вътре в списанието. Наслаги му се.

## пред

- 016 S.T.A.L.K.E.R.
- 021 Prey
- 026 Hitman: Blood Money
- 028 Tomb Raider Legend
- 030 Warhammer: Mark of Chaos
- 032 Gothic III
- 034 Jaws Unleashed



016

## пред

- 036 Mods
- 038 Prince of Persia: The Two Thrones
- 044 The Chronicles of Narnia
- 046 Onimusha III
- 049 Dangerous Waters
- 050 Ed, Edd and Eddy
- 051 SpongeBob SquarePants
- 052 Codename Panzers: Phase 2
- 054 Crime Life - Gang Wars
- 055 Harry Potter and the Goblet of Fire
- 056 Jet Fighter 2015



021

Gamers' Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тези, които глажат мази индустрия напр. Workshop е неизбисима мега. Не обхвачаме интереси. Можете да се доберите на нашите ръбота и мнения, защото на първо място сте вие - нашият читатели. Обещаваме никога да не ще изнеберим, да не предадем доверието ви. Вие заслужавате именно това и нищо по-малко от това.

Сега, нека бројът продължи!

## WORKSHOP

РЕДАКЦИЯ

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

6x6 ет.1

редакция: 02 981 64 65

e-mail: workshop@games.bg

<http://www.games.bg>

показване однок

тел.: 02 944 53 11, 02 946 17 30

e-mail: marketing@games.bg

4

DELTA+



059

# съдържание

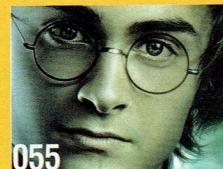
## конзоли

- 059 Soul Calibur 3
- 062 Shining Force Neo
- 064 Kingdom Under Fire: Heroes
- 066 Mario Kart DS
- 067 007: From Russia With Love
- 068 The Nightmare Before Christmas
- 069 Shadow The Hedgehog
- 069 Sonic Gems Collection
- 070 DOOM: ROE
- 070 Half-Life 2



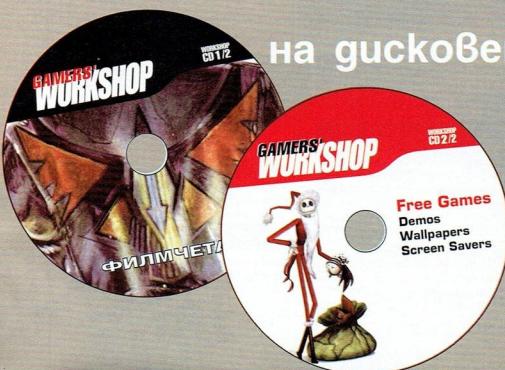
## lifestyle

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



## stuff

- 083 Героите на 2005
- 084 Класации 2005
- 086 Писма
- 088 Test of Time
- 090 Feature
- 094 GW Best
- 096 Харпует



на guckoveme

трейлъри:

PREY, Hitman: Blood Money, Tomb Raider Legend, Warhammer: Mark of Chaos, Gothic III, Jaws Unleashed, Prince of Persia 3, The Chronicles of Narnia, Onimusha III, Harry Potter and the Goblet of Fire, Soul Calibur 3, Kingdom Under Fire: Heroes, Nightmare Before Christmas, Shadow The Hedgehog

демо версии:

Takeda 2, Hammer & Sickle

бесплатни игри:

Bighead, Crazy Worms Arena, Time Ship

wallpapers & screensavers



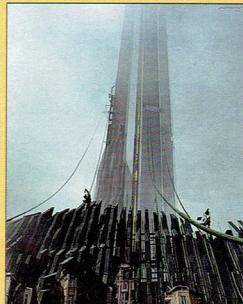
## Българската тема !

The art of Victor Antonov. Така е озаглавена темата за българина Виктор Антонов (Art Director / Conceptual Designer във Valve) в един от най-големите и известни геймърски форуми. Ето и някои от мнението на членове от форума:

"По мое мнение Виктор Антонов е един от най-талантливите художници в индустрията и бих го поставил рамо до рамо с великия Craig Mullins";

"Да той е безумно малчанлий. Крайно време в дизайнерите да получат същото влияние при правенето на едно заглавие, каквото имат режисорите и продуцентите."

Темата във форума можете да намерите на адрес:



<http://www.ga-forum.com/showthread.php?t=74942>

Сайтът на Виктор Антонов:

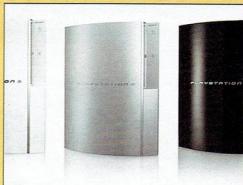
<http://www.vulkanbros.com/>

Безкрайно силен ще съвсемваме да го посетиме.

## PlayStation 3 на пазара през пролетта

Всички знаем какво се говори (неофициално) за старта на PS3 – щял да бъде отложен. На 13 Декември обаче по Роитър изтече следната новина: "От Sony попътврдиха намерението си PlayStation 3 да се появи на пазара през пролетта на 2006-а година." Разбира се, не е ясно дали се има предвид пролетта в Япония (есента в Съединените щати и Коледа в Европа).

Същевременно Xbox 360 стартира катастрофално в Япония. По първоначални данни са продадени едва 62 000 бройки (от предвидените и заделени 150 000), което е почти двойно по-малко от това, което продаде Xbox при своя дебют на японския пазар (123 000 за първия си уикенд).



Това, както и евентуалната пускова гама на PS3 през пролетта, едва ли правят Колегата В лазера на Microsoft весела.

## World of Warcraft с 5 милиона играчи!

Малко след старта на **World of Warcraft** в Азия, Blizzard обявиха, че общият брой хора в световен мащаб, закупили играта, наблизиша 5 милиона. С над 5 милиона потребители, заглавището се превърна в най-изпратеното MMORPG в историята. В момента Blizzard работят над продължението на **WoW - "The Burning Legion"**, което ще добави много нови местности за изследване и нови класове герои. Както по Всичко личи, изобщо няма да им е трудно да продадат въпросното продължение.

Междубременно на официалния сайт на **World of Warcraft** бе съобщено, че Blizzard е забранила акаунтите на повече от 18000



пулови, използвани за добиване на злато и артефакти. "Подобни действия могат сериозно да наброят на икономиката на гейдоцарство и да развалят удоволствието на всички играчи", заявиха от ръководството на компанията.

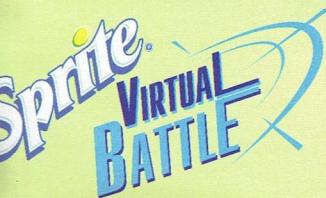
## Lost Planet за 360

**Carson** обяви новото си заглавие, което ще разработва за Xbox 360. Играта се казва **Lost Planet - Extreme Condition** и на този етап изглежда адски добре. Лайв дизайнер на проекта ще е Kenji Ohguro, работил по **Onimusha** серията. **LPEC** ще биде фантастичен стори-трийвън търг първия екип, действието на който ще се развива на територията на замръзнала планета. Земяните ще имат жестоки бравози в лицето на съществата, обитаващи враждебни съюзи, като същото време ще се появят враждуващи фракции и между хората, а за канак на Всички – и някаква трета раса, тайнствени завоеватели.

Нивата ще са огромни, климатичните условия – изключително тежки и ще оказват влияние



Върху геймплея. Терените ще варират от безкрайни тунели до пост-апокалиптични урбанизирани местности на отдавна изоставени градове. Ще можете да играете и с Mech-обе! От **Carson** обещават и много интересна отбрана игра в мрежа. Шоуто вие и трейлърът са невероятни. Очакваме **LPEC** след около година.



cybercafe **ЗОНАТА**

с подкрепата на **Sprite**, **Би кани на втори кръг**  
от шампионата **Sprite Virtual Battle 2005/2006**

за информация и записвания [WWW.ZONATA.NET](http://WWW.ZONATA.NET)

COUNTER STRIKE

07.01

WARCRAFT

14.01

# НОВИНИ

Рубриката Богу: Stralk

King's Quest IX е спасен!



Vivendi Universal Games (VUG) гаюха разрешение на Phoenix Online Studios да продължат работа по **King's Quest IX**. Единствената причина това да се случи са феновете на поредицата, които букално спасиха продължението на **King's Quest** от скандално забвение с петищите, които непрестанно изправаха до VUG. Браво и на самите Vivendi, защото това, което направиха, се слънча във фирмите ригдо в игралната индустрия. Ех, ако петищите дейтсваха и на Blizzard, може би шахмата би видим **Warcraft Adventure** все пак. Ето и официалното становище на VUG по Въпроса: "На 29 ноември ние даваме лиценза на Phoenix Online Games да продължат работа по **KQIX**, които е базирана на серията **King's Quest** на Sierra Entertainment. Очакваме в скоро време да видим пръвата част (от общо 3) - **'Shadows'** - на деветдесетата игра от поредицата. Но време на преговорите между възете компании VUG искаме съмна на името на проекта и от сега напатник продължението ще бъде известено като **KQIX: The Silver Lining**.

Въпреки радостната новина, работата по **'Shadows'** беше спряна за цели три месеца и играата ще излезе със задържане. Все още няма обявена конкретна дата, но **'Shadows'** ще сигурност ще се появи най-късно през 2006 година.

За повече подробности:

<http://www.savetkqix.org/>

<http://www.kqix.com/>

UT 2007 за PS3!



Според последния број на списание *PlayStation Magazine*, заглавящият се **UT2007** ще бъде сред стартиращите заезди за PlayStation 3. Това означава, че играчите ще трябва да се появят през пролетта на 2006г. Тази информация не съвпада с казаното до момента от служител на *Epic*, според която заглавието все още е в ранна фаза на разработка. За съжаление съвпада с всички прогнози за времето на отлагане във времето на стартиращата игра за PS3. Задеса не е ясно дали паралелната разработка на PC-версията на **UT2007**, чието начало бе поставено преди повече от две години, е на същото ниво като тази на конзолния си събрат.

Три нови карти за Quake 4



Компаниите *id Software*, *Raven* и *Activision* решиха да зарадват предстоящо феновете си с некак от три нови карти за **Quake 4**. Пакетът е озаглавен "**Quakemaps Map Pack**" и е съставен от **Railed**, **Tremors** и **Campground Redux**. Последната карта, както личи от името, е ремикс на до бойка познатата про-3dmap от **Quake III** и се крие зад скрещението q4dm9. До каква степен е сполучлива престройка да се види. Tremors щи q4cl7 е здрава карта, предназначена исклучително за Capture The Flag игри. Railed е преведена с идента за Deathmatch. Според българският сайт [www.spawnraped.com](http://www.spawnraped.com) създателите обаче не са във възможността да оптимизират q4 мапите, кръпите и не са употребили ambient light.

Нови скриншоти от:



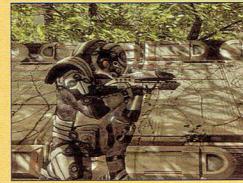
- **LOTR: Battle for Middle Earth II**:

<http://www.tothegame.com/screenshot.asp?id=4596>



**Unreal Tournament 2007**:

<http://www.beyondunreal.com/main/ut2007/about.php>

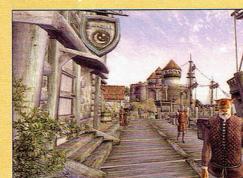


Интересно сравнение



**Mass Effect**:

<http://games.tiscali.cz/clanek/screen.asp?id=9730>



- **The Elder Scrolls IV Oblivion**:

[http://www.elderscrolls.com/art/obliv\\_xbox360\\_screens\\_01.htm](http://www.elderscrolls.com/art/obliv_xbox360_screens_01.htm)



- **Heroes of Might and Magic V**:

[http://www.heroesofmightandmagic.com/heroes5/screenshots\\_official.shtml](http://www.heroesofmightandmagic.com/heroes5/screenshots_official.shtml)

Games Digest публикува доклад, в който се изказва предположението, че през 2007 година ще има съществен обрат във геймингията, ще възлизат на повече от 30 милиарда лири стартъници. Според аналитатори огромната част от тези пари ще избутат от конзолите заглавия и тези за мобилни телефони. Тенденцията за PC-игрите обаче ще е обратно-пропорционална. Експерти предвиждат, че приходите от PC-заглавия през 2010 година ще възлизат едва на половина от печаличите, които те са реализирали през 2001 година. Коментарът завърши със "във Въпроса и един отговор: "Означава ли това, че масовият вкус наистина забавя мястото на игрите? Означава ли това, че истинските маниаци (галено гийкове) просто ще престанат да съществуват?" От Games Digest съвсем не са уверени в това.

Цялото сравнение можете да прочетете тук:

[http://www.theregister.co.uk/2005/12/06/xbox360\\_vs\\_ps3/](http://www.theregister.co.uk/2005/12/06/xbox360_vs_ps3/)

## Холивуд закъсва заради игрите

Нов доклад предупреждава филмовата индустрия в Холивуд, че я чака неизкушно бъдеще, съобщи Бибиси. Според Корпорацията за икономическо развитие на Лос Анджелис, която е организирана с изцяло цел, причината за очакваните трудности е падащата аудитория в кината и намаляването на продажбите на DVD.

Нарастващата популярност на компютърните игри и високите цени на билетите са довели до спад от 500 милиона долара в приходите на холивудската киноиндустрия за една година. В доклада се споменава, че тя започва да губи ключовата възрастова група 13-25 години.

Въпреки мрачните прогнози обаче, филмовите компании продължават да дават работа на четвърт милион души в района.

Пък нито доклад може да намери на адрес:

<http://laedc.info/pdf/Film-2005.pdf>

## Halo – The movie

[www.darkhorizons.com](http://www.darkhorizons.com) публикува интервю с Питър Джаксън, в което известният новозеландски режисьор разкри малко информация около предстоящия филм по хима на Microsoft Halo. Ето част от интервюто:

"Все още ли сте проучуващи на **Halo**?"  
 Rj: Ами га.

"Какво ще припече в заглавието?"  
 Rj: Ами га.

"Добре, но филмите по игри като шоу са ужасни." Rj: Ами га, така е.  
 "Е какво ще е различното в **Halo**?"  
 Rj: Награвам се, че той хима да е ужасен.  
 "Зашо решихте да не режисирате Хало, а сте нещо проучувили?"  
 Rj: Имам нужда от почивка. Искам този тип да поема контрола върху по-задължатата част от превенцията на един филм, а не върху черната работа.

"Ясно ли е вече кой ще бъде режисьор на **Halo**?"  
 Rj: Не, все още не е ясно.  
 Водим преговори с няколко души, но ще обявим името на режисьора през 2006-та година.

Да се готвим по психически за фамилия, че филм на **Halo** може да получи Оскар? Rj: Не. Не мисля, че Хало ще

получи Oscar. Такива филми не получават Оскари. Например Кинг Конг също не е такъв филм.

Изменендан и сме от позитивните реакции за сценария на **Halo**. Rj: Ами много съм доволен, га. В такива случаи никога не знаеш какво да очакваш.

"Как успяхте да отслабнете толкова?" Накаква специална диета?" Rj: Не. Просто спрях да ям боклуки. (виж снимката:)



MGS 3 - The movie

**Metal Gear Solid 3 The movie** е готов. Всеки, закупил **Metal Gear Solid 3: Subsistence**, получава и Вълноресто DVD. Избраници ще имат възможността да го гледат на горния еcran. Продължителността му е малко над 3 часа, а прокрекциите ще бъдат прокъсвани за 30 минутна пауза.

## Питър Джаксън плакал за Конг

Режисьорът на Кинг Конг – Питър Джаксън, отказал да монтира прочутата по-следна сцена в новия си филм, защото се чувствал твърде съвързан емоционално с гигантската горила, за да го преглъхне отново смъртта ѝ. Джаксън преразказва историята от въвата филма за Конг (от 1933 и 1976), където чобоконгободното чудовище намира смъртта си, падащи от върха на Емайър Снейп билинга в Ню Йорк. "Казах на останалиите от екипа да добършат сами, защото не се чувстват добре и имат нужда от чист въздух", сподели Джаксън.

## ЗВУЦИ И ЛАФОВЕ

5323 Аз съм твой телефон	Стар телефон	53258
53236 Ти мен уважаваш ли ме?	Jingle Bells	53259
53237 Ех запие	Детски книж	53260
53238 Бат Бойко е	Гръмовици	53261
53239 Говори Бат Бърле	Лудо камикадзе	53262
53240 Аз стига с тиши класка бе	Бълчук вой	53263
53241 Фах напир, фах напир –	Будулици	53264
53242 Добър ден бе	А ням же то	53265
53243 Баби писун яко 1	Бабки - Satisfaction	53266
53244 Баби писун яко 3	Клаксон	53267
53245 Той да си върне –	Оргазъм	53268
53246 Шефлеретът те по мобифона	Грабян	53269
53247 Кайди си парцал	Ромски мохабет	53270
53248 Ами госко и въс –	Празе	53271
53249 Аз идеми то влизни по телефон	Смъж	53272
53250 Имаме нюанс слободу/еру	Stop Police	53273
53251 Хе, сексу, виниш си телефона	Бебе	53274
53252 Леде, жегата зъвни	Коте	53275
53253 Политически сирена	Дълък	53276
53254 Го, го, го, го, го, го, го, го, го	Грабъ	53277
53255 Сирена, сирена	Ритъм	53278
53256 Питахът че кади ходиш до сега?	Шурий	53279
53257 You talking to me –	Попкорнрайве	53280

## МЕЛОДИИ

Monica - Love me baby	Пони. Голям	53281
Uncle - 3 + 1 летище	Бебе	53282
Daddy Yankee - Gasolina	Бебе	53283
Akon - Baby Dancer	Хип	53284
Pussycat Dolls - Party	Хип	53285
50 Cent - Eat You Alive	Хип	53286
Shakira - La tortura	Хип	53287
50 Cent - Candy Shop	Хип	53288
Jamie Blunt - You are Beautiful	Хип	53289
Madonna - Material girl	Хип	53290
Sophie Dahl - I'm not a model	Хип	53291
Sean Paul - We be burning	Хип	53292
Madonna - Hung up	Хип	53293
Black Eyed Peas - Hips Don't Lie	Хип	53294
Green Day - Peacock	Хип	53295
Internel - From Paris to Berlin	Хип	53296
Tatu - All about us	Хип	53297
Eleni Foureira - My Number One	Хип	53298
Arctic Monkeys - Temper Temper	Хип	53299
Madonna - Like a Prayer	Хип	53300
50 Cent - In Da Club	Хип	53301
Akon - Lonely	Хип	53302
Rob Thomas - Lonely no more	Хип	53303
Ashanti - Only You	Хип	53304
Brooks & Dunn - Come on over me	Хип	53305
Братя Мандревци - Теро Реп	Хип	53306
Alain & Costi - Necesario Si Supongo	Хип	53307
Gwen Stefani - Hollaback Girl	Хип	53308
Black Eyed Peas - Don't phunk with my heart	Хип	53309
Arctic - Take It Like A Man	Хип	53310
Arctic - Take It Like A Girl	Хип	53311
Chemical Brothers - Golvanize	Хип	53312
Don O'Neil - Done Don Done	Хип	53313
Anastacia - I'm always in love	Хип	53314
МЮЗИКЛ	Поп	53785
Преслава - Виними думи	Рап	53786
Ростислава - Състине мое	Рап	53787
Вероника - Сердце пънки	Рап	53788
Анелия - Драго ми любите	Рап	53789
Анелия - Кога предаде любата	Рап	53790
Анелия - Винчи към теб	Рап	53791
Преслава - Завиними твой	Рап	53792
Преслава - Даволи сърдечко	Рап	53793
Анелия - Драго ми любят	Рап	53794
Дик Иванс - Дунково хоро	Рап	53795
Слободка - Колечко - Бела роза	Рап	53796
Юхана - Бато - Бато	Рап	53797
***** REAL TIME / COVERT / *****	Рап	53798
ВИДЕО JAVA ИГРИ	Рап	53799
Питър Джаксън плакал за Конг	Рап	53800

## ГОДИНА

Тръстела - Виними думи	997894	999834	53296
Ростислава - Състине мое	997935	999835	53297
Вероника - Сердце пънки	997936	999836	53298
Анелия - Драго ми любите	997937	999837	53299
Дик Иванс - Дунково хоро	997938	999838	53300
Слободка - Колечко - Бела роза	997939	999839	53301
Юхана - Бато - Бато	997940	999840	53302
***** REAL TIME / COVERT / *****	997941	999841	53303

## ПОД ВОЛК

Преслава - Виними думи	997934	999834	53296
Ростислава - Състине мое	997935	999835	53297
Вероника - Сердце пънки	997936	999836	53298
Анелия - Драго ми любите	997937	999837	53299
Дик Иванс - Дунково хоро	997938	999838	53300
Слободка - Колечко - Бела роза	997939	999839	53301
Юхана - Бато - Бато	997940	999840	53302
***** REAL TIME / COVERT / *****	997941	999841	53303

## VIDEО JAVA ИГРИ

Townsmen	Управляваш малко селище и постигаш по разширение от съвременни градове	997344	999844	53344
Alcatel, Siemens, Samsung, Sony Ericsson	Бебе	997345	999845	53345
Townsmen 2 Gold	Все управяваш що frosty, Треби да се състои до строи, но и да се защити	997347	999847	53347
Kony, Sony Ericsson, Motorola	Бебе	997348	999848	53348
Slot Machine	Играта на "еднокрасиви бачки". Следи диктата, що има къмът :-)	997350	999849	53350
Ancient Ruins 3	Влез въвwendето култа, за да спасиш света от зла! Възможност да сътвориш своя храм	997351	999851	53351
Angry Birds	Приключения на птички си по лесни пътища	997352	999852	53352
Nasty Babes NP	Малки сърди ти и котки, с когото да си играеш. Най-добрият избор е да си изиграеш със съпруга!	997353	999853	53353
Nokia, Siemens, Sagem, Sharp	Секс. Боя	997354	999854	53354
Sexi Sex Massukita	Приятелка ти е по-сексуална от тебе	997355	999855	53355
Nokia, Siemens, Sharp, Motorola	Секс. Боя	997356	999856	53356
***** MISSION *****	Изпълни задачи и създай своя сълз	997357	999857	53357
MISSION	Приятелка ти е по-сексуална от тебе	997358	999858	53358
WORLDS	Добре познай всички обитатели от планетата	997359	999859	53359
Beach	Арт еротика - много качествени фотографии секси моделки	997360	999860	53360
MAKIN	Ти си дракон и на всички, от които си носи клоун	997361	999861	53361
Making Love	Мисиион и късно	997362	999862	53362
Mission	Мисиион и късно	997363	999863	53363
***** MISSION *****	Мисиион и късно	997364	999864	53364
WORLDS	Добре познай всички обитатели от планетата	997365	999865	53365
Beach	Арт еротика - много качествени фотографии секси моделки	997366	999866	53366
Beach	Арт еротика - много качествени фотографии секси моделки	997367	999867	53367
Beach	Арт еротика - много качествени фотографии секси моделки	997368	999868	53368
***** WAKHJN *****	За да провериш дали можеш да изпълниши мисиион	997369	999869	53369
WAKHJN	За да провериш дали можеш да изпълниши мисиион	997370	999870	53370

Важно: За да получите полноценна мисиион, ищете картичка JAVA или видео или реален звук с необходимо ID на мястото на играта.

Пример за Nokia: 123456 0881234567 Olicham TE!!))

КАК ДА ИЗПЪЛТИТЕ НА ПРИЯТЕЛИ?

След моя и номера на приятел, щом го изпълни този код.

Пример за Nokia: 123456 0881234567 Olicham TE!!))

След моя и номера на приятел, щом го изпълни този код.

Пример за Nokia: 123456 0881234567 Olicham TE!!))

След моя и номера на приятел, щом го изпълни този код.

Пример за Nokia: 123456 0881234567 Olicham TE!!))

След моя и номера на приятел, щом го изпълни този код.

Пример за Nokia: 123456 0881234567 Olicham TE!!))

След моя и номера на приятел, щом го изпълни този код.

Пример за Nokia: 123456 0881234567 Olicham TE!!))

След моя и номера на приятел, щом го изпълни този код.

Пример за Nokia: 123456 0881234567 Olicham TE!!))

След моя и номера на приятел, щом го изпълни този код.

Пример за Nokia: 123456 0881234567 Olicham TE!!))

След моя и номера на приятел, щом го изпълни този код.

Пример за Nokia: 123456 0881234567 Olicham TE!!))

След моя и номера на приятел, щом го изпълни този код.

Пример за Nokia: 123456 0881234567 Olicham TE!!))

След моя и номера на приятел, щом го изпълни този код.

Пример за Nokia: 123456 0881234567 Olicham TE!!))

След моя и номера на приятел, щом го изпълни този код.

Пример за Nokia: 123456 0881234567 Olicham TE!!))

След моя и номера на приятел, щом го изпълни този код.

Пример за Nokia: 123456 0881234567 Olicham TE!!))

След моя и номера на приятел, щом го изпълни този код.

Пример за Nokia: 123456 0881234567 Olicham TE!!))

След моя и номера на приятел, щом го изпълни този код.

Пример за Nokia: 123456 0881234567 Olicham TE!!))

След моя и номера на приятел, щом го изпълни този код.

Пример за Nokia: 123456 0881234567 Olicham TE!!))

След моя и номера на приятел, щом го изпълни този код.

Пример за Nokia: 123456 0881234567 Olicham TE!!))

След моя и номера на приятел, щом го изпълни този код.

Пример за Nokia: 123456 0881234567 Olicham TE!!))

След моя и номера на приятел, щом го изпълни този код.

Пример за Nokia: 123456 0881234567 Olicham TE!!))

След моя и номера на приятел, щом го изпълни този код.

Пример за Nokia: 123456 0881234567 Olicham TE!!))

След моя и номера на приятел, щом го изпълни този код.

Пример за Nokia: 123456 0881234567 Olicham TE!!))

След моя и номера на приятел, щом го изпълни този код.

Пример за Nokia: 123456 0881234567 Olicham TE!!))

След моя и номера на приятел, щом го изпълни този код.

Пример за Nokia: 123456 0881234567 Olicham TE!!))

След моя и номера на приятел, щом го изпълни този код.

Пример за Nokia: 123456 0881234567 Olicham TE!!))

След моя и номера на приятел, щом го изпълни този код.

Пример за Nokia: 123456 0881234567 Olicham TE!!))

# КАКВО ШЕ ИГРАЯ ПРЕЗ 2006?

Автор: Корасна



## Gears Of War

Платформи: XBOX 360, PC (обещано с голографична упаковка от Ричард Мур от Microsoft)

Производител: Epic

Разпространител: Microsoft

Защо: Epic, по примера на id Software, подхожда либерарно и отново оставява разработката на Unreal движето в ръцете на Midway, използващи възможността самите те да се концептуират върху засъдено, което всички видяхме и журналистите още при пръвте си показвания пред публиката. Освен че ще заблукват от небезисентния бърз Unreal Engine, Gears Of War все пак представя и една нова концепция в употребите от търбо лице. Освен това – също А.I., газици, настъпващи отвори от врата (ако то са управлявани от компютъра от монитора) и скрити персонажи с уникатни характеристики, хорър атмосфера и смущаващото обещание от страна на Microsoft за PC Версия. След всяко това, просто няма как Gears Of War да не е нареди в чекото на очакванията ни.

Екшън  
(FPS/TPS/Stealth и gp.)

Най-очаквани заглавия: Prey, Striker, Dark Sector, Gears Of War, Co  
The Criminal Origins, Enemy Territory: Quake Wars, Alan Wake

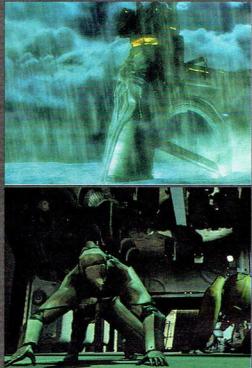
## Dark Sector

Платформи: PC, XBOX 360, PS3

Производител: Digital Extremes (Unreal Tournament 2004, Pariah)

Разпространител: D3 Publisher (доста неизвестно – компанията е японска, наскоро разкошила офиса си в Лос Анджелис)

Защо: Играта е малко известна, но се очаква като една от ежемесечните издаванища на 2006-та. Тя прегледа не само уебсайта Всички, събрали на този етап единствено с Doom 3, F.E.A.R., но и новаторски, откриващи се като уникатен хибрид гамъри с елементи от търбо и трепет лице. Създателят очакваше първото интегриране на "блъзъги" спешен-екшън покътванието в "Дълга пропа", мрачната атмосфера и забързането на времето като във F.E.A.R., както и съмните спрямките и кървави Doom 3 елементи. В показваните снимки се доказва и сътворената мистериозност, от която заключаваме, че ни очаква синен склон и завързащи спиралени. Изразят също контрола върху горю, обезвреждане с камуфлажно-модулен кибер-костюм (Metal Gear Solid нещо? Че къде, супер?), който освен с хамелеонско създание с различните очки свидетелства, че обикновените рефекти и с мониторски рефекти, свободна на действие и адаптивност като всяка ситуация.



Изтърковоли се още една година, в която всеки, разбира се, очаква разработчиците на игри да увоят персонално на желанията му. На хардкор PC геймърите например много им се щеше да има повече качествени ексклузивни игри за PC или поне мултплатформени такива, други тък се надяваха да цъфнат на лъчни наложи по конките зърнъца и т.н. Макар и скромна на PC заглавия, 2005-та маркира няколко нови крайсърски камъка, които поразиметриха пластометрове в бранша и предизнената покътваша на нови промени, разбиране и събития. През 2005-та регистрирахме най-голямото по машаб Е3 например. EA се опитаха да "консултират" по типично тяхен си начин Ubisoft – разбира да я погълнат; защастие неуспешно. 3DRealms изненада възбуда избухнала с претърпя, показващи напрегнат стадий на разработката на едни забравен и считан за мъртъв франчайз – PREY. Ubisoft също демонстрираха неувкусимо – с много филмчета, шоубе и доста информация – намеренията си да съживят успешно още една митомогучна за гейм индустрията поредица – Heroes Of Might & Magic 5. Microsoft наредиха, в този рунг поне, Sony с покането на новата си конзола XBOX360, Stainless Steel банкротираха, оставайки почти готов продукт (в линето на Rise & Fall: Civilizations At War) на производство на събития. И т.н. и т.н...

Изобщо, годината бе безлязва от събития, заложили фитила на не една и две бомби, никои от които очаквам да гърмят през 2006-та.

На тези страници ще споделим с вас вижданятията на екипа на Gamers' Workshop за това, кои са най-интересните заглавия – САМО никои от тях, разбира се, неизвестно е да се спрем на всичките – които ще ни пръхнат в шестата година на третото хилядолетие и защо!



## Condemned: Criminal Origins

Платформи: XBOX 360, PC

Производител: Monolith

Разпространител: SEGA

Защо: Ами защо Monolith издига F.E.A.R. тази година и този беше смазящ. И защото Всичност Солдадът вече излезе от 2005-та и щастливо притежавате конзолата на конзолата в едни глас търсят, че играта е брутална, какъв да не е геймър оценки над 9-ка. Все пак, заборявам си за пръвично кървав survival-horror екшен от търбо лице, използвайки Half-Life 2 физичен ендрик, в който можеш да използваш почти всичко от забързалицата те спред за оръжия! И очевидно по нутата да възбужда пак шоките да чакат с нетрепение. Към всяко това прибавяте изложен с корупция и улгарк зрад, скрипачи прости и наркомани по улиците и подземията, в които ти – в качеството си на agent от ФБР – преследваш сериен убиец. Приятели и вниманието ти? Магън, таак си и мисах!

### **Enemy Territory: Quake Wars**

Платформи: PC, Xbox 360

Производител: Splash Damage Inc./id Software

Разпространител: Activision

**Зашо:** Но търбът настъпва, ние сме от Doom и Quake поколението, така че е достатъчно да погледнем за забавления. Но само заради Quake 4 в него трябва. Quake Wars е експертстване във война на Enemy Territory концепцията. Изрази ни бъдеща в конфликт между EDF (Earth Defense Forces) и Спиритусите, но събитията са досега преди тези в Quake 2, при това – на Земята. Над 40-те различни "войни" по въздух, земя и вода, разделящите превъзгълъбия, различните класове бойни единици, в които всеки един от тях може да се превърне в микро-механическият на бази, помагащи бойни установки и пр. са само част от нещата, превръщащи ET-QW в синоним интигуриращ FPS с не съсем типични и доста оригинални за жанра RTS и тактически елементи. Записваш ли си?



### **Alan Wake**

Платформи: PC, Xbox 360

Производител: Remedy

Разпространител: Ямба засеба

**Зашо:** Още един забавление, окомо която съкач малко се шуми. Но зоркото ни око не би могло да го подмине. Това е психологиятски екшън-трилер от трето лице (разказът е за него преди неколко боя), изграден окомо смодна съвременна хикса и романтика и живя окна сврда. В които нашите приятели Алан Уейк страда от безсъние и се опитва да си спомни... Кабдо ли не. Защо очакваме? Ше за въпрос. Става гума за Легеду, от геймплеите. Макс Пейн, Мона Кас... има и нужда за обяснителне още. Тази игра ще е трюкач, почти със затрудни да си запомнят скритите коридори за това.

### **Ролеви игри**

(Classic RPG/Action RPG/MMORPG)

**Най-очаквани забавления:** Fallout 3, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Gothic 3, Dark Messiah Of Might And Magic, The Witcher, Phantasy Star Universe

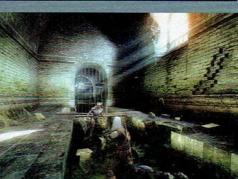
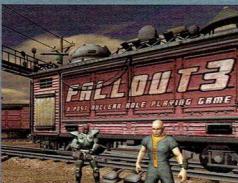
### **Fallout 3 (работнико засеба)**

Платформи: PC, Други

Производител: Bethesda Softworks

Разпространител: неизвестен засеба

**Зашо:** Сран им е да отмъдват на побеген въпрос. Да отговорим означава да признаям, че съществува необходимост от каквито и да е обяснение. Вместо това ще такъм, че в газоизливното ЕЗ имаше проблем във формата на Експлопът, на който съсем бъкви пишещо просто "Fallout 3 – отмук". Следвайки указаната посока посетителите същават до цвига на Bethesda. Което името е Fallout, никој няма никој от много обяснения, нито от много реклами. Благодаря!



### **The Witcher**

Платформи: PC

Производител: CD Projekt

Разпространител: неизвестен

**Зашо:** Битката за короната в RPG жанра засеба се очертава да е отново доста тежка. Но The Witcher има всички шансове да се справи гори с конкурентите на Gothic 3 и да я грабне. Концепцията е базирана на върху тематичността на Средновековието и изградена в духа на dark-fantasy автора от поисък проектор Андрей Сапковски. Става екшън, включен във въвзвишено съсреди ролеви функции – това е основната характеристика на забавлението, заключано в модификацията по неуязвимост AURORA ендикън на BioWare и отварящата се физиката Karma Engine на Criterion. Много, много са го заслужили очакванията. Не ни казах, че си забравих за това елегантно забавление...

## Стратегии

(RTS, TBRTS)

## Най-очаквани заглавия:

LoTR: Battle For Middle Earth II, Star Wars War, C&C: First Decade, Heroes Of Might & Magic V, Supreme Comman

### Phantasy Star: Universe

Платформи: PC, PS2

Производител: SEGA-Sonic Team

Разпространител: SEGA

**Зашо:** Съдейки по примера на Square-Enix и тихото MMORPG Final Fantasy XI, SEGA обявиха преди месеци, че разработват ексклузивен нов епизод на кумулата си ролява поредица Phantasy Star. Освен същината си самостоятелна кампания, Universe ще демонстрира и смесен MMO характер, с уникатната поддръжка на онлайн услуги, така че PS2 и PC съобщенищите да могат да играят в едни събития, през които и същи съфери. Самият факт, че SEGA занемара с гордово уважение PC ролява геймър, но дава достатъчно основание Universe да пристъпи в този списък.



### Heroes Of Might & Magic V

Платформа: PC

Производител: Nival Interactive

Разпространител: Ubisoft/1C

**Зашо:** На този въпрос отвръщаме преди никой бор на целия В спраници. Просто си приложи какво ти казахме там. Впрочем очаквам в скоро време още една съмтка за HOMM 5, тъй като напоследък имаха колосално количество събесем ново инфо, което в значимата степен обогатява представата за това какво ще бъде играта в крайна сметка. И сега можем да ги кажем, разбира се – ще бъде ХИТ!

### LOTR: Battle For Middle Earth II

Платформи: PC

Производител: Electronic Arts – Los Angeles

Разпространител: Electronic Arts

**Зашо:** Продължението на една съвсем нюансна стратегия от началото на 2005-та. За разлика от предшественицата си, наследницката обнова е базирана върху книжите, което е дало на EA възможност да увличат фанатите, с които може да се играе, до шест. Вместо три – както беше в оригинална. Концепцията за икономиката и строителството е прокръста. Последното се брза със познатия и наложи се с движението C&C стила. Същето на герата е последна генерация SAGE енгризи и това я прави да излезка не просто добре, а смешно. Приблизи към това, и че ще можеш да видиш яка помощ голямо-октоподо-образно-ищо от гордата част от филма, пред портите на Мория. Е, как да не си точи зъбите да го пипне това чобек?



### Command & Conquer: The First Decade

Платформа: PC

Производител: Electronic Arts – Los Angeles

Разпространител: Electronic Arts

**Зашо:** Дори и само заради носталгията от миналото. Но не е само заради това. Като ребарен към фенофето и 10-годишнината на поредицата, EA изкарват всички игри на купув + бонус DVD видео с неща за кутиите, старти и неизползвани материали при разработката на този кумул франкът. Пакетът включва абсолютно всички игри в своята форма на C&C – Tiberian конфликт, Red Alert (евентуално му със експансиони), Renegade и разбира се Generals (у експансиона му). Всичко това, преработено и актуализирано по последните версии на всеки от продуктите, работещи напълно съвместимо с Windows XP/2000 и оптимизирани за работа с XBOX Online – заместникът на Westwood Online услугите. Задължителна покупка, спрявши се!

За мен се очертава година на рп-тата. Особен ако на конзомния фронт не изскочи нещо, което в момента на мозък да превърне. Там човек никога не знае.

**The Elder Scrolls IV: Oblivion**

**ОТРОМЕН СВЯТ – 9 ГРАДА; БЕСЕТИК МИЛЯ РЕАМО ПРОСТРАНСТВО ТУЗ ИЗСЛЕДВАНЕ, НАЙ-КРАСИЧИТЕ ГОРИ; 200 УНИКАЛНИ ПОДЗЕМИЯ; 300 ЧАСА ГЕЙМИЛ. ПРИСЪДИВЯНАЕ КЪМ ОГЛАДИВАНЕ НА ЕДНА ОТ ШЕСТЕ ГИДРИ (Всяка със своя интересна история). Физичен енргик Наков и невероятна графика. Невиждан ИИ на NPC-тата и Бразиц Пасбенчарова и чудесни босии системи.**

The Witcher

Уникален, дистопичен хорър-фентъзи съят, вдохновен от романите на посъдия автор Анджей Сапковски! Брутален глобен герой - наемен убиец-мутант. Циничен и благороден, Гералт е съзряван най-често с Филип Марку. Синко мюндиран Аурора епиге (замесена в основата на Neverwinter Nights). Екшън-ориентиран RPG с превъзходни битки.

Titan Quest

Смесица от филма Гладиатор и заемки от гръцката и египетската митология. Близка до Диабло - управляващият гения на мишката от изометрична перспектива (има и zoom). Повече от 120 умения, 85 различни монстри, Нечовешка графика, ЕФЕКТИ и лъбъ-дизайн. Ще посетите митични дребни места като Кносос (на о. Крит), туризъм и развлечения на чуп Микро, Древните Египетски пирамиди и Висящите градини от Семирамис в Багдад.

*Lado Empires 2*

Всъщност тя още дори не е официално обявена. Знае се обаче, че продължение на JE ще има със сигурност! Единственото прило известно е, че за раз-

**STEAKER'S** 811 S. Grand Ave.

**SYNTHETIC: Shadow of the Chernobyl**  
FPS с елементи на adventure и survival-horror. Разработена е с 80 километрова зона около АЕЦ Чернобил, която е претърпяла втора зоната авария. Ти си Stalker – „изследвач“ Зоната за предмети и артефакти, които, после че прогабаш на чернота, щи си използваш за собственото си усъвършенстване. Ще можеш да си търпейдеш обръжка, подобно на Deus Ex. Гобоини, магнитни ленти, радиоактивни предмети и други.



Покрай цялата хайп около X360, PS3 и Nintendo Revolution побеждат геймърите май съвсем забравиха, че за разлика от Microsoft, Sony съвсем не бе разбра отникога PlayStation 2. Даже напротив – до края на живота на PS2 ще излязат поне тюкобоя хиляди заиздания, както и премие на целиот останец на съществуване. Като залети почитател на конзолата PS2 ще се спомене колко са били интересни годините след 2002-ма.

Rogue Galaxy

Над-очакваното от мен заглавие. Level 5 умешат да правят стойностни игри. Съвсем прясната Dragon Quest VII отново камогорично попътва това. И след като коментите от Famitsu ѝ дават 36/40 няма никакво място за съмнение, че се започва едно наистина Голямо заглавие.

Final Fantasy X

Може би най-известната поредица в конзолната роемва действителност. Думите са излиши. Струва си да се спомене, че *Square-Enix* най-накрая заместват вече леко поизразната ATB система с такава в реална време.

Devil Summoner

Поредната игра от култната поредица на *Atlus* – *Shin Megami Tensei*. Може и да не чувал за никоя от тях. Поредицата не се съди от мейнстрима, поради което за нея не се шумят. *Devil Summoner* е добър шанс да попадне в гешмата и да га запознаш с една уникатна игрова драма.

Kingdom Hearts II

Първият КН беше единственото място, където гейлордите можеха да видят героя на Disney в Square на един място. Втората ера ще премине на изразите отново плащащимо, като този път създавачите обещават приключението да бъде още по-занимаващо.

Valkyrie Profile: Silmeria

**Valkyrie Profile: Scutum**

Valkyrie Profile е безспорно едно от най-класните ролеви заглавия за първата Playstation. Продължението ще те отведе състини години преди събитията в оригиналната игра. Бойната система е разширена,

Други заглавия, за които следва да си отваряш очите: Grandia 3, Phantasy Star Universe, Shadow Hearts: From the New World, Suikoden V, Tales of Legendia, Xenosaga 3, Dark Cloud 3, Tales of the Abyss.

**STIRLING**  
INDUSTRIES Ltd.

[www.nintendo.bg](http://www.nintendo.bg)



**GAME BOY micro**

# *Макро удоволствие в micro формат!*

**SpellForce 2**Производител: *Phenomic Games*Разпространител: *JoyWooD Productions Software*

Оригиналът е едно от най-преднеброяните гейм-заглавия на всички времена. Гупка! Става въпрос за перфектния и убийствен засега RPG/RTS хибрид, който превръща всичко онова, което преживялите *WarCraft III* ѝ уж прибързаха да бъде. За съжаление, *Phenomis Games* не са Blizzard и играта им остана в сянката на обозначенията, меза-проекти с по-същи концепции. Дано и многообещаващото продължение не го спомни същата съдба.

**Dreamfall: The Longest Journey**Производител: *Funcom*Разпространител: *digital tainment pool / Micro Application*

Вероятно губимо се за една от последните грандиозни афектири приказки от това поколение гейм-заглавия. Преди факта, че напоследък наистина качествени куести заглавия излизат въвеждък на 5 десетки години, съмнявам че никоя ще искаш да пропуснеш точно това.

**Neverwinter Nights 2**Производител: *Obsidian Entertainment*Разпространител: *Atari*

Това иначе обещавашо студио се спада доista посредствено с продължението на *Knights of the Old Republic*. Отговаря ли го на това, че *KotOR* просто не беше „тиканата“ игра. Със *NWN 2* съм уверен, че *Obsidian* ще избръкнат повторното изпит с „тънко шест.“ Все пак това е екшън, които ако не е правдо, то по дух принаследи оригиналната игра за изра с подобна концепция. Е, с *Tomb* не се получи, но събудиши си здраво съвестта – стискаш панцър да опознаваша макар и добре втория шанс, който им се дава. Go Fearless, go!

**Bioshock**Производител: *Irrational Games*Разпространител: *TBA*

Макар съм знал за този проект избыти факт, че Вероятно ще представят го пряко, но искрено предвождане на феноменалния *System Shock* на *Looking Glass*. Ако това не ми смига като препоръка, просто не знам с какво побежи бих могъзът да те „заруби“.

**Dragon Age**Производител: *BioWare*Разпространител: *TBA*

Мистериозният и съзаждания единствен до момента „PC ексклюзив“ проект на така лобищите *BioWare*. Дали ще имат време и творчески ресурс, за да го финансиратът въпреки сериозния акциент върху харъкър залавбищата? Ше видим. Ако се съди по постепенно *Developer Diaries*, публикувани онлайн, работата по това залавбие не е спряла. Е, чакаме – ако и когато измез...

**Star Wars: Empire at War (RTS) [Petroglyph/Lucas Arts]**

Зашщо, както тъборим ние феновете на Алуърдът „Формата е прехода, а касата – вечна“. Мисля, че под каквато и име да тъборим никогацашите генои от *Westworld*, всякакви очаквания от моя страна ще бъдат покрити. А те тук са поген от огромни. Дават ми лично представата за RTS на годината ще се появят в началото и края на 2006-та. Вторият е *Mark of Chaos*, на който му е ранко да бъде поставян в сериизи класации.

**The Witcher (RPG) [CD Project Red]**

Зашщо всички продължения на кумови PRG-та, с които ще бъдем залети през следващата година, приемат по-важне на ръкавици, откъмкото на фрикцион и машински ровечи игри, каквито трябва да бъдат. Само *The Witcher* бърза наредка за нещо наистина ново, качествено и неоценимо от комерса на RPG сцената. Затън в *Hellgate: London* са моите най-блъзкани ровечи залавби за утната година.

**Heroes V (TBS) [Nival/Ubisoft]**

Зашщо кокото и скептичният да породят комърци на залавби, отнеса hot-sellът си. Да, изглежда има да е това, което беше в златните си времена, но това има особено значение, спика да е достапното здрава за *Vkusobet* на един заклет Хироус фон.

**World of Warcraft: The Burning Crusade (MMORPG) [Blizzard]**

Зашщо любовта не се измерва с това колко часа прекарваш с любимата си, него колко пропускаш, дължоки се само с нея по улиците. Какомо и да изразя на сърдечното компоненто на играта с лобимо Женско същество – за мен експлойкътът на *WoW* ще бъде пренесън пластична операция на вече останала мами, правдите и отново прибикатена.

**Spore (Sim) [Maxis/EA]**

Зашщо като други оригинални залавби ще видим драгони? Не са много. Ула Райл е сред мащабата, които не само имат качеството, но и могат да си подобрат да разрушат комерса. Индустрита на *Spore* в най-обичай си период откъм креативност и вместо да здравеят сърдечното по мерене на... ендокрини, нека видяхът видим истински събъкт на оригинални и авангардни концепции, може ли?





PC  
ИГРЫ

Модель Габриела Георгиева  
Агенция Xground Models  
Фотограф Александр Кошелев  
Групм Лора Славова  
Сесия Gamers' Workshop



Чернобил. Има нещо черно в името. Мисля си, че събгата има пръст в това, че не е случайно. Като малки се шегувахме с даматите или си играехме на „Чернобил и Радиактивка“. След това по физика ни обясниха с формулци, колко поколения ще износвате бояд131, цезий и не знам си какво още в телата си заради една аварии. Или човешка грешка. Или не е било грешка? Помня споровете за това кой са най-тежко засегнатите от радиоактивния прашец, довял се до тук около седмица след случилото се – дали това са били тозавашните тийнейджъри, ембриони или новородени. Повечето, които четат това списание попадат в една от тези групи. Побечено са косвени жертви. Питам се, знам ли Всички какво е Чернобил? Ако не те, то гените им знам. В тях са запечатани алфите, бетапите, гамите, които по всяка вероятност няма да изчезнат, преди да изчезне кръвната линия на Всеки един. Чернобил днес се явява почти атракция. Скоро ще почнат да го посещават туристически групи. Вече го посещават туристически групи! Всички си тръгват бързо, далеч по-бързо, отколкото глатените неконсентрирани долара им позволяват да останат. Каузат, че не могат да понесат тешината в Призрачния град.

Каузат, че къщите се рушеят, ако постоянно не ги поправят. Можеш да отидеш в Припят и да се убериш с очите си, че това е истина. Минали са евти 19 години. Останаха хиляди. Това е историческо събитие, което ще отпечатва дланя във бъдещето. Добре е да се замислиш за тези неща.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl ще ни даде тази възможност. Ше ни я напари. Защото бъдещето описано в нея, съвсем спокойно можеше да е бъдешето, което ни очаква. И още може...

Автор: Kircho

STALKE

SHADOW OF CHERNOBYL

**3** а **\$T.A.L.K.E.R.** по-серийно се загубори преди около три години. Оттогава – т.е. известно количеството скрийптонит, едно „излъчване“ в мрежата техноизточници демонстрираше същото състояние. Единствено едно момиче, което също е имало симптоми на болестта, но не е било диагностирано, е също имала симптоми на болестта, но не е било диагностирано. Това е единствената разлика между този случай и всички предишни.

ухове и спекулатии, тежки прокоби са запорукувача – скептицизме. Видат заглавието за поредното „погрази“ по време на разработката се казва, слуховете за неизвестна смърт се оказаха преждевременни. Все пак тази зарадба събие, останали Верни фенове, макар и с нов набор на новобранци. Запитан за причините довели до тази промяна, Олец Шипко-ист, казва, че искали на всички играчи да им става по-искусно, каквото е играта. Абс. искали са заглавието да зучи така, че да програмира, но това не е побор да се заражда – нами всеки не иска същото?

И така, за каква игра ще говорим тук – нека си припомним. **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** е шутър от първо лице (FPS), в който изчезнали в зоната на един от м.нр. Сталкери (или Столкери) – „любici на артефакти“ от Зоната. Зоната на картата е само лептино, но геймплейтността е тъщът от приблизително 30 км.<sup>2</sup>

ло золотничко абиария реактор в Чернобил. Заглавието ще ни попадне в никанка смесица между физика и реализъм и че има албумиране да разкрие боя измеренна на думата атмосфера – това не са мои суми, а на тези, чието работи е ги говорят разбира се, но от всичко видното под формата на видеоматериал и реален геймплей, съществува вероятност теми суми да се окажат с покриене 60% от това, което ще видим в играта е физически акуратно и отговоря на испитната буквално Ѹвс Есси една светла!

Ехо – отговаря на испитната във всеки един детайл, в случай че си го пропуснал първия път. Екипът дизайнери, с тонове синков материям и сън почили достоверен „отпечатък“ от Черниобиски ландшафт и градската среда и го наложил в изгледа. **Бенетоната кула**, изоставените улици, поптикащите многоетажни блокове, типични за Съветската ера, разбитите прозорци на магазините, разнебитните гаражи и преобрънати телефонни буки – всичко присъства и е влято в тази 3D картина на „умрия град“. Дори интериорът на кухната е прослездан и ще бъде достъпен в изгледа. Детайли като

на нас бе **Бчичко**, ако искаме да успеем възстановянето на реалистична играна обстановка" – казва Алексей Станинов, един от дизайнерите на играта. Припът, т.нр. Празничен едър, където и досега **Бчичко** си е точно така, както е било изоставено в мига на възкутията е престъпен по гептерицарски достоверен начин. Мисълта, че **Бчичко** това, което ще видиш в играта можеш го да видиш идейностен, ако отидеш и някак те пуснеш там прараба страна, на практика неосумима пълнотност на прекъсването. Изкушавам се с шипашки същевен на пощенската на ЕЗ:

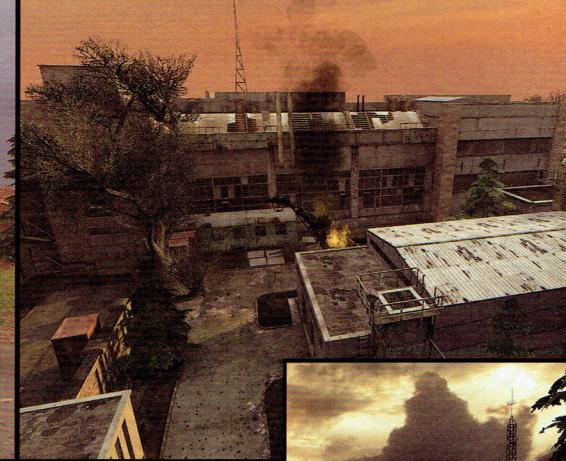
„Атмосферата е чудесна. Да обиколиш изграда, реактора, външните нива - беше много вълнуващо. Това ще бъде един интересен свят за разучаване, това поне е сигурно. Можех да се закъмля, че когато започна да баш, пребавата съвърху на бъни и по-бързо, отколкото без юък - точно като в истинската светът. Зоната беше като живя - дамечки неспокойни зъби, самотни фигури в балетчина, или пък детектират Ви за аномалии се изключва... Всички тези неща допринасяха за неспокойната атмосфера. S.T.A.L.K.E.R. изглежда по-добре и по-добре всеки път като я видя. Тази игра има огромен шанс да завладее спомена и умствете на гравитацията за още години напред“.

Но брангушите не са искали да направят просто поредния шуцър, само че под булото на епин от най-феноменалните маркетингови ходове – съчетаването в едно заславие на велика книга и величата пратежия. Стаплер и Чернобил са имена, които ще програмат без значение каква е играта. Екипът обаче има амбиции за преворите *Shadow of Chernobyl* и В още нещо, освен игра – в сощано посълание. Чрез нея разработчиците искат да поставят своето предупреждение в умбите на играещите. Олец Шлийкович каза: „Основната идея на *S.T.A.L.K.E.R.* е да предупрежда човечеството за опасностите от беззоловоротно застрахване със силите на природата, като експериментират с радиоактивността. Действието в играта се развива в близкото бъдеще, след мистериозен втори инцидент в зоната на изключване на Чернобил. Това формира едни отворени свят от 30 км. или 18 км., съзлони по общата карта. Изръчът има лъчна способност на детекция и съближение, като може да изучава желания, да изследва този свят. Незадълбоко ежедневни задачи са да събират „артефакти“ на Зоната“ (предмети, които абсорбират аномалната енергия) и да ги програмат на заинтересованите, в което се състои и стаплерът. Крайната цел на играча е да разгадае загадките на Зоната и да разкрие мистериите около мястото.“

ВИЗИТКА: **GSC Game World**

*GSC Game World* е една от големите Украински компании разработчици на игри. Основана е през 1995 г. в Киев. До 1997 GSC се занимава със създаването на мултимедийни енциклопедии и учебници за програми. От 1997 г. компанията залага на компютърните игри. Пръвата игра в некомерсиален проект Warcraft2000, която позволява да събере екип от ентузиазирани програмисти, художници, дизайнери и музиканти. Резултатът скоро се появява – историческата, реалистична, комерсиална стратегия Cossacks: European Wars. Останалите завладяват на компанията Cossacks: The Art of War (add-on). Codename: Outbreak, Cossacks: Back To War, American Conquest, American Conquest: Fight Back, FireStarter.

В момента в процес на разработка са S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl и Heroes of Annihilated Empires



## Живот

Това са върховни на зоната авторите на играта. Живот, каквото в действителност отсяства на това място през последните години е година насам. Не, всъщност – и преди 20 лята там не е имало такъв живот – спели радиационни кучета, крабоподици, Съвъзмокни странични чудовища и звереобраз (вик карат). Опирајки се на „революционен ИИ“ и „life simulation“ системи, авторите се опитват да изградят напълно самостоятелен свят, в който Всяко живо същество или NPC ще действа по своя собствено усъмнение, независимо от действието на играта, на Всяко играно равнище. Така Всяко едно от тях има и ще изължива своя южен цикъл – любов, почива си, спи и прочие. Някои населяват конкретна територия, други могат да бъдат откраднати на найлякъси. На базата на спешения алгоритъм за изчисление, Включващ и някои случаечни промени във съществата ще решават дали да те нападнат или не. Може при една и съща прегрявана ситуация в единния случай да те нападнат, в другия – не. По време на битката те също ще имат възможност да решават дали да продължат да се бият или да избягат. Това решение се базира на факти като здраве – твърдо и неговото, с какви оръжия разполагаш и т.н. „Life simulation“ е вложила нещо повече от път в тези създания – тя контролира техния ход и върху унищожени, истински персоналност в поведението им.

Ние бихме могли да се скрием никога и да наблюдаваме как животът си тече отстрани – казва Олес – новобранцата

се бият едно с друго, Псевдо-кучетата нападат военни патрули, другите Стълкери избиват никой и drug flesh, оцелялото машинисто от склон кучета погълза от страх от мутанти... Всеки път, когато пуснем играта, ситуацията се развива различно! Всъщ от тези зарязани същества се движат от свояте естествени (и неестествени) закони.

Това, което наставя във връзка съсчатлене е, че играте се опитва да бъде изключително отворена към играта, да му налага възможно най-малко ограничения. Макар да скриптираните неща, Всичко останало се генерира в движение. Чудовища, NPC-та, артефакти, аномалии – Всичко че се движат през цялото време. Често „Лукин края пътя“ помнят добре, че Всяко влизане в Зоната Всеки път е различно – нищо не е на същото място. В STALKER: Shadow of Chernobyl ще е същото.

Официалните трактовки на бъдещия геймплей включват изречения от сорт на „Ще може да се играе като FPS“ и да съвремиме по Всичко и Всеки. Или като RPG и да експлорираме зоната, да се сприте мяже, да се присъединяваме към фракции. А може и като стелън игра, като се промъкваме насам-натам...“ Надявам се това да са реклами глуости и играта да си е чист шутър – нищо добре не може да се получи ако се опита да съчетава Всичко в едно. А и, да речем, че изпитвам сериозна доза скептицизъм и откровена насмешка към това, което се рекламира като романът елемент. По добре или риба или рак, си мисля аз, от-кошкото нито едното!

Разбира се моето недоверие не пречи на произвеждащите да обявяват намеренията си за постигане на екстремен реализъм. Което значи, че ако играем по рамбовски и изживяваме наред всички, много скоро NPC-тата ще започнат да си обменят информация за нас, в следствие на което ще бъдем разstreлвани веднага щом който и да е ни разпознае. Разбиватия ИИ ще помогне на NPC-тата да се държат като истински Стълкери – техните глабни цели са да останат живи и да изкарат кеш. Мисии се генерират в зависимост от настоящата състояния на зоната, къде са артефактите, къде са NPC-тата. Всичко винаги е динамично. Аномалиите ще се преразпределят произволно. Всяко играна сезмича, след т.н. „Blowouts“ – това са изризвания на аномални енергии от центъра на Зоната, които се разпространяват по цялата местност незабавно. През това време ще е много опасно да се седи на бъбър.

## Енджини

За симулирането на живота се използват два различни ИИ енджини – единият се нарича „offline world engine“ – мой управляема създаваната намиращи се на побеж от 250 метра (виртуални) от играта. Този енджин е по-простият. Другият енджин е „online world engine“. Той поддържа сложните взаимоотношения между Стълкера и NPC-тата, движението на последните, откриването на артефакти, на мрътви тела и взаимоотношения на екипировка им, битките, кооперирането с други Стълкери и т.н. Демонтата от ЕЗ показват как работи симулацията. Не липсват и проблеми. Например, има



## Общуване с NPC-та

Общуването на играта с героите от играта е основна част от геймплея. Със средствата на комуникацията играчът разбира важна информация, взема нови задачи, осъществява покупко-продажби или говори със приятелите си. Играчът може да общува с приятел, съдружник в засада и засади близките на бразда, или да открадне своя събеседник. В допължение, разговорът може да бъде прекъснат във всеки момент, както и изказването на събеседника да бъде прекратено със следващ българ.

Играчът се бълга сино до общуването и отново също на NPC-тата като играта. Например, ако имат лошо отношение, търговецът може да откаже да изтегли им да даде добра цена, или тълькът стълкер може да открие огън, щом разпознает играта.

Видимо забавяне когато NPC от "offline" света влизат в "online" света. Тест състоянието на това NPC трябва да бъде премествано от единия енджин на другия и това води до коцкия. Разбира се, обещава се това забавяне да отстъпва във финансите. Версия на играта NPC-тата изглеждат поразително истински когато стоят на едно място, макар им се движат от дишането, погледът им се мести.

#### Основни жизнени показатели и характеристики

Основните показатели, които ще оказват влияние върху лутер-егото ти в играта ще са здраве, радиоактивност, храна и умора.

Здравето е ясно – улучи го, зубът го. В играта аптечки се закупват от други стаплери, здрави, учени и се носят в инфекции – никога не е потърсено или опровергано, че ше има друг начин да се сдобиваш с тях примерно от таращене на трупите.

Радиоактивността ще влияе по сходен начин – ако абсорбириш твърде много радиации в засегнатите места, ще се разбоеши в крайна сметка ще умреш.

Храната и изгарялките са от друга бира. В **STALKER**, периодично ще трябва да почиваш и да се храниш. За целта ще се налага да си напомни безопасни места, което да почиваши. Можеш да бъдеш убит по средата на никака крътка дрянка.



Що се отнася до графичните достойнства и визуализацията на играта, ако попитате колегата *Korach* той ще каза следното:

Едва ли никой се съмнява, че **STALKER** ще кърти мишки. Цялата уникалност на това заглавие ще би била толкова ярко очертана, ако не беше също толкова уникатният X-RAY енджин, собствено произвеждано. На пръв поглед, макар да не изглежда много по-различно от Всичко видяно напоследък – Doom 3 Engine, Unreal 3.0, Source и пр., X-RAY блести в една съвсем инцивилизуана стилност. На този етап, това е еднственият енджин, който рендира в реално време: „Обемни облаци“ – резултатът може да се види на небето на **STALKER** – няма друго такова!

- Динамични цикли на ден и нощ, генериращи от вътрешните механизми на самия енджин, обхванати с часовника на компютъра, чрез който се симулират реалистични и плавни смени на изгрев, ден, залез и нощ;

- Автоматично генериращи промени в климатичните условия, влияещ директно на геймплейните механики и взаимодействието на персонажите в играта свят – бури, съвѣткаши, вятър, турбонадув и тораджашто са от тях, кинетично взаимодействие между предметите в средата

- Диференциран рендеринг метод, който е твърде сложно да бъде обяснен накратко, но като следствие от него се явява отпада ограничението всички обекти в сцената да бъдат рендирани от лимитиран брой полигона.

Трябва да се знае, че част от гореподадените функции, на този етап са реализирани или в процес на реализация

само от CryTek в техния CryEngine 2, от SEGA в зарадищия се next-gen *Sonic The Hedgehog* – ще е част от спецификацията и функциите, адресирани за поддръжка в Microsoft DirectX 10 и XNA крос платформа им – когато излезе в PC формат.

X-RAY е и склонният и госта във всички механизми, заменял в ИИ частта на енджина. Голяма част от събитията в играта, взаимодействието на средата, няш-вие аномалии в Зоната и пр. са така конструирани, че да имат собствено поведение – те могат да наранят играча, но също така и противниците му, системата позволява и абсолютно произволното им генериране. Частта, отговаряща за изкуствения интелект има способността да се самонастрахува и обучава с времето и събитията, които се случват, което да ни донесе едни госта по-интересни и хитри противници.

Тъй, сърдечни благодарности на колегата, чието ли разясня тези специфични тънкости на разбираем език, а ние се насочваме към следваща абзац:

**Артефакти, мисии, руби** За артефактите се знае малко. Ще има гравитационни (с различна сила), т.н. гарантини – лепкало вещества, представляващи колонии от мутиращи бактерии; нещо обявено като „Меркуриева монка“, което ще се показва след изризванията, и то за кратко, но ще се прорава госта добре. Както и много други – засега неизвестни. Всички те са предмети, абсорбиращи аномалната енергия на Зоната. Са так учени и корпорации са готови да плащат добре. Така се появяват стаплерите. Един вид мародери, които припечеляват рискувайки живота си в Зоната. Именно напомнянето на разни артефакти се явяват мисии в играта. Компютърно генерираните стаплери ни се явяват пряка конкуренция. Всичност, ще има и отборен елемент в играта, при който ще си в екип с компютърно генерирани твои „комеги“ от Вашият клан (бандичка). Един пример, дава представа за концепцията на играта: имаме да спасяваме ранен стаплер. В едно преуverяване той може да се е скрил и да ни чака в беззастопасност, в друго – да го открием нападнат от

#### ПЕРСОНАЖИТЕ



**Военни Стаплери** – професионални войници-ветерани, оборудвани със всевъзможни устройства. Много добри бъорджени, но рядко ще се намърщиши на тях. Воените стаплери се движат в групи до 5 души или сами. Рядко ще се случва да имат 8 бойци с тях.



**Стаплери** – могат да се обединят в групи, гилди и кланове със собствени правила и условия. Членовете на тези общини се поддръжат. Те воини имат твърди събарящи сърцеви пунти и се срещат на определени дати. След като бъде претърпята група, стаплерът придобива права за изпълнявана мисии и задачи на групата. Накои групи са във враждебни и една от задачите може да бъде да се открие мястото им за срещи и датата и да бъдат избити.



**Воинци** – обикновена военна единица, поставена да пази пропускателните пунктове на Зоната. Патрулат от периметъра, като стрелят по мутанти и бракониери. Ти си един вид бракониер, и нали знаеш.



**Специални Военни сили** – елитни военни части, изпратени в зоната да провеждат спасителни операции и да изпълняват специални мисии, които блокират постобе и патрули биват нападани. А това се случва постепенно.



**Търбоец** – живее в мазе на изоставена къща. Гандинър. Не дава покушата пари за стаплерите. Мисията са заизнали изпълнявачи неизвестни мисии заради него. Винаги е лошо настроение и обикновено буческата му се явява предложение на здравата му ръка (группата липса наполовина).



**Учени** – Учените се отнасят добре със стаплерите, твърдят с тях и им възлагат мисии. Те покът от своя страна наблюдават артефакти, ведат им патологизирани същества и мутанти. В замяна получават екипировка, защитни костюми и нови експериментални устройства.

## ВРАГОВЕТЕ



"Контрольорът" – Мутант, полу-човеко изражение. Много, многое внимателен. Нещожки комуникационни умения. Упражлява зомбите от разстояние, каращи ги да атакуват стаплкърите, докато обикнова отмачке. Пречупчата га е на бисоко, катери се по фървата и покривите на сградите.



Зомбита – занесени жизнени бейности, тежката им са със слаба координация. Техепатите събират зомбита на покрайните и когато се появят жертвата, им заповядват да скочат и да я нападнат. Косато вигат врага, зомбита събирамт на пешетата и чакат заповеди. Докато не бъдат раздадени такива, те просто седят и наблюдават врага. При заповед могат също да вземат и използват оръжия.



Джукумета – чувствителни към светлината, обитават подземията. Много са учени в постявянето на канали за стаплкери в подземията. Джукуметата са враждебни със същите кучета. Способностите им да предсвещат действитата на противника и тежкинентичните им умения са силно разбити. Могат да местият огромни предмети тежкинентично и да изхвърлят по враговете, а също и да изстрелят мощни тежкинентични вълни. Джукуметата са може да над-планият враг от по-тъмните участъци на Зоната, но отблизо е лесно да бъдат разстреляни.



Сленг кучета - същите кучета се събкат на групни от 10-20, разбили са телепатично зрение и могат да усетят жертвата и през стени.



Кръвопиец – най-зрояното, страшно, ужасящо същество в Зоната. Кръвопийците могат да стават небудими. Стаплкери бинчат на праха, състават от стаплките им, за збутият – и таза разбира на къде да стрелят. Много злобно, мъкчески и измамно чудовище. По-често се среща през нощта.

Още: Пъхове, Вънки Пъхове, Пълт, Прасета Мутанти, Пълбо Вънки, Чернибълски кучета, Шиорхълъви.

чудовище; в трето – може стаплкър-враг от друга банда да го откреве първи; четвърто – да бъде просто убит. Това е игра на обстоятелства и в нея съветът не се върти около нас – ако минаваме през едно и също място, може да бъдем нападнати или да не бъдем, може да ни сломи никаква невидима аномалия. Нито пък мисиште ни са никаква константа, рикошети са се случват по един-единствен начин. Много видове мисии ще се генерират от енジнера на случаен принцип. Типичните са – открий артефакта, убий стаплкера (фракционна мисия), спаси никого, убий и вземи части от чудовище, разчу меслинността. „Открий артефакта“ мисията ще бъдат давани от Търговец и още никой NPC-та. Тук е моментът да кажем никой суми до търъговцата. Ще имаш възможност да закупуваш, заменяш и продаваш муници, екипировка, артефакти. За алъш-вершица ще можеш да се обирнеш към армията, търбовиши, стаплкери и ученици. Пример: напътваш се на друг стаплкер в Зоната, поздравяваш се, съгласявате се да си вземите оръжията, приближавате се един до друг и започвате да търкувате. Разминават си фрази посредством системата за общуване. Валумата в играта са съветските рубли. Нещата, които се събираш отиват в инвентара, който се изкарва на екрана с едно щракване на клавиш. Всеки предмет заменя определен брой ходарчества. Наред с пространството в радиуса, разполагаш със способе за оръжия, които можеш да носиш на гърба си и да сменяш, както и с колан за амуниции, гранати и други устройства.

### Геймплей и големи въпросителни

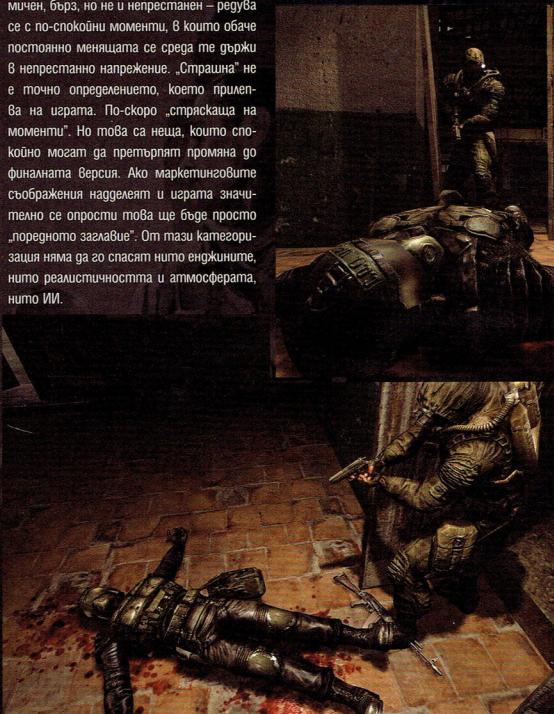
Ще се върна към едн израз, употребен по-горе в статията – екстремен реализъм.

STALKER ще се опита действително да ни го предложи. Дали в това не се крие краха на играта обаче? Американският пазар по принцип често изправя разработчиците пред сложна дилема – искат да направят игра, която да пробаваш добре, или искат да направиш добра игра. Не е тайна, че това е най-големият и стоманено определящ модата и тенденциите пазар в света. Изведената дилема важи с особена сила за шутърите. Американците не обича трупните шутъри! Това,

което видях до момента в STALKER, и което имах възможност лично да тествам, ме оставя с впечатлението, че ако остане 8 този си вид играта няма да продаде в Америка, освен ако никой не загроби милиони долари в реклами. С други думи – засега тя е меко казано предизвикателна. Умира се реалистично – буквамо по едри-гъба изстрела, изисква съща помърдане. Екипът е синамичен, бърз, но не непрестанен – редува се с по-спокойни моменти, в които обаче постепенно менятата се среда те бърки в непрестанно напрежение. „Страна“ не е точно определящо, което привлича на играта. По-скоро „стряскаща на моменти“. Но това са неща, които скойко могат да претърят промяна до финансата версия. Ако маркетинговите съображения налагат и играта значимо се опрости това ще бъде просто „поредното залагане“. От тази категоризация няма да спасят нито енхансментите, нито реалистичността и атмосферата, нито ИИ.

Лично аз се надявам да се постигне някакво компромисно решение и спреката на баланс да се спре някъде по средата между двете крайности.

Играта трябва да забавлява, да тя трябва да бъде и предизвикателство. Както и освен предизвикателство, трябва и да забавлява. Да се надяваме, че ще успеем да бъдем и ернота и другото. След няколко месеца ще научим.



# PREY

## Закъсняла с 10 години революция?

**B** същност не Duke Nukem Forever - Prey е еднократният претендент за титлата "Най-протаканата игра в историята на гейм индустрията". За нея се зашүпка Веднага след излизането на Duke Nukem 3D – като за следващия години проект на фирмата. През годините тя последователно се спрягава като основен конкурент на Quake, после на Quake 2, по-късно и на Unreal. Още по-късно попива в забвение. Защо? В тази статия, наред с Всичко останало, ще дадем отговор и на този въпрос.

След успеха на Duke Nukem 3D 3D Realms, тогавашни Arpges Software, бързат да хванат гребена на Външната и официално обявяват новия си амбициозен проект – Prey. Годината е 1995-та. Новината е подхваната от пресата, раздържана, преекспонирана – хляди и хляди фенове на Duke и 3D Realms направо побийват от евфория. Бързото заглавие обещава много и Веднага бива напомнато с тежестта на космически те очаквания. Това беше преди 10 години. Сегашното поколение геймири обаче научи за Prey на тазгодишното E3, където 2K Games и 3D Realms показваха пред журналисти вече прословутото си 12-минутно филмче, сътворяшо геймпей и анимации. То, разбира се, предизвика някакъв фурор все пак – по-скромна версия на бомбата, която хърчила Valve на миналогодишното E3 с тяхната презентация на Half-Life 2. Разбираемо. Half-Life беше канонизиран още с появата си, а през 2004-та беше иконавсветлина. Всестина за пръв момент му се посреща като ъзън от раиски камбани – с благосъжение. През 2005-та Prey не е нико то побече от име на призрак, на обещание от миналото. Обещание, което само "по-фирмите" геймири помнят...

ПРОИЗВОДИТЕЛ: 3D REALMS/ HUMAN HEAD STUDIOS  
РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: 2K GAMES  
ЖАНР: FPS  
ПЛАТФОРМИ: PC, XBOX 360  
САЙТ: [HTTP://WWW.2KGAMES.COM/PREY/](http://WWW.2KGAMES.COM/PREY/)

Автор: Freeman

Но ето, че нероденият мъртвец, когото те биха оплакали, опели, погребали и забравиха, се оказва жив и пращац от енергия. 10 години след старта, плъката (prey) все пак е на финансираната права, а гогодина – ако всичко Ѹрви по план – ще съкса и лентата. Медийните хищници я дебнат – едни пребуксвайки ефемуруно пиршество, други – отбръщащи незанинтересовано поглед, като от нещо, което само излега живо, но пръдължа да мирише на мърса. Най-катогорично в последното след показваното на E3 са Actiontrip: "Искате да видите какво са бъдещи игри, които не сме споменавали още? И Prey е в списъка? Да задраскате я – тя излега живо и просто не си заслужава вниманието". Крайни са и мнението от среда редовните играчи. Едни се кефят на играта, други – явно в неведение, че е търсре гребна, за да бъде римейк на когото и да е – бързат да я определят

като "убийки Doom 3 wannabe". Първите казват "Яко! Прилича на Doom 3 с включено побече обсветление". Вторите контролират: "По-добре излагате светлините, че така на нищо не примиши!" По-изпитчените зевещи подхърълят, че филмчето е хитър ход, предприет с цел да се вдигне побече шум и да се предизвика евфория, за да могат 3D Realms необезпокоено да се праят, че работят по Duke Nukem Forever още четири години. И да бият 11-годишната рекорд за разработка на Prey – което впрочем сам убеден, че ще стане. Това, разбира се, няма никакво значение за нас – Външната единствено Брусард и компания, които все пак трябва да опитат да са номер едно.

Тук спомените ме връщат към едно преди от дамчата 97-ма (драмата пребърбаша уж да е готоваベンе, след като не успя бъре за края на 96-та), което абортът символично завърши с

думите "Сега ни остава само да се молим" (игра на думи с pray и prey). Без сам

да знае с какви пророчески барби е оборудан, малко преди това същият казава: "Prey е още многооого далеч, за съжаление". Едва ли е имал представа колко точно дакеш в тоба "многооого". В статията има и друг култов цитат. Запитан кога все пак да очакват играта, Брусард отговори: "Когато Prey стане играта, която ние тук играем най-много – тогава ще я пуснем на пазара". Очевидно през поседните 8 години на хората от 3D Realms не им се играело достатъчно на игри. Може би защото са играеха на разработчици. Хубабо е да разберем, че по никакво време им е писано да го правят и, разгледа, са си наели истински: Human Head Studios – благородение на които Prey все пак ще я бъре.

Така че за мен е огромно удоволствие над-после да кажа: Дами и господа: Prey. Скоро!



## Сложемът

Prey разказва историята на един по-найм от американската консуматорска машина Mag индианец от глемето Чероки, който за да се цитиери в общество на бешите е загубил Връзката с духовното наследство на дедите си. Томи – традиционно по тия земи има само "намутизираните американци" – какъв щинизм само! – е обрънат в гръб на кръста във Вените си. Младежът е прекъснала работата си като механик в автостервис и се е върнал в резервата Tahléquah, Оклахома. В опит да убеди приятелката си, превърнатая като сервийторка в Местни тиши, да тръгне заедно с него. Последната не ще и да чуе и Томи е принужден да се забържи в резервата повече, откакто му харесва. Той същес не се опитва да бъде благороден, изобщо не иска да се прафи на рицара на линия кон, не му пак нито за потеклото

му, нито за малкото му живи роднини. Първото просто иска да си вземе момичето и да се махне, тък ако ще га е по доволите, спира да е в по-далеч от тук. За един по-добър живот. Трибъламо, ала истинско.

Когато избут извънземните, предизвикате между двамата въроят на прозен ход и Томи Вече яко го стяга шапката. Чудоземният кораб засмуква в себе си цяла бар, барабар с все мебелиръката, изграждате абстракции и тоалетните казанчета. И хората вътре естествено, в това число – Томи и приятелката му. По един или друг начин желането му в крайна сметка се събъва – те наистина попадат в друг свят. Проблемът е, че не е точно този, който си е представял и че когато се озовават в него, момичето е изчезнало. На Томи му предстои нещата задача да я намери, а ние ще станем съдържатели на това

като постепенно ще бъде принужден да се върне към корените си, да отговори на зова на кръста във Вените си и да открие, че е наследник на мозъци духовни сили, без които не би могъл да се справи с предизвикателствата на кораба.

Външен кораб в полуоболгачна, отчасти жива, интелигентна структура, кръстосваща Космоса в търсене на нови форми на живот, които да използват за многообразни цели – някои от които, склонни са да използват инструменти и генетични

"Историята на Prey е сериозна и мрачна, основана на митологията на Чероки. Това е история за любов и саможертва, за отговорност. История, разкриваща емоционални дълбочини, неизследвани още в подобен род игри."

## Корабът

Prey ни удържа като чук с беззапаметно наборизираната идея за реализация на извънземна среда и реалност, на която сме ставали свидетели. Концепцията не е принципно нова и като отгреми частни и в почти пълна целост можем да я сравним в някои книги и филми, но в игра появява за пръв път. Чудовищните из-

манулиации, с цел постигането на съвършени пазителски услуги. Представлява гигантска сфера, обградена с миниатюрно съдържание в средата, изсушаващо почвата и светлината на свояте обитатели, които живеят и се разхождат по вътрешната ѝ повърхност. Концепцията е инспирирана от действително съществуваща тероптична физична разработка, наречена Дайсънба сфер (Виж картото), съществуваща

## Хронология на разработката

1995 година, *Prey Software*, по-позната днес като *3D Realms*, възниква от успеха на разработката им *Duke Nukem 3D*. Единственото познано следващо си сътвърдя. Пρодуцирането им Ход, тох по-популярното като една от съсъздавателите на *iD Software*, напуска компанията си точно преди тази пусната на пазара *Doom* и с пребедването ѝ като *Apogee* с усещане за създаването на бомбастичен шутър, използвайки реалността на 3D енжин, включващи скроини, скримини ефекти и динамични сенки, с цвет спленни на съдъба и проче специализирани жаргони термини – *Prey*. Разработката започва и по никъв време едното от първите показвани на технологии в *Duke Nukem 3D* със *Scarecrow* и серии шоутоф. *Apogee* обединява за първи път на изложене на *Prey* в 1996 г.

Представа, несъмнено подпомогната от некои неофитски изказвания на изборните хора от фирмата, афишира *Prey* като венчанието ѹбъц на избраните също *Quake*. Междувременно обаче засъдоват една от първите в програмистиката работи и разработката постепенно забавя ход.

12 август 1996, *Prey* понася първи от многоците удачи, които постепенно ѹвърят в една химера. Първи членят екип напуска, като екипът започва по събо собствени пъти. Том Ход с пребедването ѝ като приятел на Джон Ромеро и Джамата основават *Ion Storm*. Изобщо, тоги так май так и не се научава да прави праймени избори. Причината, която Ход изисква е, че не иска да граби първите игри с уласки и насъчи, а не по-позднати. В компаниите остават единствено водещият програмист Уилям Скарбъръ, то е и точно Ачи, че играта никма да бъде забършена на време – датата на изложене се изместява и уточнява на 1998 г., *3D Realms* прехвърлят екипа на нов екип, и работата на търъве време се концентрира изцяло върху енжинка и съдържанието за инструменти. Към екипа е присъединен Пол Шумета, който бива назовани с преиспоминане на едноместната концепция и изобщо на това, както *Prey* ще създаде на себе си. Шумета е във въвеждането на *Prey* – таќи, какъвто е във въвеждането на *Quake*.

В междузвездните времена на *Prey* се започва и до гнес. Той превръща играта *Prey* Ход във времето едното от първите си исторически фре-дес-т, с базиран на изведен екип. Шумета е проектиран, нито начин – като изразък привързан с емоционална хуманитат. Той разбира скъпата и да фокусира върху коренен американски житей на име такъм брејв (Омегата

нобът). Тамон е въвеждан иши в най-добрия случай нискиособен герой, случайно обилен във въхара на единна битка против Бомба си. Впрочем концепцията има много гордия на пазар, на базата на която по-късно *Valve* реализира *Half-Life*.

До 96-ма разработката върви със помъръда пара. *3D Realms* гори поизпъват фре-брор с *KTFOM* за композиция на музиката ѝ от играта.

1998 година. Пол Шумета напуска компанията

зареди "творчески различия" с администрацията на *3D Realms*. Така и не стават ясни истинските причини, чито дани напускането е обработено чии не. Макар след това да последват и поиздани от организатори – Уилям Скарбъръ, Датата на изложене е обявена спомага *"when it's done"*. Проведените в междуните са за 2001 г., но *3D Realms* наемат Корин Ю, от *Ion Storm*, за да поеме контрол над проекта. След 4 години разработка енджинът на Скарбър опира в концепцията. *3D Realms* усещат, че се нуждаят от нова технология.

1999 година, Корин Ю се върва в *Ion Storm* и изоставя проекта. *3D Realms* махат ръката на налична информация за *Prey* от сайта си. *Gt Interactive* (разпространителите на *3D Realms*) прекратяват работата по разработката. След 5 години ход на разработка *Prey* все още никоя не е била. От аннонсирането и на пазара при *Quake* – никъда и заминава, *Half-Life* разбърквачът на *Scarecrow* с базата поизнесена истории. *Unreal Tournament* внесе нови елементи в мултимедийния гейминг, доминиран от *Quake*-овете. Индустрината пробува своя ход на разработка, *Prey* все още забързана.

2001 година, *3D Realms* подават четвъртия си опит да направят игра. В абсолютна пайка и тъкмо Мъжките, те наемат *Human Head Studios* и – победени в опитите си да разработят своя пълнокраси – обръщат берещата *Doom* С енжин на *Karsoft*. Работата по играта започва. И оттоги този наименуван фибо-загадка, но не минават 4 години преди *3D Realms* и *Human Head* обръщат да попълват и подобряват на своята какъвто сътворението.

2005 година, ЕЗ – 12 минутен трейлер на *Prey*. По същество той е точно това, което предизвиква да се съмнеши в играта. *Human Head* не се запасили и от разбъркани от *Prey* – таќи, какъвто е във въвеждането на *Quake*. Която са прибързали с емоционална хуманитат. Той разбира скъпата и да фокусира върху коренен



с особено модерната напоследък идва за космически кораби-същества. Освен жив – което значи пускаращи стени от път с машинари, възможността да се включва, изключва или тък променя гравитационното поле в дадени участъци само посредством един ключ. На някои места има осветени пътеки по пога, стени или тавани, които генерираят локална гравитация и решават не само проблема с ориентацията, но и с нуждата от стъпки – тук просто правиш крака в съответната посока и гравитацията те прибрива – без значение къде пога, някоя от стени или тавана.

Изъненадните, настелващи кораба, не са задължително враждебни настроени. Въвличащите бъчви тук са похотени жертвии. Някои обаче са успели да склонят сърцата с кораба и са станали негови

**"В Prey можеш да очакваш да се разхождаш по стени и да засмаваш "надолу" с главата, докато се биеш с Враждебни форми на живот в опит да спасиш гаджето си и да си изведеш въкъщи (или каквото е останало от него)."**

пазители или надзоратели на останалите, които тук са в ролята на роби и работници по поддръжката. Именно първите ще се явят и част от приятелствията по пътя на Томи към отбъдане на свободата (и жената).

## Оръжията

В началото Томи разполага единствено с наследство за всеки истински механичен гаечен ключ, с които явно са неразделини, щом го мъкне гори когато е в бара на гарнето си. Или тък просто първич е бил решил, че е дошло време за скваране в ход на по-серийни арматури – всички знаят колко са им дебели на жиците гладиви. Както и да е, виждамо е, че с този гаечен ключ нашето момче налага поражение, каквито не успява като и да е в друго мене-оръжие във FPS – пребъд преджеизказанието, нищо чудно. С течение на времето Томи събира и оставлява арсенал – изцяло извънземен – като често е... ъъм... покупки. Например коланът с гранатите е във вид на нещо като съръх-ебър, тълст паяк, чиито крака можеш да късаш и да ми-

тират сърдечната сърцевина. Барийант на rocket launcher-а и на grenade launcher-а. Друг интересен експонат от показаните до момента съмъртвонесни играчки е т.нр. "светеща пушка" (glowing rifle) с алтернативна – снайпер. Повечето оръжия пресъздават усещане за биомеханика, като исключим спартанския им и странен дизайн, както и никой достъп нестандарти хръмания, арсеналът принципно следва позната концепция – скорострелни оръжия с по-нисък кофициент на поражение, побивни но арски мъчи, също и никой с по-специфично действие, които могат да минат донякъде за уничожими. За пушкала от снайперски тип, ракетомети и ергономични Вечни казахме.

По-любопитни са духовните сили. След никакво посвещение в духовното царство – мърсна, скамиста пустиня, където среща дух на дядо си, Томи открива свръхсъвестените си умения. Първото е Spirit Walking, способност да извън тялото си и да броди като нематериален дух, при това – запазвайки известна способност да манипулира материализни обекти.

Spirit Walking не е само заблъжден на решаването на пъзелите, той разкрива и тайни, скрити предмети. Можеш например да видиш мунции, забити въгъл на стая, които е недостъпен.Ще видиш също и духовния мост, които води към тези блаза.



Human Head Studios

Относително малка чешко-сърбска компания за гейм-дизайн, основана през 1997 г. от Chris Rhinehart, Paul MacArthur, Shane Guru, James Sunwalt, Ben Gukay и Ted Halsted. Студиото е базирано в Мадисън, щата Wisconsin. В момента персоналът ѝ наброява около 35 души.

Израза, с които Human Head прибуха на пазара беше Run (2000) – играта-приказ с фиктивни мотиви. Установих на задълбочено проблема по пътя на продължение, взимащо загина по-късно – Rune: Halls of Valhalla (2001). Измежду другите разработени на пазара са нареджат Blair Witch, Volume II: The Legend of Captain Rock (2000) и Dead Man's Hand (2004). На практика Prey е едва четвъртата самостоятелна игра на компанията.

През 2002 г. Human Head основават специално подразделение за разработка само и основно на настолни, адвенчър игри.



В допълнение към екстремата бърба и мозлен духовен лък, свалиш съвсем материалистичните браздите от разстояние. Разбира се времето, което Томи може да прекара в Spirit Walking, е лимитирано.

След още една бизута в света на духовете нашият герой се сдобива и с другар – духовен ястреб, зовищо се Талон (Talon – бърза спирка с речника показва, че сумата означава Нокти на хищна птица, а също и талон от къвшината – ти си избери). Талон може да напуска разни кълчоби и ръчки, да прелита през пропасти, да разсейва или дразни Враговете. Освен това има навика да се приземява до важни обекти и може да превежда извънземни писмо (alien glyphs) – което е много важно.

Последната духовна сила, за която се знае нещо, е Death Walking. Тя позволява да се бългстановим след смъртта по много елегантен начин – не като се бършаме на сеца, който може да е на

майната си, а буквально като си извършиме обратния път от отвъдното. По време на Мъртвешката разходка Томи е в духовната си субстанция на отвъдното място в средата на нищото, обграден от виещи духове, по които трябва да постпрая малко с лъка. Пончи ли има норматив от време, преди земята под него да го поизнесе и изплюе в света на живота. Коктюмът побежи духове отстраха, с токът побеже здраве ще бъзъркне. А играта практически не се прекъсва.

### Враговете

Разбира се, Томи не може просто да си се разхожда от кораба и да забере гаджето по пътя. Играят е от типа динамични екшени и на всеки ъгъл го чакат Врагове. Когато са споменатите вече, склончиви сръчки с кораба го раздират пазачи, извънземни. Други са чудовищна смесица от луковици, безкосмени кореми и неборе разбрани крайници (в смесствии експериментите на кораба). Дори, наглед безобидни и добронамерени обитатели на сферата, понякога ще нападат Томи, принудени да го направят противът. Всяката им от най-коварните Врагове на нашия път – привиденията (wraiths). Това са космически призраци, свободно ширкулиращи из кораба, ми-

наващи безпрепятствено през стени и Всяка ви други прегради, които обсебват жиби същества. Включително приятелски настроените извънземни и човешки геници. Но Ез филмчето видяхме как един от над-опасните Врагове се оказа 8-годишна момиченце, което настъпваше към Томи с блъскаш поглед и оголен затъм. Единственият начин да убийе првидените е да го проникне в духовна съня със лъка. Сред противниците ще видим също и полу-риби, полу-оръжия (?), тежкобронирани с енергийни шипове извънземни войници и огромни хуманоидни чудовищи, от които земята се тресе.

Специфично умение на извънземните Prey е съмбленето на дупки в пространството и оформянето на портали между различни части от кораба. Порталите биват Всяка ви форми и разме-

ни. Някои от порталите са губущи – можеш да се преляш през тях. Други са скрити – вероятно за да пропаднат през тях изненада. Има определен момент от играта, когато ще попаднеш в лабиринт от портали и озегала, разположени така, че да се напътиш на себе си.

Порталите не решават проблема, които блед от пресъважчи, защото те могат да те следят през тях. Но ако познаваш местата, където водят, би могъл да им заложи клонка.

От подобен род игра принципно се очаква рутиниран от изкуствен интелект, но Human Head обещават друго. Монстрирайте не само ще са напълно наясно със заобикалящата съдба, но ще се възползват наокрило от нея. Използването на естествени прикрития и пристъпването на предмети пред себе

“Духовната форма помага на Томи да решава част от пазелите и да напредва в някои моменти от играта – например като мине през заключена Врата и я отключи от Вътрешната страна, или през силово поле, или през огън – на всяка къде, където е физически недостъпно.”

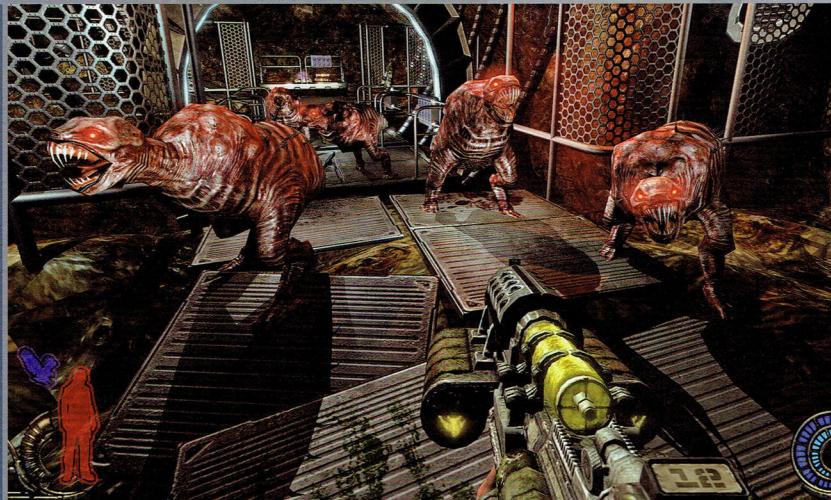
ри и понякога другата им страна крие изненади – като променена гравитация например, или ужасяващо чудовище или огнен ад. Ако скочиш в дупка на пода, не е изключено да се приземиш на тава-

си за защита щом да бъде най-малкото. Говори се за координирана на действията, викане на подкрепления, отстъпление и прегрупиране и т.н. Ами... , ще си замълча, дано го направят само.



Сферата на Дајсън

Ако не си падаш по скучни физични енциклопедии, едни изключително привлекат начин да научиш побече за тези теории в *Земличенит* роман на Лари Найбър *“Пръстените от свят”*, която горещо ѝ препоръчвам. В случаи че не си си чак още. Видяхте е от това каре. Според никой си Дајсън, физик разбира се, всяка цивилизация има с ограничения в разчитането си концепцията на енергия, с която разполага. Според него, човешката раса може да опознава цикъл на енергии на същество единствено чрез постпроявление на сферична черупка около него, която да не пропусне и най-малки ахи радиации. При появяване, че в момента Земята улавя само появяванията от една милиарда част от съществото излизане, какво наистина би се случило, ако можехме да използваме чаката? Според изчисленията ако подобрен проект се осъществи и се построи сфера с радиус 1 астрономическа единица (разстояние Земя-Слънцето) ще се получи побързоход, милиарди потни по-голяма от земята, по която пришеле гуша могат да се разхождат в продължение на час къмбъд без никоя да се срешиат помежду си. Хм, този извънземен кораб ще пребира да е нещо побече от гигантски, или това също трябва да е наистина много миниатюрно.



Поборената Версия на Doom 3 енжинът е още от нещата, заради които съмнението ми, че играта ще я бъде наистина, се разсеяха. На първо място – защото сподела много пари. На второ – не само спестявана на разработчиците над-карточеската работа, но и прескача онази фаза, в която 10 години 3D Realms неизменно се спъхаха. На трето – той е графична платформа, предоставяща необходимите инструменти в ръцете на дизайнерите, за да осъществят всека своя идея. Играта излязжа забележително. Doom 3 енжинът е инженерски в цялата цветна пантира. Доразработена е възможността за естествено обсъщение. Реализиран е предизвикателен и възновяващ лъбът дизайн. Влючен е съм от интерактивността. Сцената в бара ми една част от настаяната по Duke-а, когато Томи Влезе в кенефа и пусна Богата. Освен това мой може да цъфне същата от устроителство, да опира с машината за презервативи и т.н. Има някои работещи абломати за Black Jack, ротативки и Ras-Man, на които спокойно можеш да разъскаш, ако искаш. Дори музикален абломат с инициални песни. Самият бар, макар и просто построена, демонстрира спрашено количеството детайли, чудесно обсъщавани, реалистични сени.

Обстановката на кораба пок е кorenно различна – миши-маш от едълъкска архитектура, разни пускащи тъкани, метали

и артефакти от земята, засмукани със затворниците.

Част от действието ще протече извън кораба. Някои от мисиите ще се проведат в открытия космос, от външната страна на сферата. Макар и заплашван от метеоритни дъждове и Вражески огъни, на Томи ще му се налага да използа набър, за да изпълни накои от по-сложните и комплексни лъзки. Корабите, с които ще може да го прави, са маки и промаги – ако стигнат на съответните гобоке – но изборувани с мощнни лазерни оръдия, способни да унищожат Вражески кораби и онеци от извънземни, пригодени да се съединят в космическо пространство, които ще го посегнат, за да му попречат. От време на време на шият гард ще използва разни летящи или левитиращи превозни средства в бъчите на кораба, като например почет, който има както базово оръжие, така и гравити гън – няма как, в момента е на мода.

Това ме подсеща за физичния енжин – от всичко, които видях, физиката над-макомто с ищо никоим не отстъпва на тази на Half-Life 2. Едва ли има нужда от никакъв коментар побече.

## Как очаквам?

Със смесени чувствства, но с преобладаваща позитивни мисли. Както го видях да е нещата, Prey ще е от типър, спори дрибън заглавия – шера, която ще залази в изключителна степен на фабулата. Достатъчно е само да сломя, с какви сценарии сподру почти кошмарно хобийски сценарий. В това разбира се пръст има и некокогратното препразване на същия, но въпреки това фактът е бле-чапяваш. Понякога такива заглавия обаче се провалят – просто абстракции се ублъгат в история и забравят за действието. Тук това по-скоро ще пръбада до съчу. Да си призна, когато накои съмнения, че на историите ни ще бъде отменено чак токома Внимание, колкото се прокламира. Все пак, но официанни данни се очаква провъзгласяването от около 20 часа, като съотношението битка/ълъзи е 60/40. Играта ще заложи пътърго – това е многократно подчертавано от членове на екипа – на – сънгъмътър. Мумифицът ще има, но на него ще се работи малко между другото. Жалко – тук се тан огромен потенциал. Представи си всички смакнати гейминги елементи, с които говорихме, интегрирани в мулти-



## Интервю с Крис Райнхард, директор на проекта, и Роуън Атала, арт директор (По материали на IGN)

**Най-същите герои, които не е били ходещи американци с пребили черви и близнецеска физиономия. Защо избрахте коренен кипър и какъв са промянитета на неговата наследственост в историята?**

CR: Избрахме индийци от глемето Чероки, защото те имат много интересна митология и са горд народ. Банди е първия жираф, който са видели и видят. Една от темите в историята е именно то, че как съвременният герой е във времето на предишните. Това е съществуващо преди, следи съществуващо в разрез със съвременниото.

RA: Дизайнирането на съществуване. Люди прибива да си използват по-добри образи, които са споделени на жителите. Ако употребите съвременният начин, южните индиани и моксите да си прикажат на бъдещите, то ще е съществено по-добра картина.

Разбира се, че има какво да създадат съвременници от онзи бъдещи, а не да попадат на умиление, да разрушат планетата. Виждат масакана – Earth's Savior Doesn't Want the Land (Спасителя на Земята не иска работата).

**Какъв научихте от Rue, която ще има помо-зи да направи тази игра по-лъбъка, по-доръжка?**

CR: Да, видях група. Опърно първични с програми за изпитвания и изпитвани от индийски народи само на един. В Rue, ние не добиваме здрави езикомии характеристики от самия Юсън стадии на проекта. Е и разумут не само не знаеме какво да направят, но това преди всичко и на други ще ги заместват тези в Prey. Най-напред изградихме противоположните на некои основни гейминги системи – користим по стечени, гина-миними гравитации, предизвикателни форми, отвори с място за още много идеи, които да надизгражнат тези и химите време и за тях.

Най-закономерна критика ще е: „Изглежда като игра“. Но Rue не е игра, тя е симулатор на астрономически събития, създаден от кораба за създаване на същества на Земята.

RA: Каква е концепцията за кораба? Живо същество ли е, нещо като ковчег? Какъв иска от хората на Земята?

CR: Корабът е Сфера на Дајтон. Той е органичен и е поради околните различаващи структури, създадени от обитаващите му. Има много места в изгата, където пътника си е пробил път между стени и портала и портала. Обитаващите имат символична пръска с кораба – този им барабън, тоалетна и т.н.

Какъв иска от Земята? Не мога да кажа много, без да разказвам историята, но иска хората за храна и експлориране.

## Пътешествието

**Викати сме много FPS-и. С какъв ще изложим този? Какви уникатни характеристики сте въввели в него?**

CR: Прекарахме много време въвylene на видъв същества. Това не е игра тип лъбъци и спредъри. Уникатните черти и геймъти на Rue са:

- Интересен геймър и симулатор. Време на геймъти.
- Портал: Позволяват ни да гравирами щу-ропти с избиране на видъв. Например от време на геймъти.
- Портал: Позволяват ни да гравирами щу-ропти с избиране на видъв. Например от време на геймъти.

Лайбр. Представи си битки във вълни между мафи на планети – всяка със своя център на гравитация, сериен от потеки по стени и прорязващи пространството портали.

Примеси си смак малко от слуховете за некои експерименти с инженерства, според които гизанериите ще се опитат да макнат всичко, което застава между играча и действието. Казао иначе – изчезнатият по максимум от менюта екран – подобно на Chronicles of Riddick. В Хрониките това сработи перфектно, но подозирам, че не-засимоно от изчезнатата си концепция, по същество Rue ще предложи триадишен от скул геймът, тип Duke Nukem и Quake и в този случай подобна стъпка може да се окаже неудачна. Ше видим. Засега това са само спекулации. Спират дотук.

Какво да кажа... FPS жанрът е труден за преписване. През 95-та Rue зучеше като истинска ребялница. Жалко, че не излезе през 97-ма – със сигурност щеше да бъде макбъса.

А може би този една път е времето на този. Може би не е нещастната, а щастливата съдба е режисирана събитията окома играча. Не знам. Не мога да кажа дали Rue ще бъде ребемонционен днес, гори не съм сигурен, че искам това. Знам, че в ръковада си крие доста чисти карти, които – разигравани правоил – склонно могат да я превърнат в най-добрият FPS на последните няколко години. Или в един от най-добрите. Лично аз, това да стане никако иконо промява. Дори напротив. Ехах, малко като Йода стана...

# Hitman: Blood Money

Return of the Кубе

**T**ова е мъжка игра, приятелю. Зарежи инфантините асоциации с пот, бира и Трифон Иванов – говоря ти за агресията, за СИЛАТА на силния пол. За акента, поставен върху садистичната радост от агонизирането на поредния безличен пич, а не върху драмата на осиротелите му геница. Игра за ледения поглед на 47, в който се отразяват стоманен и един начина да спрем нечий пулс.

След експлозивния си дебют през 2000 година и няколко следващи инкарнации, 47 отново се готови за десант на домашния ти компютър. Четвъртата серия ще проследи съфбата на лещибия анекс на отмишленето на фона на методичното избиране на колегите му от ISA (за непосветените – фирмата, която му осигуряващо кървавите договори). 47 бързо зарадба, че работите опитват на зле и моментално емигрира в Брътска Америка, където, подтикнат от принципа "най-обичан леба и да... целя

с пушка", се заема с любимата си професия. Очебийши до кладбата, че пътят на кубелията минава и през Париж, но в останалиите 13 нива фойът на детството е съединено американско щатски.

Като начало, Вече наистина има значение дали ще използваш всички като батти Слай или ще действаш по каноните на професията (с гарота и заглушител). Ако си почитател на рамбовския метод, то ще забележиш, че законът започва да се интересува все по-активно от теб, което значително ще намали способността ти да си изпълняваш професионалните задължения. Вместо да си търсиш праща във вътреен профътъз, ще е по-добре да се възползваш от талантите си да оставаш незабелязан.



## очеквания

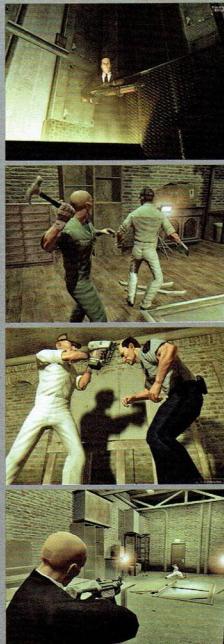
средни зонами зверски

### зашо очакваме?

Обещават ни да видим едн малко по-различен Hitman, а и reputацията на предишните серии е безупречна.

### примеснения

Нали знаеш за продълженията...



Покачването на популярността ти ще бъде отразявано на края на всяка мисия, в която ще четеш Вестник с детайлно описание на великите ти дела. Той ще включва и описание на 47, което е нарасване на *notoriety* реитинга ще става все по-демоно и така до момента, в който някой не разпознае плешишата ти туква. А ако тоба стане – га ти е яко сутен, както е казал Хенингейл. Ще трябва да си плащиш най-чично за касети със записи на твояте велики дела, а и ще си принужден да се снабдиш с нов паспорт, които, както вече се сещаш, хич не е от ейтините.

Като казах плаща, та се сетих – парите вече имат реална роля в професионалното разбитие на 47. Рамбовината ще се бъзнягараква подобабацо – с потупване по рамото, което ще трябва да те стимулира да гейстиш за по assassin-ски. Пари се дават за професионално отношение към работата. Пари, които могат да се похарчат по няколко направления, като за съжаление любимата нам Водка не е сред тях – ще можеш да купуваш информация за следбашата си жертба, амуниции и патчици.

Самият механизъм на убийствата също е променен, като вече ще трябва

да се съобразяваш с още повече фактори, докато планиращ. Вече е възможно да напакаш и някой друг да ти съверши чертата работка (няма информация как точно ще става това) и да симулира някой неприятел инцидент, за да си замисли съедите. В случай, че тоба се случи, ще трябва да се бъркеш и да почистиш на местопрестъплението.

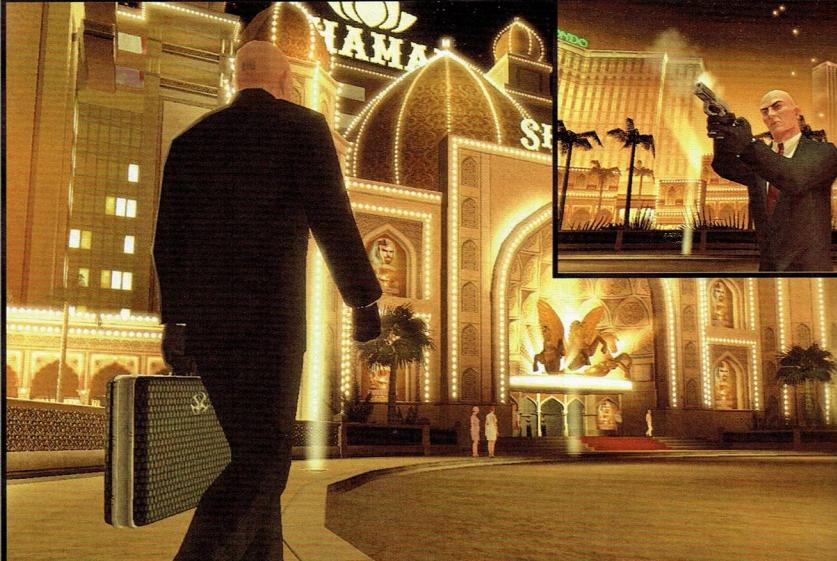
Ал-то, но сумите на Ний Донъл (дизайнер на поредицата), е напълно препрограмирано. *Енрикът и скритите виети*, които ще използват играта, бяха написани. Очакватие NPC-тата да реагират в съответствие със средата и хората около тях. Те ще проследяват кръвавите пътеки и че изследват подозирани предмети или лица. Това добреобено победение може да помогне на 47, тъй като NPC-тата ще предоставят информация, която може да помогне на играча да мине покрай тях или през самото ниво."

Оръжията ще бъдат познатите ни от предишните серии, но за сметка на това ще разполагат с по десет юнрейда на парче. Звучи повече от блечатливашо. Ще можеш да слагаш нови заглушители и да подобряш точността и шумите, които нанасят израчките ти. За пари, разбира

се, ама те не случайно фигурират в заглавието. Предвид завишената интеракция със средата се очаква да има и повече конвенционални оръжия – лопати, секури, лостове и т.н.

Новият ефект изглежда зашеметляващо – *Blood Money* ще бъде първата игра на IO, която използва новия Glacier. Той ще поддържа реалистични сенки и отражения, нова система за рендане на персонажите и прочее екстра за притежателите на последно поколение видеокарти (съжалявам...). Музиката отново е записана от Будапещки Симфоничен Оркестър и хора към него, което ще рече, че можем да очакваме блечатливаш фен за приключенията на любимица ни убиец.

Какво остава да се каже? Новото издание на *Hitman* със сигурност ще е ефектна крачка в новата гейм година и със сигурност кара голяма част от геймърското население на планетата да очаква края на махмурка, респективно началото на гигантска шакмен. Обещанието са шеди и поне на мен ми се спрява, че този път няма да бъдем подбедени. Най-малкото защото IO са фирма, склонна да брани репутацията си и да не пуска некоклетни продукти на пазара.



Може би знаеш, че се готви филм с участието на Hitman. Лошата изменена е, че за главната роля продуцентите са се спрягли на Вин Дизъл, което ще рече, че вероятно ще бъде филмовата адаптация същия шоу избърши терористи на киното. Можеш да подпишиш петиция срещу подаването на Дизъл в следващите Hitman игри на <http://www.petitiononline.com/QXZMJI/repetition.html>. Напомняме, че последният проект на Дизъл беше "Умиромордителят" (The Pacifier), чийто коефициент на оливиране рязко наблизише границата на нирвата.

Добрите фенове на играта отсега му томачат ножа/заровата/снайпера, като дори са спретнали превью на филма на <http://diesel47.ytmd.com>.

Засега мал единственото природно недостатък, което не се е стоварило върху филма е Уве Бол - директор на всички вероятности ще бъде Скъп Ус: (сценарист на инфантинско-хакерския и при все доста забавен Swordfish). Самият Уве е зает да работи по Hunter: The Reckoning и да се разбие на титаничния In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale, които не различава в обзоримото бъдеще.

Очаквайте филма за кубелията през 2007.



# Lara Croft Tomb Raider: Legend

**Crystal Dynamics връщат поредицата към корените!**

**H**ека си го кажем направо – след Tomb Raider 2, поредицата пое бавно и неуморимо към денонощие. След първите гъзе чудесни игри, Core Design започнаха да търчат на едно място и да бълват полуфабрикати, с които жаждите за още приключения (и големи щаци) феновете трябваше да се примирият.

С последните си продукти обаче (Tomb Raider: The Angel of Darkness) те направо се изарабиха с почитателите на мистичната археология, и според мнозина, забиха последния пирон в ковчега ѝ. Всъкаква надежда за достойното продължение на величествата никога поредица бе почти безвъзратно изгубена. Тогава Eidos Interactive (издади всичко с марката Tomb Raider до момента) взеха важно решение. Съвсоменно решение, смята да търсят. Core биха – може да се каже – уловени, а създаването на новия Tomb Raider – поверено в ръцете на един изключително кадърен и надежден гигантство – Crystal Dynamics. Защо съмнам, че хората, стоящи за феноменалната поредица Legacy of Kain ще възксинут животом на кака Лара ли? Четемте, четемте.

## очеквания

средни здравни зъверски

**зашо очакваме?**

Зареди новия Nude Patch.

**примеснения**

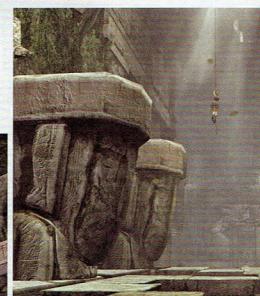
Нямаме. Ние обичаме Лара!

Първото нещо, което бие на очи, е новият графичен енジн. Макар и да не може да бъде определен като "смалящ", визуалният облик разва около. Сухите статистики сочат, че за направата на модела на главната героиня са използвани гъза повече полигона от тези в TR: AoD. От малкото, което успява да се види от трейлърите и инейдови филмчетата, оставаме с впечатлението, че и нас околната среда също е хърълен доста труп. Огромни пещери, водопади, дребни еробинии... Crystal Dynamics се опитват да бърнат поредицата към нейните корени. Това разбира се, може само да ги разва.

Както биха били тези локации обаче, без подобаващите за подобно приключение пъзвели? Отново ще трябва да сърплем ръчка, да

бултаме огромни камъни, да се катерим по юбката и да избързаме съмртоносни капани. Всичко това, пригружено с наясен физичен енジн. Домук – добре. Каквото обаче се е случило с камапътното управление от превънчаните части? Каквото се е очакваше въвъншност – Crystal Dynamics са го употребили безопасадно. Вече няма да си късаме нервите, мъчейки се да наместим г-ца Крофт центрично пред някоя ръчка, защото видиш ли, създавателите са решили, че най-добре ще е ти да се върви като по ролси. Да не говорим по какви нелепи умирания в боите схватките контрол, поради невъзможността на играта да управлява адекватно героинята. Западните комези, имали у доволствието да поиграят малко Legend, търсят, че няма и помен от горес-

поменатите проблеми. Управлението вече било гладко и интуитивно, така че играчът да има тълен контрол над всяка една ситуация. Създавателите ни уверяват, че камерата – друг обичан минус на поредицата през последните години – вече е перфектна и няма да създава никакви измислени глобобомби. Фиксираната ѝ позиция ще бъде удобна и оптимална във всяка една ситуация, което не отнема да очаквате възможността да манипулирате когато пожелаете.



Създавателите ни уверяват, че камерата ще е перфектна и няма да създава никакви измислени глобобомби. Идеята им е играчите да могат да я манипулират когато пожелаят, без това почти га им се налага.





Друг силен елемент, който се забелязва в предварителните филмчета, са добре анимирани и лабъни движения на Лара. Арсеналът ѝ от акробатични трикове не само е ефектен за наблюдение, но и изключително обогатен спрямо предната част. Героятката вече може да прави рисковани скокове, докато виси от парапети, да се отблъсква от стени и така напада. Добавяйки вълнозните нови трикове, CD с целия да гадат на играчите усещането, че управяват един по-жив персонаж, който може да взаимодейства с околната среда по всевъзможни начини с цел – например в приключението.

Новост за серията са и така нарече-

неките агвенчър за PS2 – *God of War*, титаничният *Resident Evil 4* и Великолепната *Fahrenheit* (познат още като *Indigo Prophecy*). Там въпросната прийом бива успешно интегриран и в првият побежен от добре от масовата публика. Да ли това е подтикнало и *Crystal Dynamics* да го включат в новите приключеници на Лара Крофт, не се знае, но важното е какъв ще е крайният резултат, тъй като е ясно, че QTE ще е основна част от геймплея. Ето и кратък пример за какъв става въпрос:

Решими сме нийкът пъзел и съответно започва към сцена, показваща разтворилия се пред героятката ѝ път напред през нивото. Минавайки през вратата,

QTE ще има не само по време на междинни анимации, но и докато играеш. Например когато изпълните труден скок, при който достигате отрешената стена, но не успявате да се захванете за ръба добре, ѝ се дава шанс да поправите грешката си, като на екрана се появяват серии от бутони, които трябва да натиснете в определен ред, за да се наберете успешно и да не се размажете на скалите поясък.

Говорейки за гибел, въбелъпърите ни обещават много на брой и разнообразни съмртвични анимации. Всяка от тях ще е направена допълнително "на ръка", като това гарантира едни много ефектни за наблюдение умиращия. Палици горе.

Вен стандартните функции, с които еднинокът разполага, с този ще можете да анализирате определени участъци от терена/местността блаескарадне RAD режима, за да проверите какви дейстия във времето може да извършвате с определени обекти. Звучи идейно.

Историята на поредицата никога не е била сред най-силните в страната. В *Tomb Raider: Legend* надарената археологка отново трябва да дира някакви особено важни артефакти, като за целта обикнала половината планета. Изненадан? Съмнявам се... Все пак *Crystal Dynamics* упорито не искат да разкрият повече от съжета. И без да очакваме нов *Legacy of Kain*, таим плака надежда за един малко по-сто-

ните "quick time events" (QTE). По хват, представен за првия път на конзолния геймър от гения Ю Сузуки и неговото ексклузивно за Sega Dreamcast заславие – *Shenmue*. QTE намират все по-често приложение в излизашите хитове напоследък. Визират основно бруталния

господица Крофт неболно активира умено скрит капан (Всичко това се случва в кът сцената), който забдяства арбалет с отровни стрелчики. В този момент на екрана се появяват два произволни бутона, които трябва да натиснете едновременно за да си спасите кожата.

#### Частът на Кирчо

За новия модел на господица Крофт са използвани близо 10000 полигона, подплатени от нов скелет, включващ допълнителни кости, мускули, сухожилия и линии анимации. Лара ще реагира и гостя по-реалистично спрямо околната среда. Не очаквайте да се плащате или бързяйте в прахохлящите и да останете сухички и чистички.



Освен добре познатите на феновете съвърка пистолети, ѝ ще има пушки, гранатомет и проче конвенционални оръжия, на разположение ще са и ѝ изцяло нови уреди в арсенала. Първият е магнитна кука. С нея помош ще можете да доспите до значимо недостъпни места като се закачате за специфични ръбобе, предразположени към въпросната дейност.

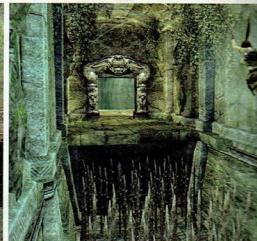
Също ще служи и за телене и припроизвъдане на различни обекти. Другата нова джаджа е "RAD" бинокълът. RAD ще от гетопе analysis device. Ос-



ри-трибинът *Tomb Raider*. Иначе от старите персонажи е пътвърдено пристъпствието единствено на иконома Уинстън.

За момента не е обявено дали ще има по-значими разлики между различните версии на играта (визират основно X360 изданието).

Без да подхождам с излишно нетърпение (за да не остана разочарован), кромко очаквам премията на 2006-ма, която заставяшо трябва да се появи в Европа, за да видя дали *Crystal Dynamics* ще успят да възпроизведат някога великаната поредица.



# Warhammer: Mark of Chaos

Нова епична фентъзи свада. Този път без орки...

Автор: doomy

**Б**ойните барабани за пореден път изпълниха залата с тъмена си, докато на екраните се въртеше крамка и семпла презентация на *Mark of Chaos* на последното E3. След успеха на *Dawn of War* и експанжъна *Winter Assault*, Relic Entertainment решиха или че е време да се откажат на заслучен отпуск, или че работата им порасна тъйдре много, за да продолжават да се занимават едновременно с разработката на този франкайз. Все едно каква е причината, *Warhammer* минава в ръцете на *Black Hole* – придобили повечко известност с х, хъно „възхъбената“ от *Starcraft* и *Warcraft* тяхна стратегия *Armies of Exigo*. Видяла бих сънят преди около година.

Разбира се, всичките базирани на минали заглавия на разработчика догадку и спекулации са неуместни, така че най-добре да запазим надеждата си за едно истински достойно продължение на поредицата. Имаме ли основания за подобен оптимизъм? Ами, може да се каже. Да!

**очаквания**

средни      големи      здравски

**▲** **зашо очакваме?**

- Великолепен RTS франчайз с сюжетен „стори“ потенциал
- Очертава се красива и епична игра

**▼** **поптеснения**

- Разработчикът, предишната игра на която е *Armies of Exigo*
- Дали проблемите от старите *Warhammer* ще бъдат преодолени

## Назад във времето

За разлика от *Dawn of War*, *Mark of Chaos* ще е предимно фентъзи, и по-малко сайър-тиън ориентирана. Забравиме за бластери, танкове и прочее чеда на научно-технически прогрес и стигаем до тежестта на добриите стари среднобъбни мечове, брадви и цимата останала хладна бойна жлезария. Подробности около историята още не са известни, освен Бекеруунда на расите, но всенаред на *Warhammer* е покоява беззрничичка, че добрити стоприяди според мен е гарантiran. Знае се едният боя, но също така е абсолютно ню, писан специално за тази игра и че действието ще се развива доста преди *Dawn of War*.

Расите, забъркани пози път с конфликта, са както сега: *empire*, *chaos*, *high elves* и *skaven*. Първите две са ни познати от последните RTS заславия, а останалите – от настолните (tabletop) игри по *Warhammer*. Кампанията ще следва формулата на *Winter Assault* – две фракции. всяка изградена от по две раси, които си помагат или враждуват помежду си с напредването на сюжета. Както си му е редът, расите ще са уникални. *Empire* ще е типичната „добра“ раса, различаща основно на тежко въоръжени рицари, кабалерия и артилерийски отряди; *Chaos* ще са откро-

вено „злите“ – глабните им сили са демонични маговищи *High Elves* са стариите и мъртви ефи, надраснали благодарение на своята дълговечност елементарната категоричност на черно-бели житейски позиции („добро“ и „ зло“ в случаи); *Skaven* ще са една плъхолодобна раса, изпитвяща долята на класическите *zerg*-и – скаби единици, различищи основно на числеността си. Впрочем, очаква се намесата и на „расата“ от наемници, по-известни в *Warhammer* също като *Dogs of War*, които играчът ще може да наема с цел обръщане хода на битката в негова полза.



## PC заславия от свeta на Warhammer

Warhammer: Shadow of the Horned Rat (1995) RPG/TBS [Mindscape]  
Final Liberation: Warhammer Epic 40,000 (1997) TBS [Holistic Design/SSI]  
Warhammer: Dark Omen (1999) RTS [Mindscape/Electronic Arts]  
Warhammer 40k: Chaos Gate (1998) TBS [Random Games Inc./SSI]  
Warhammer 40k: Rites of War (1999) TBS [Dreamforge/SSI]  
Warhammer 40k: Fire Warrior (2003) FPS [Kuju Entertainment/THQ]  
Warhammer 40k: Dawn of War (2004) RTS [Relic/THQ]  
Warhammer 40k: Winter Assault (2005) RTS [Relic/THQ]

## Предстоящи PC заславия от свeta на Warhammer

Warhammer: Mark of Chaos (2006) RTS [Black Hole Games/Namco]  
Warhammer Online (2007) MMORPG [Mythic Entertainment]



## Казана сума – хвърлен камък!

Та като рекок битка, га видим какво ще ни предложи *Mark of Chaos* в тази вързка.

В случай, че се съмняваш, че фокусът в новото заглавие ще падне отново върху баталите – по-добре негай. Изпитаната рецепта за акцентиране почти изцяло върху тактически елемент, подкрепен с несекващ екини и динамични като цикъл действия и потапяните игнориране на класически прийоми от сюта на събиране на ресурси и спроекът на бази ще намери своето по-горедно проявление в лицето на геймплей на *Mark of Chaos*. Това, което тук минава за ресурси, отново ще се добива посредством пребъзиването на ключови локации, пръскани по картата, разлика е, че този път те ще представляват мини, дъскорезници, рафтери и други. Спроекът на базата ще е максимално опростен – имаме главна сграда, която може да бъде търговска база на геймплея, тоест си е плоско по мое мнение.

Армиищите ще бъдат разделени на отряди по лозните ни вече начин, което отново ще ни даде удобен и лесен начин за тихото управление и микромениджмънт, независимост от гемияния брой единици. Моралът и бонусите, давани от терена, пак ще имат решаващо значение. Както и наличието на герои, разбира се!

Единиците ще трупат опит и ще поборят показателите си автоматично, докато за героите играчът сам ще може да определи уменията и характеристикиите, върху които да по-

стави специелните точки. Добавяйки към това и наличието на артефакти – явно RPG елементът ще бъде застъпен в *Mark of Chaos* повече, отколкото в досегашните серии.

## Картография, „мъгла“ и ефектът „Уау!“

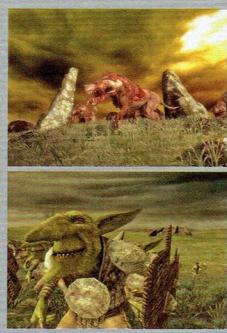
Като новост спрямо последните части може да се отбележи наличието на голяма карти – тактическа карта (tactical map) и бойно поле (battle map). Първата ще предоставя общ изглед на цялата територия, а втората – отразяваща от бойното поле, в която се случват битките. Но за разлика от употребата на подобен подход в много стратегии (*Total War*, *Rise of Nations*, *Imperial Glory* и др.), тук действието във веите „мълкости“ ще стават паралелно, в реално време. Тактическата карта никма да бъде токмо лесна за наблюдение, на нея постоище ще стават разместявания, гори докато водите битки. Подозирам, че това допълнително ще подчертава динамиката и адреналина на геймплея, което си е плоско по мое мнение.

Ендърнънън би трябвало да поддържа доста обширни местности, а видимостта никма да бъде ограничавана от „мъгъл“-а (fog of war). Изобщо, за визуализацията е почти излишно да говорим, достатъчно е да се видят шоуточете от играта. А тихото появление в неубийствено: *Mark of Chaos* изглежда впечатляващо! Плос динамично осветление, bloom ефекти, специален алгоритъм,

който ще движението на единиците да бъдат по-разнообразни, така че в един отряда единиците да не се виждат като човечета от лего, а всеки га праши нещо различно – някой ще съвли шлема си, за да избърше потта от челото, друг ще падне на колене, каза да си монтира прибоя на приближаващите вражески армии и т.н. Играта ще ни направи участници в бойни действия с огромен брой единици, което е много хубаво, но от друга страна – ме побийат прирък като се замислят какъв кафрия трибага да е оптимизацията, за да не се пребърза това заглавие в ад за хардуера. *Black Hole* обещават да обират специално внимание на това. Стискам им памчи!

И тъй, от показаното до момента, *Warhammer: Mark of Chaos* като нищо може да се окаже едно от заглавията, които ще претендират за RTS на годината. Разбира се, да се търси със сигурност е рано – играта не е преъбръдена кой знае какъв начин стига на разработка – но за лично във ми, все бъде. Разбира се, приемам Всълкави замахания. Желаещите могат да се събркнат с моя бъкмайкър Фрайман, да проверят коефициентите и да дозволят условията. Към края на следващата година, Свръбъм, шефът ще ме зарада с една побобабащо тъмна сумичка окомо комедийните празници, на която аз просто никма как да възразя.

  
Също така ще има и специални ефекти, като например



Расуме *8 Mark of Chaos*

**Empire**: Империята винаги е считана за свещен омъз за бранчи границищите на Стария Свят от Варварски на-шествия и същите на хаоса. Разчита на във неща – магически способности, научени от Елфите и Върхата им в текния бос – Слемър. Най-шоуъръзантният ракурс, като наистина използва тактическите и различните формации, но е и най-съсъзано използва от същите енерги, чиито зауваж в билка означава рухване на морала.

**High Elves**: Древни и мистични същества, напуснали Стария Свят преди много векове. Бижукаци предстоищата на Велика Водица. Едните са отмечават на остров Уидун, където да се приючат от скопът за сълъбъса. След края на Водичата част от тях остават, за да научат хората на същите магически умения, наричани същността им да помнят от заплащането на баланса в природата, като те смятат за своя единствена свещена мисия.

**Skaven**: Мицис за глумчевият пътък. Не му се удава? Опитай нек. Сега го въвкарай в ордена мрека от подземни тунели, засен с още стомпи и хиляди подобни нему, в компанията на които той изскочи и напада, като на най-малко очакваш. Skaven са разделени на десетки кланове. Силата им се основава на числеността, но те също така имат същите енергии, както и магически оръдия, различни на специални енергии, извирящи от търбините на земята.

**Chaos**: Царството на Хаоса е разположено в университетните земи на Северна Там е домът на четирите Бога на Хаос: Zeentch – бос на войната, Khrone – бос на кръста (познат и като Winter Assault), Nurgle – господар на разрушения и Staelane – тримния принц. Тъй като забисими от същите божества, симит на хаоса трудно се довършват на земни Водачи, особен еко не са „блазоновени“ свише, тоест мутатиращи до неузнаваемост. Техната жаждя за кръв и смърт е превъзистяща машина за убийство. Да видиш някой да напуска бойното поле уплашен е неизбежно.





# Gothic 3

Иде ли последният Gothic?

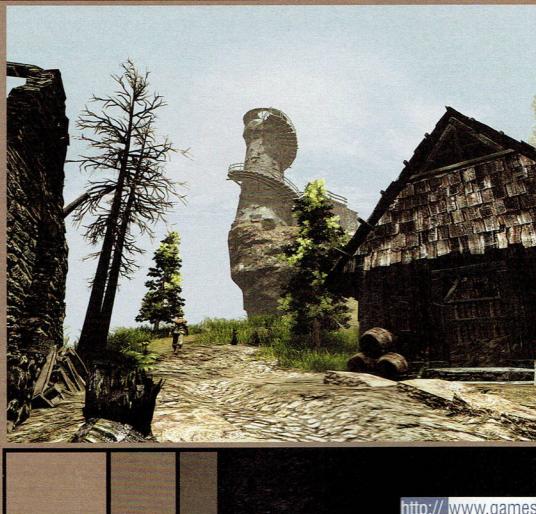
**G**othic е RPG серия, в която из-  
ръчът управлява единствен  
герой, има свобода на действие  
да се пристрелява към различни  
фракции и – в съответствие с избора  
си – приключва играта с един от много-  
то налични фини. Серията се отличава  
с озорния си свят и с високата си  
интерактивност с него – героят може  
да събира на музикални инструменти, да  
готви манжи, да пече тесто на утре-  
нините доби зверобой и да възстановява  
здравето, хапвайки. Въпреки по-малките  
си мащаби, Gothic 2 бе оценена от фе-  
новете на популарната The Elder Scrolls  
3, а след успеха на експанзионата Gothic 2:  
Night of the Raven, Piranha Bytes обявиха  
работата по трета част.

Gothic 3 ще е директно продължение  
на втората част – героят, напуснал  
родния си остров, пристига на континент,  
където орки са поробили човеш-  
ките поселища. Малкото свободни хора  
са се укрити в планини, гори, блати и  
пустини. Героят ще трябва да избере  
или да победи хората срещу тирани-  
те, или да се пристреля към орките и  
да се пребърне в ловец на човешки гла-  
ви, или да служи само на собствените  
си интереси. Изброят му ще обуслави  
не просто един от трите финала, но и  
опитността на NPC-тата към него.  
Те ще посрещнат спрямо мъжата за  
него, ще откажат да се пристреляват  
към него, да му продават стоки,  
да го пускат в градобъети си или гори

ще се опитват да го убият. Пример  
за широката свобода на действие е  
посрещането във Враждебно настроен  
оркски град. Героят ще може просто  
да си тръгне, лишавайки се от тази  
част от съюзата. Ако е достатъчно  
силен, ще може да си пробие път през  
тесната на градските стражи. Ако е  
умел крадец, ще се промъкне в сенките  
на нощта. Или ще притича до близ-  
ката гора, ще подмами стадо тирано-  
забъри в града, и уплашените орки ще  
напуснат поселището панически.

Gothic 3 обещава да узови мащаби-  
те на предшествениците си, предга-  
дайки територия, 3 пъти по-голяма от  
острова, 30 чубрища, 60 магии, 100

Автор: Goodman



**очаквания**

средни    домести    зверски

**зашо очакваме?**  
Класическо хардкор RPG със сима история,  
огромна свобода на действие и възможности  
за разбиране на героя.

**помисления**  
Играата може да бъде определена поради  
оскърни съдържанища за разработка. Ръчичта се на-  
търдява от старата геймплейна формула.



оръжия, NPC-та с 1000 уникални поведенчески модела и безброй (!) мини-кустове. Ударението е поставено бърху изкуствения интелект и скриптовете на NPC-та. Сега няма да намерите кобача, бакалина, наемника и селянина през нощта – защото ще са в леглата си. През деня те няма да стоят, чакайки да обслужат героя – Всеки от тях ще преследва личните си цели, ще помага на героя, ако и той му помога, но най-вече ще се съобразява с репутацията му и хода на историята (предрешен пак от действията на героя).

Героят няма да попада в определен клас, а в зависимост от точките, които разпределя по умения, ще може с по-малка или по-голяма лекота да се бие с

меч и хъръмъ магии едновременно. Бойната система ще биде подобна на Gothic 2 и Dungeon Lords – с написане и задържане на левият бутон на мишката героят ще налага посочения враг, а с десния бутон ще блокира атаките. Ще може да ползва меч и щит или оба меча едновременно. Все още няма официална информация за гайдите, но по-

неофициални данни по никакво време от приключението си героят ще може да стане Thunder Mage, Pirate, Paladin (издещ кон), Dragon Rider (издещ дракон) или Shadow Rider (издещ Shadow Beast).

Енфирънът ще предлага огромно по-добре спрямо Gothic 2 и ще служи идеално за генерирането на битки с по 40 същества и на отворен свят без никакви заекреждания при преминаване в различни области. Въпреки всичко това наличните screenshots и загатват, че графиката ще изостави от пази на The Elder Scrolls 4. Кое то е добра новина за притежателите на по-слаби машини по всяка вероятност, но не е добра новина принципно.

Наред с огромните си надежди за това любимо заглавие, следва да споменем и не по-малките си притеснения. Продуцент и разпространител за Европа са Jowood, които понесаха тежки финансни загуби през 2005-та. Премиерата на играта бе отложена от края на 2005 до неопределена дата в началото на 2006. За нас – RPG феновете – не е става друго освен да се помолим Gothic 3 да не последва събъдана на Dungeon Lords.



# Jaws Unleashed

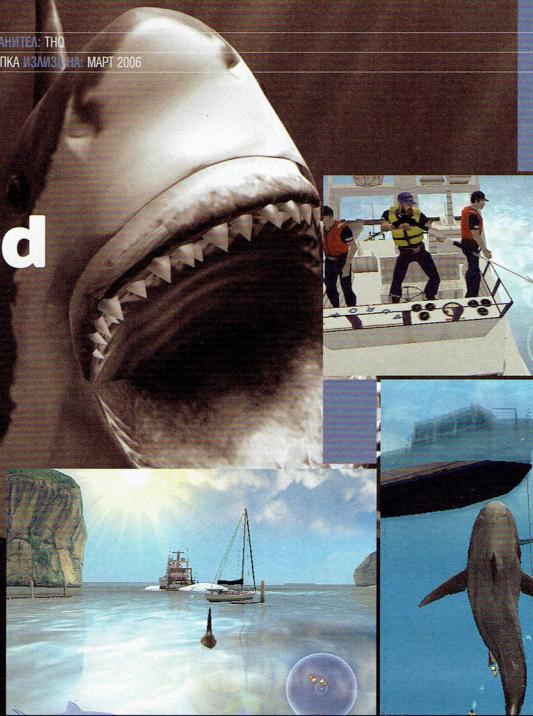
Ум бялата акула!

Автор: Koralsky

**K**ръмка гугулска спрока ме информира, че Appaloosa е вид кон. Аз от коне не разбираам, но тоя като глезам, ми прична на кон-даматинец. Каква е бързата ли? Ами Appaloosa също така е и името, което група унгарци са избрали за своето гейм студио. Не ме питай защо – може основателите им да е в коненет. Дейността на личовете до момента обаче показва, че по-уместно би било да лозото им, вместо езидното нечифтокопитно, да се твърди никоя съблокоборна морска пъвър. След кумулативна класика *Ecco The Dolphin*, ето че личовете от страната на гулуша и чардаша са в разработка на продукт, който ще ни запознае и с Шарко бялата чевост. Някои помнят, разбира се, феноменания Чевост (Jaws) на Стивънсър от 1975. Оригиналът се на фимма, с *Jaws Unleashed* егес-мезесингът са на път пак да ни пополят във вниманието на очеана с една игра. В която ние е определени роятка на злато, свирепа и нетипично интелигентна акула от кинематографа, за която научният класификации Големия и Била зъбучат като ненап още да се сприятелят

с тийзър-людоеж, подвиквани му гълъбено „комеъ, ма-писи-пис...“ Когато си с размерите на автобус Икарус, с уста като панорамен прозорец и три реда страховити като бранче клемби заби, да ти направят просто гъйям, а на всичкото отгоре и бля – мен лично би ме разстрои. При гореописаните условия, разбира се, и съдържанието нишки, изтъкната фабулата не са от кой знае какво значение. Каквато и да е историята, ти пак ще си здрав и пак ще хапаш хора, тъй че – кой го е ени?! Ше кака само, че тук се разлежкат събития, случили се 30 на години преди тези в Чевост.

Няколко кадъра от играта ми бяха доставчани, за да се бърна с лет години назад – във времето на Dreamcast-овия *Ecco*. Който този ба – трябва да му отгадеем заслуженото – бе повече от впечатляван. И труден почти колкото *Ninja Gaiden*! Но. Сега сме 5 години по-късно. Така концепцията понасъръвала. По всичко личи, че си говорим за същата игра, само дето на мястото на дейбури-на-спасител ще имаме най-красивожаждания морски обитател от праисторическата



епоха на насам. Нахъзващи акулската кожа, че трябва да употребяваме хранителните нужди на Шарко. Разнообразният порционен блъклиови човеш, други морски обитатели, други акули и... гори цели лодки. Разбъснати пълните обача, че прибяга да внимаваме и за събратията ни, кръстосващи морската шир и дишещи мириса на кръв. Гарван гарановано око може и да не баги, ама и така стоят нещата с акулите – всяка от родствениците ти ще се опита да ти отмъкне мръбката и упори да те нападне! Че се напади да се съобразяваш и с лъвчици рибари, тръгвали за километри попчета, но уверени, че какво друго е една десетиметрова акула, ако не просто едно палкано побъчъ почче. Следвайки спортисто, срещата за прехрана ще се сменя периодично. Употребявай не-наситната си стомах, че катериш торчките на никооко акулски показатели, или като засано с други суми – ти ще си една ровеща акула. Като такава, че усъвършенстваш умения като прешизненство, скорост, мощ, захапка и защита. Перспективата ще е от трето лице, което ще ти покаже да, видиш как Шарко разчленява всяка своя жертва по един действително акулски начин. Хланеш ли поччебеци, че можеш да зърнеш сцена, в която отдигнеште

частии от тимото на бедния рибар започват да си плуват свободно – разбъснати и кървяци. Унгарците са предвидили и възможност да се поизвадят с жертвата си, давайки ѝ шанс да излува до подържността (дори при липса на никакви части от тялото ѝ) и да се опита да извика помощ. Известа ще се състои от десет основни мисии, плюс 30 допълнителни, отмечани от основната кампания презизвестията. Графичният енджин – макар и изцяло преработен – за съжаление е този, който използва Dreamcast-овия *Ecco*. За времето си той беше едра от най-красивите игри, но евд ли същото ще може да се каже за *Jaws Unleashed* днес. Музиката е на Джон Уилямс, което гарантира, че в това отношение играта ще бъде максимално близка до филмовия си възходниот.

Без да слагаш в сметката леката ирония, с която поднесах статията, би трябвало да имаш едно на Ум, че новото – заглавие на конелобитите като нищо може да се окаже едно приятно петнадесетчасово изживяване. В коещо че хрускаш хора, че си плуваш и най-вече не ще те промозги каквът и да е невбротичен пристъп на страх, породен от близостта на беля морски зъб.

## очеквания

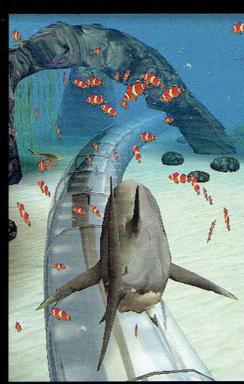
средни      здрави      зверски

### зашо очакваме?

Какво знаи тоба защо? Влизаш в роята на крабокладата Бяла акула. И, унгарците имат идея плос успешно минават!

### по-теснене

*Ecco The Dolphin* с акула!  
Иера по фими!  
Графичен енджин на шест години!



# LINEAGE II

CHRONICLE 3

Културен феномен с над 4 милиона играча по цял свят...

Lineage II е епично приключение, в което ще намерите спасителя, отборна игра и огромни предизвикателства. Един озармен и непрекъснато разбиващ се свят, който е изпълен с интриги и е фокусиран върху битките между играчи. Шурмувайте огромни замъци, отблъсквайте магически зверове и завладявайте впечатляващи противникощи кланове, за да може накрая да управлявате света Аден.



29.95 лв.

# GUILD WARS

Guild Wars: Special Edition е изданието на Guild Wars посветено на 1,000,000 продадени копия по цял свят. В него освен пълната игра ще можете да намерите:

- Музикално CD
- CD джоб за Музикалното CD
- Карта на Тира
- Албум с илюстрации – 72 страници нови илюстрации
- Комбинирани упътвания и книжка с историята на играта

**Допълнителни предмети:**

- 7 често срещани умения
- 1 едитно умение
- 2 допълнения за оръжие или броня

59.95 лв.

# CITY OF VILLAINS

Станете легендарен Супер злодей. Издигнете се от нищо и никакъв бандит до всесъвестен криминален бос.

Героите и Злодеите се сблъскват. Предизвикайте най-трудните врагове, които сте виждали – останалите играчи в една от най-добрите PvP системи до сега.

ПРИ АБОНАМЕНТ ЗА УСЛУГАТА БТК ADSL НАПРАВЕН В МАГАЗИННИТЕ PULSAR GAMES КЛИЕНТА ПОЛУЧАВА  
50% ОТСЪПКА ОТ ЦЕНАТА НА LINEAGE 2, GUILD WARS И CITY OF VILAINS.

## МАГАЗИНИ PULSAR GAMES В СОФИЯ

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

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



НОВИНИ



#### Soulkeeper ужаква

от западната преса

<http://thesoulkeeper.helm-systems.com/>  
Unreal Mod (Public Release)

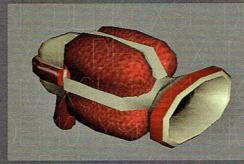
Soulkeeper е събрах оните на колегите от RC Zone, които явно са получили емоционалният еквивалент на ереция при мисията за яздене на дракони, поради която в январския си брой силан Шекспироби сонети за митничния Unreal мод. Същото Важи и за немецките от Gamestar, които са наситили имата 182-ра страница на новия си број с лобий за SK.



#### Излез HL2: Capture The Flag

<http://www.hl2ctf.com/>

Вече можеш да отмокчиш до официалния сайт на мода и да си измочиш новата Версия. Авторите обещават, че са ти осигурили и нужните сървъри. Промените от предишното издание Ужакват ба зоот режима на снайпера, а кутиите ще могат да се унищожават малко по-лесно. Вече няма да се слоунгаш със SMG, а ще трябва да си го иззирши собственоръчно. Нюо картри съжаление няма.



#### SDBC 2 умря

<http://www.sdbc2.co.uk/>

Stuffie, генрият зад Великолепната девелопърска работба по проекта поради липса на човешки ресурси за забързанието му. Макар да нямаше информация разработката на сиквела на SDBC да е достигната до кой знае къде, показанието мода на Ужакват, че инфантните измисли на мода щеше да достигнат нива, неувидени от времето на, в които червейчетата още писукаха в 2D.

# INFINITY

<HTTP://WWW.FL-TW.COM/>

STAND-ALONE PROJECT (НЯМА ИЗЛЕЗВИ ВЕРСИИ)

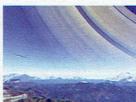


остигнало лявления момент, в който скиторенето от космоса е въпрос на пари и време, а не на фантазия и юрга, човечеството трябва решението на нов проблем – заряди мистериозна болест, жените вече не зачеват (влязат тъла шега тук). Седа Бисчико в ърцете (а не между краката?) на машиналата смеши мъже, които кръстосват галактиката вътресе на забубене, но считана от учениците за унитерен кар на проблема Майка Земя. За този дебилен съжет се крие, противно на очакванията, един изключително амбициозен проект за MMORPG. Поещам роята на един от гореспоменатите съмечници, които се избиват един друг за пари и слава. Ше можеш да си купуващи къщи, планети, обитавани станции, дори да направиш ползвашите на твоите обекти честни

данъкоплатци. Мисъл Брайон (който стои зад играта) обещава която нестандартина за жанра концепции, като например реалновременни битки, които заедно с линката на екипиринг също разгръщат Infinity от класическия MMORPG.

Силно впечатление прави системата с мисии – ще можеш сам да прерлагаш тақиба на NPC-та и други играчи, както и да приемаш задания от тях. Разбира се, че ще има и стандартизирани задачки, без които не може (ескортризи X до Y, свети маслото на Z, занеси тия семки до другия край на галактиката). Единствената опасност е, че извънземни няма да се набърмат (засега).

Вместо отдалени модели за всеки един. Въпреки това, автортър активно търси хора да му помогнат с идеите с цели да изкара завършен продукт по-бързо. Енджинът е почти готов, но въпреки това ще можем да очакваме Infinity чак към края на 2007 година.



# CLASSIC DOOM

<HTTP://CDOOM.03FILES.COM/>  
DOOM 3 MOD (VER 1.0)



Classic Doom е римейк на първото издание на легендарната серия. След близо едногодишно затишие, авторите от Flaming Sheep Software над-сетне пуснаха версия 1.0, в която се напомнират същите епизоди от shareware Версията на оригинална. Промените са модерни и поведението на оръжиета, глайдното меню и музиката, която е преработка на оригиналната. (Можеш да си гронеше от <http://doom3.filefront.com/file/42547>).

Допълнителен бонус е възможността да разиграваш deathmatch с приятели на всяка една от картите.

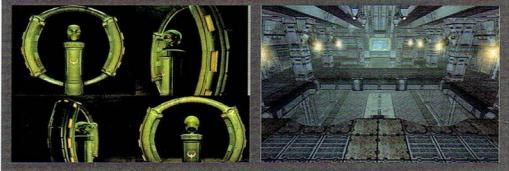
Освен онзи специфичен ранно-гейзето-сетарски файлка, имаш право да изнесеш горна устна нагори и на място поради още една причина – FGS са екип, раздърлан из чията планета (Австрия, Великобритания, Френските САЩ и Австралия) и самият факт, че създали никъкъв мод (а Classic Doom не е просто никъкъв) е впечатляващ.



# QUAKE IV: ARENA

[HTTP://MODE.MODES.COM/3248/QUAKE-4-ARENA/](http://MODE.MODES.COM/3248/QUAKE-4-ARENA/)  
QUAKE 4 MOO (ГОТОВНОСТ: 20%)

**Q** предвечно едното най-амбициозните проекти на моя сината в последно време, той представява пълно конвертиране на мултимедийните възможности, налични в Quake 4, добивай почти всички познати но до момента режими на мрежова игра,



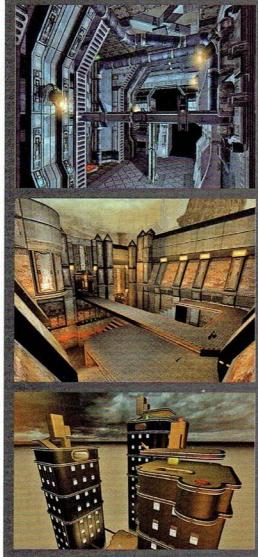
## MEDIAN 2

[HTTP://WWW.PLANETDIABLO.COM/MEDIAN2/](http://WWW.PLANETDIABLO.COM/MEDIAN2/)  
DIABLO II MOO (ПОСЛЕДНА ВЕРСИЯ: 1.17)

**D**обро време старо Диабло. Ако случайно те е обхванала носталгия по него, но идете за пореден път да минаваш същите нива, да убиваш същите групации задници и да тросяш същите изтърканни до болка предмети не ти влече особено, то това е моят, който ти трябва! Median 2 не предлага нищо ново като история и нива, но всечки това коренно променя игралното изживяване. Могат да се разнообразят на всички възможни геймплейни нива. На първо място – абсолютно нови формати на талантите, които не само са променини визуално, но наистина действат по един съвсем нов и уникален начин, като всички всичко е запазен балансът между класовете (гори бих казал, че е подобрен). Нови наемици – по умни, по-полезни, с нови умения и с по-вече слотове за екипировка, правещи ги наистина ценни. Основната промяна е в най-важния елемент от играта – изкуствения интелект. Представи си

и то не само от Quake заглавията, но и от Unreal Tournament поредицата. С други думи, ще разполагате както със стандартните DM, TDM, CTF, Tourney, така и с One-Flag-CTF, Bombing Run, Freeze Tag, Harvester, Overload, Last Man Standing... гори Onslaught! Възучи добре, нали? В наличност

ще са и познатите ни от Unreal Tournament серийте мутатори като insta-gib, dodge, double jump, gravity и други. Ше се добавят много нови настройки по играта и сървърите, като при създаване на игра ще може да се настройва гора и съката на отделните сървъри. Проектът звучи ажук комплексно и изглежда неизпълним, но гори на този ранен стадий от разработката му, докоснаните се до алфа-теста са останали доболни от работата на морски екип. Впрочем, пишите имат боат опит с модифицирането на id залагания, създали са няколко доста успешни модификации на Doom III и Quake III и всичко това ни обнадеждава неимоверно. Стискаме палчи и чакаме!



# Prince of Persia

## THE TWO THRONES

**Времето е океан, наг който  
Билнее постоянна буря...**

**П**рица на Персия се клатеше мирно, изтощен от морската болест и несекващите трепети ден напреди на драфчона, които го мъчеха по целия пот от Острова на Времето до родния Бабилон. Уловил се с една ръка за корабните въжета на бака, този яздосан мечта в мърсъти с води на залъга оказалася се напълно безголемен анти-канка амулет.

"Ту, как ме прекара тоя фъртак на пристанището" мислеше си обиден Прица. "Уж неутрализирал ефекта от клатенето на кораба. Стопроцентови гаранции ми даде. Тък! Аз ако го пипна този първо ще го резна с кинжал в зарника, а после едно 6-7 пъти ще руя забъбъм Времето, да види той как се мами Прици!" В този миг Вятърът довя познатата миризма - Воната на отхокните Вавилонски канали, измиваша мазното си, кафяво съвържание в Арабски море не можеше да се събира с нищо друго.

"Не бой са, зареж

"- ребя Прича на посока на предната палуба "Хе го в Бабилон. Стигнем ли въвънък - само бой и ебен за теб!"

В следващия момент се освърна и покашлявки се зуно, допълни:

"Въвъв таковата ге, искам да кажа възможношта ще бъреш!"

Кабилница се усмихна злобно и докато гледаше разсъсено как

беляз кути на Бабилон изпушват бабно от мързелата, срима

гадно Прица в топките.

"Бой и къде вънкау!" - изсъска кукчета и събрала към носа.

Прица изплаща тежкото и схванатото се заклати подире ѝ, за да

изпъкне очи с гълъбата на гънчаря се постъпка на роба

тървор и заобикол задник Е, и за зърне отново родния Бабилон, разбира се.

В този момент корабът заби зад огромната скала, извъниска се на залъга на Пристанището.

Вятърът разко смени посоката си и носталгичната фоня на Вавилонски експерименти се сля с миризмата на кисел дим.

"Не!" - красна Прица и простише му се стъпената около левра на десния борд - "Мама пак в засирала чушким за заминнатам".

Омъкът брада се дручи глух рев, последван от зал горещи стрепи. Мие по-късно върху палубата се стомвари снаяд и от

огромната прободна, които той отброя, близна фонтан бода.

"Спасявайте се!" - разкреща се паникобсан Прица. - "Коронованите особи и тежките скъпоценни задники - търви!"

И се метна през борда.



ПРОИЗВОДИТЕЛ: UBISOFT MONTREAL

РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: UBISOFT

ПЛАТФОРМИ: PC, PS2, Xbox, NGC, MOBILE

ЖАНР: ACTION ADVENTURE

ИЗЛЪЧВАНИЯ: P4 2.0GHz, 512MB RAM, 128MB VIDEO, 1.5GB HDD

САЙТ: [HTTP://WWW.PRINCEOPERSIAGAME.COM](http://WWW.PRINCEOPERSIAGAME.COM)

## Автор: Duffer

Трябва да ти признаем, че имаш един момент в процеса на ревюзиране, когато съществуващо реална опасност стоятата ни за Prince of Persia: The Two Thrones, га започне – а и да прогълъти, кое то е по-страништо – по начина, на който имаш съмнително удоволствие да се насладиш в предходния текст.

Разбира се, всеки автор от личните си причини да демонстрира побожно подгравателно отношение към тази иначе великолепна игра. Единият (Koracha) заради някои чисто технически неурядици на PC релиза, другият (Duffer), би могъл да съвде мотивите си в едно изречение: "Поче, наистина можехте да се понапъните малко повече с историите!"

Но, за добро или за зло, моментът на евфория от шума (знаете, метиловите производни с времето се изларят във въздуха и разреждат в организма) и място то ѝ бе заето от консервативния и скучен професионализъм. Поради кое то, че започнем с:

### Имало едно Време...

Дори за благородното положение човек като мен, фабулата на "Троновете" откровено понамира със същото. Стига! Писа ми вече от съжета на пръвърътення, стартиращ с тегло килие в стил НЧХИЛ (Абреюматура се разшифрова като Наведи се, Че Хъят Ида Лак – често срещан израз в романите на Дик "Свирепин" Марчинко – един търбъре тачек от мен автор).

На всичкото отворено атмосфера никак са "пропуснали" да сложат опция за субтитриране – ход, който получава "пънко шест" по скаката на дизайнерските простиранци. Благодарение на въпросния "зеницлен" пропуск в един момент тютюнко изтърбах края на историята. Така де – представи си следната картичка: губ екшън, дръчат оръжия, тракат и се врътят капани, бучат колесници, ребат разни монстри, а оная ми ти кака-разказъчка не спира да дъръка в момето – е аз да нямам филът на слуха, та да ѝ слушам разказите насред цялата какафония?! На няколко пъти ми се наложи да се връщам назад и да прериграм всички епизоди, само и само да схвана поче част от спорито.

Накратко тук ще оставя колегата да ти освети по същото време-фабулите въпроси, които лично аз бих описал единствено със звука на пуснато тоалетно казанче.



## Автор: Koracha

Тъй! Да оставим нещата в ръцете на професионалистите да се вика, хех.

За историята. Седем години. Седем години изтекли неусетно, но оставили отпечатъкът си върху нашия Принц. Седем години блаже и нещастие. Седем години от ключаването на Пясъците.

За това време Принца губа пътят усия да поправи немалка част от пораженията, които предизвиква застраховайки се с хода на времето. Върху любимата си Фара към живот, отвъд Персия и Индия от въздушна и лъжлив Везир. Две-три семици (в неговото време), откакто прати Дахака в забвение. Сега Принца в Империята на времето, или просто Кайлияна, се забърща като роене, краси и мазиен Вавилон. Принца е убеден, че този път е направил всичко както трябва. Адеквиране със смекчите му не била това, че след намесата му в хода на времето събитията от Азад на практика не са се случвали за никого другого освен за него самия. Баща му все още е жив, Фара също, а походът в Азад е забършил по същът начин. Пясъчният часовник бива намерен пазен, и Кинжалът на времето е в ръцете на Везира.

Поне допреши губа семици Синко в излеждка добре, животът е тече в нормалното си русло за всеки друг, освен Принца. Веднага след като изпраща Дахака в лета глуха и задържа пясъците, където им е мястото – в Кайлияна, се оказва, че Кинжалът се е "съхъръм". Разбира се, нашият Везирец решава, че е дошъл момента да дейността, убийба Махараджата на Индия – башата на Фара, узурпира армията на Индийската империя и поема към Персия, тласкан от меращите си за вечен живот, от същата на Кинжал и знанията, направуани от античните книжа, открыти в Азад.

Пребърдът рязко напред. Корабът с Принца и Кайлияна наливала в замъка, служещ за търъбоско пристанище на Вавилон. Само че вместо усмивки и изненадани лица на хората от града, изненаданият – при това неприятно – е именно Принца.



"Специалният" допълнителен оръжие.

От самото начало на играта Принцът се сръбва с простиранци Кинжал на времето, който оставя негово основно оръжие до самия финал. Шо се отнася до вътрешното оръжие, Ubisoft са въвървали някои доста забавни преработки, които обаче са с характер на скрипки.

За да ги заемем, първо не забравя да се отпървеш от външното оръжие второ оръжие, кое то бържи в ръка. Хвърли го, след което докато играта е на паузи, напишиси последователно:

Лъв, лъв, лъсно, лъсно, горе, долу, долу, горе, горе, долу – Принцът ще сърди с вървяща игричка

Горе, горе, горе, долу, лъв, лъсно, лъсно, горе, горе, долу – Верижният трион

Горе, горе, горе, долу, лъв, лъсно, лъв, лъсно, горе, горе, долу – Риба меч

Лъсно, лъв, лъсно, лъсно, долу, долу, горе, горе, долу, горе, горе, долу – Telephone of Sorrow

Забележка: Понякога прибяга първо да отключи Верижният трион, за да проработи останалите кодове

### Лайф Търлербътим

И тук имам да ти давам гордите указания. Шо ти кака обаче – че сишел от брой и се намирам в избата: The Sewers, The Lower City Rooftops, The Temple, The Canal, The Palace Entrance and The Middle Tower. Създадох те да ги събрани всичките. Не слушай за това, че така ще отключиш империята в край на играта не е верно, но за съмка на това посташи че ти увесняваш живота по време на битката с Везира.

### **Битките с босове**

Тук никоя намерение да ти давам подробнни указания как да го победиш и съвсеменно да ти разкажам употребяването от това да откриеш сам как става трийкът. Ше ти давам съвсем схематични упътвания, букашки с по едно изречеие.

### **Перфектен бос (Kloppa)**

#### **Локация:** The Arena

Гоменичък е, кафт! В същото време е и доста промят. За смеката на това Принцът е бърз със щрак – опитай се да изразиши шансобите, като се използваш до неизвесто нифо и то последицата ѝ очите” – терпелият преглаз доспешично бъзможности за това.

### **Втори бос (Mahas)**

#### **Локация:** The Brothel

Нами помниш Шахид от *Warrior Within*? Е, същата работа...

### **Мини-бос (Vine Brute)**

Всичко е в краката. После само го ядущ.

### **Трети босове (Lieutenant Blade and Axe)**

#### **Локация:** Венгаса след наблизянето с комисарите.

Сърдогданите са фактури този меч.

### **Четвърти бос (Zeran - The Vizier)**

#### **Локация:** Ше Бирни.

Породили са да гърза битка в три части. Постарал се да се спасиши перфектно във върх края, защото ще имаши ще ти прибърди добре комичното крае, а за пръстта – колкото се може повече писти.

Хм. Все още ми бълска опасно на клюша, колега, но признавам, че това са бели хакъри. От момента на създаването си, силата на поредицата се коренят в едно: геймплей, а – бога ми – в „Двата трона“ има ужасно много от него.

Ако има лост, който автоматично премества царата от зграфа „добра“ в зграфа „корпешко кефеща на момента“, спасяващи я от потъване в „блъзкото на поредните съкуми“, то това избързва скъпоминение е геймплей, а не историума. При това не става дума само за акробатичните изпълнения (отличителна черта на играта от самото ѝ създаване) или за интелигентните и хитри пъзели (които в тази част откроено казано не са чак толкова хитри и интелигентни).

Става дума основно за двата наистина доби геймплейни елемента, правещи своя добър в тази трета, финана част от серията, а именно Speed Kill добивката към бойната система и възроденията и обновен Тъмен Принц.

### **Killing me softly...**

След като *Warrior Within* ни представи същината концептуална еволюция спрямо *Sands Of Time* в параграфа „боева система“, в по-следната част от трилогията *UbI* правят поредната си стъпка напред и нагоре в този отговор. Към добивно добиват Free Form Fighting система, канадските добиват и една краино пикантна подправка, наречена Speed Kill – хибрид между специални стилни техника и подход, победен на „back-stab“ атака т.е. убийство с един удар.

Добрата новина е, че *UbI* са постарати „бързото убийство“ да не излезка като легната от немай-коде кръгла, неестествено отпирояваша се на фон на общата геймплейна схема. Играта е така структурирана, че подтиква към почти непрестанното използване на тази нова техника. Нещо повече – алгоритмите са постарати да организират както дизайна на нивата, макар и механиката на бос-файтите около Speed Kill-овете.

Специфичното „просветяване“, последвано по мимоизмено забавление на времето, даващо ти допълнителна секунда за реакция, има съществена хореографична зреачност на убийството и възможността да настройкиш някако Speed Kill-а в сериа, прочиствайки цяло помещение без гори да бъеш одраскан, дарява с неочеканно силен ареналинов прилив.

С разширяването на сложета еволюиран и вариантиран за използване на Speed Kill – както по-„упорито“ става „пушеното месо“, толкова повече удари ще изисква и изпълнението.

Истинският момент, в който обаче Speed Kill-ът заблестава с цялото си сила, са битките с босовете. Личи ясно, че при създаването на Всеки бос в „Двата Трона“ е мислено, при това госта. Всеки от тях е Алинист, а не просто поредното безлично зомби, набълсъкано с малко повече анаболи. Зеран – Великият Всър Богът освен армии те си и свояте над-Ферин генери, представени ни в началото на играта – гигантът Кломпа, Махаста – която е и Виновник Принца да се събие с „прекрасната“ си Верига с шипове, Близнаките Воини – биещи се в абсолютен синхрон, съкак споделят мисли си – королинта подборка от униканни и могъщи противници, инфектирани по различни начин от Пасиците.



## Тъмният принц

Лобя, тача и гимна тоя изрод мамин. Причината за това е, че Вълкъването на Въпросник персонаж в голямата история за Пасъщите е изпълнено виртуозно. Тук не говоря само за търбите характерното геймплейно усещане при игра с него. Говоря ти за умело изграждане на един изумял обич, уникатен образ, който внесът то да представлява бледо (или ако предпочиташ "покарано") копие на Персийския престолонаследник, определено притежава собствена, неподобрима индивидуалност.

Шизофреничните монологи-диалози на двата Принца, характерни с пиперчило-саркастичния прикус на дразните на стара семеяна гъбка, са асът свежи. Всъщност дразнят да заключи, че бих щинчилни коментари на Дарк Принца, общият фййнз от "Троновете" щеше опасно да се доближи до определеното "Истински-съзлизва, гейм-боза".

Пример: Принц и Фара са лизгайват както те си знам – разменяйки си традиционните за чифт нюбомъбени сладнички къщички:

"Ах извинявай миличко, че бях токъв лош" – чурушка той.

"О, аз знам, че ти не си го направил нарочно, Принце мой, защото ти си истински Принци..." – тръшка се токът ми.

Следва няколкосекундна пауза Вълкъването на Тъмният принц е:

"Оф, ще побърня!"

Е, какви му как да не се влюби човек 8 годища?

Дизайнериците скакаха съзнателно са с изгарялиши с превълнения Принци на Персия, представяйки го като истински префърценен мухъло. В епизодите, когато Тъмният Води хората, на него му се налага да се оправи с 3 до 5 пъти повече време, отколкото светлината му половина. За сметка на това Черният обикновено ги разчиства 2 до 4 пъти по-бързо и лесно.

Разбира се, основна заслуга за това има глабното му (и де факто единствено) Второ оръжие – огнената Бериса, с която той се сдобива още в началото на играта. Въпросната насила е фантастичен демиж. Разбърти ли я веднъж, Тъмният попадва с 1-2 удара противници, които по правило са в състояние госта да поизпитат организма на Принц – нещо, което Дарки постъпно му напомня, защото възможности го с подигравки след всяка лътба битка, от която нещастната глабен герой се измъква евба-евба, покък и си пираща мякко.

Накратко казано, истински куул персонажът в Черниото. Единствените му недостатъци са постоянната жаждка за Пасък и мистериозната му алергия към Вода (предполагам, останъчен ефект от Вируса "Даках"). Жалко само, че *UbI* не са се сетили да възпроизведат някакъв механизъм за трансформация Тъмен/Светъл Принц по желание. Е тогава какво мене щеше да настане...

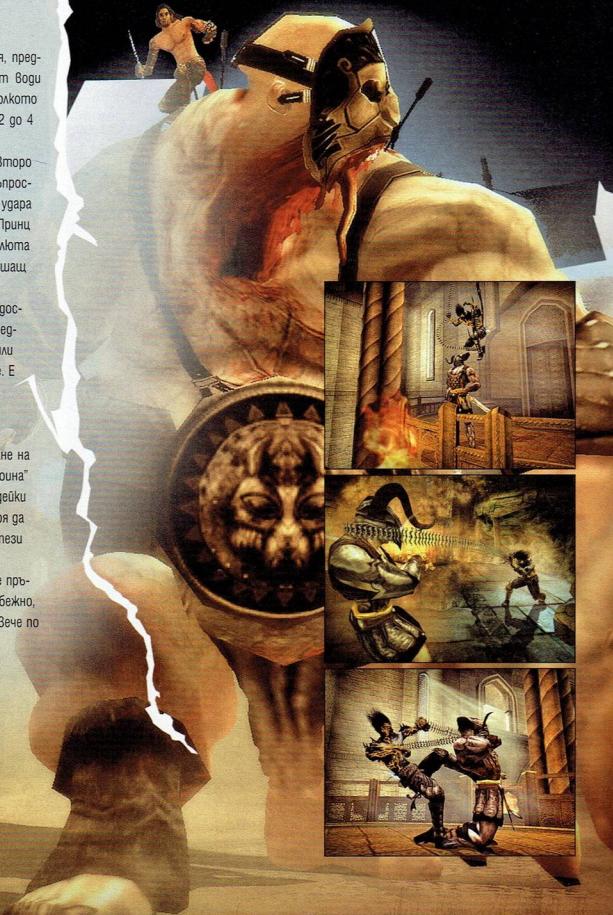
## Лебъл/пъзел дизайн

Откроено казано съм леко разочарован от чисто концептуалното опростяване на акробатичните и логически пъзели в играта. Търбите ясно си спомнят как *Bionia* многоскратно възхихва гласно: "Бе мама му стара, как са го измислили този?", чудеите се както ли извратен мозък трябва да притежава един гейм-дизайнер, за да роги коя да е от супер-перверзитет задачи, които изобилстват в играта. В Троновете обаче тези моменти са леко казано малко.

Пъзелите са от лесни по-лесни и за решаването им често са по-важни лобките прости, а не бързите ум. И той като същинското с предните игри от серията е неизбежно, просто не можа да се отвръща от мисълта, че този екип може и повече. Много повече да възполите!

Всъщност играта не е напълно лишиена от ярки проблеми с дизайнерска мисъл. Като чудесен пример тук мога да посоча пъзела със статута на бащата, в частта "Кралската работилница", която лично на мен за малко да ми съкса нервите. Реално, интригуващият преди сцената ти обяснява как трябва много бързо да отпървеш рапита, заключен в горящата сграда, където Виталии Бакин е да ги измъкне, преди да са си опеки задните, но целят пъзел всъщност отнема цели гланадесет позиции на придвижване на стаплатата пълос цялото време за мотикан/тичан/бисене/преминаване (плос доста повече време, докато разбереш последователността) от платформата с единия лостов механизъм кому груша. Макар и прости, на пръв поглед, точно този пъзел е достъпът да спечели здравищите ми към дизайнерския екип на Монреали.

По-късно стана дума за поредицата, торка га отбъмка, че и в предните две игри – *Sands Of Time* и *Warrior Within*, пъзелите от типа „прелъни-камък“ винаги са били горе-долу томъби, какото и в *The Two Thrones* – не повече от гъба до прът по-обемни и значителни за същата игра. Като добивам и фактът, че целият *The Two Thrones* е, ако не по-трудна от *Warrior Within*, то поне на нейното ниво, минаването на дребни пъзелчета, измощен от тъкмо приключилата битка определено дава допълнително възействие върху редувашите бой-акробатики-пъзели сцени.



Е, да, трябва да призная, че в "Двата трона" се сблъскв с достащично хитри и находчиви иновации, които, макар да не опрощават, до голяма степен сменят вината на *Ubisoft* по този параграф. Предизвикателната комбинация от светлинни, мрак и акробатика, пред която ме изправи нивото в «Кладенец на предиште», хръмбашето за плените с отбори, при които в действието влизат Кинжалът на времето (основното оръжие на Принца), наблягванията с колесниците – всичко това са все забавни и нетрадиционни идеи, които доста разчупват геймплея.

#### Technicals...

За скъжление добрият стар Jade еднакът вече изшила сериозно. На всичкото отгоре мултиплатформеното качество на залагащето очевидно е наложил "рабяняване" на визуалната и по възможностите на PlayStation 2 – най-слабо произвеждането на гейм-платформа от вече залагащото поклонението играен хардер.

В резултата на момента играта изглежда просто... грозно. Предвид възможностите на Xbox, нежели тук на съвременните PC платформи, това прави неприметно впечатление.

Две думи и за управлението. Решихме да последнем как стоят нещата от въвеждащи основни гладки точки, а именно конзола (геймпад) и PC (клавиатура+мишка).

Аз лично останах приятно изненадан от видимото подобре на взаимодействието контрол-камера, което са постигнали *Ubisoft* спрямо "Воина". Управлението с аналоговия пад е реализирано почти перфектно. Разбира се, има някои изолирани моменти (най-вече при битките с босове) при които камерата се бържи неадекватно и идиотски, но те са малко и далеч не толкова дразнещи, колкото в предната част.

От друга страна, макар управлението на клавиатурата + мишка, особено от "Воина" насам, да не е било на почит в играта, смея да заявя, че е на много добро ниво. Камерата е пънчата и не създава впечатлението, че човек на бъдущата километри с мишката, за да се добере до пращината перспектива. Може да най-... ъшъ, употребението в секундско отношение така да се каже, елементът от управлението на "Троновете", остава „отблъскването и тичането“ от новите планки с отбори за използване с

кинжал – камерата щрака се позиционира пръвно, но явно играта предизвика, че посоките на клавишите от сама себе си трябва да се инвертират, и цялата тази акробатика не веднъж и възь пъти забъръща с отчаяния вик на Принца. Други забележки, като цяло, нямам – нещата са просто на по-добро ниво спрямо "Воина".



Позадини от екипа, работил по музикалното оформление на играта

Когато спасиши отръбата на нацистите не пропълзвай напред, а се обрни с лице към нея. Отиди към съде и може по-близо до пионка, напиши се съверюзом. Изчиши се от средата на искри в лъжа посока. Ше чуши симпатичен звук, който изброява имената на никоя от членовете на екипа, прави музиката.

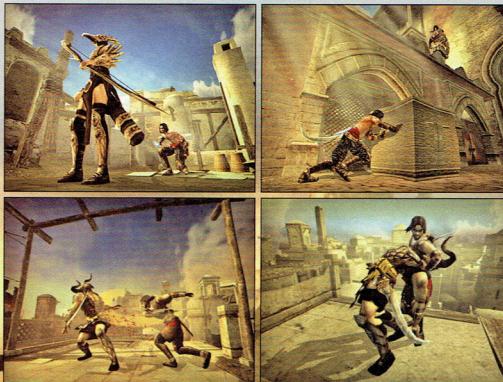
#### Песенка

Финалната песен "I Can't Stand The Pain - I Still Love You" е специално композирана и записана за играта, от бивши и настоящи членове на доста известната в Канада банда "The Tea Party", в която единият от композиторите на играта

- Стивън Чатмуг - е басист. Невероятните вокали са на Мерил Тайлър - наполовина канадка, наполовина египтянка, специализирана глътка и музикална с умения в изпълнение и писане на именно подобрен тип музика.

На първия участник още можех на Мерил, брий Тайлър - хубави инструменти, и Джей Броуз - настоящия барабаник на "The Tea Party".

Цялото мастерство и мисията на музиката в играта са извършени в музикалната студия на Warner Bros. - Eastwood Scoring Studio в Бърбанк, от другия композитор Йон Зик, с помощта на Hollywood Studio Symphony.



## За Принца, на сбогуване

(кратък пробиосък на емоционалност от страна на *Snake*, пълзнал поглед по последните страници на Писъцата приказка)

Винаги съм харесва Prince of Persia.

Старатла класика на Мекнор беше първата по-сериозна игра, пред която съм заседал с очи, а призмерната реликарнация на Персия бъдешо ми пропълни от умиление. Може би разбираш защо арки много искат съзгата за Писъцата наст-сети да избръщи онази съвсем малка крачка, която я деш от сътворената екишън-арбечън в десетничата скана. Но при игри поред, Принц упорито отказа да направи тази крачка, гравитиратки скромно край Дейвъйтък, с пененции за слад към Осмиици и Семдесети, в зависимост от степента на благосъстоянието у заседи с Вийсбекингата му рененци.

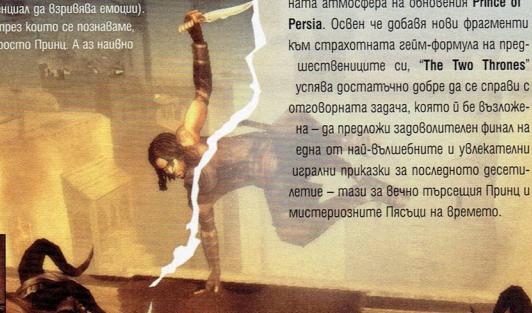
На първата част липсаше аресия с хълмите, а намирането на спрахомита меч към края ѝ мака и не уся да оправи нещата. В *Warrior Within*, с Възбеждането на Free Fighting Form системата, битките се превърнатха в пермогрене експозиция от арена... но тък нещата с талантливия частна и най-бече с цимоза биха омазани лоши. И точно когато трептият Принц уся да наложи перфектната едимилена формука, съчетавайки интуитивността на акробатиките с ерекцията на битките, бързаци на гори бенкоментите слободни престрели от *Sands of Time*... сценарият отпака шастливо екзекутира събствените си, блеските разтворят ичи, с най-неподходящата възможна разбръска. Когато до тавака степен не се връща с цимостното посание на играта, че спешно проблемът чиято е устроител на конюшата си – да не би там тайнно да се е промъкнало нико друго DVD. В краина сметка Дама Трона от сагащето се оказват безкрайно подфраждащи, замаха Принц има Възможност да сеие единствено бърку Самотния Трон на Азабия, Захарсан Комерсиализъм и Размажанка Пощитично Морален Пръст. Трон, напомнящ опасни много на тоалетна чиния, между нас казано.

Разбери ме прави, но се възобух в *The Two Thrones* и съм готов да ѝ прости почти всичко заради необичайното геймплейно преживяване с кое то ме еари. И ерозногата графика, и не особено епичните скъпки с босове (всак конкуренция на *Ninja Gaiden*, *Shadow of the Colossus* и *Resident Evil 4* въвъръхе неумоика) и разборненият саундтрек...

Почти всичко.

Зашоцо примишта за Писъците тока и не уся да се пребъре в мята приказка (при все че три игри поред ми обещаваше да го направи). Зашоцо докато гореспоменатите *Shadow of the Colossus* остава беше в шутка, *The Two Thrones* ти завещава само никой и друг мазон, ако си бълска твърде агресо по контролера (при все че имае сценария потенциал за възбуда емоции).

И наб-вече защото за петнадесетте години, през които се познава, Принцът порасна и Възмъжка... но си остана просто Принц. А за наистина Възялък, че ще стане Крал...



графика 7  
Играша добреят стар Jade, изришава. А фактът, че играта използва енубоременно и за престарята вече PlayStation 2, говори още по-зле.

отлична 8

звук 8  
Озвучаването е спротокол. Музиката, макар и въвеждащо към *Sands of Time*, е стилка назад спрямо *Warrior Within*.

удоволствието 8 + приятно

Дама Трона е едно от най-сексиите и нахорни съдържимата хрумвания звезди, спръвка съдържанието на битките напомня

дизайн 8 - минуси  
Выпък леко занесената трупата на пътешествието, играта разпределя фокусните сири в тънко листа, като че ти ендрейд и предизвикател съвръменен.

- Голям, скомичен, геймплей  
- Темповоизядан и предизвикателни пазари  
- Задълък в играта

На комегата не му допадат особено мотивите в "Дама Трона" (нима да си изкрива душата прекълено, ако кажа, че и на мен като иди). но все пак тези музикални теми са "заръщане към коренищите" на Трилогията. Мистър Ион Зур и разбира се Стърт Чатуп (госта известен басист, освен всичко останало) са си свършили побче от добре работата. Дори да не изльъка с нещо особено, музикалното оформление си е точно на мястото и е възможно по възможност да си подхвърди начин, за да допълни цялата атмосфера. Дори тези дребни недостатъци са нищожни спрямо това, кое представлява финансното парче от кредитите – само по себе си достъпът, за да сам ще ерга единична към финалната присъда за играта.

И все пак – смятам, че проблемата нишка относно музиката в Трилогията беше написана най-върно в *Warrior Within*.

Ще допълня, че макар *UbI* за пореден път да ни представява една наистина много добре издържана игра в почти всяко отношение, личните ми адмиратори ще си останат по-скоро клоници към *Warrior Within*. *The Two Thrones* прави наистина голям ребъран към *Sands Of Time* и феноомеът ю, но не и към *Warrior Within* зарубените.

Все пак – браво *UbI*, браво *Soft*



# The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe

Лъвът, Вещицата и демската градина

**B**ордата световна война. Германците бомбардират Лондон. Майка изпраща четирите си деца на сигурно място в профилната – в къщата на възрастен професор. Там хлапетата откриват гардероб, който води към фантастичната страна Нарния. Въпросната е скована в приказно-красива зима и всичко изглежда прекрасно до момента, в който се разбира, че снегът и ледобете са родени от Вещицата на зла кралица и се очертават като непримитно вечни. Въпросната кралица иска да измъчи децата, за да ги убие. Те ще решават да намерят законния благодетел на Нарния – лъвът Аслан – за да му помогнат на Нарния – лъвът Аслан – за да му помогнат в борбата с узурпаторката. По пътя ги чакат орли от скита на кралицата – Вълци, джуджета, троли, минонадари, некиби и проче загадки.

Историята е елегична и като се касае до възможностите за избор – напълно правоизвестна. Добрата ѝ страна е, че разтега филмовите събития и предлага екшън, почти лиспсващ във филма. Лошата – че е много разказана с откъси от филма, които рядко изтъняват ромята си на съвръзки звена между нивата. Аличните ми съвет за въпроса – зедайте пръвично филма.

## Геймплей

The Chronicles of Narnia е екшън-приключение от трето лице, в което управляват Питър, Едмънд, Съдън или Лоси, а останалите трима (в никак нива не присъстват



Всички герои) търчат наоколо. Компютърно управляваните герои не нанасят щепти на ледобете, не попадат подражания от тях и не изтъняват каквито и да е други действия. Понякога те отблъщат вниманието на неприятеля за кратко, но най-често просто стоят мирно и гледат във как чудовищата препретват Вещицата герой. Четиримата имат различни умения – Питър нанася звонни щепти и убива по-слабите противници с един удар, Едмънд се катери, Съдън стреля и Съври пристъпни мелодии, а Лоси се промъква в темни пролуки и лекува групата. В резултат гадена ситуация може да бъде премината само с конкретен герой, като по всяко време имате възможност да смените персонажа, с който играете. Пример – децата са

се натъкнали на замедено езеро и ако по-тежките стъпвания не нанасят щепти на леда, за да намерят по-добър участък. Под тежните крака по-тъкнат лед се чупи за 2-3 секунди, които дават достатъчно време да се преместите възпрани. Друга подобна ситуация – неживите са се качили по деревата и скочат отгоре във. Ако ги приличавате отгому с Питър, ще ги убихат с по един удар, но нови и нови неживи ще застават по тяхните места. Поечете на контрол над Съдън, потъкотвай избезъл спира, ножиците се стрикат от стрелите и скочат на земята, където ти, макар и по-трудно от Питър, трябва да ги избие.

- Нарния е миниатюрна геоцентрическа Вселена, в центъра на която се намира едноименното кралство Нарния. Тя е създадена от лъва Аслан по образ и подобие на истиинския свят. Особен земята и не-бето, Аслан създава и Вещицата живи същества – разумни и заборавени домашни, сиви и магоподобни животни. Хората могат да бъдат в Нарния с помощта на Аслан или тук случајно – преминаващи през долопусания портал между световете. Други същества – като Благата Вещица – пристигат в Нарния подобри на Аслан – по силата на магически си способности да топят, създават и унищожават. За да пребегнат Нарния от тяхната власт, Аслан посажда вълшебно лъбъко бърбо. Невидима семка, пренесена и посажена на Земята, по-късно се превръща в дрешник, действащ като портал между Нарния и Земята.

- "Хрониките на Нарния" е поредица от 7 детски книги, написани от Клауд Стивънсъс Лоус между 1949 и 1956. Първата от тях – "Лъвът, Вещицата и грешникът" – разказва за войната между Аслан и Благата Вещица. Вещицата е скъбда Нарния във вечна зима и Вълмений баща същество, което отказа в сън подчиняване. Аслан се бърза след 100-годишно отсъствие, за да пристъпи на осъществяването на собственото си пророчество – чепира дечка, синове на Адам и Еви, и същери на Ева, че седнат на троените и ще управяват Нарния в просперитет. За да бъде ширитата търънка, Благата Вещица се оказва по-твърда на Луиш – първата жена на Адам, и отпътува пръвата на блест на помощниците на Ева.

- К. С. Лоус е ирландски промесник, който се отрича от християнската Вера в Юношеските си години, постъпил доброволно в английския войска през Третата световна война, а по-късно преборава в Оксфорд и Кеймбридж. Синът му, обляян от аргументите на религиозния католик Толкин, Лоус приема християнството отново, а на 50-те си мъбъри пребръща в прободници на християнските ценности и морал. Типично замъка от Библията се среща в "Лъвът, Вещицата и грешникът" – Аслан, подобно на Христос, пръв доброволна саможертва, за да изкупи грехата на един от децата и да спаси живота му, на супримата след ритуалното му убийство, любовта към него.

- За разлика от Беърните серии на много писатели, "Хрониките на Нарния" са увенчани с категориен финал. В седма книга Жителите на Нарния, претърпяна Тримата страна, разгромяват в битка последователите на Аслан. Аслан Бог разрушава Нарния, покварените се ездачи в страни съди, а добриите са отбърданы към вечния живот в истиинския свят. Съвсите асоцииращи със Содом, Гомор, Апокалипсис и Страшния съд карат много християни на запад за приемат "Хрониките на Нарния" като изключително подхвърлящи за малките си деца.

- Полукърнососто на кианите товърка до фумигаторно място през 1967 в изграден телевизионен сериал, а през 1979 в анимационен сериал, а през 1988-1990 в изграден телевизионен, радио и видео сериал. В края на 2005 на кината се появява пълнометражният детски филм "Лъвът, Вещицата и грешникът".

Автор: Goodman



С напредването в играта все по-често стават местата, където пребългането между героите трябва да става през 10 секунди – така, ако в началото играта е била пъзел ориентирана ("Кой герой да избера и кое умение да използвам, за да мина през загадката?"), то към края преобладава екипът ("Вече зная как е правилният герой за ситуацията, но трябва да премина три различни ситуации следвашата минута!"). Идеален пример е убийството на трол, за което е отменено цели нива! Тролът трябва да бъде ударен никако пъти, за да се хвани за главата. Лоси се покатерват на Вратата му. Тролът трябва да се удари отново. Той захвърля маката. Но! Удар по трона. Лоси отново се изкатерват отгоре му, като този път зърят нима сили да я захвърли. Едмънг се хвърля на едината му ръка. Питър на другата, а Сълзы трябва да го застрема. Checkpoint! Появяват се джуджета, които свалят Лоси със спреи. След убийството им ситуацията се превръща, като през цялото време троите размахва бузузан, а група неживи ѝ налагат. Ако трябва да бъда чистен – играх нивото част и половина, преди да намеря бъс – част

от терена, където бравоговете не достигат Сълзы, докато та отстъпва трона.

Избоготи? От една страна играта е елементарна – тя подсказва с диалог, субтитри или икони на герой, кой точно трябва да бъде показван в момента, но от друга гледна точка е спресацио труда, защото куп операции трябва да се извършат извънредно прецено.

Освен инциденти, в реалистични ситуации героите сме да се използват и по гъвкви – Сълзы се кача на гърба на Питър и стреля, без да може да бъде наранявана,

Питър хваша Едмънг за ръбера, разбива го като парцал и избива всички бравогове в окомюфьстър. Едмънг и Лоси се хвашат за ръка, перзизант се по леда и чупят преграда. Комбинациите са 12 и бързо че са зремщи, съкаш нарочно не работят в най-напечатените ситуации – примерно Сълзы се качва на Питър, но не може да учиши нищо, защото сценарият не го позовава. Глушно.

### Паричките и уменията

Едно от най-щоумските действия, които играта поощрява, е да ги изтапи сибани, биря, сандвич и прочие мебелиробка, за да получите пари. С парите се купуват вече указаните умения на горите. Системата идейно напомня RPG, но е абсолютно безсмислен – парите винаги стигат, за да се закупят всички умения за всички герои, така че тук не е предложен истински избор в разрешаването на ситуацията, а просто допълнителна разходка от излишни менюта. Събраниите щипове и скаменени животни отключават допълнителни нива или бонус сцени от тила на филмчика за мейкинга на The Chronicles of Narnia.

### Сериозните проблеми

Така описаната игра бе получила най-високите оценки, ако не бъха налице сериозни проблема. Първият е неясната целева аудитория – трудността на играта се променя от елементарна (за децата) до неизвестна (за хардкор геймъри) без предупреждение и в рамките на няколко секунди. Ако компютърно управяваните герои имаха ИИ, биха се и хъбъръла магия, играта наистина щеше да бъде детска. Ако атмосферата не бе инфантска и през половината време не щеше да напръгва обувачите нива, играта щеше да е точно за геймърите от старата школа.

Другият проблем може да произтича от некачествено пропътване на конзолата игра, но все пак е налице – героят няма нито мерник, нито target-lock функция – появяват ли се противници от всички страни, стрелките се връщат като шашба, неспособна да учиши единствената правилна цел.

### Заключението

Правдата е, че игра, която няма на кого да претърчам. Може да е единствената прабина аудитория е "татко-геймър + невръстно чадо", поеми едновременно контролите на гъба героя с уично предвидената от разработчика кооперативна опция.

#### графика

7

Поредната игра с малко поиздърани текстури с ниска разрешителност, способност да креативизират ефекти, захълпвани поиздървани.

#### звук

7

Звуковите от филма са много мелодии градят атмосфера, но същите се тичат цялата игра. Героите са избърсани от филмовите актерски чудовищни ръбикати лоши.

#### ублекателност

8

Историята е (дал) разказана с отписъци от филма. Но тук пълната атмосфера и разнообразният геймплей фирмаж с лекота играча пред монитора.

#### дизайн

8

Дизайна на играта е чистична, простилини, забавни и съдържани в оптимизирани. Най-добра мясточината еднаква обаче преди на играта да попадне в изобилия на конкретни аудитории.

отличава се

плоскове

- копирана е атмосферата на филма
- налице е изпълняването на всички атмосферни геймплейни елементи
- оригинални дизайни на герои, противници и нива

МИНУСИ

- драстично ограничаващата труда
- неясна целева аудитория
- липса на мерник или target-lock функция

# ONIMUSHА 3

**Г**лава първа, в която ONIMUSHА удари нос ъз защника на PC-то ми.

Нека преди да започна с плеядордата си по отношение на Capcom-ското открое да изясни статуса на конзолните игри, които В следствие на така нареченото пропълване влизат на територията на персоналните компютри. Правило първо в бизнеса с домашните конзолни игри е, че с каквото и да ѝ мълчат глътните става въпрос за пари. Много пари. На никој произвадител нами да му мисне окото да ѝ изълже, само и само да си прогаде играта. Затова не бържайте на приказките, че нещо-като-компютър (конзолата) за 200-300 долара ще удари в земята PC-то за 600-1000 долара. Такова нещо в света на капитала не съществува. Смешната резолюцията, която захраниват конзолите, като и фактът, че досега никой не е представил игра със свободна камера, с която да направиш завъртане на 180 градуса с произволнна скорост, в производството крие, говори достатъчно за ограниченията лимити на конзолите. Ако ми позволите да се направя на оракул, предвиждам големи проблеми за конзолките при премиерните им нови телевизионен формат HDTV. Резолюциите на PAL или NTSC системите представляват доста небразничи квадратчета бърху едни HDTV еcran. Разбира се, по-високата резолюция

може да се симулира, както се е случило с "Onimusha 3" и благодарение на това можах да играя играта на 1600x1200.

На мен бъв всеки случай май ми е минало времето да се захласвам по граматични екълни и да събирам картички на любими актьори в някоя тайната директория на PC-то. Затова фактът, че в "Onimusha 3" за промотили на главните герои са използвани актьорите Такеши Канеширо (в играта Hidemitsu Samanosuke) и Жан Рено (Jaques Blanc) не ми направи особено впечатление. Ако на теб фактът ти прави впечатление, прибави към крайната оценка на играта една единица, защото това ИМА значение. Актьорите са дали лицата игласовете си и са участвали в мюзикъл-капътирана на играта. *Onimusha 3* е ерикливо подгответена игра. В това число и от маркетингова гледна точка. Кое дете на изток или запад бъде устроено на момичешкия час на едни от илюзите на азиатското кино, комбиниран с меческият пристрастие на Жан Рено? Всичко това подправено с лека доза меодрама, осигурена от сафето на Бланк и убийствена дебелищна благодарение на тенгуто Ако (мися, че името ѝ е точно на място). Тази последната по-скоро спада към фенциките на Дисни и няма нищо общо същинския вид и търкането на едно същинско меню, такива каквито са описани те в японската митология.

## Автор: Don Pepino





Като най-изврътен сломена монета, в която Жак попада в стая-канан, която започва да се тъни с газ. Следва дежурното за случаи "Е, ами сега к'во"? Само че произнесено не от него, а от малката пика-тенизку Ако. Придружува с юрчене на речички и "ах" и "ах". Там нали наглата табар можеше да се темепортира по всяко време набър от стаята (кюто и направи по-късно)? Явно лицемерничесче в момента. Отпътването от постыката ѝ избърнала лице от монитора. Лошо мензу! Къщ отмъка!

Това, което ме изразни най-много в този хак'н слаш екипън беше впечатление в съботата на играта на дейстивите личности, никой от които смели воини и великолепни стратеги, оставили неизчезими следи в историята на Япония. Ненемите рои, които са им отредени тук, ме караха да се удивлявам как подобен сценарен боклуц изобщо може да се пръкне. Ще се опитам да разкажа историята на играта, пребъдайки я еквивалентно на български, за да разберете до какви размери може да стигне халтурщината, когато става въпрос за пари.



**Девет години след като Крали Марко убива злия хан Крум-ция на Каракондуклиите, София през 2024 година е нападната от орди зомбити-еничари.**

Срещу зомбитата се изправя оперативника от МВР – майор Денянов. Задачата изглежда непосимна, затова от министерство му се прitchива на помощ Сломейман паша. Явно знат и Крум отново е възкреснал от мъртвите и заплашва за пореден път да зараде света (или да изсече лозата, което е гори още по-лошо – бел. рег). Подпомогнат от побъркания учен Отео, Крум възнатерява да темепортира в бъдещето генетично разработени воини-убийци. Сломейман и Денянов са решени да отпътват света от Крум и след като се темепортират с помощта на гнома-магьосник Хитър Петър – един в миналото, другия – в бъдещето, започват да избърсяват нашеществието. От време на време двамата герои са подложани от лейтенант Минка – приятелка на Денянов и синът му от покойната му жена – бош, който е специалист по компютриране. По време на играта наричат съдбения за расата на змейовете, като е разработила глахвото оръжие на тандема Денянов-Сломейман – ръководителят събъреч на душа. Същата раса изобретила и летящ замък. Намирате бести за движение на четирите на Филип Томъ и Стефан Караджа...

Да приемеме, ако някой ще е казал, че масовият вкус има вкус на едно нещо много мяза на шоколад ама не е, не ще е изъязвал. Поредчата (мрази пътна пума "франчайз") *Onimusha* е една от читирите най-успешни за фирмата *Capcom*, наред с *Resident Evil*, *Megaman* и *Street Fighter*. И едно от заглавията, по чийто геймлей е работено достъпчично при горините, за да се изглади до съвършенство.

Първото ми впечатление от играта беше, че става въпрос за нещо, което един колега убедно беше нарекъл "конзомпът". Визията изключително напомня на нещо излязло за PC преди 3 години. Играта тръбва в прозорче 800x600. Учудващо се оказа, че за да се покаже на цял екран и с друга резолюция трябва да... никога няма да се сетиме... да НАТИСНЕТЕ ALT+ENTER!? За-почнах да се безпокоя за съвместимостта

на *Onimusha* с компютъра ми.

И воистине, 8 началото видях логото на Intel Pentium.

И това докара една усмивчича на богоизмията ми нутра. Щото аз съм с AMD.

И после се яви запазеният знак на ATI.

И комуцищите ми се свиха и мустасите ми ширкаха като на разгневен гигант. Щото от дното ми стъпки гордо Ен Виджево чедо и никакви потомци Радевони не ще допусна там.

Накрая се появи и логото на рода Ен Виджев. Което ми докара хижек и скъмбетрение. "Успокой се, чадо", казах си - "Гостоп мисии за 8-сичка!"

**Кой каза, че конзолните игри нямам бъзбе?**

*Onimusha* разполага с достъпчичен брой от тях, но никој един не е фатален наистина. Най-неприятният, с който се сблъсках, беше 8 началото на замъка на планшетата Сейнт Мишел. Тъй като явно не можех да позъбвам портала за Ако (м-м-м, как звучи, а?) по нормални начин, просто се обръщах с гръб към него (одъчно, нами? Няма нужда да ми благосърдите за кенефната мъдрост). Друго, което съм тъжна приемам, е игуомската камера, станала стандарти при повечето конзолни загадки. Същата камера ме накара да зарека първата *Onimusha* за PS2. Не може последвателното показване на една и съща сцена от камери, които снимат една срещу друга в киното да се счита за груба ерешка, а при конзолите да минава за "готин геймър".

Какво са ширите, ако обръщането, причинено от въпросното озялано<sup>®</sup> позициониране доставя на някой удоволствие, по мога да го поздравя с факта, че не сама са го научили да яде компот с Билица, ами са го научили и да му харесба. Да не говорим за моментните, в които брагът е неизвестно къде избъл помето на камерата, но все погадаме 8 обезига ми.

Като оставим това настрана обаче, поради факта, че все пак с тъпла камера се сблъска никак, по играта – както вече споменах – е работено много и това си чичи по съвършен пинкапати бона система. Когато включите в режим "автоматично прихвъзане" на противниците





и последните умрат да речем на втория удар по 5-орно ѝ комбо, то грийт ѝ пръжка ѝ ладно остананите удари ѝ следват на близост от противник. Това аз лично го видях да търпи ѝ игра и пиша тълст плос на пича, кето ѝ е измислил. При това "примълъването" в анимацията е минимално и обикновената са естествени.

### Когато се поопракаме с комбомата, гледката на боя с много бравове е просто наслада

Докато играете ще намирате същтици с описание на различни стратегии за водене на бой. По много приятен и ненатрапчив начин те визират в ролата на тренировъчни мисии, подготвящи поднесени към основната игра (отново адмиратори за решението).

За скълдане, системата за бой не предлага никакво смайдащо разнообразие. Дори наличното на 3 различни оръдия за Саманосък и Бланк не побори кой знае колко нещата. Основното е да се изучат "стоп-ударите". Удоволствият да направят гори само 5-орно (от Възможни 10-орни) стоп-комбо си струва усиления и бълкането по мишката. Последната се ползва само като обикновено пачче с три бутона. Така и не успя да активирам скромчето да отговаря за никакъв действие. Отначало имаше и малка неразборка с

безумно описаните клавиши в постното изглеждането мени ѝ за настройки, но Всичко си тръгна по мег и масло.

Като цели нямам да срещнете особени трудности нико с реговите си противници, нико с босовете. За моя опитомина изненада нико един ѝ не изисква особен, спешен подход, за да бъде унищожен. Дори простото "бълкане" дава резултат. Тая концепция вече намерила много на ретро. Иgra, която има претенции ѝ е от класа по-висока от златната среда към днешна дата пребързат. Таа концепция вече намерила много на ретро. Иgra, която има претенции ѝ е от класа по-висока от златната среда към днешна дата пребързат. Таа концепция вече намерила много на ретро. Иgra, която има претенции ѝ е от класа по-висока от златната среда към днешна дата пребързат.

Има една място обаче, която наистина ще се поизползват и това са "тъпнините измервания". Ше ги познавате по ухилення чичка с висачки мустаци, висящ от тавана. На тези места, на които не можете да се запасвате, ще кръстосате оръдия с най-съмъртвично-носните комбинации от гадове (силно ме затрупана групата "мълчионци + българе-с-мълчица").

Като изключим малоумията в нея, историята е едни добре разказана и подплънена с много филмичета, направени с енергия на играта. Честата смяна на персонажите и решаването на събитието лесни злови разнообразяват иначе скучното патото "ръзни тук - пущи там".

Дизайнът на нивата е елементарен и не блести с оригинални придумици. Човек остава с Впечатлението, че Всичко

е налагано с цел и най-големият лейтър да се спреи. В редките моменти, когато играете с Мишел (ало, ало, това е задържано на Жак, а не онай от Съпротивата) ще се съблъскате с уединена лесница. Оръжията ѝ са прекалено мощни и лесни за употреба. Тези моменти състоят малко като "запелен" за основната игра и роятни им є да се даде отпуск на играча от Саманосък и Жак и възможност да се "назрехат" с лесен експириенс и точки. Не забравяйте да вземете "опита" от грибната ѹ с никой от гвамата по-късно.

**От Всичко изречено допук излизат, че "онимушата" е една средносъстистическа игра, но пинната с гостма вкус.**

Колкото и да ми е тъжно, заради стопищите часове прекарани пред игрите на Capcom, трябва да призна бешисимите си да изнамери никакъв изключително гръмка почва за това заглавие – за мен това е една (гостма) добър екип игра и толкова. Кои са причините? Прави паралел с Fable: The Lost Chapters, която беше порт от X-box и също излезе за PC и God Of War за PS2. Ако сте играли тези игри, които попадат приблизително в същата жанрова категория, ще сте наясно, че евла ли има по-красива игра от първата и по-добре пиннат конзолен екип от втората. За съжаление,

третата част на сагата за човека със силата на огън – Саманосък – изостава катасрофено, гори ако се съобразим с факта, че споменатите заглавия излязха година след Onimusha 3 (не съм чул платформите на SONY и Microsoft да са се променили за това време). От друга, предполагам, че основната вина за тази мисия е, че лесните възможности на портацията екип, направлявайки че PC Версията да излезе бе едно от пуснати обикновен емулятор за PS2.

В случай, че разполагате с достъпът до свободното време, можете преследвани да го похарчате с Onimusha 3. Но ако то в къщ, поради което ще бъте споменати по-горе заглавия са възможни, но добре до употребата с тях.

Също не забравяйте, че любимия спорт на японците е КА-РАА...ОКЕЕЕ!

Тъй като за мен беше проблем да разбера точно кой клавиши от клавиатурата на кой клавиши от пад-а на "тлейстийшън" отвъдваря, помествам списък на съответствията:

Кръст - it/examit.it/Decision  
Квадрат - Attack  
Триъгълник - Use of Strategy huk  
Кръг - Absorption of soul and cancellation  
L1 - Defence  
L2 - Present location display  
R1 - Care



#### графика

7

Възможно постъпата си базираща, характерна за средносъстистическите игри от жанра, когато си пуснеш на видока резюмираща може да се почвобъди шастлив.

#### звук

5

Необходимите минимум

#### ублекателност

7

По никакъв време можеш да се ублечеш, докато ти предвиди малкото неща, с които разполагаш за тълдерование.

#### дизайн

6

Тази неща дето ѝ видях да се ублечат, докато ти предвиди малкото неща, с които разполагаш за тълдерование.

**отличава се** 7

<b>плъсните</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ най-найкращата NFS измисла никоя +помисляше отнюдь са тук</li> <li>+най-после наистина разнообразни автомобили</li> <li>+ NFS, макар му!</li> </ul>	<b>МИНУСИ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-небалансирани ИИ...</li> <li>... при това без възможност за настройка</li> <li>съдържащо отвъдваря</li> <li>... отвъдваря</li> <li>... в което не можеш да си чоне</li> </ul>
--	---



# S.C.S Dangerous Waters

Внимание! Тихите води са най-.... опасни,  
а в случая и сълбоки (аките) за разработчиците.

**H**е, това, за което ще се опитам да ѝ разкажа тук, не е добавка към култовата статия на колегата Драго (Duffer) от близкото миниало за Скриптурите и Опасни 2 (за които той отново ще ни напомни в този број). Не, сега смятам да изтръскам малко отрова върху един така наречен „разделятелен“ продукт. Но да започнем малко по-отдалеч. В началото на изминалата вече година писах за една прекрасна игра – суперлайтъв, който не съм смятат, че ще използвам по адрес на игра от жанра на симулаторите. Това беше *Silent Hunter III*. И докато от продукта на румънския клон на *Ubisoft* лъжаче завършенно, професионализъм, интрига и не на последно място – красота, атмосферичност и перфектна игрова концепция, това, за което ще говорим тук, никма нищо общо с нея. Става дума за *Dangerous Waters* – уничтожен експеримент с човешкото търпение, тест за поносимост към подгравката с човешкия интелект. Трябва да кажа, че играте не е нюва, тя излезе тихомълък в началото на 2005. Появи се като полуфабрикат – гола, в семпла кутия, в тирак, съответстваща на определението „комекционерски брокъй“. Тогава с един мой много запален по симулаторите приятел си търсехме игри с кооперативен режим на игра и изобщо

сносен сим-мултимедийн експлириянс. Решили да опитаме нещо ново, а не да се добиваме на стари и вече писани на заглавия, се разтворихме и на какво смятате попаднахме? Точно тъй – на *Опасните води*. Бога ми, оказаха се наистина опасни – за психическото здраве. Инсталацията на 2-те CD-та минава безпроблемно. Пускам. Грозно менъ. User-anngry интерфејс, както се изразяват едни колеги. След около милиард нацивания и експерименти близо 8 царата. Все още сме на стаптур грозен интерфејс, но към това се прибави и посрещнатата DirectX7 максимум (на пръв поглед) графика и разбира се – малодуло управление на Всичко, що е бойна единица. Накратко, разполагате с разнообразни средстva за водене на морска война, заети директно от настоящото Въоръжение на не малък брой светодиодни военноморски флотилии. Разнообразието на „лодките“ бхваша най-грубо казано последните 20 – 25 години. Бразилски, Китайски, Руски, Американски, Холандски подводни флотилии – вариации съответно на класовете *Los Angeles 688 (I)*, *Seawolf* и руските *Akula* и *Kilo*, фрегати (*FFG-7 PERRY*), антипод-Богничарски самолети (*Orion P-3C*) и хеликоптери (*MH-60R Seahawk*). Искрища наядежда блесна в мен – казабам си, айде поне ще е различно и разнообразно, а и

кооператив ъвъв всъщност от тия Води може да не е лошо изживяване, за сметка на първоначално набиващите се неизби на заглавието. Да, ама не кооперативният режим на игра е меко казано отъстваш. Тест – там си е, но сигурно само типовете на *Sonalyts* знаят как да си го подкарят. Когато с авербите се настанихме 8 китайска версия на Кило клас подводница, роятна на единния в кооператива беше основно до глега. Срам! Срам и позор, като се има предвид, че екипът, създал класиките *688 Hunter Killer* набримери и после станал неминуема част от легендарните също за времето си *Jane's Combat Simulations* с *Jane's Fleet Command* (отвсяк, в последствие разтурен от *Възнесението EA*), се е преборнал в една толкова претенциозна маса от меркантини дребни корици, които бъват количества бъркочи, за

сметка на качеството им. Единственото достойнство на играта си остава наистина същинският набор от бойни машини за морска война. Особено ми допадна (ако изобщо може да се каже, че нещо ми в допада) като цяло управлението и битките с антипод-Богничарските самолети. Управление на камери, настройки на парашути и торпеда, раздаден и сънден анализ на близките води – всичко е налично. Особено ако като мен те трепсите меркрайт да пробваш някой симулатор и можеш да се абстрахиращ от тази стаяната известни напоследък недоумия и откровени глупости в геймплей и управление. „*Опасните води*“ става да им се отделят по няколко часа от време на време. Е, бинаги съществува и вариантьт да си прережешベンите, разбира се – ако нямаш какво толкова друго да правиш.



## графика

Подчертена. Но морепрането на отредите единици от фототипите е добро. Поне в това реалистичният и акуратността са на място.

## звук

Зле. В редките случаи, когато се включва води актива, той звуци като записът с микрофон, препрерадан от ВЕФ. Нако се отсъединят звуци на съ-зете в небе.

## увлекателност

Играта има потенциал да в мене почукачка, откакто на практика е. Ефир настроих в бюджета и в предброян върховският съдържател, за 40 долара.

## дизайн

Разнообразието от „води“ като и имената на корабите, различните спасителни кораба, но само ти Води останаха винаги на последните места.



## разочароваша

+ не е много известна – спестява на разработчиците си доста уникатен.  
+ разнообразни мисии и флотики «бозаз».

## полусове

+ кофти гизал като цяло  
- лоши управление, твърде усложнена – ръководството за играча е 562 страници гост мяст.

## минуси





# **Ed, Edd n Eddy: The Mis-Edventures**

Брррррррррррр, егедендеу!



## Aβmop: Krasleto

**П**о-старите заречи сигурно са спомняли една древна заречи, наречена *The Lost Vikings* от прости концепция - разломаваш с тримата нормандски хубостинци - Ерик, Олаф и Балео, бъсци с различни способности, а изгемта беше да минаваш нивата, помагайки си с бъсци едни от тримата. Сеза, ако си мислите че *Ed, Edd n Eddy: The Mis-Adventures* е потешкано полковка добра, да те предупредя от сега - не е. Иначе пронищите в Същността, Тък и в 3D.

По-младите пък може да зяпят актюранция серия, която ще бърши по *Cartoon Network* и започва с една изключително добрина мелодија, на фон на която триумфат глауци са посъдържват. Не съм умен - като се почне от странната анимация, позоваващи въвежда на гадения герой да се възбуждат гъв метра пред него. Миме се прес хулара, който незадено защо

ми убавча в почието време и сподигам до подчертано детската ми ориентация - ами че ътре ли юноши просто нямаха! Същевременно съвръх около един осо- бено големи топки за смучене, които се явяват във времето на Балуата в Егландиния. Моза ка какъв, че изварявайки царата се обогатил значително, тоест бял ги за- смуква...

На първо пускане нещата изледват като добре. Отне ми минимум време да осъзная, че въсъност само обсмъкната излемеха боя, а тия притамането трябва да си шматкам из екрана, са доста ръбати. Иерата е правена на тунч-немутърк маници, щото автогрипите са сменили за изящно до склонят на варене египтски туторици, от които да разберем кой точно Ед Ег е и за какво се бори. На второ пускане всеч, че я разъсяк и без да усъм – превъртих, щото се оказа дълга има-няма два часа, а това рефлът ес пиша от една семплица. Обсен кракта, тигът и елементарна. Най-сложната операция – като ти се наложи да изтънишаваш, е прочутата Tower of Eddy. Процедурама е съдържана: взимаш най-дългия от притамането и го изпружашлаг пред, да речем гама-гама, докато трябва да се прескача, посака-

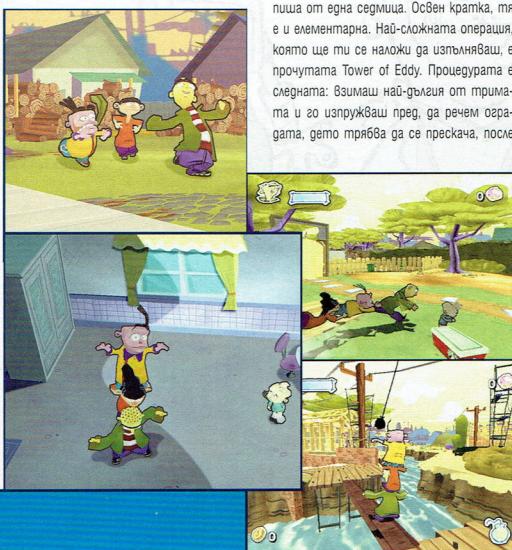
прахъвърлящ управлението върху най-грозния и го покартерваш върху тългуча, следкоето катериш върху тях тоя с shankam – демо се Богу и най-умен – за да смиси неш до гаечния ключ, който ту трябва, за да отвъртиши един кран.

Много поучително. Сега вече и ние в редакцията знаем как да си генерим до заветния прозорец на новата маце от Юридическия на СУ на 2-рия етаж, когато Вечер има на бъдка да остави един много, ама много скъпернически процес между перегретата, заради че съблича. Най-отговор ще е Коралски, върху него - Шефът, най-отпоре, разбира се, аз. Ами така е, нямам рабонравие - нямам какво да се заблукуваме - не всички се рагама толкова умни. Друго спешано умение е Trampol-Ed при което времето се хвашат за ръце, правят промилчиче и изстремват лостчета (с шапка), да се промъкваш и да мияти прокутите, според фенебоят на филмчето *Е Монж събръзъ бомби* (с гроздния). В изгата се забелязват и няколко типично лодически бъза, които те наказват задари това, че си извършиха нещо точно както е било предвидено с неизбежност да простижат напатък или пък откровени маломути като това да замериш попаднал в басейн скункс с бомбички, за да го убиеш и да го издавиш от него. Што най-логичното нещо на света е да трепеш скункс със смрад, иззира бъза.

### **Geometric morphometric analysis**

преприятни поисъци на приятели във възможността на притежанието да са засвидетелствани в Бarter-Eд – свидетелства по-малки застапват загадка на най-високия, хвашат се за коланите му, както ни караха едно време в джепската градина, засвидетелстват си и показват разбиват нещата по пътищата.

Най-общо геймплейят може да се опише като джокън-енг-рън-пътът и както бате ти Снейк ти е казал още едно време, като видиш игра от този тип, скачаш и търпиш да блазаш, че иначе поши ти се пише. В тази игра обаче тичането е про-



графика

Добри бекграунди, но тримата персонажи все една са рисувани на леййт

38v

Кракане рисуване и заключително неприватните на

24

увлека

sucess

gusauH

1

6

- + за мен лично, няма
- + освен, че ще ми платят да я редовират
- + май...

- графика
- камера
- звук
- ширина изображения



# SpongeBob SquarePants: Lights, Camera, PANTS!

Автор: Goodman

**A** бедилни игри като Гъбоб КвадратноГащов по правило не билат в нашето списание – тоя път ръководството или го е ударило нещо по глабата, или е преписало на рожденния ден на Snake а и е помислило с любов за общата култура на подрастващите, или си е притопмило с носталгия сладкото гей-минало. А най-вероятно има какво да запълни броя. Каквато и да е причината – имаме настъпваща с посрещването трикасов квест, украсен със 7 аркадни мини-игри и с герой, който през минута си бърка в задника. (Забележка: Само PC-версията на играта има история и квест, и само конзолните версии имат над 30 мини-игри.)

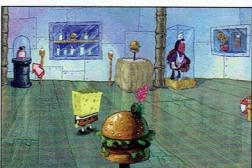
## История и атмосфера

В Bikini Bottom ще се сними филм със супер-герои. Пътешества на обийза за статисти, но единственият, който се отзовава, е пребъденият SpongeBob. Пред алтернативата да отмени снимането на филма, продуцентът решава да изчака услугливия домакински помощник да доведе приятелите си. Всичко, което SpongeBob трябва да прави, е да пита

Всеки срещнат не иска ли да участва във филм, после да му изложи едно желание и го изпрати към каспине. Ето и голяма примера за изпълнение на желания:

Патрик предлага на SpongeBob да си купи лимонада от новото кръгло му сервиз. SpongeBob намира 25 цента на боклука и плаща. На Патрик му съвршват чашите, бизнесът му се сриба и SpongeBob въвежда работа като актьор.

Господин Крабс, работодателят на SpongeBob, се в разбоя на ръжката болест Greedious Crustaceous Too Sweary, или казано на български – човекът не може да си брои парите. Единственото лечение е наяд-Беликите гонавач да му направи хамбургер, оствърбайки контрола със Златната Шаптула. SpongeBob отива в музей, отговаря на няколко въпроса, за да му позволят да докосне шаптула, и пред очите на изумения екскурзияв избаждка шаптула от кремък, както Артур е избадил мяча от камъка. В резултат печели цели трима статисти – вече безработната екскурзия, психоаналитика на шефа си и самия шеф.



## Геймплей

Следваща е изтърканата формула "разхождащ човечето по статични екрани, койни пиксел, прибира каквото може в инвентара, изговарячи всички възможни реплики с Всеки срещнат, той ми казва каква част от инвентара иска, побитвия операцията петдесетина юни и герата съвршва". Налице са 16 локации, всяка с по десетина екрани, гей-три NPC-та и един-ва предмета за инвентара. След задължително последователното минаване на първите 4 локации, се отключва още 3, всяка от които отключва по 2, като илюстрацията може да се премине в произволен порядък.

## Мини-игри

Разнообразяването на геймплея става посредством появата на мини-игри за преход към друга локация, за успешно пропълждане на диалог или за получаване на предмет. Тези игри имат листа концепция (обикновено копираща популярна



игра за 8- или 16-битов компютър), единствено ниво, и се управляват с мишката и двете й бутона. Да вземем за пример JellyFish Roundup – SpongeBob се разхожда по екрана и лови пръскащи медузи. Червенчи, сини и зелени събират в кошара, а останалите го удрят. 15 събрани медузи и изпрати съвршва. Малко по-интересна е Mart Madness – порестият ни приятел е барман, хърбари биря на пръскащите клиенти и събира хърлените му пари. Не трябва да се карат клиентите да чакат, пишат бури или изпускат пари. Всички мини-игри са достъпни и от глътнато меню – без да се налага да играеме квеста.

## графика

Има:

2

същинско  
бедствие

1

## звук

По-добре га имаше.

1

полусове

+ Може да бъде смесена на никоу обсъден хора (избрани, бахкоразбиваш си просто глупав)

## увлекателност

Няма:

2

минус

## дизайн

По-добре га имаше.

1

минус

- Правосторническа графика

- Ужасавашо обувчане, гори без да броим бъзбетче

- скучен геймплей

- дебична история, дебични герои, дебични завлади



cybercafe **ЗОНАТА**

с подкрепата на Sprite, Ви кани на втори кръг  
от шампионата Sprite Virtual Battle 2005/2006

за информация и записвания [WWW.ZONATA.NET](http://WWW.ZONATA.NET)

COUNTER STRIKE

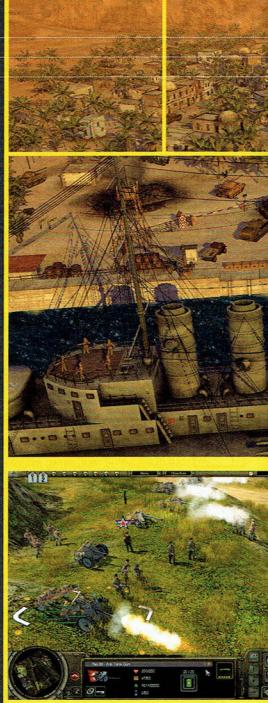
07.01

WARCRAFT  
14.01



# CODENAME: **PANZERS** PHASE TWO

Автор: Don Pepino

**Б**

ронеици: Фаза 2" определено е настала за октомври

Ако сте си мечтали като малки вашиите танкове-играчки да стрелят наистина, то тази игра ще осъществи разлозданиите Ви Военни фантазии от предпурберието. Навсякото ми очи щедри га позна - по начина, по който се цурат ремонтирните единици - че става въпрос за наследник на С.В.И.Н.Е. (S.W.I.N.E.), задвижена от бонбонения Тенер 3Д" енджен. Още по времето, когато зайдите и свинете Болохах помежду си, брониралите им единици разполагаха с прекрасни текстури, изключителни добри анимации и прелестни малки антепки, които се поклащаха в такт с движението на возилото. Играта е самостоително продължение на *Panzers: Phase I* и разглежда основно Войната в Африка. Интерието се запъти в три последователни кампании със събрзани съюзни линии и ни разказва историята за братята Серджо и Дарио де Анфемис. По една кампания за итало-германците, англо-американците и... познайте ге... юзославските партизани. Последната кампания засега е една доста срамна според мен фаза

от Войната на Балканите - как армии, които дочера са били рамо до рамо с германците като техни съюзници, започват изведнъж да се сражават срещу тях. Но, както каза Михаел от Стърговата - "На война, като на война и няма да побиям!"

**Играта като цел не се различава от предишната "фаза".**

Различна история, различни локации, малко несъществени промени, но с един и същи геймплей. Като наследство от "свинските" Войни в мисияте присъстват "тайни" задачи, изпълнението на които добавя още малко към "престижа" Ви - които е основна разменена монета при закупуването на армии. Тя, този годишен елемент от игра, трябва да направите нещо, но неизвестно какво, като за целта извршват цялата картина без да искате да го направите и да получите тайната мисияка за престиж. Мен лично това ме дразни. Пък!

Един изключително добро решение е когато Включите танковете си на режим "stand ground". Ако непрекъснато кликате на групата точно кой бран да атакува,

настъпва доста неприятно обръщане, причинено от лошия патфайндинг. Но ако просто им кажете да бързят напред, те самостоятелно ще се куполите си и избират сами кой бран да громят.

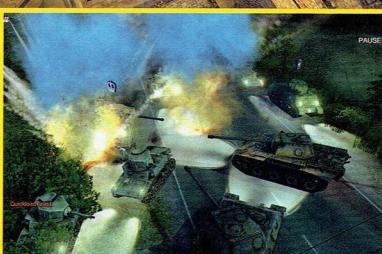
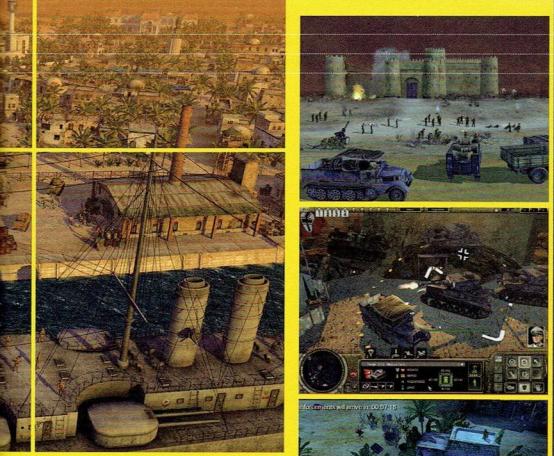
**Проблемът с патфайндинга е може би най-фаталният фактор в遊戲то на избора на стратегия.**

А при тази точно игра той напася търбъре серии от поражения. Поради този факт, смятам Всякакъв мумтилайбр при сезашния вид на играта за "мисия небъзможна". Това е и причината управлението на побеже от път танка да се пребръща в една доста шумна лудница, включваща предимно пробляния и ругатни от баща страна. А не искам да си сложим какво става в тесни пространства - единичните замързват и трябва собствено "рочно" да отстраните пречешата. Това, че след разкарването ѝ другите се втурват само отприени настам, за където са били запътили, донякъде изглежда конфузна ситуация, но тъй като и в СВИНТЕТО имаше същия проблем, това губи за мен ока за немарийност от страна на разработчиците.

Друго, което прави неприятно впечатление е, че противотанковите пехотни единици и тези с огнемети не подбират свои-чужди, когато стрелят. Ремонтирните единици, вместо да ремонтират бронепехитника, която им е в обсека без да мърдат, предпочитат да симулират дейност, да обикоят настамата и да съблюдават допълнително и без това "хълзагово" положение на бойното поле. И това си е така от... познаните от S.W.I.N.E. насам.

Неприятен е фактът, че в скобите мисии не можете да закупувате от босъчи бойни единици, т.е. никой си осътават скрити. Трябва ли да казвам къде още да имаше това?

Интерието на играта се изчерпва със следната константно-ефективна формаща (КЕФ): не-побече от 5 танка с прикачен ремонтен камион, следвани от 2 самоходни артилерийски установки с прикачен ремонтен и амуниционен камион, и по една група от всеки вид пехота, без огнеметници, автопомощници и танкести (вместо тях съзате 2 групи месици). Поне 2 групи пехота трябва да имат метакомпоръчници, а всички да имат и гранати. Та-даааа...



**Обзучаването на играта е доспа бъгливо.**

Поредното наследство от "свишки" период: ту липса говор, ту звукът от окомата среда изчезва, а когато изчезнат и звуките от пораженията, просто трябва да се рестартира.

И тук, съвсем естествено, Възниква въпросът с какво са занимавали *Stormregion* токът години. Оттойто е просто - направили са един прекрасен енжин, с който никой може да направи прекрасна (не просто добра) игра (или мод).

При създаването на поредицата "Panzers" не е било предвидено играта да се играе в мултплеър. Заради желанието на доспа геймър, екипът на *Stormregion* решава да позамяже положението и да предостави никакъв вид мрежова игра на най-запалените си фенове. На сайта на фирмата можете да изprobвате никакви самоделни модове и да качите кооперативен мултплеър с последния пач 1.06. Ама мултплеър не можеш да добобиш просто

така, тъкмо то и с "кръпка" от 86 МБ. Ноeto личко мнение е, че за да стане играта годна за такова нещо, ѝ трябва поне година разработка и як бета-тестинг, което естествено няма да стане. И в сегашния си вид явно "Германци" печелят достащично, защото с раздостъп мога да вид съобщия, на пролет ще ни биде поднесена и "фаза 3" Rush For Berlin. Скромните му предвиждания са, че ни очаква "още от същото", с което и последният потенциален клиент ще се запознае със сагата "Panzers".

Впрочем, някъде между редовете като че ли остана констатацията, че на практика играта дамеч, дамеч не е лоша. Единственото, което е важно само – на колко години си?

Или на колко си останах?



#### графика

9  
Винаги съм искал да играя UFO например, с енфюн като този

#### звук

5  
Не че е лош ама е бъглив, дори гайдо бъглив

#### увлекателност

6  
Когато откриеш формацията К.Е.Ф. която има

#### дизайн

5  
Тези неща сме ги гледали, играли и забравили вече

**добра**

**6**

**+** Върши неподъжданото вътре във играещ на война с израките

**-** Лош памфайници, недопустил бъглив геймплей и липса на интровер

# Crime Life

**Нахрани ме!**

Напоследък не моза да се оплача от липсата на качествен игрови материал, минал под скелета кораб и достигнал до теб чрез вс по-отървашите страхи на спасището. За изпровердик на све и пета обаче, белобрадия старец ме дари с униканата възможност да възка и от групата страна на медала. Да разбера какво подтиква бай Драго Гоменов да побори в своите фийчъри за паденето на тази индустрия, замеза на оригиналността, свежестта и идейността в софтуерния продукт кръстен, игра. Не знам дали ще случий, или работата отново на белобрадия, но заглавието, което кръстосваше PS2-ката преди настоящото беше отново дело на *Konami*.

**Metal Gear Solid 3** Израмат в следващия момент – ново оригинално заглавие от *Konami*, разработено от европейско студио на японската компания. Яко! *Crime Life*? Ну, да видим.

#### Олим за игра №1:

Звучи рагче в 2 относително шукаритечните менюта. Нямам лишо. Може и да не съм най-големият почитател на рала, но парчето на D12 определило стоп на място. Започвам нова игра и... Бисичко съврши. Ами буквално. Израмата дори не стартира. За сметка на това зърнах красива японка, която вече се

помещава на джектопа ми от известното време. Рестарти. Ъпдейт на драйвери и прочие ужажорски прийоми спрямо бедния ми приятел Комбо Грисизирб и Криминалистичния живот въз, че се зароди. За кратко. Защото Бисичко съврши – отново. Тази игра е минала през екипа за одобрение на *Konami*? Че и през тези на Sony и Microsoft, защото има Верси за Xbox и PS2? От *Konami* си мислят, че ще изкарат пари от това заглавие, макар и да го програмат на цената на бъдещето макар? **MGS3, where are you?** По-късно, след запознанството ми с главния персонаж, бойната система и графиката на играта, просто осъзнах, че моментната ми кониция не позовърба да уловя идентия на конинските прибоя. Реших да се захвана по-сериизно няколко дни по-късно. Грешка...

#### Олим за игра №2:

И то голяма! В тая игра няма нишо, притягатело. Живецът в нея в кокотко бъзухът 8 слукан балон. **Crime Life** не е гори **The Warriors** за бедни. Според мен, гори и да си отвън мазохист, ефда ли ще се насаждиш на твоя престъпление спрямо целокупния игриш народ. За около гъба часа и половина игра (първо просто не извръжах) рипах като гламаф по клавиатурата, гледах грозни кът-сцени,

тук-там поразкраски от CGI филмчета, пред които тези на първия *Tomb Raider* са като създадени от Всевишния. Патетично, че и оттам...

Инак го раздаваш бащат на име Тре, хукна бащит да става, че и банда да събира. Геймплей е базиран на мисии, в които плъскаш некви други бащати, гледаш Вече споменатите грозни кът-сцени и така. Бойната система е по-бедна от тази на *Golden Axe*. За чувството на съприкосвение при удара не може и да се забори. Всъщност може – ще имаш чувството, че бъхнаш кашони. За пропоти при анимирането на персонажите е използван хиполотам със скучени гъби задни крака. Играта не става гора за *Lame Gaming Night*. Бедата не е просто в това, че е тъпка. А че гори не е достатъчно тъпка, за да е забавна в тъпкото им същество (каквато е *Matrix: Path of Neo*, примерно).

Откривено заявихам, че предпочитам да слушам един час Азис. Вместо да прекарам още час с пребено глиняни "шведовър" на *Konami* (ти без друго си слушаш Азис, я не ми се пращи – бъл. рег.). В заглавие с претенции и праведно бъбят 8 месеца, в които стратпира Xbox 360, получаваш графика, която в най-добрия случай би минала за поносима, ако играма беше разработвана за първия PlayStation.

**Автор: Koralsky**

Ръб до ръб, нисък детайл на текстурата, смесени анимации. Музиката, там кое-то я има е, абе, нали помниш както ти казах за Азис по-горе (абе, нали ти казах да не ми се праиш, бе – бъл. рег.)?

#### О, Азис – Конами се...

Като част от екипа на преработвато „Без суми“ съм. С *Crime Life*, *Konami* ми раз风气 съвсем нови измерения на контрастта. Защото и при най-малка наченка на срание на *Metal Gear Solid 3* с *Crime Life*, автоматично получаваш докижитина пристъп бъл. видински чадър клуб, в който на ушенице ще ти пее Всеизвестният рус мъжак Васил Боянов. А това е „удобствомство“, което не бих показвал и на най-говеми си пра (леве, кеб си егости, покажах ми бе! Мани, ами и артист! Евалата бакът – бъл. рег.)

**Crime Life** ще ти даде гори повече. Внимавай!



#### графика 1

PlayStation качество, плюс филмация на текстурите и висока ребълкаща.

#### звук 2

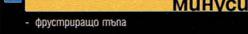
RAP, ама от най-лошия.

#### увлекателност 1

Третия сезон на „Трия братя, три сестри“ – там я има 8 поти по-вънче.

#### дизайн 1

Преобладаваш кубизъм, дори и у човешките инду-види.



МИНУСИ

- фрустриращо тъпка

+ ъхъхъ, смудено...



# Harry Potter and the Goblet of Fire

I specialize in murders of quiet, domestic interest (Азата Кристи)

3

наш ли, драги читателю, никоу неприятни инциденти възпрепятстваха моя виртуален живот в последния месец, та реших този бой да не се товари много-много. За съм честен, реших, че имам нужда да ревюирам някоя от онези игри, които позволяват на настороящия гняв ревенант да си избие комплексите върху мя, или, с една дума, да похлеби малко. В това отношение, Harry Potter не ме разочарова на най-малко и сега мога да си позволя с галантно чапкане по клавиатурата и жълтеникава усмишка на устата да си го изкарам на непонесено отроче на EA UK.

В случај, че мумиимационният хайп около Harry Potter те е подминал, ще те въведа в историята. Цайсато и нухалното момченце живее при чичо си и леля си, като в един момент живота му бива жестоко преобрънат от един масибен шипак с дълга брада, който го праща в магическото училище Hogwarts. Вместо, като сяко нормално лети на своята възраст, да се отговаре на "мъръсни миски" и евентуално дейстмия, ако има и късмет, бира и кафенета, промагистричност прецвания, че треба да участва в никакъв интеграционщен магически турнир, барабар с още вдама ахмаши, единият от които гори е с наинска жичка. Като резултат, той си участва, както си му е редът.

Да ти кажа честно, много ми е хикс защо му е на бобек да става мъжъчин, след като от него се изисква единствено и само да може да бързи и едно безкраино даскало за цайсати лизгълъби и техните приятели и да събира никакви щипчета, с чиято помощ отключва слепещица зле скроена имитация на ниво. Трудността на това занимание е съобразена с аудиотоурия, която според EA UK се състои не просто от деша, а от впечатляващо тълъ цен. Линсата на предизвикателство е толкова франтната, че откриаш, че да гледаш останали-

те гве олигофречета, нали се га бродят с теб съответно Рон и Хърмани, като единият има неприятно червена косица) и по-спешано – фървенището им движение, е далеч по-забавна от побоя над видуто-меньолвидното тромче/гномче/гракче, който така или иначе се изпъльва посредством ефектни набиране върху мишката, докато симпатичното издигне не изчезне от лицето на земята. В тази вързка, опонентите ти се отмичават със занижени параметри на здравето и още по-занижено IQ, което ще рече, че с кореописания жест на набиране върху мишката за отрицателно време им показваш кон боб пасе ли, турчин в фамилията тирили и си на ходжа пезевен Бика ли се.

Графиката е пободавашо ръбеста, гравийческата ходят като наскани, каквито Вероятно си си. Звукът единствено опрява малко кашата. Ако си падаш по досадата мелодика от филма, можеш спокойно да забиши оценката за звук с 4 пункта, понеже същата е налица и може да накара почитателя на Джон Уилсън да склонността към интензивно. Надеждите на феновете на поредицата за кадри от филма биват безкомпромисно сринати още с центрото, в което роботишите виртуални глави на дейстмашите лица аха-аха да ти счупят монитора и да ги избият окото с някъл зле направен кичур.



Както сигурно вече си се досети, Harry Potter And The Goblet of Fire е от игрите, до които не бива да се докосваш гори да си зарифен фен на романите на JK Rowling – просто играта не струва гори и интеграта, който някой назован пират все някъде сигурно харчи, за да я види на харда си. Тройката е по милост; ако не си на 11 и не си особено загрижен за финансово здраве на EA, е проперчично да минеш без това заглавие.

## Сайтът на сезона

<http://evilasylum.com/snarempreg/>

Беше разработен посетител на [www.somethingawful.com](http://somethingawful.com), не можах да не се възползвам от линковете на същата енциклопедия на похлопканията простиотия към кофти сайтове в търсение на материали за настоящата статия. SnareMPREG е сайт, посетен на змия професор Снейп, която явно го изпрае интегрирана част от Всемината на цайсата. Появялът на креативността на авторите обаче не спира допук – те са решили да се занимават с изключително важни проблеми за Снейп в ролята му на времена майка, като гори с написани разкази, претиращи този наборм проблем. Задължителен за хора, които комбинират тежките наранки с книжите за малки мъжъчин, а за нас остава само варваритът да му се посмеем от сърце.

## графика

Графиката прегълъдва гарене, нарушена фейнсът на опорно-двигателният апарат, прекърбенен на еякуляция и в крайна сметка, смърт.

## звук

Всичко е чончано по особено наязъ начин от филма, демик е единственият елемент, който става за него.

## удоволствие

Историчен смех в 2 Венера и комекъща беседа с историци за това колко точно топла може да бъде една игра – с това се изчерпва цялата забава.

## дизайн

Така и не пробах да си моза да преферира играта с упорото натискане на бутона за фърбене напр. на едно време въроятно да стане.

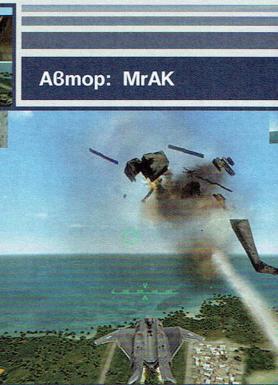
3  
със сериозни проблеми

6 + полусобе

+ забава за десет под 11 години

2 - МИНУСИ

- демина
- обично лесна
- комична графика
- кощуларен геймплей



# Jetfighter 2015

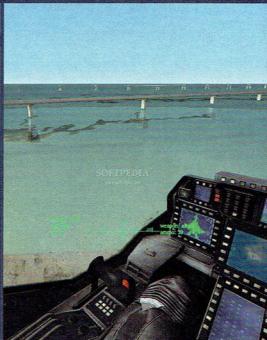
Борбата с тероризма е по-скучна от всякога



утурнистичният Jetfighter 2015 е 6-тата част от по-редицата Jetfighter, която ако не си играя, най-вероятно си малко по-щастлив. Иерата в ни ракета, ни симулатор на самолети. Явно разработчиците са с опитали да усъвършенстват баланса между двата жанра, но вместо това са създали изрод, който е ни ракета, ни риба.

Историята се разбива в бъдещето, като се разпорадира от името, където войната срещу тероризма е в разгара си, лошите момчета са съзъдили с разни южноамерикански наркодилъри и подпомагнати от технически пари, насилстват удари срещу САЩ. Цялата игра между другото е американски пропагандизъм и няма да се учудя, как накрая получих поздравление лично от Бинкя на Буш, примерно. Та в разгара на тази война ти, като елитен военен пилот, биваши праваш на различни мисии с цел да унищожиш възможно повече от терористите и техните укрепления, складове за оръжие или наркотики. Грозна история.

В самото начало Jetfighter приема място с аркадния си принос. Тренировъчната мисия е само една. В нея се запознаваш с основните неща около управлението на своя самолет. Самоизпитите, които ще можеш да управляваш с напредване на играта всъщност досега имат до колосалната бројка 3 (три) и се разлицват точно по едно нещо – външният вид. Всеки самолет може освен да лети нормално и да планира. Всъщност всеки може да лети и назад и настрани докато планира, нали все пак сме в бъдещето. Странното е, че те явно могат само това – висят си във въздуха от края на мерзкото си съществуване, така че и на теб не ти се налага да се мъчиш с тях да гонишите упражненията за излитане и кацане. Всеки мисия от общо 15-те 8 кампанията започва със самолет във въздуха и цел пред теб, до която достигаш за около минута. Достигаши целта, получаваш заповед да я унищожиш (да, бе, а аз си мисах, че трябваше да им помахам с



че той е издържан в един електрическо зелен цвет, който по принцип трябва да забелязва. Добре, че има настройки за съмнята му.

Играата се управлява с мишка и клавиатура. Ако си имаш Джойстик, не го пригответявай – няма поддръжка на такива сложни перифери. Хубаво нещо е, че самолетът лети доста послушно, та поне не се тормози с това да го държи стабилен във въздуха.

Графиката е доста постна. Впечатление правят добре реализирани ефекти, като мараните над покарите и около възгледите ти, както и красивите взривове с черни кълба пушек и части, хърчащи във всички посоки. Моделите на бойна техника са изумителни, но излеждат сравнително красиво и детайлно. И трюкови.

Това е то. Задържете тази игра. Явок от западните колеги са ѝ дали доста забавени оценки, но не се подължавайте по тях. А за отивам да си инсталрам отново Falcon 4.0, за да си припомня, че има и качествени симулатори.

## графика

Приятна за окото, но ищо блекчампяща. Добри ефекти.

## звук

Повтарящи се, слаби ефекти, картични звуци като будилник в Jetfighter. Музиката не искаш да я коментирам.

## увлекателност

Първите 2 мисии може и да си интересни, но с тях ще си отстанеш.

## дизайн

Зарадищие 8 мисии. Ищо коещо да разброяши менюта, шакче лесна за ориентиране.

**разочарована** 4  
+ мили... самолети

**полосове**

+ мили... самолети

**минуси**

- всичко останало

# КОНЗОЛУ

- 69 Soul Calibur 3
- 62 Shining Force Neo
- 64 Kingdom Under Fire: Heroes
- 66 Mario Kart DS
- 67 007: From Russia With Love
- 68 The Nightmare Before Christmas
- 69 Sonic Gems Collection
- 69 Shadow The Hedgehog
- 10 DOOM:ROE
- 10 Half-Life 2



# Добре дошли в мобилния свят на Риск Електроник

## RISK Profline M506L1

**Процесор:** Intel® Celeron® Processor M 1.4GHz  
**Системна памет:** 128 MB DDR Memory  
**Графика:** ATI Mobility Radeon 7000, Video Memory 64MB  
**LCD Display:** 15" VGA  
**PCMCIA:** Card Bus, Type II  
**Мемори:** SD/MMC, SDHC, SD, SDIO, MMC, MS, Memory stick  
**Коммуникации:** LAN Broadcom 10/100  
**Wireless LAN:** IEEE 802.11 b/g  
**HDD:** 60GB, 2.5", 9.5mm Height  
**Optical Storage:** Slim type 8.5mm Drive DVD RW  
**Battery life:** Target over 4.5 hours w/ 6 cell (Battery mark 4.01)  
**Dimensions:** 350mmx280mmx22mm  
**Гаранция:** 1 година



## Промоция

**1199 лева**  
на склад

## RISK Profline M507L2

**Процесор:** Intel® Celeron® M 1.5GHz (1MB L2 Cache) FSB 533 MHz  
**Чипсет:** Intel PM965/GM965  
**Системна памет:** 128 MB DDR Memory  
**Графика:** ATI Mobility Radeon 7000, Video Memory 64MB  
**LCD Display:** 15" XGA  
**PCMCIA:** Card Bus, Type II/III slots  
**Мемори:** SD/MMC, SDHC, SD, SDIO, MMC, MS, Memory stick  
**Коммуникации:** LAN Realtek 10/100/1000  
**Wireless LAN:** IEEE 802.11 b/g  
**HDD:** 60GB, 2.5", 9.5mm Height  
**Optical Storage:** Slim type 8.5mm Drive DVD RW  
**Battery life:** Target over 4.5 hours w/ 6 cell (Battery mark 4.01)  
**Dimensions:** 350mmx280mmx22mm  
**Гаранция:** 1 година



## RISK Profline M503SL1

**Процесор:** Intel® Pentium® M Centrino™ Processor 1.7GHz  
**Системна памет:** 128 MB DDR Memory  
**Графика:** ATI Mobility Radeon 7000, Video Memory 64MB  
**LCD Display:** 15" XGA  
**PCMCIA:** Card Bus, Type II/III slots  
**Мемори:** SD/MMC, SDHC, SD, SDIO, MMC, MS, Memory stick  
**Коммуникации:** LAN Realtek 10/100/1000  
**Wireless LAN:** IEEE 802.11 b/g  
**HDD:** 60GB, 2.5", 9.5mm Height  
**Optical Storage:** Slim type 8.5mm Drive DVD RW  
**Battery life:** Target over 4.5 hours w/ 6 cell (Battery mark 4.01)  
**Dimensions:** 350mmx280mmx22mm  
**Гаранция:** 1 година



**1399 лева**  
на склад

## RISK Profline WS07M1

**Процесор:** Intel® Celeron® M 370 1.5GHz (1MB L2 Cache) FSB 533 MHz  
**Чипсет:** Intel PM965/GM965  
**Системна памет:** 128 MB DDR-2 533  
**Графика:** ATI Mobility Radeon XT600 128MB VRAM  
**LCD Display:** 15" XGA  
**PCMCIA:** Card Bus, Type II/III slots  
**Мемори:** SD/MMC, SDHC, SD, SDIO, MMC, MS, Memory stick  
**Коммуникации:** LAN Realtek 10/100/1000, 1 x RJ-45 port for Ethernet  
**Wireless LAN:** IEEE 802.11 b/g  
**HDD:** 60GB, 2.5", 9.5mm Height  
**Optical Drive:** DVD-RW Dual Layer  
**LAN:** GIGABIT 10/100/1000, 1 x RJ-45 port for Ethernet  
**Wireless LAN:** IEEE 802.11 b/g  
**Bluetooth:** Integrated  
**TV Out:** S-Video x 1  
**VGA Out:** One 15-pin VGA Port  
**TV Tuner:** Integrated with Remote Control  
**Keyboard:** Standard keyboard with integrated touchpad  
**Pointing device:** Touch Pad w/ buttons with scroll  
**Dimensions:** 350mm x 290mm x 25mm  
**Weight:** 1.3 kg  
**Battery life:** 3.5 hours w/ 8 cells Li-Ion  
**Sound:** Ultra performance sound system  
**Гаранция:** 1 година



**1459 лева**  
на склад

## RISK Profline W7050H1

**Процесор:** Intel® Pentium® M 750 1.86GHz  
**Системна памет:** 256 MB DDR-2 533  
**Графика:** NVIDIA GeForce 8200 Go T100 with 64MB VRAM  
**LCD Display:** 15" XGA  
**PCMCIA:** Card Bus, Type II/III slots  
**Мемори:** SD/MMC, SDHC, SD, SDIO, MMC, MS, Memory stick  
**Коммуникации:** LAN Realtek 10/100/1000, 1 x RJ-45 port for Ethernet  
**Wireless LAN:** IEEE 802.11 b/g  
**HDD:** 60GB, 2.5", 9.5mm Height  
**Optical Drive:** DVD-RW Dual Layer  
**LAN:** GIGABIT 10/100/1000, 1 x RJ-45 port for Ethernet  
**Wireless LAN:** IEEE 802.11 b/g  
**Bluetooth:** Integrated  
**TV Out:** S-Video x 1  
**VGA Out:** One 15-pin VGA Port  
**TV Tuner:** Integrated with Remote Control  
**Keyboard:** Standard keyboard with integrated touchpad  
**Pointing device:** Touch Pad w/ buttons with scroll  
**Dimensions:** 350mm x 290mm x 25mm  
**Weight:** 1.3 kg  
**Battery life:** 3.5 hours w/ 8 cells Li-Ion  
**Sound:** Ultra performance sound system  
**Гаранция:** 1 година



**1699 лева**

## Промоция

## RISK Profline WT060H1

**Процесор:** Intel® Pentium® M Celerino 750 2.00GHz (FSB 533 MHz, 2 MM L2 Cache)  
**Системна памет:** 256 MB DDR-2 533  
**Графика:** NVIDIA GeForce 8200 Go T100 with 64MB VRAM  
**LCD Display:** 15" XGA  
**PCMCIA:** Card Bus, Type II/III slots  
**Мемори:** SD/MMC, SDHC, SD, SDIO, MMC, MS, Memory stick  
**Коммуникации:** LAN Realtek 10/100/1000, 1 x RJ-45 port for Ethernet  
**Wireless LAN:** IEEE 802.11 b/g  
**HDD:** 60GB, 2.5", 9.5mm Height  
**Optical Drive:** DVD-RW Dual Layer  
**LAN:** GIGABIT 10/100/1000, 1 x RJ-45 port for Ethernet  
**Wireless LAN:** IEEE 802.11 b/g  
**Bluetooth:** Integrated  
**TV Out:** S-Video x 1  
**VGA Out:** One 15-pin VGA Port  
**TV Tuner:** Integrated with Remote Control  
**Keyboard:** Standard keyboard with integrated touchpad  
**Pointing device:** Touch Pad w/ buttons with scroll  
**Dimensions:** 350mm x 290mm x 25mm  
**Weight:** 1.35 kg  
**Battery life:** 3.5 hours w/ 8 cells Li-Ion  
**Sound:** Ultra performance sound system  
**Гаранция:** 1 година



**2033 лева**

## Промоция

## HP nx9105

**Display:** 15.4" TFT LCD 1024x768  
**Processor:** Intel® Pentium® M Processor 1.8GHz (1.8-GHz) with 1024x80 L2 cache  
**Memory:** 256 MB DDR SDRAM  
**HDD:** 60 GB, 2.5", 9.5mm Height  
**Optical Drive:** DVD-RW Dual Layer  
**Communications:** Integrated 56K (92) modem, Broadcom 802.11g  
**Graphics:** ATI Mobility Radeon 7000, Video Memory 64MB  
**PC card slots:** 5-in-1 media reader  
**OS:** Windows XP Professional  
**Гаранция:** 1 година



**2555 лева**

## Промоция

**Display:** 15.4" TFT LCD 1024x768  
**Processor:** Intel® Pentium® M Processor 1.8GHz (1.8-GHz) with 1024x80 L2 cache  
**Memory:** 256 MB DDR SDRAM  
**HDD:** 60 GB, 2.5", 9.5mm Height  
**Optical Drive:** DVD-RW Dual Layer  
**Communications:** Integrated 56K (92) modem, Broadcom 802.11g  
**Graphics:** ATI Mobility Radeon 7000, Video Memory 64MB  
**PC card slots:** 5-in-1 media reader  
**OS:** Windows XP Professional  
**Гаранция:** 1 година

**1399 лева**

до изчерпване

Посочените цени са без включен 20% ДДС.

# Мобилни и Бързи



## Офисите на Риск Електроник ООД

тел. факс e-mail

София 02/ 8173 650, 971 20 201,  
Пловдив 032/621 038, 621 055,

office@risk.bg  
riskplodiv@risk.bg

Монтана 096/300 724, 300 724,

riskmontana@risk.bg

Варна 052/300 959, 300 960,

riskvarna@risk.bg

Стара Загора 042/601 080, 647 185,

riskzagora@risk.bg

Русе 082/827 415, 827 416,

riskrusse@risk.bg

Видин 094/601 762, 600 762,

riskvidin@risk.bg

Бургас 056/821 662, 821 662,

riskburgas@risk.bg



**За повече модели:**

Магазин -  
тел.: 02/958 68 04, 02/958 65 48, e-mail: shop@risk.bg  
Най-добрите за компютри в София

[www.risk.bg](http://www.risk.bg)



Автори: Snake & MrAK

## 3 ляпра Богка и 300 битки по-късно...

**П**риказката за зияния меч се забърна. И колкото и да ни се искаше тя да е по-добра от Баскога, ни се наложи да се заборови... още от същото. Всъщност с много повече от същото. Наистина – промени спрямо предишната част има, но въпреки това играта остава блещущо изместването за една леко претоплена и с добавена мерудийка мина-лосевилична машика.

След сериозните изстъпления от алкохолен харкер, комезите Snake и MrAK са готови да Викажат какво видиха, какво харесаха и какво напразиха в тази игра. Както и промените, които забелязаха с премърдението си и кръвясали поизеги в ранните часове на деня, след зловещата злоупотреба със Soul Calibur III.

Въпреки че се смятайме никой да не знае – дължим сме заради хората, на които може да пръбът им попада гейм спасение в ръка да спомнем, че SCIII е fighting игра на Namco, които поне според нас са по-полулярни с други си тупаков франкайз – Tekken. В заглавието, подложен на дискеция в настоящия матернал, обаче, героят се бил с оръжия, което е основната разлика за всеки лейт поглез, сърдняваш въвеждещи игри. Размислете за обиграния играч, разбира се, с много победи и ние не се наемаме да твърдим, че можем да опишем всички в една статия.

Нека започнем разказа си за играта със сингъла. От Namco този път бяха заможили

на пространствена и многообразна самостоятелна игра. Независимо от това, че на всички ни е ясно, че тези заглавия показват достойнствата си основно в мулти и това е причината да са токмо популярни. Нормално е в игри от този тип да има един нормален режим на битки играч срещу CPU и останали – различни турнири и съблъсъци да са мейбръ Въръстъс плейър. Так не е така. В синъжа ще видите няколко варианти за игра. Започваме със стандартната – принципно наричана arcade, но тук носеща гръмкото име „Soul Story“. В тази история имате възможност да играеш с един персонаж среду поредца от врагове на различни арени. Самата здравица в този режим отново не е представена по съвсем стандартен начин. Когато победите противник, не скакате директно на смъртебация, а покачвате право на избор на какъв да продължите с куеста си. Напомня малко на своеобразна книга-игра.

След победата Ви桔дат никакъв текст, които

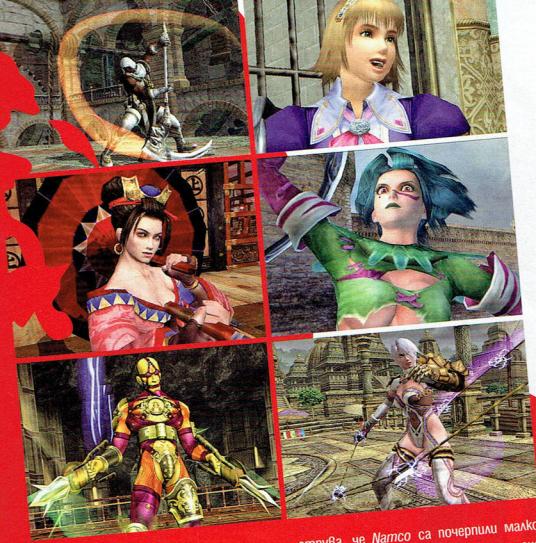
с общи приказки Ви обясняват ситуацията около героя ѝ, душевното му състояние и как конче всичко тоба да събрши по-бързо, че да скочи външи при мама, където са топлите забъбки и чаши с мляко, но за да направи, трябва да избере по кой път да прогълди. В зависимост от избора, ще се среците с различни противници, че гори и крака може да бъде различен. Четеме спарчническите коментари и кардата за допълнителна информация по темата.



Историята на Soul Blade  
(сапунка, която прочее никоје по-любима  
дори от Дългост в красота)

Двойката мечови наречена Остриемата на Душите, е из勃勃на от иманския оръжен майстор Верчи. В началото на сагата ти попада в ръците на небодото протеже – пиратът Серфантес Де Леон. Под влиянието на професията остривата Серфантес избива цели си екипи, като и случајно попаднатите в поизменето му жители на някакъв країщен град.

През смъртебациите възнесени горни за Остриемата на Душите се носят легенди. Никој наричаш оръжията „Мечовете на Спасението“, други – „Небодомите Оръжия“. Общият момент е, че всички искат да ги проплекат. Вторият обич момчето е, че тези, които успяват да се поклонят до тях, губят душите си. Една жена-боин на име Софита успя да учини една от легендите в битка със Серфантес. Мисъл преди раз麻痹енето на пирата да добиеш съмртно ранената Софита, в хълмиката се наимеси Таки, побекърза Серфантес, взима късошеве от разбили меч и отнася със себе си откървялата Софита.



Другото новобъдение в единичната игра са така наречените "Chronicles of the Sword". Това Вече е настинка нобо – там SCII заприлича на смесица между RPG, RTS и Fighting. За какво съвсем Ѹвропа? Създавате си един герой (опит за „ромб“) къркът ръкотворешин, при все че на нас имат история ни заприлича повече на The Sims, с която трябва да минете през серия от различни мисии. Последните промичат по следния начин: Избирате си героя и няколко помощници, които да се набират наоколо. След това ги разпределят на стратегическа карта, на която има разположени укрепления – башни и противникови. Когато сте готов, започвате мисията, като местите герояте си по картата в перспектива, напомняща същименно много за Xerox. Целта Ви обикновено е да пребелите глахното укрепление на Врагът. Докато се придвижвате по картата, вие сте единични със сължават с противникови тикиви и тозава – логично – се заформира Врагът. В този момент можете да влезете и да управявате който и да е от героите си в класически бошотъм ѝпът по арена. А можете и да ги оставите и карата ще определи победителя, водена от търгъре неясни нам показатели. Всеки от персонажите в армията ще кавча точки опит за всяка битка, независимо членчена или изгубена, и когато напрупа достатъчно „експиритън“, кавча ниво, което влиje приложи на показателите му. Освен това в този ражданик никой от укрепленията давам различни бонуси на пазещия го.

Нека съвсем на споменатото прегу да малко създавате на герой. Тук ни се

струва, че Namco са почерпили малко идеи от Virtua Fighter. Така или иначе можете да създавате собствен персонаж, с който да участвате както в сингъла, така и в 8 мултимейтър съхватъ съверите. Имате няколко варианти за избор на професия, от които зависи какви оръжия ще може да ползва героят Ви, какъв стил ще му е достъпен и как наводни ще излежда. След това възможностите за кастомизация на изгледа му са безброй. От цвета на кожата и смета, през формата на лицето до най-малката подробност в дрехите му можете да създавате идеалното алтер-его и да мачкате промишлите с него. Симе се бъдете игра? Бе мерси, ама нещо не ни се връща. Итаче различните типове герои, които можете да създавате, имат различни комбата по подразбиране (в зависимост от клас им), които обикновено са доста лесни за научаване. И като заобикалим за комбите, време е да си кажем какво е различното в геймплея спрямо предишната серия.

Като начало е коригиран проблемът с range-a. Не се надграйвате на герой, които да може да позади да размажда пръчката от разстояние с цевта, че Ви е почти невъзможно да го доближите. Тук персонажите са много по-балансиранi. Както обикновено, в тази поредица героите имат достащично много (и лесни за използване) обижания и комбата, така че гори и нобак да се покачват в своя Боги след някой и друг час щара. Но ако искате да станете истински професионалист, ще трябва да отнемете на SCII дни, че гори и седмици.



### Историята на Soul Blade (слагука, която прочее ни е по-блъсма дори от Дълъсот и красота)

Рицарят Зидфрид Нийнингт Демонът същото време е покът във време на мезандрийски мечове. Когато ростата до мястото на битката обиче, открива там само място на мъртвия пират. Останалите 8 роката на група меч прибяха вниманието му. Когато се приближава, Серфрид избухва в пламъци, съзидан от Острието, така Серфрид се превръща в демонски Инфирио, будила на Острието на Душите. Благодарение на огромната си меч и спрахобитите си бойни гарди, Зидфрид успява на победа. Пламъците усъзят Роката на побегите си сега съвсем като към ръкотворена на последния меч...

Хората си съмняват във изнадобрания прекрасна стълб от светлина, прониза небесата в този момент, без да имат представа, че това е търсеният знак на зарядащия се апокалипсис.

Зидфрид се превръща в Коимара, който сътвори царство Европа през следващите години. Стимбъл от светлина стапа известен като „Семето на злото“. Тук започва историята на първата игра от сериите. Коим е монах от храма на Алие-Шею Си Косато „Семето“ е построено от Сервийи в храма помируват и започват да се избавят взаимно. Благодарение на съюзата на души си, Коим остава незасегнат от пролятието. Докато се защищава, Коим избива много от съ-хранищите си, включително и на близките си приятелки Консанеа. Така Коим се закъсва да намери и уничуди последното останало Острието на Душите.

По това си попада в пристанищния град, където склонът на Вонка Маки бива нападнат от Астрапор и армията му. Коим се склонва в битката, но косато едн от геномите на Астрапор – оръжието на Коим, прегражда го от пролятието на „Семето“. Коим побърза и напада Маки. Маки успява да побие в скъбката, но съдържащият го съдържащ се създава. Астрапор избива линия от скъбката. Коим успява да бъде пореден път да се пребие със „семето“ и, покръжен от Маки, проръбва мисията си във време на Острието. Двамата се сражават Консанеа, друга ореха от храма на Алие-Шею Си, която също се склонва като кръстиката.

Коим замаха със мака си и прегражда крепостта на Коимара, събърка с Астрапор. Маки остава да го бори едночично, докато другите двама пръвъръчат напред. Коим успява да побие Коимара, а Консанеа – побийши със отмът Инфирио. След скъбката оръжието на Консанеа се превръща в Соки Кауфър от засегнато – обратно Версия Острието. След скъбката Инфирио, Коимара и мечът Соки Кауфър бива поизменен от обичаите за финансите на горния етаж скъбките бездна Ар. Коим е първата игра от сериата приключва.

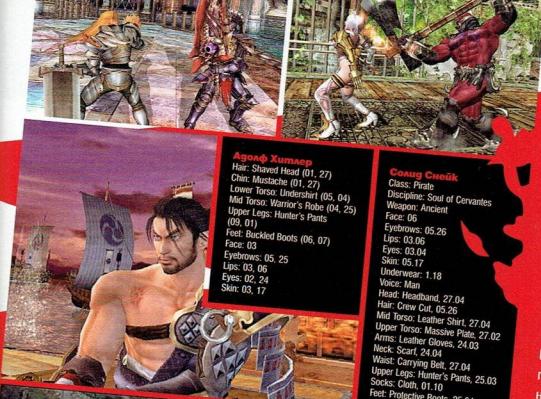
В началото на скъбката новоподвигнатия Коимар събърка етапи френски геноми Рафаел 8 кампанията Острихексън. Миси пред Коимара са да обръщат, рушат на Зидфрид най-същите условия да се освободят от пролятието на Острието. Скъбката между създаване и място ги на Рафаел достатъчно време, за да ганесе скършавящия уоди и да побие Острието на Душите. Зидфрид бързо контролира мято момен с. Пойвъд се Соки Кауфър. Без да се замисли, ридарят да забива в Острието. Това – логично, в скъбките злато никоя не умре напълно – само обесцява Острието за кратко. Зидфрид взима и Острието и Соки Кауфър и цевта, не оръжието на добром и оръжието на злото се изпуштат взаимно.

Ранените Рафаел бива спасен от Ейм, която успява да го върне отново в света на живите благодарение на лечителските си дарби. Междувременно душата на Острието обрабява захърнената на гора 8 кампанията броня на Коимара. Пойвъд се Заскама, който склонява сръда с дъха на Острието, скърбайки мято за него. Тада се раздига побийни Коимар – Лазуритни роари. След тук разлеждатся Soul Calibur III.

Настоящият мака опиша само базисните моменти от историята на сагата,

които бива разбъркана във събитие на всеки един от участниците в нея. Но – наричай





### Артър Хитлер

Class: Berserker  
Discipline: Great Sword (Duhn)  
All: \_\_\_\_\_ (01, 14)  
Upper Torso: Magician's Coat (02,23/02,22)  
Arms: Knuckle Gloves (01, 27)  
Upper Legs: Leather Pants (01, 27)  
Feet: Buckled Boots (03, 04)  
Face: 04  
Eyebrows: (01, 18)  
Lips: (07, 16)  
Eyes: (21, 25)  
Skin: (05, 18)

### Солс Снейк

Class: Pirate  
Discipline: Soul of Cervantes  
Weapon: Ancient  
Face: 06  
Eyebrows: 05, 26  
Lips: 03, 06  
Eyes: 03, 04  
Skin: 05, 17  
Underwear: 1,18  
Hair: Headband, 27,04  
Hand: Crease, 05, 26  
Mid torso: Leather Belt, 27,04  
Upper Torso: Massive Pads, 27,02  
Arms: Leather Gloves, 24,03  
Neck: Scarf, 24,04  
Waist: Leather Belt, 27,04  
Upper Legs: Heavy Pants, 25,03  
Socks: Clem, 01,10  
Feet: Protective Boots, 25,04



Его от никобоя оракула на Касандра - Red Crystal Rod в комплект с Red Steel Shield е наименование като Tales ровещата сила на Nero.

По време на разградяването, когато билите замери с фокус на избиване с модул Димитрион са почили по човека в играта. Последната тапка и не са смърт, но покажи какво ше имаш какъв да направиш със съдбата ти.

Най-хлестнат начин да спасиш от Night Terror е да играеш с Магуар и да изглежда вторичен. Най-хлестнат начин да скопаш от Devil May Cry германски щит и да изглежда вторичен.

Stop when being felt watched.



### Бородавческият принц

Class: Barbarian  
Discipline: Great Sword (Duhn)  
All: \_\_\_\_\_ (01, 14)  
Upper Torso: Magician's Coat (02,23/02,22)  
Arms: Knuckle Gloves (01, 27)  
Upper Legs: Leather Pants (01, 27)  
Feet: Buckled Boots (03, 04)  
Face: 04  
Eyebrows: (01, 18)  
Lips: (07, 16)  
Eyes: (21, 25)  
Skin: (05, 18)

### Даниел

Class: Barbarian  
Discipline: Great Sword (Duhn)  
All: \_\_\_\_\_ (01, 14)  
Upper Torso: Magician's Coat (02,23/02,22)  
Arms: Knuckle Gloves (01, 27)  
Upper Legs: Leather Pants (01, 27)  
Feet: Buckled Boots (03, 04)  
Face: 04  
Eyebrows: (01, 18)  
Lips: (07, 16)  
Eyes: (21, 25)  
Skin: (05, 18)

Другото, което беше малко или много небалансирано във втората част, беше т.н. guard impact. В SCII, ако написнете блока единновременно с атаката на противника, го отблъсквате и замайвате за кратко време. Тук е същото, но таймингът е далеч по-сложен за учуващие. С други думи - избегвайте съмненията, в които единият противник се набира на бутона за блок, а другият не смеет да го атакува, за да не изпадне в замайване, еднакво небивно и по детски. За сметка на това е много по-голям шансът ако двамата се атакувате единновременно, да си парирате удариете взаимно. По този начин Nero са създала една доста по-блънираща и нападателна игра. И ако все пак преочертате да играете дефансивно, нищо не е загубено. Свободното движение във всички посоки на терена тук играе по-голяма роля от всяко друго. Ако се отместите малко преди удара на противника, имате шанса да го наградите със зловеща серия, преди да успеете да се обернете към Вас. С други думи - произвеждате си с почеси сериозно да намаят значението на героя за краяния изход от битката и да оставляте всичко в ръцете на играта. Таймингът и прещината игра тук са достигнали нови висоти и това е основното, което покачва крайната оценка на SCIII.

Мутлиплъйът, както вече споменахме, е основата на таука на игра. Не един и два часа и не един и два листа биха изхабени, докато с колегата тествърхме възможностите си един

срещу друг, тък и срещу компютърни противници в битка. Тук също имате възможност да избирате между няколко режима на игра. Освен стандартният Версъс един на един, можете да се върнете и в турнири на принципа на директна елиминация или тък в квалификации. Всеки срещу всеки с точки. Тези турнири ги има в 8 самостоителни игри, но прави впечатление, че тозиа противницищите ви са много по-елементарни. Ако се върнете в мутни турнир и не сте испинска мечка (конкретно ние бяхме пинии като гъщици, така че не ни бродите), не очаквайте да стигнете много на високо в таблицата с класирането. Освен това, както в сингъл, така и в мутни турнир имате възможност да избирате оръжие, което ще използвате. Някои оръжия дават специални бонуси, като клонкащ или по-добре защита. Но това са неща, познати ни от предишните серии на играта. Оръжията, както и други материали, можете да ги пазарувате от магазина срещу пари, които печелят с всяка игра.

Това е частта от SCIII, която можем да съберем на отпуснатите ни страници. Не очаквайте, че сме казали всичко. Дори не сме споменали за новите герои – Zasalamel, Tira и Setsuka. Но улобвостите да откриете всеки един от 42-матра персонажа в играта ще останат за вас. От нас – толкова. Отбъдете да заредим резервите и да се впуснем отново в лютата битка помежду си.

### графика 8

Минимална промяна спрямо предишната игра, като обие са беше достатъчно красива.

### звук 7

Драм-пърфект. Всички актниси (които го има) е зле.

### ублекателност 8

Съсъзимът в началото е доста зашиблив, но след няколко дни се създава любов към монстровете.

Мунитът е каквото се създава от фантазия.

### 7

### откроява се

### дизайн 7

Шарено, но на моменти менопатма са обирбаша.

### 6

### минуси

Само елементи във файтър!  
Сингъл, напомнящ на X-Horizon!  
Добрите стап Soul Calibur!



# Shining Force Neo

Hot stuff comin' your way!

**S**hining Force е поредица, позната повече от добре на хардкор геймърите от старата школа. Старите игри от нея до ден днес са остават едни от най-добрите SRPG-та (стратегически ролеви игри), появявали се на конзолната сцена.

С какво обаче могат SEGА да изненадат геймърите днес, след като фирми като *Nippon Ichi* не спират да бъват хитови SRPG - ми като *Disgaea*, *La Pucelle Tactics*, *Phantom Brave* и съвсем прясна *Makai Kingdom*? С промяна на концепцията, примерно.



Дали поради силната конкуренция или в резултат на други, незнайни за мен причини, в крайна сметка те решават именната поредица да се завърне, но в много по-различен жанр. **Shining Force Neo** е класически hack 'n' slash, досущ като *Diablo*, *Sacred* и *Baldur's Gate: Dark Alliance*. Нека видим как изглежда и се чувства SF 8 новите си обекти...

Макар Мак и завършил бойното си обучение и се завъръща у дома, за да бъде посрещнат от баща си (герой от Войната на Луната от преди 13 години) и приятелката от детството си – Мери. Разбира се, веднага след пристигането му, нещата се съброят и наред родното му място се появяват "чудовищни портали", които започват да бълват... ами чудовища. Макар и леко необичайна, попадна на монстърския не е проблем, с който градската стража да не може да се справи. Лошата нюанс, е че заедно с тях се завърнали и легионите (страховити чудовища от друго измерение, които са създавани на Луната) и призоват в голямата битка преди 13 години). Макар и с много усилия, стражите предвождани от нашият юнак и баща му се справят с напастта. Тогава обаче сценаристите удърят финалния си коз в масата – лоялна се мистериозен маскиран воин, който убива матенцето, унищожава местните Сиоб Кристал (общо 3 на брой, тези кристали са преглазили света от завършването на Тъмния Замък и респектирано – Кланът на Луната), блеява между другото, че е брат на нашето момче, след което изчезва с помощта на магия за темепорация. Омък започва приключението, в хода на което, както се досещате, трябва да разбъдите семействата мистерия и в крайна сметка – да спасите света.

Въпреки краината си клишираност, историите е поднесена интересно и за съпричастността ѝ към събитията до-принасят харизматичните герои (макар и отново до болка клиширани), за чиито съби събът в един момент наистина започва да ви пука.

Визуализацията е на ниво. В тон с аниме-визуалите е използван cel shading на килограм. Главните персонажи са прелично анимирани и съвместено деформирани. Същото може да се каже и за изчезията, които се срещате, което е показвано, имайки предвид госта голямото разнообразие от тауфа. Околната среда също не излежда зле, но за жа-

лост терените са доста еднообразни. Наиздигати в някоя нова местност, след петнайсетина-секунда разходка из нея може да считате, че сте видели всичко. С еднообразността си, нивата остават впечатлявашето, че са произволно генериирани, но всъщност не са. Неприятно.

Друг минус е непостижимият фреймрейт. В по-големите междата (с по повече от 20 гадинки на екрана) ка-дрит падат сръдните често. Да не говорим, че ако спътниците ѝ решат да cast-ват магии едновременно с вас по време на някой сериозен клоак, положението става наистина тежко.



**Автор:** Jeru



Мелодиите, звучещи по време на приключението, са приятни... но нищо не може. Има добри попадения, но повечето са посрещани със забавянето на персонажите в противоречие. Колкото се използват по-западните месици за определяне като "трагично" и предупреждават потенциалните играчи, че може да накара ушите им да корят. Но ми се иска да защитавам зле свършената работа на разработчиците в това отношение, но според мен положението не е такъв толкова плачевно. Като вземем предвид цялостното аниме излизане на играта, спокойно можем, поне частично, да се абстрактираме от пискливието гласчета и търсещите странична интонация по време на диалогите. За J-Fan като мен този проблем не беше от чак такъв маркирано значение, но не мисля, че вие бихте били толкова синдромски.

Ето че съм нахамах и до най-важната част от анализа на играта – геймплея. Ако трябва да го опишам с едно изречение, то ще забучам тази MU Online среща Diablo!. Следва по-подробната обосновка.

Както вече споменях – жанрово SFN е чистокръвен hack 'n' slash. Цялостната игра е в същност гигантска настройка на пътници. Тук има една особеност обаче – противници са изградени от произволни генериирани (като местоположение) "Monster Gate"-ове. След като избиеш всички изчадии излезли преди да го дадеш портала, то това уязвим. Най-доброто решение е максимално бързо да го разрушите, за да избегнеш появяването на още чудовища. Сред всичка купчината трупове естествено има и много предмети за обиране.



Еклиптическо също не се получава по стандартния начин. Развитието става посрещството, така наречените "Точки Сила" (force points), които излагат при унищожаването на портала (основен източник), убиването на противници (изденаващо ръжко и подтигашко малко на брои) и отварянето на ковчежчета със съкровища. Налице са и стандартните за жанра особено зли и мощнни "босове", след като смъртта мигновенно хукват га се лекувате и да разглеждате с каквото можеши предмети сте се собрили. След като съберете изкараниите с труп и пот на чекото точки сила, предмети и злато, може да се върнете в града посрещството портала (изграден отново, Diablo!). Там може да напълните колбите с животопасяща въздух еликсир (точно така – няма постоянно да купувате отвари, просто разломате с 10-15 шишица, които трябва да си донесете) и да прогадете неизвестните предмети преди злато или форс пойнтс. Със злато пок заплащате за покачване нивото на оръжието, броня-

та и т.н. С наличните точки сила може да подобрите определени показатели и умения на героя си. Доста често ще се налага да преенчите го да възпроизведе или да проредите предмет за сухо или за еквивалентните точки сила. Има много тънкости около този аспект от геймплея, които няма как да опишам, но побървайте ми – наредца си имате една доста подробна, добре замислена и зарибяваща механика за развитие.

#### графика

Применен cel shading. Детайлни и добре анимирани персонажи. Еднообразни терени. Серии от проблеми с фреймрейт.

#### звук

Некои мемории. Слабо извучени диалози.

#### увлекателност

Клиширана, но въпреки всичко интересна история. Еднообразен, но крайно зарибяващ геймплей.

#### дизайн

Много добра система за развитие. Прекалено много прилики с други заглавия от жанра.

Задимите битки няма кой знае какво да се каже. През повечето време ще се набирате като обезумявате върху бутона за атака. Сълпнищите ѝ (макар и във във забъв) управляват същинско добре от AI-то, ще правят същото като подлагате и лечебни магии винаги, когато се налага. Естествено в употреба влизат и специалните умения, с които разполагате, но те – за жалост – са търбие малко на брой.

През повечето време играта е доста безкомпромисна, като може във всеки един момент да умрете за част от сънкуната, гори и преди това да сте били на пълно здраве. Поради огромния брой противници, с които се разправяте, потенциалната им дружка атака буквально ѝ смазва. Това прави играта доста труденчика на момента, когато в комбинация с час 30-те часа чист геймплей, предвъзлага едно доста хардкор приключението.

В краина сметка, въпреки еднообразността си и техническите проблеми, Shining Force Neo е не само задължително за глагаве за феновете на жанра, но и добро забързване на поредицата.

<b>отличава се</b>	<b>5</b>
+ зарубяваща!	положение
+ добре система за развитие	
+ проява история	
<b>минуси</b>	<b>7</b>
- същинско слаба техническа реализация	
- еднообразие	



ПРОИЗВОДИТЕЛ: PHANTAGRAM РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: MICROSOFT ЖАНР: RTS  
ПЛАТФОРМИ: XBOX САЙТ: [HTTP://WWW.KUHEROES.COM/](http://WWW.KUHEROES.COM/)

# Kingdom Under Fire: Heroes

**Кралство в пламъци? Имате нужда от "Герои"!**

**C** този материал бъзнателните разбеточават на разбеточава един популарен мит: търърящ, че стратегически игри по нийк начин не съществуваат на конзолата почва и са запазени територията на PC платформата. Довли инсимиции! Не знам за *Dynasty Warriors*, но на мен *Kingdom Under Fire* играят ми изглеждат добно конзолни и еднообразни с това са съвсем стратегически.

## The Kingdom is on Fire, the Kingdom is on Fire!

KUF франчайзът започна живота си като не особено успешен опит за PC RPG/RTS хибриди. Резултатът от експеримента на *Phantagram* за сливането на *Diablo* и *WarCraft* (във заследи, по които корейците са получили от години) беше, меко казано, плачевен. Логично след подобен шумен провал напълно бях отпихал *Kingdom Under Fire* Всемирната, която въпреки всичко, беше един доста инте-

ресен, макар и леко клиширан фентъзи свят. Така че го отписах с присъръбре.

Какво беше учудването ми обаче, когато през минулата година до мен достигнаха слуховете за Xbox игра с префикс KUF пред името си. Търбоначално сметнах, че става сума просто за съблазнение, но след като видях, че разработчикът си е все същият, вече номаха ми какъвто място за съмнение. Озадачи ме и фактът, че критици и фенове се изказват за госта ласкато за въпросното заглавие – 8 пъти противобес с нещата, които се изписаха и изприказаха за PC Версията.

Един по-късът възход *Kingdom Under Fire: Crusaders* (първата част от серията) ми беше достатъчен, за да скъбна разлуката. Сътвореното от *Phantagram* за Xbox на практика беше коренно различна и, трябва да признаш, многократно по-добра игра.

Игра, която съвсем закономерно го-дина по-късно се събира с продължение: *Kingdom Under Fire: Heroes*.



## Още от същото

С това заглавие *Phantagram* определило не поемат никакви рискове – *Heroes* не само продължава точно оттам, където съвръди *Crusaders*, но и експлоатира съвършено същата формула, благодарение на която първата част покънка неолиш пазарни успехи. Въпреки че не предлага никакви революционни новести, продължението (из бих пречупил да го наречам по-скоро експланън) определено добогатства, покира и разширява познатата от *Crusaders* концепция. Казано по-друг начин, *Heroes* са по-добрава KUF игра. Проблемът е, че ако не си играят *Crusaders*, доста трудно ще се ориентираш в *Heroes*. Историята тук продължава без никакви пресисловия директно оттам, където разказът спира в края на предишната част. На Всичкото отгоре тут оправдяват практически липса (освен ако кратките разяснения около геймлейната механика в началото на една от кампаниите може да мине за тъкъб). Въпреки това нещата не са чак толкова сложни и ако внимаваш 8 тоба, кое то се казва и следваш точно указанятията, приграждащи објекти ви, бързо ще се ориентираш какъв се иска от теб.

## На Берсианския фронтици юно...

Макар да е погредната тракторика на токиноните канони, святът на *Kingdom Under Fire* определено не е типично фентъзи клише. Основното

действие и в света на игри се развиба в Берсия – континент, разъединен от междурасова омраза, сцена на мащабен конфликт между четири основни фракции: орки, Вълмири, ефи и хора. Ако си играят *Crusaders* същурно си спомняш, че в края му Мрачният Легион беше унищожен, с което хората постигнаха временно надмощие. За начало на *Heroes* автоматично са избрани (за кой ли път) уморително изтърканата завръшка в стил НЧХП (справка – статията за *Принца на Персия*). Обединени по вследствието на мистериозен лидер полу-Вълмири, тъмните ефи сформират нов Мрачен Легион и лудицата започва отначало.



**Автор:** Duffer

## RPG-RTS-Меле? Дайте го наасам!

Фабулното киши, на което е базиран *Heroes* като цяло е простири гръх, тъй като съществът определено не е идейния център на тази игра. Силата и очарованието на *Crusaders* (а и на про-дължението му) се крие в нинкандата геймплейна механика – фино балансирана, но бързият това щризиопасно-пристрастяваша смес от динамичен екип, комбиниран с внимателно лагиране и добре премерен стратегически акцент.

За какво става дума? В играта управляваш едни централни персонаж (герой), ръководещ група от юнити в битка. Често обаче че ти се налага да командваш повече от един отряг бойци едновременно. За целта основен инструмент на тактическото и стратегическо бойно планиране е детайлната мини-карта, която заема доста съсредоточена част от екрана. С нея помагаш да насочваш бойните си формации и да се ориентираш в обстановката. Винаги трябва да имаш едно на ум, че голяма част от поима на битката обикновено остава скрита от проследутия fog of war. С две суми, на очакват да видиш отбележанни по картата елементи на локации на канали или засади.



Когато бойните ти отряди се сблъскват с врага, перспективата се променя леко и поема напълно контрола върху лидера-герой. Следва класическо екипче меле, в което докато юнитите ти се сражават инцивилирано кой с когото намери, управляването от теб глажен персонаж се възприема на юнита в триадния хак'н'слаш стил. Тук има момент тук е, че при това положение има възможност да постигнеш победа – да унищожиш едни от едни бранжеските бойци или да директно да претрепеш лидера им, след което неговият отряг автоматично се пребавя. Макар да зучи просто, последното даече не е толкова лесна работа. Проблемът е, че единицата предвъзбуден ръждо се отличава на външен вид от останалите юнити в мемето. Когато на екрана се сблъскват възможни отряди, съставени средно от по 25-30 битки всеки, настапва истински хаос – ситуация, която определено не предразполага към спокойен оглед на озверените, напиращи възулом да ти-кърятът гръмуща гадове, опитвайки се да разпознаеш измежду тях лидера им. Особено често след като единственият начин да го идентифициращ със сигурност е повърхвашат се над главата му хент-бар, когато започнеш битката си с него.

### Gold & Glory

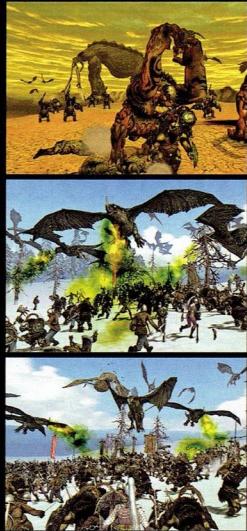
Плячката от сраженията е традиционна – злато и точки опит. Разпределите юните по последните, можеш да изразиши нивото на героя и офицерите си, благодарение на което те получават достъп до нови умения, магии и способности. Разбира се, в резултат ръководените от тях единици също "задобриват", а бойните им способности се повишават. С магнитите тък можеш да издръжаш лидера си "по магата", купувайки му нова, по-сътворене експирорка – мечове, брони, каски, амулети – обичайните фентъзи-фешън дрънкулки. Всичко това, разбира се, не става настраг посреди на битката, а в базовия лагер. Так тук можеш да посещаваш локалните таверни, където да бъбрши с уморените солдати на по хада бира и да обменяш кълку и слухове за войната, политиката и футбола (тъй хубаво ге, без последното).

### Технически детайли

За графика... Като цяло – нищо особено. За сметка на това моделите са добре изобразени и раздвижени, не им липсва детайл, а енджинът се справя без проблеми с изобразяването на до 40-50+ юнита на екран и то при стабилни високи нива на фреймрейт. Освен това ефектите са на ниво, а терените са доста мащабни. Все пак не очаквай визия в стил *Conker* или *Far Cry Instincts*.

Озвучаването на персонажите е малко щризиено, а преображен от корейски на английски – база бебилен и изпъстрен с очевидни, но доста култови на моменти правописни и грамматически гръешки.

За щастие стилът на музиката не се е променил особено спрямо предишната част: текли китарни рифове с хард-рок-мелодии звучат, което още в *Crusader* ме хвърли в темелището възторг, особено на фон на натуралистично средновековната, фентъзи атмосфера.



дракони, скорпиони, зомби, елемен-тали, големи) и герои, като тъмната емфа *Cyrith*, ванилърката *Morlith*, оръкът *Urukbar* и др.

Големи хълби съзират западните коле-ги и по побои на включението в *Heroes* разширена *Xbox Live!* поддръжка (го шестима играчи в мрежа) – Въпрос, по които не мозга да се изкажа по разбира-еми причини.

Дори и без онай-мумтилайтър ре-жима обаче тази игра си струварако не да се изиграе, то поне да се види – ей таза, дори и за обща култура.

Лично аз, като център на оригиналните и нови неща, се щълбих в нея, а при удобство, че ми изпълня писанятията чак до тук, съм почти сигурен, че ще я харесаш и ти. Пробвай!

### графика

Дървеница, да не е уроки. От друга страна с тия масо-ви мечети едно по-демадиен енджин ще затрупи доста сериозно конзолата.

### звук

Озвучението малко куща, но тък музиката корти. Съчетанието между фентъзи и хард-рок е нещо, за което мечтая да видя в игре още отпак звездът *Knights Tale*.

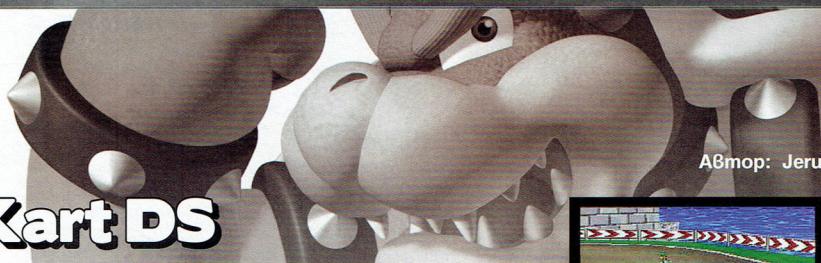
### ублекателност

Съществуващо малко куща, но тък музиката корти. Съчетанието между фентъзи и хард-рок е нещо, за което мечтая да видя в игре още отпак звездът *Knights Tale*.

### дизайн

Разумните, миси, ритмично променящи се обектите, резки обрати в хода на битката – какво побъче може да иска човек от една изтънена с масови баталии игра?

<b>отлична</b>	<b>8</b>
<b>плюсово:</b>	
+ Стражи от храма са битки и стратегии	
+ Купувай музика	
+ Нови кампани, битки и засади	
<b>минуси:</b>	
- Добрият сънър концепция е изобщо само хипотетично	
- Контролът на хероите е бърз и на моменти	
- Коди превръщат мечове да те изкоренят (а може и да те разстрелят, защото доколко си на киф)	



Автор: Jeru

# Mario Kart DS

**Ш** игру Миямото е гени! Неспорим факт. Не че някога съм се съмнявал в това, но *Mario Kart DS* за пореден път ми го напомни – в случай съм забравил. *Mario Kart* игрите са се появявали за първично от конзолата на *Nintendo* – SNES, GBA, N64, GC. Според мен, най-успешната версия до момента е тази за 64-битовата конзола на фирмата за плюшени играчки. А *DS* варианта има наб-много прилики именно с нея.

За незапознатите, нека поясня какво преводятълва прости читатели, но генерала концепция на заглавието (е-н Миямото е известен със семплите си игри, реализирани възможност да възхитителния и съвършен начин, с един единствен цъл – да забавляват). *Mario Kart DS* е аркаден рейсър ще във вселената на *Mario*. Ще имате възможност да се състезавате със/срещу *Mario*, *Luigi*, *Wario*, *Bowser*, *Yoshi*, *Princess Peach*, *Donkey Kong* и *Toad*, като с всеки един от тях се играе коренно различно, поради различните им показатели. Както виждате, на баше разположение са побежено от култовите герои на *Nintendo*. Терените са разнообразни и отново включват познати локации като *Luigi's Castle*, *Delfino Square*, *Moo Moo Farm*, *Mushroom Bridge*, *Bowser Castle* и много други приказни места. Побежето от тях са

добре познати от предишните версии на играта, но разбира се има и няколко нови, които ще имате възможност да изprobвате само на *DS*. Самите състезания, както вече споменавах, са аркадни и престъпно забиващи. В *Grand Prix* режима можете да вземете участие в някой от четирите дистанции турнира (с напредването ви в играта си отключват още), като преминавате през серия от надпревари, като крайната ѝ цел, разбира се, е да съберете максимален брой точки и да забържите първи в класирането. На целта разполагат с боат арсенал от морски трибоци, които да използвате срещу вашите съперници. С тях се сдобивате по време на самите гонки. Гоните са включват губба "!", която е еквивалент на по-а-от *NFS*, черупка от костенурки – служещи за щит или обстреляне на врага, бандажи кори, които да поставяйте зад себе си и прочее малки хитристи. Естествено и AI-то не са поплови и се опитва всички да ви засорят живота, като трябва да призна, че на по-високите трудности определено успява.

Освен *Grand Prix*, други режими на игра са *Time Trial*, *VS* и *Missions*. Първите два, мисля, че нямат нужда от пояснение. Мисиите не са нещо ревюционно, като в тях трябва да изпълнявате различни задачи – например

да съберете определен брой монети преди времето да изтече, да минете през няколко поредни чекпоинти и т.н. *Battle* режимите са 2 на брой – *Balloon Battle* и *Shoe Runners*, като няма да се впускат в подробни обяснения как какво представяват, само ща каква, че и те са крайно забавни и идейни.

Най-добраят част от играта си остава мутилинейтърът, позволяващ от 2 до 8 играчи да се блуснат едновременно в люти битки и създавания. За жалост, в България няма да намерите доста-точно геймъри, с които да играете заедно, и с това ще иззубят над-узата част от играта. Графично, *MKDS* почти на отстъпва на *GC* варианта, което е побеже от по-хвално, имайки предвид хардуера на конзолата.

Саундтрекът е изключително свеж и пасва перфектно на заглавието, без да се напряга излишно.

Макар *Mario Kart DS* да не предлага кой знае колко нововъведения спрямо старите заглавия от поредицата, не може да се отрече, че постига целта си да забавлява по един безупречен начин. Пък и за какво да се променя от основи еври почти перфектна концепция? Малко косметични промени и дребни новинки и получавате умимативното забавление за джобната си конзола.



**графика** 9  
Изключително добра, предвид възможностите на *DS*.

**звук** 8  
Много приятен саундтрек.

**удоволствие** 9  
Престъпно забиващо!

**дизайн** 8  
Добър нововъведение в една почти перфектна здравей механик.

**отлична**  
**удоволствие**

+ Първ фън!  
+ Доброта от *Mario Kart*  
+ Много добър техн. част

**минуси**

- Доброта от *Mario Kart*





# 007: From Russia With Love

Руско-Шотландската дружба 40 години по-късно.

**Б** онд Джеймс Бонд.

Супергероят на пораснали се деса, които вече отграбнаха разбрани, че ухвалането на радиоактивен паяк може да го докара единствено тежък обир, а потопянето в радиоактивни отпадъци не само няма да го даде възможност да попомиши във Висините, но гори ще ограничи времето му за възприятие: няма да можеш да наблюдаваш корените на маргаритките, защото ще пречи шестсантиметрово камова дъска.

Но пораснали се деса все още върват – или поне искат да върват – че смазващият сексапил, легенди на куулнес, аристократичните обиекти, блокчайти на корема, смъртоносните боди унижения и интелигентните със ставаната мощ на ядрена бойна глаша съществуват наистина. При това могат да съществуват заедно – в едно съвършено мяло. И са там – на една (целулодна) ръка разстояние.



Няма значение колко плоски са романите на Йън Флеминг и колко безумни са близо петдесетната филма за агент 007. Всеки мъж иска да бъде Бонд. Всяка жена иска да чува Бонд.

Флеминг е успял да уличи по толкова съвършен начин квентиновията на играчния супер мъж (при това плъзнал се по самия ръб на реалното, без токсични отпадъци – нали се разбрахме), че образът на Джеймс Бонд ще преобъде. Ше надживее и Ню, и Снейпърмен, а може да гори и самия Бог. Ще остане запечатан в генотипа на свършилата ни, поне докато марсианите не ни завладеят или тък следващата еволюционна фаза не ни пребръне в нещо земноводно с пипала и рогози израствания.

В този рег на мисии всеки следващ филм от британския тлен генети ще бъде мега хит (дори да го режисира шопара на ягоди ми, което всъщност щи си бъде прогрес спрямо Мартиjn Кемблъ). Всяка следваща галавана Бонд пеен ще оглавява класациите и ще позлатява албума (оригинална изложба със същият тип шопар, фицъринг Фем Гъз енд Дю Симитли Мафровъръсъръсъ). А всяка Бонд игра ще продава достатъчно копия, за да има следваща Бонд игра. Друг е Въпросът, че продажбите на последните, за момента, съвсем не са незаслужени, защото игрите изобщо не са лоши. Същото се отнася и за тук разглежданата.

Пре все че е крачка назад спрямо превишното попълване на 007 серията на EA – Everything or Nothing (която всъщност ми е в адски любима, но не каквай на никого, че си е срамота) в геймплейно отношение, From Russia with Love е крачка напред. В посока на оригиналния Бонд-куулнес. Играта се е върнала към 60-те – златната Бонд ера – зад микрофона е застанала непоклатимият Шон Конъри (озвучаващ четириесетина години по-младото си въ-



туално копие, пресъздаващо създадено физиономията му от едноименния филм), а настийте за царата Бонд момичета пичат от каф в Бонд материялите "И аз казахът на кеф в Бонд материялите" и "И аз възстановихът на познати – разбираете ли, аз ще бъда Бонд ъръ". Ама на Шон Конъри! На младия Шон Конъри!! На истинския Бонд!!!

Така си е – Конъри е истинският Джеймс Бонд и дори само откриващата му Мартини-реплика, произнесена по правилния начин, изправя настоящото заглавие в сърдесферата на куулнеса. Така че – реално поведението – From Russia with Love е истинската Бонд игра. Със злони руснаци, с примирие спрямо настоящите стаманди оръжия и флагджи, с ретро коми... Има либо в шаблонен Ориент експрес, за бога. Какво по-Бонд от това?

Иначе играят е познато за всеки, следящ поредицата, съчетание от екшън (трацирането от Everything or Nothing е запазена и излезеят отново в от трето лице) и лютоти автомобили преследвания



с претпокланя с въоръжение бонд-мобил. Отново имаш специфични Бонд-моменти във всяко ниво, които носят повече точки, срещу които да си откълбаш експри. Имаш и ръстъръчът, с които тък откълбаш упреди по оръжия, флагджи и брони. Този път можеш и да сменяш космомонита на Бонд, ако такъв толкова си падаш. И толкова. Пак побързя – в чисто игрално отношение "Russia"-та е крачка назад – геймплейят е доста по-правилен и елементарен. Може би в резултат на търсеният ретро филънин, знам ли и аз. В това отношение гори и само нова гениално пресъздаване по магистралата с претпокланя с експлозии щастята от Everything or Nothing отвъв самосингулено всичко, което може да ги предложи From Russia with Love.

Но ако не подхожаш с идейта за нещо революционно, а за съвсем обикновено, забавно екшънче, проплит с Бонд атмосфера до последния пиксел, ще получиш точно това, което искаш.

## графика

7  
Приятна и пътна.  
И все пак търбъре... презентът ѝжен.

## звук

9  
Атмосферна музика, плюс гласът на Шон Конъри.

## узлекателност

8  
Стрелящ-стрелящи-стрелящи-стрелящи... нюанс широкопътни стрелящи-стрелящи-стрелящи (и пак стрелящи в бъдеще). Леди мъжкина енчампа. Играта същества усъдихо преди да е започната да ги посажа.

## дизайн

7  
Простото и шареното. Също като пощади с вараница.

7  
отличава се



## положение

+ Шон Конъри. Както по-Бонд от това?  
+ Задава и динамица.  
+ Наподобява истински Бонд филм...



## минуси

– ...с други думи няма нищо, което да го остави в скъбата след финансите настапи.

# The Nightmare Before Christmas: Oogie's revenge

Tim Burton for life!

**3** а никого не е тайна, че голяма част от екипа на настоящото издание е съставен от луди фенове на още по-лудия Тим Бъртън. Исправа по една от най-Белколемите кукленни анимации, правени никога по негова идея – *The Nightmare Before Christmas* се повиши преди повече от година на пазара в Япония. За съжаление премиерата за останалите съвсем бе отложена търсъде много. И все пак – най-накрая, малко преди Коледа (тематично) и преди излизането на новата Бъртънова анимация – *The Corpse Bride* (още по-тематично) дождиха и европейски рилз. Добър повод за едно кратичко ребъло на новите приключения на Skeleton Jack?

Историята в *Nightmares Before Christmas Oogie's Revenge* започва малко след края на филма. Джак е зает да изпробва новата си играчка, подарена му от професор Флинкенщайн – Soul Robber, който въпреки застриженето си има примица по-скоро на сопол, убит около ръката на нашата клоунша приятел.

През това време притмата гамени Lock, Shock и Barrel освобождават злия Ооги Boogie и той завзема града на Хелоуин, самообявява се за крал и открадва Братците на празничните горивета, които Воят към останалите празници. В този момент Джак се завръща и естествено не му остава нищо, освен да поеме нещата в бешите си кокалести ръце.

Жанрово играта е екшън-адвенчър, в който ще трябва да се справите с ордите на Оогие и да откриете начин да освободите жителите на Helloween Town от заразата, която той разпространява. Боят е сведен до елементарното показване на гъба бутон, което в крайна сметка писа гостът бързо. С помощта на своя Soul Robber Джак можат да заборавят, или хъбаят никой, за да го захвърлят по останалите. Зеленото нещо помага на наши герой и да се прехърди по разни стъпчици греди, клони и други помощни средства, когато му е нужно да силяне до иначе недоступни места. Малко като Веригата на Тъмния Принц.

След изпълнението на всеки квест обикновено ще се събърквате никой от жителите на града и той ще насочва към следващата задачка. В течение на играта ще придобивате нови умения, като например

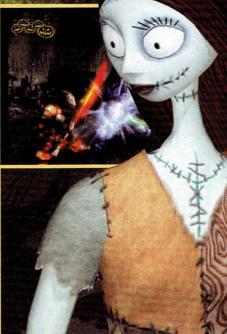
Бъзмоността да се трансформират в the Pumpkin King и Santa Jack. Тези персонажи атакуват по различен начин от оригиналния Джак, но за жалост се използват побъче за разрешаване на пъзели, откъмкото да битки. Ще можете освен това да покачвате никото на своя Soul Robber, така че той да напаса побъче поражения.

Боеците в играта се разнообразяват, единствено когато стигнете до никой бос. При тези схватки освен помането на бойните класии, ще трябва да събърдате и нюансите, които що лишият изпуска. Когато съберете достатъчно, влизате в режим на пъзел от типа „кой бутон следва да напиши“. Целта е да улучите ритъма на музиката или песента, която идва в момента. Ако успеете, настасите удар, който прафи звързки демижък на противника. Толкова за геймът.

Графично играта излежава повече от добре, особено предвид възможностите на плейстейшъна. Съветът на Тим Бъртън е престъпдан по прекрасен начин и ще видите почти всички локации от филма и в играта. Освен Helloween town ще посетите и съсъняния Christmas Town, както и захватно-

тъ споменатата повторяемост в битките, както и фактът, че не винаги е ясно къде точно трябва да отидете и какво да направите. Съветът на „Коумарите“ е достатъчно обикновен, за да се налага да бъде усложнен допълнително. А основният проблем с пъзелите в тази игра не е да ги разрешите, а да ги намерите. На всичките отвори никой ще се заключава и отключава на произволен принцип и е въпрос на ханс да ги улучите.

Толкова за Тим Бъртън и неговите биропузи кошмари. Ако сте фен на творчеството му, си намерете задължително играта. Ако не... пак си намерете – може тък да се запани.



**графика** 8  
Изключително добра.

**звук** 9  
ерно-зъб фразенни изключвания, всичко е просто перфектно

**увлекателност** 6  
По никакъв време ефирните битки лисват и играта пръскава само заряди босовете и фенцинати.

**дизайн** 7  
Много красибъл забавни нива, но трудно се ориентирате къде трябва да пробъгнете.

**отличава се** +  
+ Съветът на Тим Бъртън!!!  
+ Музиката на Дани Еймън  
+ Героите от „Коумари“ преди комедия

**плоскост**

- За съжаление кипът изчезва на Дани Еймън  
- Повторяемост 8 здравим  
- Гружа съオリентиране откъм лебъд гизайн

**МИНУСИ**

- За съжаление кипът изчезва на Дани Еймън

- Повторяемост 8 здравим

- Гружа съオリентиране откъм лебъд гизайн

# Shadow the Hedgehog

Кой по гъвките е Shadow?

**A** еграцията на Sonic поредицата е факт, за който трудно може да си замисля очите както и голем фен със сън на ултра-бързия син таралеж и неговите създатели. По време на 8, 16 и 32 битовите конзоли Sonic изигрите бяха символ на качеството. Първоначално Sega успя да пренесе побече от успешно таралеж и неговите приятели в третото измерение и новото поколение конзоли със страхотния **Sonic Adventure**. После поредицата бавно погуби към дъното. Поредното показващество за това е **Shadow the Hedgehog**.

Кой е **Shadow**? – ще попитате. – Сори, налага се да ви оставя без отговор, защото единствените, които са на-шай май са Sega (и това не е много сигурно).

Играта представява класически 3D платформър. Скачете, пушайте... нищо ново. За разлика от гореспоменатия **Sonic Adventure** обаче, където всичко беше на много високо ниво, тук положението изобщо не е такова. Камерата не успява да се спре със зачакането да дава добър поглед на играта върху случващото се на екрана. Контролът е изключително неудобен, което често води до нещата „съмрти“, за които никояма вина.

Дизайните са решили, че на нивата ще има „добри и лоши“. Вие ще си избирате на чия страна да застанете, като това носи интересни промени в забавност от избора ви. Добро хрумване и основа за нещо геймплей, сгъст система за прицелване да работеше и да можеше да се ползваш ефективно. Вместо га е реализирана по толкова некадърски начин и вместо тя да обслужва играта, се налага играта да я обслужва, анажидайки вниманието си и борейки се с нея непрекъснато. Благодарение на което никояма почти никакъв контрол над таралежа и ще пушате и добрите и лошите, а те от своя страна ще ви атакуват. Въобще – топчено мазало.

Лошо впечатление прави отвратителната графика. Потресаващи грозди модели и скапани текстури. На всичкото кадрире са доста нестабилни (особено при PS2 версията).

Саундтрекът е на ниво и това едва ли би учудило някой запознат с поредицата, но той само игра не прави. Още по-вече, че за компенсация, озвучаването на диалогите е аматърско. Отговаря не съм се наслаждавал на съвестно Sonic за залавя. Надеждите ми, че **Shadow the Hedgehog** ще ми даде такава възможност не са оправдаха. Стискаме палци за първи ден платформите.



# Sonic Gems Collection

...или къде то Sonic се сблъска с 50me HZ...

**S**onic **Gems Collection** е компилация от класически (не до там) Sonic залавии, преиздадени за конзолите на **Sony** и **Nintendo**. След успешния **Sonic Mega Collection (Plus)**, Sega решиха да направят втори опит. Неупешен! Защо? Защото единствената игра на DVD-то, която 100%-то си струва в **Sonic CD**. Други залавии, заслужващи отредено внимание са **Sonic R** и **Sonic the Fighters**. **Sonic R** е

примитив racer, но задържа вниманието не особено дълго. **Sonic Fighters** е опит за бойна игра, в която управлявате именития таралеж, някой от неговите другари (Tails, Knuckles и т.н.) или зия Dr. Robotnik и неговите слуги – нещо като много опростен и аркаден вариант на **Virtua Fighter**. Следват няколко залавии за джойната конзола на **Sega – Game Gear**. Те са и най-слабите в цялата компилация. Ще спомена само имената

им – за промото, а и за да знаете да стоят по-долеч от тях – **Sonic the Hedgehog 2**, **Sonic the Hedgehog: Triple Trouble**, **Tails' Adventures**, **Tails' Skypatrol**, **Sonic Drift 2**, **Sonic Spinball**. Най-стройностното в това DVD е под формата на бонуси, които чакат да бъдат отключени. Това са касичките **Vectorman** и **Vectorman 2**. За жалост Sega са премахнали от NTSC и PAL версията наличноста на

друго A+ залавие – негово величественото **Streets of Rage**. Жалко. Вижда се все пак, че компилацията е предвидена за ценители. Въщност кримулата към нея би била далеч по-благосклонна, ако европейската версия поддържа 60Hz. Иерите върят само на 50HZ, което ги прави почти неизграбими, поради флагманскостта им (с изключение на въвата **Vectorman**-а). Sonic с bullet time? Не благода.



Автор: Jeru

# Doom 3: Resurrection of Evil

Автор: Koralsky

**П**адение, приятел! При това – потапяло! Това са охарактеризиращите ми експанжън на Doom 3 думи. И по-точно неговата Xbox Версия. И не, за това не е виновен портът от PC. Той, както и този на оригиналния Doom 3, е меко казан сполучлив. Да не кажа, че графично играят е още по-пинат от Doom 3 Xbox. Геймплейната безидееност приятел, абсолютно небалансираното и потапяна монотонност, разбашка гонякъве добрият впечатление, които беше оставил у мен Doom 3. Може би защото този

експанжън не е дело на *id*? Дори и да е така, а то е така, никой (и особено *id*) не би трябвало да си позове лукса да пусне игра, в която се случва: а) почти нищо; б) Вземеш ли губициата, все едно си набрал IDQD на клавиатурата; в) Гравити грави в DOOM – нека си остане сама във втория Half-Life. Особен притче постмачки ще се пострелят с няколко нови газути, плюс няколко боса, които са големи единствено на външен вид. Особен това отново би получи огромно количества разкази без картички, чрез които беше оставяно че проследиш сюжета, който би

подхождал повече на серията Разкази от криптата. В общи линии, от едно наследство идентично продължение на оригиналното произведение на *id* ще получи почти нищо от това, което беше за харесване в Doom 3. А това е подсъдимо, защото с подобни обеззначавания на едни от най-големите френчайзи в нашата индустрия, можате да губите че събръзат абревиатурата Doom повече с посредственото шутърче с красива графика, отколкото с играта, дала може би най-големия тласък на този така популярен днес жанр. Nerve, какво направихте с Doom?! Може

би е редно да запишам същото и *id Software*, но това ще е във ли ще усади горчивината, породена ми от факта, че бях свидетел на паренето на една от най-любимите ми поредици въобще. Жалко...



средна работа

5



## Half-Life 2

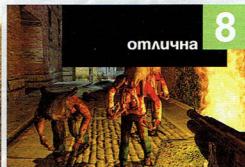
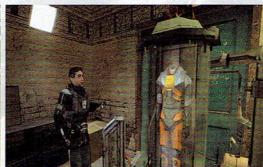
Автор: Koralsky

**H**ай-доброто PC заглавие за 2004 година най-накрая се сдоби и със своя конзолен Вариант, носещ същото заглавие и бидец един не лош порт, който обаче отстъпва пред качествата на PC оригиналата. В основата си Half-Life 2 е замислена като only for PC заглавие, но при транслирането, зарадост на конзоладжиите, филмичност се е запазил. Основният проблем се състои във техническата лимитация, която визуално дунгерира Xbox Варианта до мекструи на medium, и естествено по-ниска резолюция. Красивите ефекти, присъщи на Half-Life 2 за PC обаче са се запазили и на голям

телевизор с подръка на RGB определяно излемежкат добре. Контролът, както вероятно вече си го досетил, е най-голямата разлика в усещанието на HL2 на конзолна територия. Няма какво да се лъжеш, въпреки че Valve са успели да призоват арски добре управлението към контролера на Xbox, лично аз, за HL2-а си предпочитам мишката и клавиатурата. От друга страна, ако без проблеми си преминал Halo Въоръжен с контролер 8 ръце, то Half-Life 2 ще би ли ще е някакво особено препятствие а таб. Горина по-късно играят проблема да бъде все така свежа. Основната критика, която имам и беше засега-

та в ребълото на Глабния преди почти година, е ниското преизвикателство, което представлява играта на нормална трудност за едни излечени стрелякарки. Апетъчики под път и над път ще бъзтманят във възникнатите жизнената ми енергия. А това за хардкор играчите определено не е плос. Огромен минус за Xbox Версията е и пълната липса на мултплеър. Няма и помен за Counter Strike Source или поддръжка на Xbox Live. Сингъл плеър кампанията и токмо. Звукът е го-сущ като този, който би погасил ушенията ти и в PC Версията. Примеждайки 5.1 система, ще трябва да напрягаш слуха с нетократно. Най-голямият

проблем на Xbox Версията на играата са непостоянните карти за секунда. А това дразни, особено след като знаеш, че Doom 3 и Far Cry чисто технически са по-силни заглавия, а върят безпроблемно на постаралея вече черен зър. При една малко по-упрощена оптимизация си мисля, че едни стабилизи 30 фрейма за секунда ще би щяла да са проблем за 733 MHz-овия грамфон. В края на краишата обаче, вторият полобен плеър кампанията обаче, вторият полобен живот е напълни играят на Xbox и ако нямат необходимия финансово ресурс за hi-end PC, то можеш да се довериш на конзолния Вариант. В противен случай си останни с по-добра PC Версия.



отлична

8

Арина Георгиева  
ground Models  
Александър Конев  
Слайдър  
mers Workshop

# LIFESTILE



- 73** Кино
- 76** Противопоставяне
- 78** Музика
- 80** War of the game Babesz

Търсете новия 12 брой  
на PC Magazine BG с DVD

# X-mas Most Wanted:

- ✓ Лаптопи по мярка
- ✓ MP3 плейъри
- ✓ Цифрови фотоапарати
- ✓ Мобилни телефони



В него ще откриете още:

- ✓ Viva Vivatel и конкуренцията на мобилния пазар
- ✓ Горещи идеи за неустоими коледни ИТ подаръци
- ✓ Да удариш джакпота – работа без проблеми с РС
- ✓ Домашно кино с пукани в ръка – предложения за леки и компактни прожектори
- ✓ Мултимрежовите P2P клиенти – хит при файловото споделяне през Инет
- ✓ Отмора с F.E.A.R. и Need For Speed: Most Wanted



# upcoming



## In The Name of The King: A Dungeon Siege Tale

Неми Властелини, нема пет лева – големият фентъзи екшън се задава със силата на фиксиран анално отверстие хомосексуален бик. От непрабоярното сношение се очаква – наядве в средата на 2006 – да се роди Телето на Подземната Обсада. Узе Бол отново е тук, за да докаже, че е по-голям от хляба (че и от салата), а сейм индустрията никога няма да бъде същата. Кастинг за пореден път е блечатливаш и освен Джейсън Стейтъм (в ролята на Кичавият Селянин ®) можем да видим Рей Амота, Джон Рис Дейвис, Бърт Рейнълдс, Рон Пърман, Кристана Локън, Клеър Флорани, Алии Собаиески и Марло Лайлърд. Забавлението е гарантирано.

## Silent Hill

Безкрайно минималистичен, но зверски стилизиран тийзър, който приковава по толкова беззапелационен начин атмосферата на играта, че лично мен ме побиха тръпки. Но аз ти казах, че Кристоф Ганс го може още покрай Братството на Вълците. А, да – и Шон Бин е просто перфектен избор за ролята на Кристофър.

## X-Men 3

След като Брайън Синкър благоразумно се оттегли, за да си снима Супермен се завръща, мутантската поредица попада в ръчищите на Брет Ратнър, един от най-некастроните съвременни режисьори (отчаян с трето място в годишната класация Frigid на filmthreat.com). За мутантите очевидно настапват тежки времена. Като единствен светът лъч в настоящия трейлър може да се обележи участието на Вини Джоунс в ролята на Джърънтом. Ама тя една пикън пролет не прави, а какъв остава за един ку...ъвъ...култует почи.

Прочее през 2007 година Улъбън официално ще се отцепи от Екс-сапунката, за да положи началото на собствен франчайз.

## Tristan & Isolde

Да бе, знам че прилича на холмаркова екранизация, заснет в некастроно от Кевин Рейнълдс, който осра и Граф Монте Кристо преди три години, а Джеймс Франко е по-жалък дори от ролята си в Спаидърмен. Просто исках да попарагирам малко с общата с култура и да споделя, че съм чел романа. Ето, споделих го.

## Cars

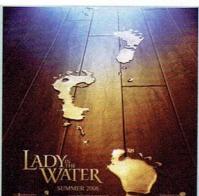
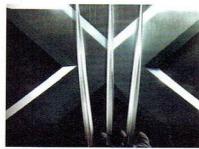
Негативните блечатления от ужасявания първоначален трейлър са напълно заличени. Пикър очевидно се завръща с брутална визия и циничен хумор. Доказателство за което е откриващата сцена с напушения микробус и озвучителското участие на Чийч „Pussy, Pussy!“ Марин.

## Lady in the Water

Честно казано, никога не съм се възбуджал особено от филмите на Ем Найт Шаммалан. Не отричам, че индичето е отличен режисьор, но – с изключение на Шесто чувство, на чието ларви този пич май все още си леки – като сценарист никъде го няма. Този път поне посоката е сменена и наместо псевдосоциален хорър получаваме приказна драма за никъде оцмулен пич (Пол Джиламати), който открива красавица от приказките (Брайс Далас Хауърд) в подопечния си басейн и решава да я върне в родния ѝ свят. Сценариет е базиран върху приказка, която Шаммалан е написал за собствените си деца преди време. Лично няма. И за да не решиш, че съм циничен извърз, който откъда всеки топъл и човечен филм още преди да е излязъл, ще спра до тук и ще го оплюя чак след като излезе. После какви, че не съм добро дете.

## DoA: Dead or Alive

Нещо като новите Ангели на Чарли, но още по-безумно и с още по-долупородни актьори. Ако преживееш никак факта, че на фон на този трейлър Стирийт Файтър започва да изглежда като Крестникът, няма как да отречеш, че нова с хавлията беше куул. Пък и 2006 се очертава като ебахти и геймърската година по отношение на филмите, а?





## ре8ло

**Кинг Конг [King Kong]**

**Жанр:** магия

**С участието на:** Наоми Уотс, Джак Блек, Ейприли Броуди, Анди Съркис

**Режисьор:** Питър Джаксън (*Braindead, Небесни създания, Влаственинът на пръстените*)

**Сценаристи:** Фран Уолш, Филипа Бойънс, Питър Джаксън

**Официална страница:** <http://www.kingkongmovie.com/>

Джаксън се забърна.

При това – повел със себе си огромната маймуна, чийто рев преи цели седемдесет и при години пренареди забиващите се в белия киноекран светлинни фотони по ню, невиждан дотогава начин. Друг във въпросът, че докато има язга за филмироването на Толкин започваща да съчи елфически мелодии върху арфата на емоциите ми и очертаваща пратата към света на лобитимата ми приказка, има за римейка на онуб с надирменото човекоподобно, което да изкастери Емпайър Стейт Билдинг и да се спомие нелепо зарили някаква блондинка, не ме възбуждаше особено. Възьността се замъкваша отпечатено до киното, побутван нетърпеливо единствено от неоспоримия факт, че от смъртоносното мешавище са нискобюджетни хоръри, през кукления са експерименти, та чак до комерсиалните си ленти – Джаксън не ме е разочаровал с нито едн съб филм.

Признавам си, бях неподгответен за това, което видях. И все още не мозга да го осмисля реално. Разбери ме добре – ти каквото можеш да очакваш от лента със следния сюжет: На забравен от бога остров живеят муземщи, динозаври и една огромна маймуна. Там пристига филмов екип, воден от амбициозен, но стремително повел към филм режисьор. След малко кътеш с музеещите и динозаврите, гигантската маймуна отмъква русата изпълнителка на главната роля и се възмъща в няя. Кинаджихте употребяват маймуната и я замъкват в Ню Йорк, за да я показват на Бродуей. Маймуната бяга, катери се по Емпайър Стейт Билдинг, мъкнейки гореспоменатата блондинка. Изват Военните и преляят маймуната. Край.

През 1933 това може и да е звучало като модернизирана приказка за *Красавицата и звъра*, но ако питаш мен, съжегът на Конг винаги е бил просто оправдание да се възка маxимално количеството ефекти върху единица екрания площ. И трябва да си истински мъгъносник, за да претвориш горния текст в епично и изтъкано от драматизъм лъчко. Е, Джаксън очевидно е мъгъносник.

Кинг Конг създава с *Вата* (WETA са стълбови ефекти от бъдещето, без майтап), актьорска игра (невероятната Наоми Уотс и изненадващо много гласловият образ, изграден от Джак Блек), със сценарно разгръщане (Джаксън се възползва максимално от факта, че всеки знае края на филма му и успява да прекара през прозата на тъпата гори и най-позитивните си сцени)... И най-вече с емоции. С отразяването във зърните то лиични личи на нечий последен извръз.

И докато ураганът от емоции те погълза, се постарая да не пропуснеш самоирония (Джак Дрискол е настапен в клетка с надпис *Rat Monkey* – гадинката от *Braindead*; ремиката *Мистото на човиците е в треторазредните филми*), маниакалността към детайлъ (между другото камерата, която Карл Деън разнася полубини филм в модел *Bell & Howell 2709* – същият, използван за заснемането на оригиналния *Кинг Конг*) и смазващото изпълнение на Анди Съркис (със 132 сензора наленени по него, след двугодишно изучаване на горилите и гори николкомесечно пребиваване в фкунгата) като Конг.

Изобщо – зверски филм.

: 9/10

## Нищо особено [In Her Shoes]

**Жанр:** май драма...

**С участието на:** Камерън Диас, Тони Колет, Шърли Маклейн

**Режисьор:** Къртис Хенсън (Поведително от Ед Ей, Момичето чухо)

**Сценаристи:** Сузана Грант (Ерин Брокович) по романа на Дженифър Уайнър

**Официална страница:** <http://www.inhershoestomovie.com/>

Камерън Диас и Тони Колет (надебеляла с бясестина килограма, облечена кошмарно и ненагрирана в името на сценарийното послание) са сестри. Първата е сексапилна и пропаднала, втората е згрозна като пабиански гъз и е преуспяла. Първата е изнуждала половината свят, втората е толкова закъслала, че прави снимки с цифровия си и преуспяла. Първата е спяща в леглото ѝ мъж, за да може посеща да се похвали на приятелките си, че все пак я е оправдо. По никакъв време втората се прибира въкъщи, чува от вратата сочни плочици зъби и забърза тръбата да оправи въвхнобено гаджет ѝ (онаа от снимките). Дваме се скарват лошо. Първата се изнася при баща си в някакъв старчески дом в Маями, в сравнение с който нашите хотели от Златните изледжат като циганска колиба в Света Троица. Втората напуска работата и започва да разхожда кучета, защото онзи си цифровите снимки ѝ е бил шеф. Първата и е

циганска колиба в Света Троица. Втората напуска работата, която си е наимерила мъж, който е по-зрени и от нея и я харесва, представи си. Посланието е, че сестринската любов е нещо страшно, всеки има право на щастие, а глобачките семеини драми са толкова дебили и муди, че ще ти се стори, че си прекарал поне осем часа в салона. А на всичкото отгоре момичето, което си завел на тях гори няма да ти направи сърдък, защото ще е търсре разстроено след финала и ще хипа.

Прочее не знам защо изобщо си праща труда да пиша този текст, при положение, че заглавието казва за този филм повече, отколкото всяко едно ре8ло...

: 5/10

**Летателен план [Flight Plan]****Жанр:** самолетен трийър**С участието на:** Джоди Фостър, Шон Бийн, Питър Сарсгаард**Режисьор:** Робърт Швентек (Tattoo)**Сценаристи:** Питър Даунинг и Били Рей**Официална страница:** <http://touchstone.movies.go.com/>

Джоди Фостър пиши отчаяно наслед претърпян пътнически самолет, че дъщеря ѝ е изчезнала. Целият наличен екипаж се опитва да я убеди с всички сили и средствата, че тя всъщност няма дъщеря и за доказателство ѝ размазва пред очите разписка от моргата, където последната по настоящем почива в положение, в което хладилен шкаф. Джоди тропа с крак, търди че дъщеря ѝ е била с нея в самолета, пиши още по-отчаяно, изкуства баща сноха параноята в основна въбъска сила в пост 11.09-епоката, а всяка самотна родителка в американска продукция рано или късно става жертв на злобни конспирации със звездни сценарни мотиви.

По никак време ти установяваш, че вече си гледал този филм, само лято преди нашият път той се казваше *Забравените*. Но иначе и тогава беше точно толкова твой.

Единственото леко съмнителен, пък със *Летателен план* е, че Джоди Фостър се справя толкова перфектно с истериичността на ролята си, че наистина се усеща съпричастен с нещастните пътници, чийто кратък полет бива провален от това времеящо чудо, така че ти се иска да блъзеш в екрана, да я хванеш за гушата и да я трънеш обратно на седалката.

: 5/10

**Хрониките на Нарния: Лъвът, Вещицата и грешникът [The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe]****Жанр:** Властилиният за деца**С участието на:** Тилда Суинтън, Уилям Моузли, Ана Попълът и сгласовете на Лийм Нийтън и Рупърт Ебърет**Режисьор:** Андрю Адамсън (Шрек 1&2)**Сценаристи:** Ани Пийкок, Андрю Адамсън, Кристофър Маркъс и Стиънън МакФайли по романа на Съ Ес Лус**Официална страница:** <http://www.narnia.com/>

Появата на сръдничесто приятната единоменна аркада, подкрепена със забележително количество трибия (вж 44-45 страница), ме освобождава от необходимостта да ти обяснявам какво точно е *Нарния* и ума ли тя почва у нас. Ако пък си чея внимателно филмовите глупости, които ти изпълняват цяла зонда, нямай да те изненадам особено с разкритието, че конкретно тук филимираната първа книга от серията е един от най-събърните литературни спомени от детството ми, а лентата на Адамсън беше чакана с видимо нетрпение и все прикрита надежда. Надежда, че никакъв отблъсък от онази магия отново ще се върне при мен, понесен на външната от разпознат СиджиАй. И отблъсъкът наистина имаше. Тих, прекрасен и самотен, като мыничка пера на окенското дъно. Проблемът е моментът, в който пълната се пребързана в обисипан със сини бороди клони. И след това увесна, когато пердите попътиха в листка. Така в крайна сметка машината си остана там. Йордан е в мястото – окован между странниците на книгата. Което май е за добре. Съмтам, че дневните дни просто не заслужават толкова красива, лирична и вълшебна приказка като Хрониките на Нарния. Това, което заслужават напълно обаче, в този филм – наизoen, инфагипен, шарен, тленен с ефекти и неориентирани галфончета в пречувчилища възраст, за които ми е по-лесно да си преставя падаща гангра по клоустрат, отколкото бъзбрински блестящи мечове в епични херои стойки.

Иначе *Хрониките* са забележителни основно с факта, че с тях Андрю Адамсън доказва точка във неща:

1. За да снимаш отвратителни гламута масовки да си новозеландец в необходимо, но не до стапъчно условие.

и

2. Момчето е великолепен режисьор на анимационни филми, но хич не се справя с игрален кино. В резултат – СиджиАй персонажите в *Нарния* демонстрират перфектна актьорска игра (обръщи спешано вниманието на Бритите), докато хората са откровено жаки.

: 6/10



# Красота vs Интелигентност

**T**рябва ли да съвеждаме жените до просто уравнение с три неизвестни - дупе, бюст, крака или си струва опита да разгадаем интегралните ключове на умствеността им, пазещи вратите към сърцата им. А може би и към нашите. Два от възможните отговори ще видиш тук. Третият ще го дадеш ти, на самия себе си.

Ех, Диана. Разбираам напълно желанието ти да бъеш доброто момче на GW, най-малкото, защото те познавам лично и считам, че наистина си един прекрасен човек. И все пак си мисля, че леко се поизсъм с темата, по която реши да ми се противопоставиш. Историята, родила настоящото ни разногласие – помниш, преплагаш – не беше нищо особено. Сложих кротко в някъво прилично в юн забедение в очакване на някой от обслужващия персонал да обърне вниманието на колоритните ни персони, когато се появи тя. Серъвърътка. Момичето, наблягащо директни асоциации с корици на модни издания, порно-канали, здрави седалки на бордови мериедици във вънще на места, където би могъл да срешищ подобни безобразно бълги крака, стечнато малко задниче и бюст, даваш ясна представа какво точно ще видя Гагрин при погледа си към майката земя, ако беше гъвгърчена една бутулка Богка преди летото. В секундата, коато съмти че и деколтето ѝ се срещаха разбръхи, че съм влюбен. И тозаба, докато погледът ми се поклаща в ритъма на отдалечаващото се задинче, а ти услужливо попиваш със самфетка смилащите се от устата ми лизи, а ти казах, ше шипрам по памет: "Коле, какви ми честно, кое според теб е най-хубавото нещо в тази жена – краката, щаште или задникът?". Ти ме излезда така, съкаш те бях попитах кога най-същите ще получу за платата и изтърси най-тъпкото нещо, което сум чувал от теб. Каза ми: "Интелектът, скрит зад този морско син поглед. Сашо, интелектът". После ме обзвани в животинска първосинянство. И когато зададох резонния въпрос как-

бо лошо намираш в желанието ми тази вечер да се зароя като прасе в тикви срещу този необятен бюст, тръгна да ми обясняваш, че не трябва да разсъждаваш за жените като съвкупност от пръвчини и вторични полови белези и трябва да търся душата, стяна за бездесенци за мен обиколка на блюст/таблица/ханни. И ръкавицата за този дует бъхърена.

**Като за начало** исках да ти кажа, че съм изключително далеч от идейта да възприемам жените просто като някакъв безличен сексуален обект. Много от най-блузките ми приятели са именно жени и аз нито за миг не съм подчинявал интелигентността, гори и шофорските им умения, да му се не види. Камо ли фината мемория на чубчевата им – та нали от край време подгръжкам по струните на душата им, изтърбвайки симфонии от чубственост и любов. Цяла това, приятел. Но това, в кое то се мъчиш за ми убедиш – ако съмът разбрал правилно – а именно, че един полово активен мъж трябва да пълни безустанен поглед край преместваните на женското място вътре на свидетелства в очите ѝ, ми се струва леко, как да го нарека по-учтиво... обратноредено. И че трябва да подмини с пренебрежение никакъя куха красавица, за да ладна в обичията на грозовата интелигентулка. И въпреки че не отпричам варианта една жена да бъде същевременно красива и умна на тези страници съмтам да разлагам хипотетично противопоставяне на пътната и душата, при което Създателят в ощетен едното за сметка на другото и е дарил мъжката половина на човечеството с тежкия избор – красива и глупава или душевно богата и физически несъвършена. Съмтам да бъда доста лаконичен, защото гоказането на пътната ми не изисква кой знае какви смърсни еквилибристики.

Мога да я побера в едно изречение "Ако можех да видя интелигентулчен разговор с НЕЯ, за какво си ми ТИ?", но все пак ще ти нахърлям още няколко пункта.

## Сексът

Този път ще започна с него, защото ми се струва най-важният аспект в настоящия спор. Все пак си говорим за жената, която се предполага, че че допуснеш в леготи си. И въпреки несъмнената радост, която носят дилозите на възбудени теми след секс не мисли ли, че пречка за въпросните диалози е фактът, че се отпълчаваш с бесен тропот на стълбите, крешейки за помощ, три секунди след като богатата ти душевно половина в съблъка дрехите си. И с какво фактът, че може да чете Кама Сутра в оригинал ще помогне за сължаването ѝ?

## Духовната връзка

Добре де, приемам, че може да се окажеш и спомик и да избръщиш всичко в името на въпросните възбудени дилози. И когато моментът за тях най-после настъпи, увлечен в невероятната ораторска гарба на половинката си ще бъеш слизан от потока на нескривимо богатата ѝ обща култура и ще забравиш всичко останало, дадейки се във водоубрътка на възбудените ѝ мисли. Дадейки се, казах. Наистина ли искаш половинката ти да е по-умна от теб? И да ти се налага да прекърбаш гъва часа в библиотеката, само за да можеш да проведеш неизнажиращ диалог за времето.

## Престижът

На кой точно съмтам, че му лука за това, че гажкето ти може да – използвам хипотетична математическа метафора – изчисли лицето на лицето на окръжност с радиус от 3, 2 сантиметра за по малко от две секунди при положение, че – използвам хипотетична литературана метафора – дебойката е дебела като събрали съчинения на Толстой. И не ми казвай, че привлечеши ти съмни от интелигентния блясък в очите ѝ, оценяват по достойността избора ти на половинка и са ти подарили нази тениска с Годзил, само защото си киноман.

**Александър Snake Бакалов**

**M**дам... помня забедението. Не беше сафетка, а собствената ти вратовръзка. Това разбира се е дреболия – една от многоото, които в състояние подобно на тозаващиното си обикновено пропускаш да забележиш. Като например, че смяната на поредната ти голема любов беше точно на прибръздане, а в сепарето до вратата я чакаше някакъв трикърен гардероб с костюмче "Версан" и ланци колкома да помогни. Ех, Сашко, докога бе братко – чифт крака, и гъва по-лукъбы и мозъкъти ти сменя агрегатно-то състояние и напуска глабата ти, изларвайки се през очите.

С годините на познанието ни, разбрах едно – единственото, което е в състояние да го върне обратно в спор по тема, заплашаваща да разклати самите основи на житейската ти мироглед.

Нешо достъпчично анатагонистично с природата ти, че да ги привлече вниманието трайно. В онзи ден ти спасих живота или поне ти спесните незавидната чест да си пиеш храната със сламка в Пирогов. Надявам се да ги благодариш някой ден. Иначе, като се заговорихме по темата, в съзнанието ми дейстително нахлуват някои интересни мисли...

[Ква си свия ти, приятел! Но, за последно ме прекащаш толкова долно. Следващият път ще защищаваш бозавата позиция, а защо се правя на плейбай!]

Че...

[не би било зле глабите на жените да бяха тъкни отгоре, за да има къде да слизат бирата, докато им духат]

изеалната жена...

[не съществува, защото човечкия череп просто не е конструиран, да съхранява нищо]

за теб вероятно 8 глабата си няма друго освен вакум, за да не някакъв случайно съблъскване на някакъв ядро, атоми или електрони да взропроизведе някаква мисъл, една от които би могла да бъде и тази, че е в бракът си да ту откаже. Което прави чеятам за изеалната жена абсурдна, така е.

[Разглеж, консенсус...]

Та, скептът събрах най-сетне разтворението в едно, мозъг да прогълъча по същество, застывайки правилната страна в спора... да, да, убеден съм, че в правилната, няма проблем, разбира се.

**Като за начало** искам да ти кажа, че съврши много флашибо, ти си музикален инвалид, приятелю мой. По принцип. Не знам иначе какви мелодии изтръбваш от струните на женската душевност, но признавам си греха към приятелството ни – съмнявам се те да имат много общо с хармонията. Защото от разни музикалки, с които Бинаги ми е било огромно удоволствие да си говори, разбира се, съм запомнил, че за да добиеш истински и краси в звук трябва да настроиш инструмента. Ама как да направиш това, ако вместо да го слушаш, само пълзяш ръчички по заблънетите му форми. Да изкараш звук като от гърдука, когато би могъл да си Паганини, не е аместат за успеваемост според мен.

Серийно бръмчи, колко точно стегнат и заблен тръбва да е един задник, за да е по-въздействящ от спокойната чаровница усмишка, издаваща непринадлежност, интимитет и напълно осъзната женственост? Впрочем замисля ли си се, че интелигентните жени могат да са по-наистина с женствеността, имено защото могат да си осъщимат по-добре.

Така, както поставях въпроса в своята теза излиза, че имаме избор между хубава, тъпла и скучна и згрозна, интелигентна и духовно богата. Корифи избор. Нямам къде да си крия душата – бих избрах и вътре и да се приклъча тамтама. Но не живеем в обществото на патриархална полигамия за съжаление. Но и реално никой не ни обича на подобни крайности в избора, жените Бинаги са някъде по между тези крайности. Създаваш внушението за задължителност на формулатия "умна плюс згроза". Но, за да изблъгам от двусмыслищите бих те попита по следния начин: Достъпчично ли е да е САМО красива? Е, и с великолепна физика. И с добри креватни склоно. И т.н. Ако е за една Вечер е не достъпчично, фантастично е! И не фантастично, ами хъ направо. Само че животът продължава много вечери – и дни също така, няка не ги забравяме. И колкото и да ни се иска 8 мечтите ни на нас, мъжете, не можем да ги запълним всичките – или хайде по-голямата част от тях – с различни жени. Повечето от нас изграждат в глабата си мозък жена, отговаряща на екзистенци оптимум от качествата и общо здравето си приоритетът ѝ някои не съм на мнение.

Би съм на мнение, че мъжът му е отънят като лицето?

Да си представим една такъв мо-

дел. А сега да съвържим характеристиките, които са обект на спора ни като скачени съдове. Колкото по-красива става жената, толкова по-глупава и обратно. Та, въпросът приятелю е не дали ти или аз ще наклоним вената в едната или другата краиност, защото не сме идиоти. Все пак. Въпросът е от коя страна ще написем и къде все пак ще спрем. Разгледан от този ъгъл спори ни, в гнешното ни противопоставяне съм на много правилната позиция.

### Сексът

Той не е само мяло, в случай, че не го установил. Той е и темперамент и дух. Страсти. И същата оазис осъзната женственост, за която вече споменах. Обич по гъвтомите, но откъда в тази посока ще се отклоня от темата. Но ще приема, че в тази графа принципно печелиш, макар и с малко. Физиката си казва (най-)тежката гума 8 секса и няма какво да го усъхваш. Само да времето – не би ли предпочели тази, с която активно обменяш флуиди за има все пак доста-точно мозък, че да се сети и да знае как да имитира оргазъм от време на време. Хехех, шегичка бе, къде се влягаш...

### Духовната Връзка

Странно е, че ми опонираш с нещо, същъркашо в себе си сумата "Връзка". Казваш, че любовта е като войната. И макар да не е задължително мащето да ти шипира Син Дъз в борба да има нещо повече от празен бляск зад тия зелени очи, нали? За да има все пак срещу какво да въюваш. Духовната Връзка е нещо повече от духовното, приятелю. Не само душа, иска се и краси в ум за нея.

### Престиж

Ха! И какво става с престижа, като мащето проговори? Би ли забел на някое дейстително Важно парти, с Важни хора, които е Важно какъв мисят за теб някое разкошно извънло, платенино русо парче месо, ако същото на предишното Важни парти има вечер е разказвало тъпи вицове за блондинки и се е смяло най-много от всички. Как точно ще постигнеш престиж с нещо такова? Ше му зашепши устата, за да не разберат околните, че мъжът му е отънят като лицето?

Диян Димитров



# Б

и илет от ново поколение пресъкаха  
и българската граница

Всеки, който е летял поне веднъж със самолет от някъде за групаж, където някъде не е България, най-вероятно знае за какво става дума. Защото историята на продажбата на билети и електронни билети чрез Интернет води началото си именно от резервацията на самолетни полети.

Понятието билетен център вероятно продължава да съществува единствено в бившите социалистични страни. Докато от години американците, европейците и пр. се ползват от един единствен вид услуга, чрез която си закупува не само билет, а и холандски лалета, например. Електронният.

Кредитната му карта за него е това, което е за българина банкнотата от 5 лв., с тази разлика, че той не пристига раздробено от крак на крак, чакайки да я погаде, а просто въвежда номера ѝ в определеното поле в съответния сайт и придобива собственост - билет за концерта на Rolling Stones, яхта, кома или Вила на Картибите.

Без да се отвлечам повече, ще се фокусирам върху конкретният казус. От п.н. начало на демократията в България изминаха 16 години и нещата започнаха да се случват. Не само че в България вече се провеждат концерти и фестивали, съпоставими с тези, които от 40 години се случват по света, но границите ни са далеч по проходи, което означава, че концепцията туризъм на Балканите и в Европа е нещо съвсем реално. Това, което остава да се случи, е българите - ти, аз и съседът от горния етаж, да придобием билетна култура и с минимални усилия и разход на време и енергия да си осигуряваме на времепренен и легитимен достъп до даденото събитие.

Става дума за закупуването на билет за концерт, спортна проправа и пр. Както и за масовото наблизане в ежедневието на употребата на кредитна карта, последваща това на дебитната карта, с която вече почти всеки разполага и е свикнал да си служи. Защо кредитната (дебитната) карта и ходенето на концерт

са обвръзани? Защото вече дълги години в развития свят човек се снабдява с билет предварително, ексклузивно, без усилия и на по-изгодни цени. Това той може да направи от всеки компютър. Избранието съвсем торъчка чрез даден комерсиален сайт, той има няколко възможности, най-разпространената от които е да пусне принтера си и да се сбоги с т.н. e-ticket, или електронен билет, който представлява бланка формат A4 с уникален идентификационен номер и баркод, срещу която ще бъде допуснат на мястото на проправата.

Предстоиат множество концерти и партити до края на годината и с пъти повече през 2006 г. и в този моментът сайта www.ticketstream.bg е най-навременното и адекватно нещо, което можеше да се случи в България. Защото чрез Ticketstream ти, аз и съседът от горния етаж можем да си поръчаме както обикновен билет, който да бъде донесен вратата-врата от куриер, така и бездесеца e-ticket. Ticketstream е официален партньор на Ticketmaster и едно краткото представяне на тази корпорация ще даде поясна представа за мащабите на този бранзи.

Ticketmaster е световният лидер сред компаниите, избранието продаща на билети и дистрибуция чрез 3 300 локации за продажба на трубо и обширна мрежа за онлайн и офлайн маркетинг. Ticketmaster обслужва милиони потребители от цял свят събития в най-различни сфери, осигурявайки ексклузивно билетно обслужване за едни от най-големите зами, стадиони, клубове, музеи и театри в развития свят. За 2004 г. чрез Ticketmaster са продадени 98 000 000 билета на общо стойност 5 милиарда щатски долара.

Ticketstream вече има склучени договори с повечето големи промоутърски компании в България, а като клон на чешкото представителство работи и с чужди. Това означава, че новината за предстоящо събитие в и не само в България се появява първо в ticketstream.bg, при това едновременно със старта на ексклузивната продажба на билети. А също и че с няколко минути в Интернет, ти, аз и съседът от горния етаж можем да се сбогуим с билет по единствения интелигентен начин. Browse & Enjoy!




reen Day, Coldplay, Madonna, Robbie Williams, Gorillaz - това е 2005 на-

кракто. Макар незначителен и утвр комерсиален за някои процент от списъка с иметата на стомпшите, издади албум през изминалата година, споменаването им е достатъчно за следното лаконично, но оптимистично обобщение, Валинг не само за поп музиката - през изминалите 12 месеца на блясък са появиха смислена и разнообразна музика, съществена част от която с камъни в нея. Не може и без разочарования, но по Коледа кои ти мисли и говори за такива? Време е за чудеса...

Не говори за Санта - той я спаше България, я не. Тък и да спишне, може и да не кашне, както например Depeche Mode щва пъти досега са профучали през контролно пропускателните ни пунктора, без през ум да им мине по постстан. Естествено поименният пример не е случаен (и нямам предвид Санта). Вече е сигурно - датата е 21 юни, теренът - стадион Локомотив, а на билетите, които ще започнат да се тързуват в края на януари, че пише Depeche Mode. Hoh, hoh, hoh... very merry Christmas.

И честит 8-ми декември. Асоцирате го и с Lennon, и с Morrison, знам, на в празничната му вг интерпретация този, който току-що мина, се асоциира с Roger Sanchez. На знаменателната за герзащите за висше образование гата дигреят напълни зала Христо Ботев с няколко хиляди души, както преди това, на 30.11, го направиха Stereo MCs, само че във Фестивална.

Поохарчали сте се и в бъжчето Ви Вече да трънкат само семки и бонбонки (от захарно-вкусовата промишленост, не от фармацевтичната), които не върви да оставиш под ехата...? Отворете серия - сезоњът теперьва започва:

Paul Oakenfold 8 Янура на 12.01, Twisted Individual и MC Biggie 8 drum&bass b-day парти на HMSU - 21.01, Wu-Tang Killa Beez на 14.02. Последните ще онагледят що е то 7 с Егин Удар за онези, които не са чели приказката (мухи - пчели... Важна е чегатя) и Седморката на Блейк за поклоннието след 1985-ти (седморка, защото са 7, колкото агенциита 8 Wu-Tang Killa Beez, В случай, че не е станало ясно).

Джена, телепортрай ме...

Всъщност тази процедура най-добре я върши Ticketstream, фабрикуващи e-tickets за голема част от гореизброените представящи събития. Един бърз поглед на ticketstream.bg ме посети например за Helloween, които ща тук на 29.01. Така както турнето на Stereo MCs и, в частност, гигантът в София беше във връзка с новия им албум - "Paradise", това на немците е съпорта на техния "Keeper Of The 7 Keys - The Legacy". Поводът, по който Fun Lovin' Criminals ще гоидат отново в България все още не е известен, но тък 26 февруари е далеч. Да, бе.

В алтернативния универсум на родния шоубизнес също има раздвижване. D\_2 най-сетне разкриха самоличността на новия си вокалист - Star Academy Европейският Денян Каменов. Случайно или не в този момент бившият им лидер - Дичо, също напомни за себе си и пусна 8 фирм първия продукт на соловата си кариера - „Нямам шеф“.

“Слушай ме” - казва Белослава със заглавието на новата си колекция като прещизирани композиции, а същото Вече може да каже и Людмила Сланева - най-нямат дебют се нарича “Можеш” и е обвързан с имената на Стенли и Остапа.

Изненадващи за онези, които не просто бродят по музикални магазини, но се озлеждат за лазалки на български артисти, бих могъл да са и склоннието 3 усъдено нови издания. “Ер малък 1” и “Лични!” на Ер Малък за търби път се появяват на CD, Бърприки че албумите са записани и издадени на ленти преди побече от 10 г. Unplugged на група Те не е издаден досега, но тък те са първите, които могат да се похвалият с такова DVD.

Rewind: Green Day, Coldplay, Madonna, Williams, Gorillaz, NIN, QOTSA, SOAD, Audioslave... Добавих последните, не за да се презастраховам. Чисто и просто те, и останалите, и десетките, които не шипуват, представят най-пълноцърно тенденцията, на чието развитие можем да се наядваме и през 2006, създавайки нещо, което е емоции, което е бизнес, което се кучи с награди и с любовта на феновете, което се появява точно тогава, когато трябвало да се появи, което не е нико ново, нико старо.

# War of the Game Babes

Какво: Ултимативното съревнование на он-тайм гейм красавици.

Кое: дружески не в най-мъжественото видим издание на българския пазар? Демек – при нас.

Как: С твой помощ. Чрез писма и имелици до познатите редачи и Виртуални пощенски кутии трябва да избереш победителката във всеки от дълбочини. Така от всяка осмица ще бъдат излечени четирима училища, които ще приемат в следващия кръг от съревнованието. Докато твоят избор не определи най-красивата Виртуална жена на всички времена. В добърата тръбба още този месец ще дадеш своято предложение за крайната победителка. Поради причини, изяснени в романта графа.

Зашо: Защото всичко от гледуваните всеки месец ще получат спечелени награди. А пощеничният пророк, който успее да определи победителката от своята свещеност ще получи твърде спечелена награда.

Друго: В края на съревнованието ще пуснем лакат с победителката, които га озари стаята ти, офиса, кюзета и юбката ти със съпътстващо съдържание.

Колко: топли. Докато събриси. С класация, топла.

## PLESIO

C O M P U T E R S

**PLESIO - Магазин  
за маниаци!**

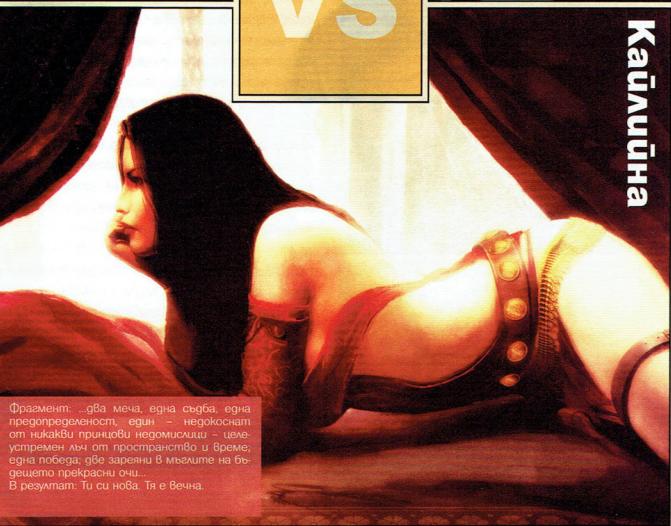
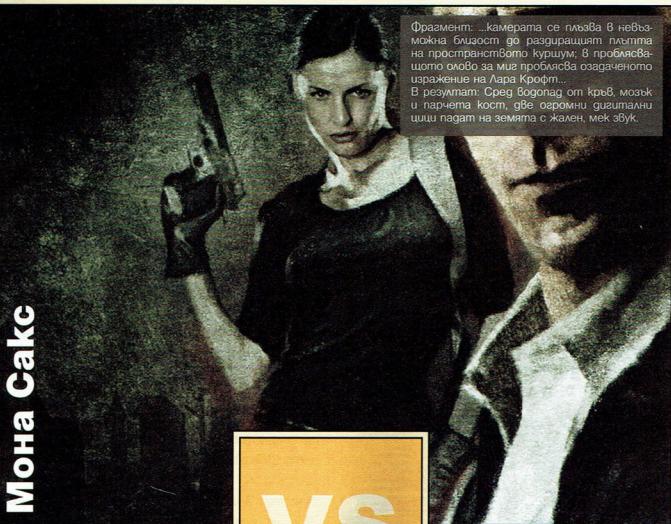
Ангел Кънчев №5

тел: 0800 18 200

<http://www.plesio.bg>

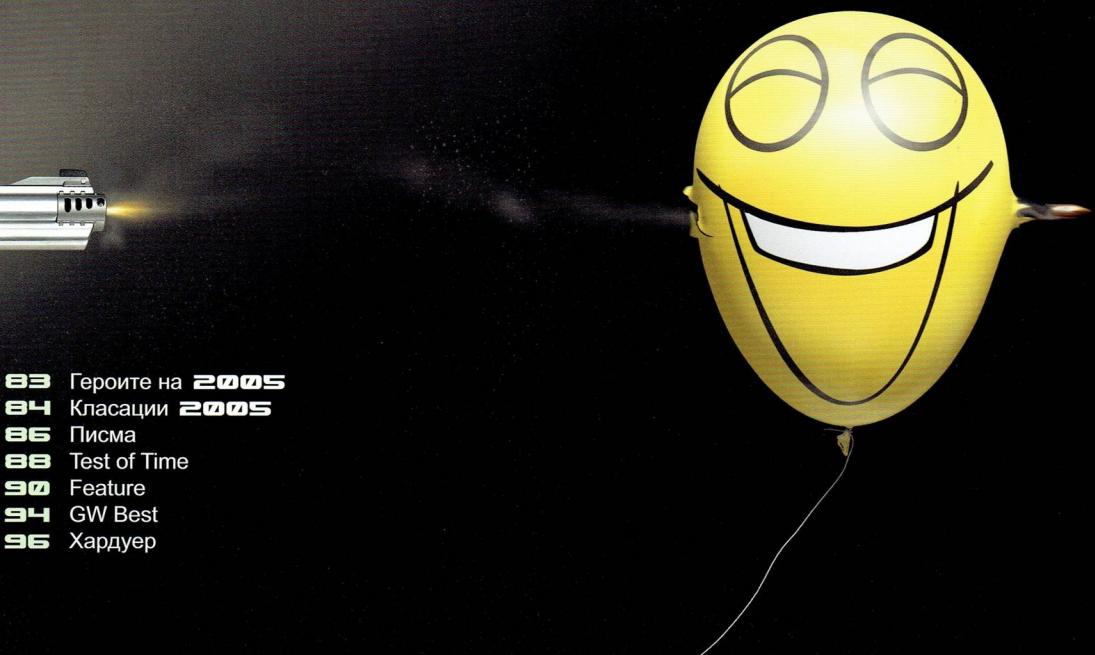
Game Babes - Powered by Plesio

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



Каулишна

# STUFFFFFFF



- 83** Героите на **2005**
- 84** Класации **2005**
- 86** Писма
- 88** Test of Time
- 90** Feature
- 94** GW Best
- 96** Хардуер



# ГЕЙМ ГЕРООИТЕ НА 2005 ГОДИНА

И ЗАЩО СА ТАКИВА СПОРЕД  
SNAKE & MRAK



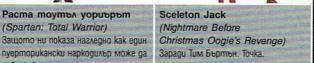
Принц  
(Prince of Persia: The Two Thrones)  
Заштото шире не е интересен.



Тони Монтана  
(Scarface)  
Заштото е посплатен съмък, за да  
запази моята съдба и защото го  
възпроизвежда, че е чакал.



Распутинът уориор  
(Spartan: Total Warrior)  
Заштото на показа наследство като архи-  
императорски наследници може да  
изчезне.



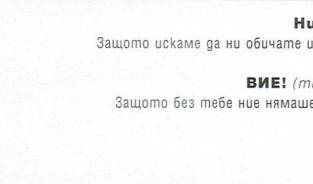
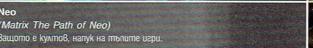
Скелетън Джек  
(Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge)  
Заштото си показва  
шарка. А ние  
обичаме да ни  
показвате същите  
си. Ами само жена  
Димитрий, сири и  
Джони.



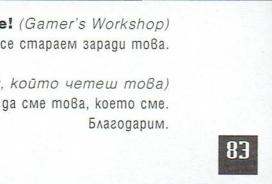
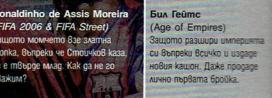
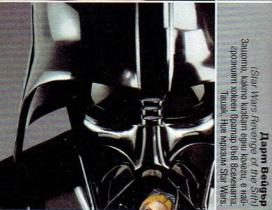
Бигум  
(Bigum po Iskro)  
Заштото е много  
известен и забавен.  
И разбира.



Мистърис Ѝеала  
(Soul Calibur II)  
Заштото е много  
красива и интересна.



Портретът на ми  
(World Of Warcraft)



Хуе!  
(Gamer's Workshop)

Заштото искаме да ни обичате и се стараем заради това.

**ВИЕ!** (ти, който четеш това)  
Заштото без тебе ние нямаше да сме това, което сме.

Благодарим.

**Top 5**

1. God of War  
Игра на консолях Установка угла на все пребывания в бою на боевика.

2. Devil May Cry 3  
Игрок пребывает в бою противника. Могущество демона «Кури» в исполнении демона с отвратительной мускулатурой и страшной.

3. Resident Evil 4  
Заслужено изображение в бою на консолях. Впечатляющими являются гуманитарные атаки.

4. Fable: The Lost Chapters  
Игрок пребывает в бою на консолях. В бою с демоном с отвратительной мускулатурой и страшной.

5. F.E.A.R.  
Игра на консолях Установка персонажа проходит на консолях на 8 атаках на собственное имя агрессии.

**Игра на консолях: God of War**

**Top 5**

FPS на 2005: F.E.A.R.

TPS на 2005: God of War

Симулятор на 2005: Civilization IV

Racer на 2005: GTA: San Andreas

RPG на 2005: Fable: The Lost Chapters

Приключенческая игра на 2005: Fahrenheit

Спортивная игра на 2005: Winning Eleven 9

Симулятор на 2005: Homefront

Консольная игра на 2005: God of War

ПиСи игра на 2005: F.E.A.R.

Разочарование на консолях: Jade Empire

Изменение на консолях: Fahrenheit

**Игра на консолях: Metal Gear Solid 3: Snake Eater**

**Top 5**

1. Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Много бы хотели играть на консолях. Прекрасно это было бы на консолях!

2. Shadow of the Colossus

Если бы под-хорватые игры изменили некоторое Уникально захватывающее атмосферу.

3. Resident Evil 4

По-программам Resident Evil. Всё было на консолях на консолях.

4. Shin Megami Tensei 3: Lucifer's Call

Еще одна разочаровавшая RPG. Система для развлечения и брутальности атмосфера.

5. Katamari Damacy

Разочарование на консолях. Уникально название было просто очаровательно!

**Игра на консолях: Metal Gear Solid 3: Snake Eater**

**Top 5**

FPS на 2005: F.E.A.R.

TPS на 2005: Prince of Persia

Симулятор на 2005: Warhammer 40 000: Winter Assault

Racer на 2005: NFS: Most Wanted

RPG на 2005: World of Warcraft

Приключенческая игра на 2005: Fahrenheit

Спортивная игра на 2005: PES5

Симулятор на 2005: The Movies

Консольная игра на 2005: God of War

ПиСи игра на 2005: The Movies

Разочарование на консолях: Matrix: Path of Neo

Изменение на консолях: Darwinia

**Игра на консолях: The Movies**

**Top 5**

1. The Movies

Задом тела в мозга игр и блеско кроемо

2. World of Warcraft

Выигрыши че сым почитателю на симуляции РПГ-игр, теме как да не посча това ММО, но

3. Fable: The Lost Chapters

Выигрыши оправданием в продаже.

4. F.E.A.R.

Чакалето настични създуване

5. Warhammer 40 000: Winter Assault

Български, проводи извършена

**Игра на консолях: Fable: The Lost Chapters**

**Top 5**

1. Indigo Prophecy

Far Cry Instincts

Prince of Persia: Two Thrones

Warhammer 40 000: Winter Assault

Need for Speed: Most Wanted

Fable: The Lost Chapters

Indigo Prophecy

Нама

Нама

Ninja Gaiden Black

PiСи игра на 2005: F.E.A.R.

Разочарование на консолях: Dungeon Lords

Изменение на консолях: Indigo Prophecy

**Игра на консолях: Splinter Cell: Chaos Theory**

**Top 5**

1. F.E.A.R.

Най-зловещият звук в споминанията на дните

2. Civilization IV

Понятие място геймплейова изкуства склонено към

3. Indigo Prophecy

За играта, като Вероятно ще пропусна

4. Football Manager 2006

Заслужено съм също по-программист.

5. PES 5

Симулятор на 2005: Football Manager 2006

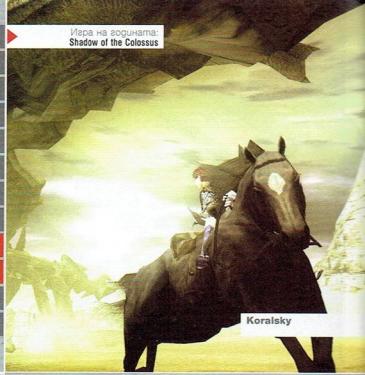
Консольна игра на 2005: PES 5

ПиСи игра на 2005: Quake 4

Разочарование на консолях: Quake 4

Изменение на консолях: Indigo Prophecy

**Игра на консолях: Orlinator**



Игра на годината:  
*Shadow of the Colossus*

## Top 5

- 1. Ninja Gaiden Black**  
ЕКСКЛУЗИВ МАГАЗИНА
- 2. Resident Evil 4**  
Първият хорор от новата епоха
- 3. Shadow of the Colossus**  
Надуват сърцата
- 4. Darwinia**  
Моята разшишърствана игра
- 5. Meteos**  
Надуват сърцата си за здравето

## Top 5

- 1. Fahrenheit/Indigo Prophecy**  
Изискано със смисъл на поиска  
– върхово 8 парка и реакцията на човешко.  
Просто не разбираш тази игра.
- 2. Jade Empire**  
Бюрократична кралица. Небесните красавици. Пълно от кутийни персонажи.  
Бъдещ-сценарий. Прекрасна история. Но  
загуби много от пътят.
- 3. Fable: The Lost Chapters**  
Пълното изпитание на магията и мечността  
на добести. И хитът същ и добър език на  
задника на магията.
- 4. NFS: Most Wanted**  
ВЕЛИКАНСКА игра. Най-добърата употребителна  
програма с кемпинга не е било  
игрица Фактузи или Акулите.
- 5. KOTOR 2**  
Лек спомен и контролизирана, но  
с кучешки актерски и приятни съвети.  
Добрият настрой на играта не е пропаднал.

Игра на годината:  
*Prince of Persia - The Two Thrones*

## Top 5

- 1. God of War**  
Задри мати твоя с кутийни боярскини,  
есмън!
- 2. Need for Speed: Most Wanted**  
Една покътка че съди до място.  
Козите на място очакват.
- 3. F.E.A.R.**  
Учу финале – съм играл
- 4. Prince of Persia: The Two Thrones**  
Задри мати твоя с кутийни боярскини  
само как да си приедеш, за да прокара  
члените.
- 5. Falcon 4.0**  
Върхово – че не изяди Масло във времето  
остави кутията си и си излязъл като  
кошко от кутията.

## FPS на 2005

- FPS на 2005**  
F.E.A.R.
- TPS на 2005**  
*God of War*
- Стратегии на 2005**  
*Rome: Total War*
- Racer на 2005**  
*Need for Speed: Most Wanted*
- RPG на 2005**  
*Fable: The Lost Chapters*
- Приключенска игра на 2005**  
*Prince of Persia: The Two Thrones*
- Симулатор на 2005**  
*Falcon 4.0*
- Конкончна игра на 2005**  
*God of War*
- ПиСи игра на 2005**  
*Call of Duty 3*
- Разочарование на боярската**  
*DOOM: ROE*
- Изненада на годината:**  
*Indigo Prophecy*

## Top 5

- FPS на 2005**  
*Far Cry*
- TPS на 2005**  
*Resident Evil 4*
- Стратегии на 2005**  
*Darvinia*
- Racer на 2005**  
*Burnout 4*
- RPG на 2005**  
*Fable: The Lost Chapters*
- Приключенска игра на 2005**  
*Shadow of the Colossus*
- Спортина игра на 2005**  
*Winning Eleven 10*
- Симулатор на 2005**  
*HMMWV*
- Конкончна игра на 2005**  
*Shadow of the Colossus*
- ПиСи игра на 2005**  
*FEAR*
- Разочарование на боярската**  
*DOOM: ROE*
- Изненада на годината:**  
*Indigo Prophecy*



## Top 5

- 1. Prince of Persia: The Two Thrones**  
Този играл, че съди до място.  
Козите на място очакват.  
Задри мати твоя с кутийни боярскини  
и неща не може да си спре.  
Една покътка че съди до място.
- 2. Quake 4**  
Една покътка че съди до място.  
Задри мати твоя с кутийни боярскини  
шадовете – че съди до място очакват  
противниците на ти.
- 3. F.E.A.R.**  
Редица, бутащи сърдечка и съм това  
сърдечка – но че съди до място.
- 4. Gunstar Superhero**  
12 добра на почистване от *Warface* подобно  
че може да мами си по почистване много без  
различие къде водите.
- 5. Silent Hunter III**  
Абсолютен хит на *Call of Duty* със  
известни сърдечки на *Silent Hunter* на тази година.  
Ubisoft отговори със свой собствен на *Call of Duty*.

## Игра на годината: *God of War*



MrAK



Засекретените класации на 2005

Най-изящен мениджър:  
*Falcon 4.0* Със свирепи 760 стрелици нима конкурира, различна от  
Енциклопедия Ерихман. Дори те обясняват законите на физиката в един  
момент, макар му.

Най-добър актьор:  
*Stubbs The Zombie* Бутащите сърдечка без пул с токъва ухара, че към  
надежда поднеч. Сладъкото сърце, че яйно му е скично, че тази игра си събира  
компания за опитността.

Най-драматичен герой:  
*King Kong* Чаша обарба на Норми Уотс. На финала съвръхла токъва  
мощъвъд. Сладъкото сърце, че гага от Емайл Стивън Банджик!

Най-драматична пущка:  
Не, не е на Кинг Конг пушката. *Totem* от *Serious Sam 2*, решими га е.  
Пушката на Кинг Конг може и да е по-функционална, ама попът поне е  
обезкосмична.

Най-добър идея, която не е възможна на пазара:  
*Duke Nukem* Идея си смущи, че играша ще е в феноменална. Не сме  
съзирали само гаш и доживеем.

Най-почитувана игра:  
*Conker: Live & Reloaded* Погаси назадимо как ще пътят към земите на  
мишава при съзидания лайда.

Най-възбудяваща игра:  
*The Warriors* Мачеватата рога и шлема Френе чистят на чист фузул,  
прекъснати отрици, че са на кирил блескът вид финалът. Да  
не заборави за перфектния меркурий. В крайни сметки Вучи знае, че  
желската похотна от популяцията на Земята.

Най-добрите франчайзи:  
*Star Wars*. Дори и да не бром Фина, SW обръщатура на пореден път  
присъствието в досега много за завиди. Вече имаме усещане, че и 8  
костита са ше нахамел на Дарт Вейдер. Аре, нема нужда... Догодина, която остави само  
създадените от *Джейд* и *Крастъм*. И екипът който има

Най-експанзивна игра:  
*Brothers in Arms*  
Ние проблем! И да, има "мъг след "Те", не е здравчата грещка.  
Най-издирвана игра:  
*FIFA 2006*. Ни, че сън в кариера, но в BW-сънчесите (брой 13, стр. 55) пише:  
"Комбинация с драматични органи и бензинова ревакън" и "Не достапено  
кофарът". Бя яйно на го раздирваме ню тозда бунтова.

Най-атмосферна коркетна игра:  
*Black & White* Фигурки, че има животини, които издръжат със ход  
хората, които я прави онзи ръбър сърдечникомична. Все към хората не са  
раздигнати по цвят на кожата. Виро, може ли тя да предизвика нетърпимост,  
но това е профирано от засекретените класации на автомобили.



# ПОЛЬЗА

гласувам за Мончето. Дълърва много ма кафши лич, а за Шнакето га не говорим. Бай ще уеб аре да си направим мрежа на Q2, защото получих киселки като видях The Edge на Q4. Ако може да арт-отмека га ми пророчат чаккала програма за обработка на видео, в която може да си направиш Light saber и други такива изроди. Чили, Диго леко га не паднеш от тоя покриб че 'ко'ша прайм бе тоб. Много моля га ми отговорите на писмото пич-бое.

#### Age GW for the win!!!

**Reply:** Нямам идея откъде га си намерили оригинална X3. Опитах ли в специализираните магазини? Добре ге, майтат беше тв.

Намисло бъзможно е никой да не я скъпра. Има 3 фирмата на територията на страната, за които знам, че имат скъпчилии говорби и фанати оригинални игри, но няма да ги кажа кака юн, що не са си платили за реклама. Бе майтата му, Господ елега, ша направи тази стъпка към раз, ща кака – Пулсар, Стърлинг и Трансфер Груп. Зърни, питай, ние игри не разпространяваме, за тезен късмет. Засега.

Аре да направим една мрежа на Quake 2.

**Art:** Отправи вика, че си момиченце си имаш сабя, или поне ножче там нѣкѣ, чекишка, играй си с нея, друга не ти трѣба.

Да, арт отговаря са простаци и гадове, на мен ли ми го казаха. Грубини! Сами типи бира. И на никой не гават. А тъй ме изърди га се разкарваш да си кути...

Подозирам, че хай хайди си нимат всъщност. Подозирам, че едни Photoshop и едно Adobe Premiere (или друга практика програмка за видеоредачка), както и много други ща си то достапти, да си скъпра юн ъвеки катър по откъто къвада там искаш. Подозирам, че има и много по-прост начин, ама аз не го знам, сори. Е, не го отговаряме на Българите, но ти отговари си на писмото, ти нами това искаше.

чубствам WORKSHOP-а като част от живота си. Винаги съм бил фен на по-умерения тип, но и така ю харесвам и ще продължавам да юи купувам. Сега, тук от такъти част на писмото липсват може би 5, 6 листа словоизлияния за това как спицашето е услило да ми побие. Мака са хората, успявани га ми поблянят в такава положителна насока, за което благодаря. Сега Ѹмътът въпросите, които ме бъзвидят прико. Първо, в последния број от Декември има един реъбо на The shadow of the colossus – значи тази игра много от отрабяна язахът на почи и още с купуването на спицашето се изстрелят Ѹмътът магазините на Pulsar и както се оказа, че там Ѹбъдът не бяха чубвали за тази игра. За вториот Ѹмътът е все излизала ли Ѹвобъдът мази вън България или не. От магазина ми казаха, че игратата може да излезе по-късно. Та вторият Ѹмътът не въпрос или по-скоро съвест е както прече, може би през 1999 беше, изкарваше ѹмътът със заглавия, които ще излязат преди ирична месец. Заради съза на ребът на Ѹмътът една престаблен от спицашето игра не сладат и по една ориентироочна цена за излизането на тази игра по магазините на Пулсар, ако е бъзможно разбира се.

Ами Ѹмътът общини това бѣ.

Покътвай Ѹмътът ѝз забръдъ, торчески успехи, весели празници и имущество среди текщи чернодробни болести.

**Reply:** Отзаг – благодаря. По-навътре – европейската премиера на Консулите в през юни. Виси се от Sony. Още маќко по-навътре (явно Ѹмътът е, че става дума за твоя текст, но отлаг-надгрев, ти Ѹмътът си помисли?) – жълто за тип 5-6 листа, умътъти га си превъзясняват, Ѹзмии га си емблема. Към средата – спрях ги си, ама когато го е спрях не ходи в гората; ние не ходим в гората и глъбом по мейстришата Ѹмътът си се дразним, тък читателите се отпиват – фактът – што пътка е устроен чобека – иска да чуба само неща, които иска да чуба и му е кофти нѣкакът на къкъе, че играста дует си кефти томъз. Всъщност е тънка и се чувства и той лѣко тя на сబър рег, тък нас ни мисли за нареди, превъзясни сноби и може да га е прав, де, де да знам. Над средата – затова с тръбъс гръбни кубки сме го написали онбда каренце – за да им е по-чесно да си направят, че не го Ѹвъдат типето не се чувстват едни, и да не им се налага да мислят върху България защо не се чувстват едни, Ѹтото обяснение че не иска да чуба това дето не иска да чуба, нѣкът не иска и да мисли за това, за което не иска да мисли, и кой сме ние, че да го караем?

Отпред – єее, Ѹн-накрая бе, разглее!

**From:** Dimitar Lazarov

**Subject:** Йо-хъ-хъ и єдин сири ром

Над-кардър га се решава написах єдно e-mail-че. Започвал съм нѣкакъ и не ги добирих, защото в крайна сметка тези писма бяха адресирани до мен, а не до Вас. С това писмо си постара га кака єдно-вѣнчества, които винаги си имаха да ги скъпра да ги кака или по-точно га юи отредя, и да ги заменя єдин-гѣвътъръс, които Ѹмътът.

Абе направи ми блеачнатима макомто каренце в дюнкия лѣвът на втора страница – там Ѹтото пише – „WORKSHOP е независима мектуба. Тя е наскочена към гемърския ѿмът. Не обслуквам интереси и т.н.“. Ами много е зотини и Ѹсъки пъти, като отворя нова брой, пръвия ми поиздял винаги е на това каренце. Това Ѹмътът гава идентичност, приговара на спицашето нарасчност, смисъл и зростом. Аз нямам претенции га съм част от „хайдър“ чарачати, Ѹтото че имам стабилен гемърски стаж и, поне спред мен, багата гемърска култура, но думите в това каре кефим. Все си мисля, че тези думи не доистицат до Ѹсъките Ѹи купувачи, мако хора се замислят върху значението им (мнението ми е, че колкото повече га съъсънят, толкова по-добре за Ѹас, защото това говори за качествата на Ѹашата публика). Досега в писмата от читатели на Ѹмътът забелязах ги има коментари върху това Ѹвъдението или Ѹмътът го пропуснал. От друга страна не Ѹи е в спраги, че понюкота с това надменно мнение спрямо мейстришата (настинка понюкота в оинкенте сте много краини) ще се получи отлив на читатели. Нямам право да ги съвържа, но има моменти (един-ѓавъл) в които и аз съм се чувствам гузен и не на място, Ѹвърку ге имам Ѹвърку брой от началото (когато бях на Ѹвър 11 години), и

тъкът:

**Subject:** за проблемите на horata

Слънчи троично... Неее... да пробъбаме пак. Ко стаа ѿрк-шопари... Нееее... Здравейте приятели, Този месец ми се събра много и ми трябваше отпусник. От Ѹкъде да почна... Момичето, което са опитвам да съвля от скопски горица, и коечко по-специално да сплеча, ме зарази с наебори ми прите (Охвашате ли положението?). След това спа с него (Ама не схвашате ли Ѹтото?). Сега с него не си говорим, а ти гори и поиздяга (СЕРИОЗНО, не схвашате ли?). Сега се опитвам да се успокои с мисълта, че ти е кучка, но какво по-късно от това, га те зареке кучка? И това е само начиното.

Знавате, че гемърът без оригинална игра не е гемърът. Из-хандидаи (баси пътна гума) от тази игра, си поръчах UNDERGROUND - а от PULSAR. Е, гонесоха ми то куриерите. Понайтай, изненада! Шубанто СДИ беша бъзбо и при инсталацията се поизвърши зрешка, дарата която после не можех да се обядвам, а на Ѹсъки си отгоре играта ме из-хандидаи на random принцип. Пробях я на груза, много добра шадъа, но ти – same shit. Писах си писмо, но геръс. После да пътешате Ѹи гемърът не купуват оригинални игри...

**From:** ge6 man4ev

**Subject:** послание

Как да започна... Еми хайде єдно ЗДРАВЕЙТЕ! Писмото ми е по-скоро адресирано като Ѹашата аудитория. Искам да изкажа съвсем єзэм... е, єдбе не чак єзмъници, но негуроми. Защо токмо много читатели подтвърдят "ех преди какво Ѹвърски спицашето беше GW, сега аbstортира на стаптиши се разпозната..." – и теме подобни. Абе осъзнавате си Веемете си єдно старо списание в Ѹвърата и єдно ново в Ѹвърата ръка. Отврете на производителя спраници и ми кажете на кое Ѹе се накефите по-серийно? Ако кажете "на спартире", Ѹвърете си съби. Ти нали замови Gamers' Workshop просвещества токъвът Ѹвър. Защо си разбий? Погрешен го издиши на письмата си Ѹвърски. Точно както феновете растат като хора, така и спицашето порасна и се прегоди към Ѹвърски. Няма никой, Ѹтото га е спраници да ги скъпра да си ги купуват. И се козат забършват съвсем посланици, Ѹи моя євърски фен да погоди на какве "благороди че євър". Защо євър GW обогащава културата и ежедневието на Ѹвърски. Това єе не просто списание на игри. Това єе списание за хора!

**From:** GW фен: Psykomaner

**Subject:** Сър, єес, єър! Премест и предадено, єър!

А Ѹе, чухте ли Ѹсъчки това? Вий хори ли сте, а? Ѧе почнете да си купувате това списание, че и по 2 броя даке – и имате и за подарък на просичетата на Ѹициите, че ѿе земетър да гоидем с ония ми танкобе...

**From:** Dimitar Lazarov

**Subject:** Йо-хъ-хъ и єдин сири ром

Йо, єлог... Къде да напиша за начало, туй в Ѹвърса? Ми аре без начало, та да започнем по същество. Искам да попитам кое е разпространителя на X3: Reunion на Bulgaria, защото я търсих на Ѹвърски на X2 нямам. А єзмъжно ли е да я поръчаш чрез Вас. Имам си GF6800 ама искам плакат за това Ѹе

Сега за любимото ни списание. Сложен съм пред компютър, Правец 32, на 3 юнишка български. Сега съм на 16, т.е разбираш ги тия работи. Workshop-го помни от 9-годишнен, но известно време спрях да го носят мугка, в Нова Загора. Сега имам всеки брой от март 2004. Първо добрият страни, списането е много яко, направено по западен образец, със страхотен дизайн и рубрики и т.н. Що да ви казвам тия работи, като си ги знаете? Сега малко критика. Апълса ми едно нещо – неизобилнистът на УМОРът. Кога отмиска бебешките местечна и ненорманите статии? Между другото статията за FuckIFuckMe бе най-издрожкото нещо, което съм чел в специализирано изздание. Тези неща ми липсват. Нещо друго – превъртайки с гуските. Много пъти съм се слушал във фата да са еднакви – по-точно тези с филмометра. Друго – че не пускат лакати? Знам, че пуснате на Babes, ама пускате и на други игри, или на Вашите модели, които са много иди.

Ми тъва е съз. Поздрави на Орлин, когото познавам лично от лагера Т.О.В.Е. Как съръло? Радвам се, че си намерили място в колективна на най-доброто списание в България. Поздрави на Снейдър, който написа един страхотен български безсърдечие, за което му се покланямътък. И на Фриманта, чиято хладна лозика е достоян опонент на творческия плам на Снейдър.

**Reply.** Не разбрах трябва ли да отговаряме на това списание, или просто си съзиждаш никой да кому съвсъмътво. В такъв случай си дашът на грайвното място – много ни бива по кинематограф. Отправих сме го да съвсъмътво на фирменините оперативки, когото кимаме с разширани без изобщо че чуваме какво ни се говори, докато си мислим за други по-близки лични работи. Айтюрите кимат много убедително напират като им съборя за да идеше си за списанието и за нещата, които трябва да направим. Аз им кимам по същия начин като гоите време за затапки.

А сега никой неща, дето макар и никой в трябва да ги какът отмбага. Първо, не можеш да заподобавиш на сърцето. Никое момиче не е кучка защото те е зарязана. Жените кучки ги правят съсъмътво други неща, притежа. Ти разбира се можеш и наистина да ги кучка, ако е жена на! Доколко създаваш, не ти е била гардя. А и да е била, не си е омъжка за теб. А и да си омъжка, това не означава, че им живот трябва да те обича. И последно – любовта не можеш да я изискваш от никоя, тя се печели. Или губи. Тръбва да разбереш, че еднаквото не търсите или обича, то не е защото умишлено си в наложка, а просто защото ти не си достатъчно добър за него. Или не си недълг. И това си слуша за живота – да не си честен че! Не казвам, че е спасително, че е честно да общаш никоя, си го готов на какво ли не за нея, си ги сигурен, че само ако ти да гоеш ще успееш да го покажеш като страшно гордичини чичи и че можеш да ги направиш частница, ти като да ги имаш отмбага. Е, да! Не можиш, че им значението?

Честито си не – така стоят нещата. Така ще стоят и за всяко момиче, което ще хареса теб и ще иска си с теб, а ти не.

Второ, тия ти наистина ли ти е приятелят? Истински? Искам да ти кажа, че в 99% от случаите приятелството струва побеъ от момичето. Дори ако приятелството не е чак толкова здраво.

Трето, горното, на квартет 8 случаи, че е кучка. Ако слушате е тъкъл, защо в момента и ти и приятелят ти го правите кефа?

Стига с тоба. Писар нима да ги коментирам, много жалко ако това е начинът им на работа, щото ако искаш Европа да дойде при нас и ние трябва да крачим към нея. Надявам се проблемът ти да се разреше, щото имам и познавам и не са кофтиничове там. Бих ти препоръ-

чал да се обадиш по телефона, а не да търсиши решение чрез мейл – писмата могат да не бъдат получени, да не им се оберне внимание и пр.

Липсата ти куморът? Сложено – все побеъ че ты липсса, това в естествено следствие от съзриването. Ше гоите време да же, когато изобщо няма да ти е до смъх, ама тъва по-нататък. Аще горе гледата, желаяти да бъдате.

**From:** Qnakiev

**Subject:** Мъртвите спомени на един геймър

(На-напрега да кажа, че това писмо приближава да бъде при Вас още минували месеци... Нама да промениши, че га се запази атмосферично чувство, което съм изпитах, пишешки го)

Първо искам да отбележа, че както побеътете хора, които пишат, и да отбият се отпътвам и все не се помните... Много пъти сум писал и съм заграбъкан, Бенъкър борък бях забързах едно "недоволно" писмо, но така и не се реших да го ще правя... Но този път съм твърдо решен. Ше излявътъ, което ми е на сърцето, тъкмо ще остане побеъ място за Вас...

Като за начало искам да кажа (по побод изказването на онзи недоволен Ваш почитател), когото кримпукъв руруката "GW Best", че за макаба хора като мен, които на съчи старите броеве е изключително интересна. Задембъл, че едни гръб ѝ в написах в писмото си в Кавка последователността чете списанието. Странно... Наскоро се бях замисли защо склер като купувам списание за игри, търбо прочитам руруката за филмите, после VS, после редакциони и чак след това за игрищите. Защо? Един броен не беше така. Преко, когато погемът щарене от единична до друга края и жадно погълшащ всичката информация за престоящи и настоящи заглавия, преко, когато играех игрищата заради геймът – достаочен разнообразен, за да ме държи по цели нощи пред TV-то. Тогава се чувствашътълънен геймър... ценях игрите, заради НАЙ-Важната част от тях (ако ми позволяте да плащатътъм от Вас) – "недоволство ГЕЙМПЛЕАР". Но с времето всичко се променя, наред? Иерархията се изместява от центъра на вниманието ми и заедно с тази промяна Вашето списание се превръща побеъ в генератор на размысли, откъмкото с инфорамт. Поне за мен.

Като за финал искам сам да благославя (особено на Snake и Freeman, чиито мисли не си и във потъхаша) защото никој ми мозъче за аката, извършват го от мейнстрим потока, хъвърят го с всичка сила като на зъбените скали на живота и осъставят останътите от разбитото ми съзнание във вид на писемистичният свесъро-философски мо разсъждення, само за да ги смажат отново в следващия брой). И с риск да се повтаря конструциите на изречението си искам само да кажа: Gamers' Workshop, тези бруни гуми – има на наборъкото и същевременно най-истинско българско гейм-списание, са приоритетни своя тълъпът да сървимо ми и са останали там да лягат, само за да се бъзпламенят отново при следващата ми конкуренция.

БЛАГОДАРИ!

**Reply:** Ние също.

**From:** \*\*

**Subject:** Ale Xop!

Ей, м' ве е то - Gamers Workshop!

Тоя последния брой относно ъзвършна оная малка кучка искризна красота, която неотлично дръжкаше по красотите ѝ, докато – ябъно си вървиме списаштите... Перфектното съчетание на живеца и професионализма

натовари красноречиво центрите ми, дето тръшкам писимизма ниско в бетонната плоча, пичове! И надеждата че Ѹфна и забърза.

Браво, браво...

Отваряш – и какъв да видя! Ми информация... Тъкънки 98 спраници с така необходимата доза информация, поднесена с чувство и подскочача нервно до ѿльбарника ми, та да си намери достойно място измежду останалите там формули и бързеш перформи машини, лето ще ръкат по залищите хеморийни образования на мама и мате... Ми тъв ге – да са мислиши от рано...

Честно да ми кажа, Freeman, почти не намираш смисъл за тоя мейл, пич. Мисла, че ти вълна услуга обаче или неща подобно – в случаи че има стоприкаща до търсачката ти... Смълчи, съжалвам, че не имах достаточно време да първиям и да търча с радост към РЕП-а, като едно време, ма се наложи да рипам одебеъ колко много ми липсват „времената“...

Съжалвам!

Това бе Gamers' Workshop, такъв какъвто трябваше да бъде и през последните две години, това е С. С дух с на-дежда за бъдещето и забъбен до степен изпревърбане, красиб и спомен начин да обясни на хората какъв е тия иера и с право ли е дал Оия (куйто и да Той) на съвета за джикане, или просто е поредния тащак. Заштом, Вик-дали пич – когато пълно време живееш с никой и той ти прави хубави неща... съвърши да имаш доверие и за следващия път. И всичко, слушащото се междуубрено е но-ху-ха, което в един момент се пребръзва в никакъв много потресаващ мирогез. Демек – искроен се наслаждаваш на будите и... и на-бължонто... ВЪРАВ им!

Ами това... Имам още много неща да ги река, но съм ноща. Пък и умамо много работи там Вечер, а на топла патрушка и с омъжка нещо фарбоване, ма се само на гарити, а има мъгла (мамка и!) пък и колегата е ню, и ми е много едно такова сримано! В душата пич...

Но съм стасиб – факт!

Мерси, за което.

До скоро...

P.S. – преглагам, че имате Поздряв от жената Medicinski spirit (+Sprite) - or live?!

al-iен4

**Reply:** Предполагам си наясно, че публикуват писмото ти заради ти, што хората да видят как покажати се времето си във времето и да им стане и на тих годинки и толик че на душичките, екин вид: ето бе, прави блъже да си фенобе на тъва списание. Тво в най-ядо-като бе, над-въмкото! Дори Браговете и хумите ими му не успяват и прекланят глава пред него. Да виера лъбъ, днес – фъзълъвъзъв... Рагзъл се грешник! Божичко – мечтата на всеки пир – токъв да... имиржко! Уай! Ако бляк шеф на предизборен шаб сътурно щиг да се фъзъзъд съксунам в такъв кумов моят: Не бе, казвам ти, тия колемета не са норманни. Със сигурност, че защо щигът побеъ работба? Е ся, загради парите излизаш от черни партитийни каси и вълваш се една част в техните флокобе в един много побърхностен и скучен отговор. Наистина ли мислиш, че хората са токъвът елементари? Боже! Уай!

Ех, не знам, ёд всеки случай струда ми се, че ти дължа услуга, или неща подобно. Сори, ние тук черна каса нитаме. Това да изтълъв съблъска покраса, побърд. Но... както и да е, та, какво да направя за твър? Кайв, какв... Хм... Хайде, нека прости какъм, че не ми дължиши нищо, стаба ли? Да си списане Въртуламо рицате на трупа на докторското но промоторче В знак на частнико помирение. Ех, все там с камерите, насам, моя, насам...

Божекъм! Ебас якото. Никой да не е поискал да ме снимам от кръста на дадо, искон!

# SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS

**H**ай-добрите hack'n slash (макар мнозина да я определят като кръстоска между търгът пърсын и RPG), който никога съм играл. В личния ми Top 5 на най-великите игри изобщо. Ако си пропуснал това залявие, има толкова причини да го изиграеш, че чак се чувстваш като ишун га си изброявам. Дори абсолютно класики като *Die by the sword* не могат да се сравнят с тази игра-гигант. *S:BoD* излезе в началото на 2001 година и даде на индустрията най-великите сенки, които бяхме виджали, феноменални светлинни ефекти, арктическа атмосфера и толкова надъвшаш, зарибяващ и кървав геймплей (забранен за лица под 18 години), че гори колегата Бакалов ще го намери изразени срещу да го опише в редиците си. Приблизи към това уникално атмосферно извършване от греко-римски хорор, страховота за времето си физика (всеки предмет/оръдие в играта можеш да го хвърлиш по някой гад; фактически изласкат ако ти чаш с мях; тежките оръжия те уморяват след няколко удара, трябва да внимаваш да не изгубиш сили в неподходящ момент; щом беше се изненадаш се чупят) и история колкото плоска, толкова и ЕПИЧНА и ще добиеш някаква представа за каква игра еше реч. Или пак няма да придобиеш. Защото как да опишаш бруталната фен-

тъчка-средновековна (тъмновековна по-скоро) атмосфера в няколко реда? Или какво точно означава това, че 16-те зони на поражение в *Soldier of Fortune* са като детска играчка в сърдечни сражения с пораженията, които можеш да нанесеш на враговете си тук. Че до ден днешен *Severance* остава абсолютно ненадминат по "различиянство" на противниците. Че може да се играе с 4 различни персонажа и с всеки от тях играта е коренно различна, поради което преворътът е много скрито пребъртане. Дали ще изпиташ *моята* юфория, четейки за това как с Рицара праът комбайн спешу някой орк, в следствие на което му отрязват главата и едната ръка. Вече е мъртъв, но още се омолява бъвързуха, а от огромната рана на врата му шуртият кръв, а аз не спират да размажат аленото оръжие, защото съм обезумял от ярост? Стисчам единия крак, другата ръка, половината торс и, когато най-накрая се опомням, на земята се вързала просто кучина осакатена късобое. Че може да се наблюда, да взема код да е крайник и да налагам по главата следващия монстър, при това нанасяйки му прилично поражение. Какво ще си помислиши, ако ти кажа, че последните три нива са сред най-добреите, които никога съм видял, и че изобщо лебъ-дизайнът е феноменален?

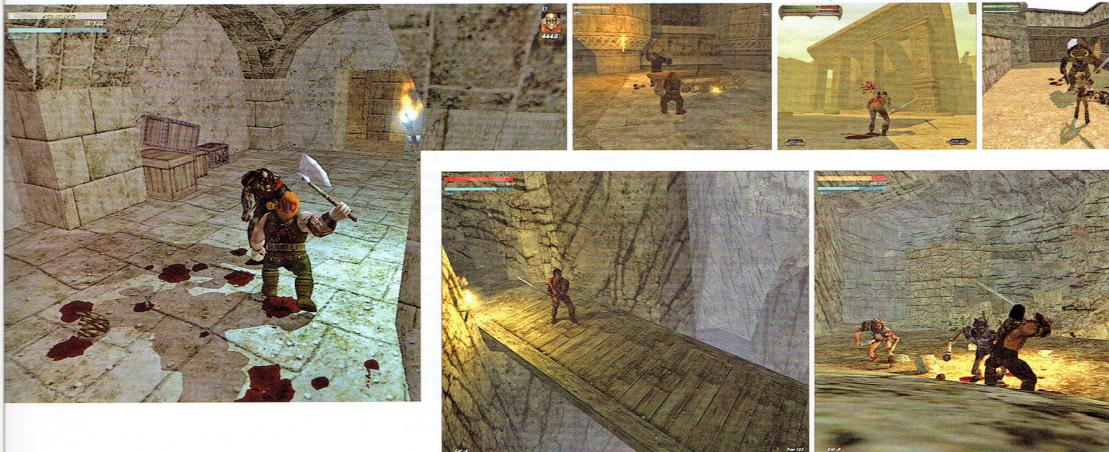
Ще си въобразиш ли, че си разбрал за какво говоря? Надявам се да го направиш. Единственият начин да разбереш е да отидеш там. Сам. Да се потопиш в тази феноменална игра.

Нама да те ѝжа: *BoD* в много хардкор заглавие. Има и доста проблеми – трудно (докато съвикнеш), а някои го наричат и "търбено" управление, не особено дружелюбен интерфейс, не добър баланс (най-лесно се играе с Amazonика, най-трудно с проектото джуфже), същинската мъка е да съвикнеш да целиш точно с ъжа и пр.

НО! Но това е арктически възнаграждаваща всичките ти мъки игра. Тя няма да те побеже, а чувството си пред пребъртането е неописуемо.

Навремето GW ѝ даде оценка 9. И добре я оцени. Времето само днес цената ѝ, още побече, че вече 4 години все още няма сродно заглавие, което да я замести, камо ли измести.

Ако си пропуснал *BoD* и ако по някакъв начин съм те накарал да искаш да я изиграеш, ми обещай, че няма да я захвърлиш поне 2 часа. Опитай се да ѝ съвикнеш и ти гарантiram, че тя ще те разбие. Поздавай ми с плахална на заглавието: **By steel will the flesh divide!**



# DEUS EX



убрг между FPS, RPG и Adventure, Deus Ex е едно от най-уникамите интерактивни приключения, създавани никога. Малко след появата му (ято 2000 г.) в западната преса настапа истински хаос. На Всичките гейм-спланси и портали не им останаха прицел за раздаване, оценките бяха между 8.5 и 10 (9 в Edge, 9.4 в FiringSquad). Deus Ex спечели множество награди за "най-добра игра на годината", а PC Gamer я поставил на 10-то място в класацията си "Top 50 за всичко времена". След появата на шефобърда на Ion Storm, в света на игрите за пръв път се заагодори за т. нар. "immersive simulation". Буквално – прекийване, в което се "помати". Изключително ценна игра, каквато за жанровете, в които се помещава, така и за цялата индустрия. В България заглавието естана обично недооценено. За каквато на всичко – Workshop му гage оценка 6. Не знам, може би никоя игра наистина изпреварва времето си.

Историята и атмосферата мога да определя само по един начин – феноменални, и да опишам само с една сума – сайбърънк. Уникална смесица от идеи, следи от които съм откривал в романите на Филип Дик, Уилям Гибсън и Доминго Санчес.

Историята. Недемачка бъдеше, природата е отровена, светът е нападнат от чумоподобна болест. Пандемията

убива и без друго мрачните и отчуждените хора. Само най-високите кръгове разполагат с лек за болестта и ползват последните постиженията на науката и биоинженерството – наноимплантите. Полагаш ѝ във водобърътежа на световната конспирация, каквато човешката история не е познава. И тук никога се ражда надеждата...

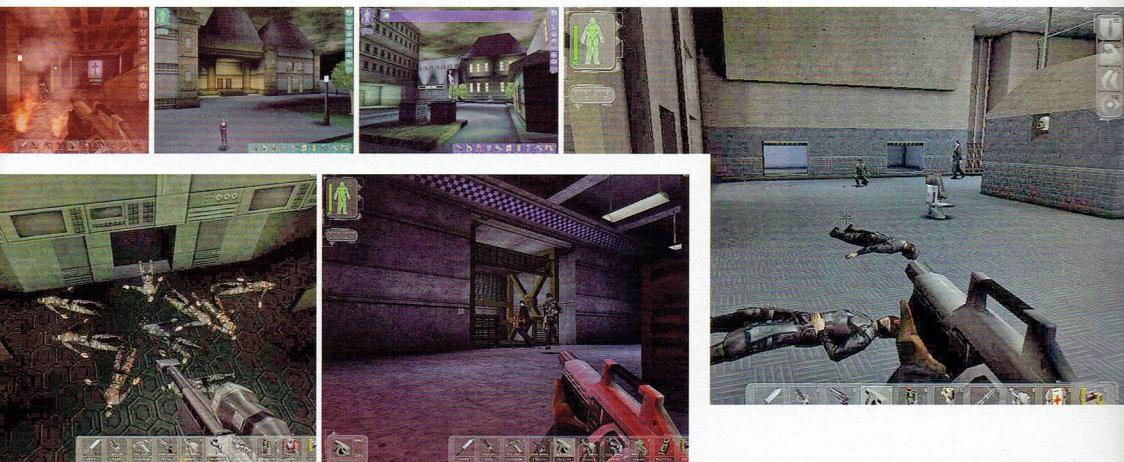
Deus Ex е огромна. Кога последно играл смислен FPS със 70 часа куист може да се мине по най-различни начини – в зависимост от персонажа. Може да си тих – шепциде и фини електронни устройства за отварянето на най-различни ключови; хакер – крашес пари от публични терминални, управляваш роботи и бойни кули от разстояние; може да ползваш само леки оръжия, небилито. Но може и да се преобрази в машина за убийба, специалист по експлозии и тежки оръжия и да употребяваши имплант за увличане на силата, намаляване на поражението от куршуми, хладни оръжия, радиация.

Това, кое то превърна Deus Ex в една от най-добрите игри в историята обаче, са ДЕТАЛИТЕ. Това в най-комплексното заглавие, което съм играл. Диалогът е адски смислен, всяка дума е изчуена. Действията ти винаги имат последствия, всичко се променя в реално време и ти научаваш това от тяхната база. Всичните, публичните терминални, кафенетата, e-mail-ите, които полу-

чаваш... Има тонове страннична информация, откъси от десетки книги, плакати, графити по стените, множества второстепенни квестове, тайни места (8 които често има значими бонуси). Всичко това обаче е великолепно обвязано с историята. Изключителна музика, ambient изчуващие, интерфейс (карти, дневници с разговори с NPC-та, снимки на местности и личности).

Възможните сериозни финали са 3. Коренно различни. Ion Storm успява да скарат и достатъчно хумор, даже има и четверти идиотски завършек.

Ако Deus Ex беше излязла този месец, щеше да получи от мен оценка 9! Девет заради грозната (но само от дневна земна точка) графика. Ако трябва да я оценя съобразно времето, в което излезе и от разстоянието на годините, които показва, че заглавието е уникано, без да се замисляш ще я оценя с 10. Бих искал да запомниш от тази статия само едно. След 10, 20 или 30 години игрите Вероятно ще бъдат токъм истиински, че няма да можем да правим разлика между виртуалната и действителната реалност. Вероятно самите ние ще участваме директно в събитията – истиински интерактивни симулации. Задавато, което в най-голяма степен дава тласък на този процес, се казва Deus Ex. Най-добрата игра, която никога не е играла.



# Върхове на глупостта

(Предновогодишната изповед на един гневен геймър)

Искрени благодарности на сподругата ми и на колегата Баклоф за неочищимата помощ и подкрепа.

**В**идеоигрите са нещо чудесно. Нещо страхотно, вътъхновавашо и бълшебно. Знам, че звучи като излишно лизгав сантимент, но истинските играчи ме разбираят. Понякога обаче не мога да се отървам от усещането, че част от съвременните електронно-развлекателни продукти се правят с ясната мисъл, да бъдат играли от идиоти. Нещо, кое то ума не го побира, но то даде не е нито първото, нито единственото, затова по-добре да не задърбам – току-щк съм стигнала до неприметното прозрение, че причината не е в типичноността на това, кое то трябва да се смели, а в малкия капацитет на меницата. И... все пак, какви са факти? Сега съм шифрени блокбъстери за разработка. Диви ърпинг екипи, наброяващи 200+ професионалисти от различни области. В резултат: средносатистически, днесните игри съмърдят. Днес аз, самопожертувувателно и с ясното съзнание за журналистически съдъл, ще пристъпя върху целия свят на съвременния гейминг с рощава четка и фланкон "Бреф Дуо Три Ейн" в ръка. Некалам ми задача? Да отприя напротивите се за барикадата от рационалното безпрестанство народомъжество, гняв и прочее негативни емо-

ции, канализирали ги в едно истинско и неподправено геймърско откровение. Посланието на този материал е просто. То гласи:

**Автор: Duffer**

"левът дизайн", ли? Хм – да бе! Особено смег като най-широкия терен, с който се сблъсках досега, беше тоалетната на 11-ия етаж. То бива

## "Ало! Индустрята! Cut the Crap, Will ya?"

Кратката си хроника ще започна отлаг настап. Изминалата 2005. Еех каква година за гейминга. През нея огромната бизнес машина на видеогранната индустрия ми поднесе поредния букет щедро презънчани FPS хитове. В това число заглавия като F.E.A.R., Serious Sam II и Quake 4. Абстрактизират се от факта, че ги съм от изброяните три игри си си чиста проба проръждане, се впускат шеметно в игрални бобоутрек на въпросните. Логичният ми пръв избор беше спряганиято за шутър на годината отрочче на Monolith/Sierra,

"одриксън" дизайн на нубата, ама чак пък тоийко...

Срещу мен – барели и сандъци. Как мамка тути и сири бинага се оказват гъсто насеени с подобни предмети? Започват да подозират някаква мозгъца и потайна световна конспирация – дълбоко секретен проект за заселване на планетата с ново поколение кубоидно-цилиндрична раса от ибери мулати, еболиари в томкова бисена форма на живот, че им се налага да мърдат. Членовете ѝ очевидно щурят крайно усредна начин на живот и се размножават чрез простото трошение. Яко!

Та изглежда тая раса е избрала FPS игри, за да подгответи "обешката илюзия за момента, в който ще се разкрият напълно пред нея, с цел да заживее в иднична хармония с Хомо Сапиенс. Съжителството ще биде от взаимна изгода – санクト-барелоподобните хима да пречат на хората, а човечеството от своя страна ще сломагат за размножаването им, трошещи ги вътъхновено, като по този начин ще си избиват негативните емоции и ще намаляват стреса.

### C.T.R.A.X. лозе пази...

(Революционен AI, който ще ви изпраши на нокти)

Началото. Коридорът, по който бинатмено се промъкваш, ми изглеждаше подозрително познат. Може би защото преди около 2 нива бях останал зад гърба си цяла дузина негови събрата, които спокойно можеха да минат за единчайни близнаци на същия. "По-добрият Doom 3 в графата

Хм... сандъци...

Продължавам внимателно напред. Коридорът се разширява в някакво катено помещение. През средата му – гостопримично облян в мътна светлина лъкатуши логичният път напред. Да бе! Аз от вчера царят чутвъри!

Сърдцето ми се съвръза и потъбдам в сенките. В края на помещението ме посреща малко стъблеше с метален парапет. Приближавам се и установявам, че това активира скрит, спонсирщ група противници комансъс, които разбира се настървено ми се нахвърлят. Отстрелявам ги, но не озорват леко и – оставен на пълния кръв – поемам към мини-боса във скрепата стая, която разбира се ме опука като куче. Хм. Лоуд-гейм...

Този път, като една врата на себе си, не-конвенционната гад, не играя по правила и поемат по алтернативен път към стъблешето, минаващ зад една колона. В резултат стапам свидетел на следната сцена:

**Командос 1** (шенне на партньора си): Аре Време ли е вече?

**Командос 2** (шенне в отговор): Трай бе – тряя го изчакаме да се появи търбо. Къщта е балък 100% ще мине по собствената пътека в средата и ще изфие точно в десетската на мерника ми. Ох лея как ще му напълня геймърския ъз с оловиоооо.

Командос 1 (хими се нагло).

Пристигам напред и скрипта се активира. Командосите един след друг се изнлизат от коридорчето, като по командата (т.е. баш по команда от управляваща си скрипти), прескачат гранитно паралела с ефектна анимация (разбира се) с абсолютно идентични движения.

Аз от своя страна, седвай кръсто в подножието на стъблите, небрежно ги отстрелявам един по един като пълтъвши, докато те объркано и с надежда се визират към освободеното място в центъра, откъдето бя трябвало да се появява. Преиграх три пъти тази ситуация и практикът работеше всеки път.

Не е ли чудно как всеки път, когато се зададе поредната, набедена за „хитова“ игра, маркетинговите „ГЕЙми“ демонстрират забвена липса на фантазия, опитвайки се да пробубват едни и същи изтъркани лозунги?

В крайна сметка **F.E.A.R.** е FPS игра на зодината... Най-вече защото дразните съвсем отново отново са гори в още по-лошо състояние. Уби, видно е, че ком-

пътърното ИИ скоро няма да надрасне търбичните импуси на търкаляща се по стръмно нанадомощие, празна бъчва – също толкова „заплашилно“ за играча и също толкова „интелигентно“.

Връщам се малко назад. По средата на годината, в разгара на лето 2005, най-после се появява едно от най-очакваните от мен, а и от RPG обществото по принцип, ролеви газетния на годината. Не, за жалост не говоря за **Fable**. Става дума за нещо друго: Господарите на Каналите, Абсолютните Владелици на Дренажа и Отхвърнати Системи. Или по друг начин казано – **Dungeon Lords...**

### Канали, комки, камъни

(„Феноменална история, която ще ви потопи в едно от най-епичните RPG преживявания на епохата...“)

Началото. Търдо решен да си спася мигоминутното запътъти постигане между градобете, поемам в търсение на митничните муун-стуонове, които (подсъната ми) активират муунбриджовете (един въз телепорти, съвръзващи различни локации в играта – по подразбиране, досадно отдалечени една от друга).

Пътеводната ми светлина 8 туй важно начинание са записките на едни нападатели се от изгладен комега, който търди, че за целта трябва да се шества до тайнственото Изгубен остров (оказал се в последствие по-скоро ЗАГЛУБЕН чисто географски) и да се издирият 2 цифта гадини, наречени *toptocs*. След напирдането им, въпросните следа наядено да се умъртвят с улъп на избор и при шамшилово стечеие на обстоятелствата, благосклонна конфигурация на звездите и правдина зализ на героя (бретончето наядно, НИКОГА наядо) се преопозага, че проектите писета ще пуснат въпросните камъни за активизация.

Тръбдам да гирам острова. Ням карта (сещаш се) и в безчленното си шимткане наасам-натам (верен на максимата „Търси и ще си намериши блягия“) бивам:

1. Олечен като кренфиши „Сачи“ от банда недрекулоши дракони, когато накувам на скорост в спретнатото им гнездо.
2. Надлежи наръбах от бандата особено нахадни, гладни, но над-дече недицими, муптури парани, докато отчаяно се опитвам да прецепам през едно езеро,

накачмен с тежка броня, щит, гбурччен меч и ефически лък, лъмкасан незнайно откъде.

3. Нападнат от банда водни въши в митничните край острова (не пита! – механизъмът за рандъм, респоун на гадините явно не подбира и отредено му се губят некои ключови моменти от здомогията и по-точно познанието за подходящия зреал за разпространение на стъветни животински вид). Добре поне, че не бих летящ земноводни скорпии, че нямаше да го прекъвяя. Достигнал благополучно до заветната бръг след наистина дълъг пътране из мътните води, бади меча и хуквам да коми луни котки.

Стреснат и крайно изненадан оставам от гва факта. Първо, гадините изобщо не са склонни да ми съдействат в немеката задача по превръщането им в сърто къщано. Второ, въпросните животни във видъв не ми били те тоопCATS, наяди ми били тоопBEASTS. Освен това макар да споделят някои бънчни прилики с котешкия вид, са доста по-корави, агресивни и недрекулоши от гореспоменатите домашни животинки.

След лята битка, от която се измъквам покрит с рани и на плонка кръв, гордо хуквам към преритаващите муунзървърите в търсение на евентуално допътнатия от тях муункамък.

Яеу! Ух тапе мяко – волът мъжъ!

Ням камъни, ням сърви.

След 4 рестарта и 4 тежки битки (тия лунни изчадия са си хм... такови мамата – ядо са плод на градинска лобов между тиранозавър река и някакъв вид смахнат син лъв) най-после установявам какъв е трикът – въпросните трабда да се преучват САМО и ЕДИНСТВЕНО в обхватта на намиращ се в центъра на острова обелиск. Само и единствено тозава мръсните гадини пускат камък – иначе пускат само един гол и несъедобен... абе, сещаш се...

Сдobil се със заветния камък, търча обратно – шастлив, че над-сетне съм решил проблема с досадното придвижване из нездострепната игра.

В последствие научавам, че от дната града, която съм разкрил на картата до момента, телепортирамт в единия е слушен и ще трябва да изпъльвам къстум, съвръзан с ремонтата му. Що се отнася до другия (стомицата, всъщност), до който съм си осигурил достъп с цената на немеко пъзене из эрбън-комуналната мрежа (да се чете ония места, в които





обикновено се оттичат крайните продукти от храносмилателната гейност на разобурбестите гръждана), бърсият се оказва затворен за мен. Отново. След опит да пробурам на съвестно засия се със службите си обязаности пазън на портите, съответните пропускни бумаги, подписани ЛИЧНО от края, тои ме положи стъпено, с трачния поизг на един ИСТИНСКИ неподкупен бълстител на закона. Покса најдо отсича, че що се отнася до него, аз (че покрай мен и краят) можем склони да си заврем дукментата там дето сънне не ограва, щото тои получавал заповедите си от друго място. В резултат оставам да клеча с нещастен вид пред градските порти, спистан безпомозната булага в ръка и с един още по-безпомозен, но спечелен с цената на настинка мигово кръв, камък за активизация в инвентара си. Мамка му!"

Не е ли странно как авторите на подобни изрази шефови "показват забден ресептор" като штепеката на средносъщинскическия играч, сълъвайки го с невъзможни интелектуални и логически преизвикателства; стараюки се същевременно да го въблекат в един истински преизвикател, мозъчен бранистор? Те в крайна сметка *Dreamcatcher* и *Heuristic Park* си получиха заслуженото, усънвайки го програмат цели 100 брошки от "феноменалната" си върхуствен мащаб! Way to go, пичоф! Спистакме палчи за бешещ успех! Какво казахме? Фалшивали сте? Ахе, лехе – ма е стапана таза работа. Не е за берване. Приемете наш-искрените ми събомезонания...

Два отълъснични примера от тази година. За съжаление като база за сравнение имам само личната си играчна практика, а осно е, че и при най-добро желание не ми е физически възможно да изиграя всичко, което излиза в рамките на една гейм-гонка. За частие комегата Бакалов бе така любозен да ми предостави ценен, но не особено ръбък „бисер“ от личната си колекция. Една от най-очакваните конзолни хорър игри на годината: прословутото „Страдане 2“. За същото Сашо и до ден днес не се чуди да ли ѝкторите не са имали и нещо друго пребив с избраното от тях заглавие – например „да страдаш на квадрат“. Но нека му дадем умата, че вече го вължам как драши от нетърпение по клаудиума, като сървърът монстър в мрачна изба.

## Сезам отвори се!

(Сложни, комплексни и предизвикателни пъзели...)

Началото. Сеги наштот момиче в бора на затвора и жули шах интелектуално. Започва бунт. Ают, Сирена, огънбо, писци, мамата си ебала. Огънат по-лазда бора. Нашето момиче и негорднити му шах-партньор са спасени от някакви решещи, които им отварят една врата. Влизат двамата в един коридор. Отпред – решетка. Отляво – решетка, отляво – врата. Аха. Отливам си при братата и гелово я отварям. Или поне се опитвам. Из-за нея се дочува оттпан телефонен повик за помощ, последван от мощен писк. Вратата изхърча барабар с три реда тухи, пръсва кървав фонтан, по торк поеняват карантините на някакъв (очевидно мъртъв) надзирател, а в ръчищите му/ми попада пушка от типен тип. Куу!

„Долу си е бала мамата!“ – вика ни негрото „Вземи някакъв въоръжение и аре да огим, да се възлючавме в огията“.

После застава пред решетката брат (оная отпред) и ме гледа очаквателно. Иначе – право дума – зад решетката има водещо надому стъбище и се чуват писци, реб, изстриди. Лоши. Поглеждам с тъга пушката в ръцете си, на която съм се рагдал допреши макар. „Тия лично са направили някакви фундаментални промени в геймтича яйно“ – казвам си аз – „и гъвгъвите вече не могат да се трепат с концепциими оръжия. Нещо по-сейкред ще да ми трябва“. Съдням ясно хинта, влизам в стаята, откъдето е изхърчала пазачот. Там има: а/телефон, б/шкаф, в/маса и г/решетка за някакъв еър кондишън.

Аз:  
а/влизам телефона (заето),  
б/отвлярям шкафа (аптека),  
в/бягам на масата (ници) и  
г/бия още по-бързо/но по решетката, што като дърт геймър знам, че решетките в шуипърите трябва да се бият по-настърено и от вразите (ама пак ници).  
Хе! Тут-туут – БТК (За тебе е!)

Няма киче със свещена вода. Няма кръстове. Няма бузка. Няма гранати. Няма пазлено оръжие. Нема НИЧЕГО!  
И с кво ще ги морим сега тия демони???

Негрото отбъти нервично: „Аре, бе, зимай ОРЪЖИЕ и да ходим да громим демоните в мазето.“

Простреявам го в гладата, щото ме изнеря. Не ебала. Реагира също като масата, демек.

Пак синая заето!

Мотая се цифром и словом (2) ДВА часа и изсърбам шибання коридор ник сел по пиксел.

Ници!

Тегля една пушка майна и гася конзолата.

Ден по-късно решавам пак да се пробвам, че има статия да пиша все пак. Отново стигам до братата. Бия гелово безсърдитото негро с тупаниши, щото ме дразни. Докато се забавлявам с него, вместо да ходя при братата, скриптираната сценка се разиграва, братата и останките от наизгаряния се пълвсват до мен. Барабар с пушката.

„Вземи някакъв въоръжение и да ходим долу“, пак вика негрото. Аз отивам и вдигам пушката. „Брабо“, вика негрото и ми отваря решетката...

МАТИ!!!

Разбира се, има и далеч по-французки случаи от вече цитираниите. Аличо аз забинага ще пазя топът спомен от едно заглавие, което по ушибителен начин събра в себе си всички „уникални“ дигитални безумия, примери за които дадох по-горе.

Става дума за игра от ранните стадии в кариерата ми на гейм-журналист „Скрипти и Опаси“ част втора. В този таек наречен „тактически-отборно базиран шутър“, моята отговорна геймърска задача беше да откъсна в лота битка група от четириима SAS командоси в мисии по време на Втората световна война. Системата за автоматично екипираше и използва на автомобиле за „предизвикателен геймлей“ обаче бях пребърнал това за заглавие в испанска елегия, достойна за съражение еднинствено с Десетиме героици подвига на Херакъл (и най-вече онзи, съвързан с почистяването на прословутите Алавиеви обори: изобщо от трупан с десетиметрия конски тор, който все никакъв трябва да изрине...)

**Аз и Томи с гол в ръката ху...**

**ъъъ... нож срещу браза...**

(Предизвикателен, исторически достоверен геймплей...)

Началото. Очукан военен „Вимс“ подгрува чешитеците ми командоси през пешата африканка пустиня и скръбта ѝ занесе. За мисията, към която го носи старшият, раздръпкан фукин, не знае много. Трябва да се унищожи никакво оръжие, което на тактическата карта се намира буквально на въда пръста от хоризонта, спрямо *insert point*-а.

Това, което леко ме шокира в самото нача-  
ло на задачата, е фактът, че и четириима  
татарки и зли членове на британските  
специални части са изсокани в особено  
королевски бойни ордени, подозрятено  
приличащи на онова, на което по наши  
край ѝ възникат „дребни гащи“. Хм – Викам  
си сигурно има логика, щом става сума за  
desert warfare – Косите пампакони и при-  
чевърти корапчки се връзват (макар и  
със зор) с профилна на мисията.

Тъй като тук разглежданата смърчка е от началото на играта, все още съм склонен да гласувам доверие на просбобутата система за автоматично екипиране, тъка че Храстова и земанитиим" AI. Въпреки това леко съм потресен от избора му – пушки кремъклишки с по една (1) пачка патрони и пистолетчена стил: "Доволен патаган-хъм". За мисия свързана с унгаро-канаван на противобързунско оръдие? Какво се очаква – да го замерваме с камъни ли? Както и да е – обезет от напълно необоснована вира в това, че дизайнерите сигурно знаят както правят, разтоварват моите мащерата заедната огромна дюна. Поне управлението на единина от тях, започвам да са промъкват конвирателни позиции. Останалите се тъпрат подире

Изград било то на фона от най-септи се разкрива панорамна гледка към италианска база. В дамечината, вляво е разположена ниска бетонна постройка, а до нея се мърди малко лещица. В края му виждам радио-кула, а зад сградата стърчи самотно оцупо на моята цял.

По асфалтоваата площа~~дка~~ на летището  
Вятърът подмята облачета прах. Освен  
дъбамата видимо скучавщи и отегчени  
часови, жива душа не се мярка наоколо.  
Потригъзм ръце. Ой из ~~длъзззз~~

Съмъкваме се по хълма и започваме да се влячим бавно по посока на радио-кулата. Викам си, ще я избил колим отдалеко и по-

сле – хоон! - ще се пъзнем зад сградата и айдее към оръдието. Речено-сторено. Пъснали се колоритно по корем, пъзим и ладаме прах.

Байко и помека стоманенчатият пилон се приближава. Предусещам вечно как ще сумна проклетото нещо и ще продължи – тая изгря в с-ку-чун-а! Изрите за Войната ме отглеждат още от времето на Panzer General. Тъй като съм свързан с резонансът обаче, се мъча с тази.

Изведнък най-ненадейно, докато разсъяло края планове за това как най-сетне да убеди колегата Фриман да спре да ми пробутва подобни петоразредни геймбокуши и да поглежда сериозно на журналистическа ми таманти, ме се спъва пронизителния писък на сирени. Брех! Мамка му – какво става?

Изведъкът пейзажът избуха! Оказа се, че привидното спокойствие на терена е било точно такова – привидно. Летището очевидно е изглеждало незадействано само на пръв поглед. От добра замаскирана около него започват на тумбъ да никнат като съби след търък въоръжени до зъби жабари. Въпросните са, но всега ма пренесих не по-малко от батмански

и преди, не по мен имаше, баталън и помохна и открихаш пътеш  
огън по моите анатиски сърдъцовоци. Паникъс се опитваш да ги изтегля зад-  
нешком от кръстопътни огъни. Удряш на камък – заг мен неизнад откога изникъ-  
шанк (Срещу нехома???) Браво бе, *illusion softworks*! Отговаря съвсем на всичко.  
Исправяйте се и хубах по посока на съра-  
дата с намерение да ге прикия. Танкът  
пушка небрежно и (Каква изненада) отвива  
с един скрип и притама ми компютърно  
управлявани партньори. Докато тинам  
презглаза към бетонната постройка, виждам ясни загърба си как куполът се  
верти бавно, стържекът заплашиш  
а артилеристът простира гърлото на  
цветя за нов зал. В същия момент в га-  
ничината се дочува глуко бръмче от са-  
молетен фингател и след миг връз газова  
тряса ми освен танкови снаряди и картечни  
откоси се появяват и събъект на турбулентни  
вибрации бомби.

Шокиран съм. Викаш си WTF, мамицата  
му? Осъзнавам, че разполагам (или по-  
точно разполагах до преди 5 секунди) с  
банди разласани клони по къси гащи и  
съсвен кошки акцент, екипирани точно

кото за пикник в парка, а шибаните гуашнери току-що ми казаха, че с тяхна помощ трябва да учишко напълно около 1 миллион щиприци на чесъти шипашки, подкрепени от танк и бомбардировач??! По-кисло в играта разбира се, че позваж чийтоб да мина тази мисия, ти какво си мислиш?!) установявам, че това е било време за загрявка. Само 2 нива по-нататък се оказват изпратен среду гизовата подборница, така напомната с торпеда, че се налага да изгуби от чукът помошни тела сам и йъръжен с „хорали“

Мдаам. Ужасите на Войната. Несправедливата работа при казаван, друже. То от мати-кача заглавя като гореносаното, човек може да остане с блечането, че гордите и смели воини на Съзъннището са се изправили ефира ли не по постник и с праша-ва в ръка срещу златна и въоръжената с Въсичко без атмомо ѿръжие химптеристика плачал. При това единствената причина за хипата на последното е фактът, че в то-възно време Вълросното все още не е било изобретено (трябва да им се признае на illusion softwares, че слават никакво испареническа базирания на Всички

ЧНГ, Ингустрийо!

Поговорих ти за настоящето. Казах ти няколко ретроспективни думи и в минало време. Сега - за бъдещето.

Традицията повелява в края на всяка отминала година да си пожелаваме разни неща – било в писма до она белобраг дъртак с чубала, било в прав текст до мама

и таме – Всеким според Възрастта.  
Аз лично искам да разчупя малко тра-  
диционното клише и да отправя за  
разнообразие пожеланията си към така  
любимата на всички ни развлекателна  
индустрия.

Уважаеми, гами, господа и ония по спредата! Хайде нека през новата 2006 га видим все по-малко графика и все повече геймплей; по-малко сценарии дебелищани и повече увлекателни, остроумни и оризиращи истории; по-малко лоуд-таймбъф и повече реално време за изра; повече фантазия и по-ниски системни изисквания. И нека да излизва вече този **STALKER**. Р. по фаворите, че стана пособенчан, става ли?

грайв отново в малката ми руника. Може да е малка, но тък си в моя.) Този път отново ще променя изцяло облика ѹ, като заедно с това ще си спазя и поетото към теб обещание от миналия брод, а именно – да ти в по-забавни. Отсега напати съмтам рубриката да изглежда по този начин. Тоесть, всеки път ще ти представям по едн от старите броеве. Днес е ред на број номер 8. Тази идее я обмислям отдавна, а освен това тя се покъп и на форума на списанието В интернет. Може да ми пишеш на [shraik@mail.bg](mailto:shraik@mail.bg) – критикувай и пропорчавай. Освен това ще се раздам разбира какво по-точно искаш да видиш на тези страници в бъдеще. По-забавната част от изминатите броеве на списанието, по-сертизираната и далеч между гъвете?

Светли празници на всички!

**В началото на броя намираме  
“Въпросник”. Ето и няколко примерни  
въпроса с отговори:**

### “3. От кое населено място сте?

Горно Нанадолнище  
можност област

#### 4. Какъо PC припечатвате?

Примежавам аз - трънки. Последното ПуСи, което примежахах (за около 15-а минути) беше на кака Кина от Египет. Дол Дренки, ама т'ва беше преди 5-6 години.

## 12. Вашата класация

Тор ли каза? Ами то ясно. Краевшката е най-хубавата аз само таќава ползувам, ела га видиш – домашните камтиќи би маз година”!



брока More Info, статья за  
предстоящая Heroes 3, автор - Whisper

"Но месеците си изтегаха, а HMM 3 все още я няма по-щандовете на специализирани магазини (и площици)".  
*Култова гафра според мен:*  
"При нормално стечеие на обстоятелствата (гореото не ще са стояли достатъчно време пред монитор ProView) те ще разполагат със също ограничено количество крайници. Където да сложат придобитите артефакти. Техният брой (на артефактите) е карасан значително. Тук няма да намерим проклоннатите артефакти. Ми никой не иска да ме падне някой мнош куп подгърбък."  
"Какво в по-изненадващо от четвъртина новащи, играещи с мултплейър на HMM 2?" Отговор: осем новащи играещи на HMM 3."

## **Starcraft: Broodwar, review, aßmop: LLeemar**

"Zerg. Тези толкова симпатични инсектоидчета, за жалост на Всички техни почитатели, са може би най-оцветните на създаваните си в Broodwar. Ако изберемте да играете с тази раса ще трябва да комбинирате отдельните юнити с фантазия и виртуозност гостоприйни за Наполеон."

"Lurker. Изключително коварно създание. Прилича на огромен пухкав паяк, който бързо-бързо препуска надзор-нагору по карпата и в мози си виг е изключително безобиден и симпатичен. Нашата коренно се промяните когато се скопове в земята. Самото скоповане е малко тромайчиво, но кактоказва едно притежание, която мрази Зершите. Може да се скопи и във водата, но това е опасно.

"Сега когато писанията ми са към края си ще Ви разкажа и последния виш. Попитали freeman кефи ли го Brood War

REVIEW

Броо твой отговорил: Brood...what?" Хаха, Верно ли тебе Диод? :)

## **Worms Armageddon, peñlo, aßmop Groove**

**ВНИМАНИЕ!**  
(Това съобщение е сложено по настояване на останалата

"Уважаеми читатели, Groove е маниак на Worms. При това не някъв маниак, а Маншук. Още не сме си зури гали в целиесъобразно решение точно той да напише стматия за тази игра, но както и да е – той много страда след случая с Baldur's Gate (за него чети по-надуто в рубриката). Въпреки всичко, по-добре се отнесме със съдъга доза реверса по отношение на френемичната сми, с която той 100% си е послужил. А, за малко щяхме да забравим, не взимаме ли по вънимание небогите оценки за играта. Те са крайно субективни!"?

"Ако сте невротична натура, по-добре оставете Worms Armageddon на някое трудно достъпно място (например при прахосмукачката) и забравете за нея. Иначе нищо не гарантира целостта на вашия компютър и на личността

"Силно Ви препоръчвам да играете WA на 1024x768 разрешение, но само ако сте се екипирали с някой 17-инчов гълъбърник." (Хаха, навремето 17-ките вярно иззеха огromни)

"Multiplayer. В редакцията Веднага започнахме кървави битки с червеите и отвсякъде залетяха тонове заплахи спрямо червеите на останалиште. Като че ли управление-

**AFT SET**

**REVIEW**

www.blizzard.com

иони разширение, когато остава в Engineering Bay и може да използва оръжията си и да се измества от същата машина. И това е единственото място, къде може да се използва тази функция.

И григорица да търси жертви и наистина то е и правдата. Той е един от най-известните и най-използвани монстри в играта. Но не всички са съгласни с това. Некои казват, че този монстр е излишък и че трябва да се откаже от него. Но други са съгласни с него, като например във Warcraft III, където този монстр е изключително полезен. Всичко зависи от как ще го използваш.

**Zerg**

Този тип монстри е изключително – за да язовирят територии и да създадат нови бази. Но този монстр е много опасен, като например в Warcraft III, където този монстр е изключително полезен. Всичко зависи от как ще го използваш.

**Команди!**

Само това е и една от причините, че Warcraft III е такъв успех. Другата причина е, че този монстр е много опасен, като например в Warcraft III, където този монстр е изключително полезен. Всичко зависи от как ще го използваш.

**Worms Armageddon**

Приложението Warcraft III е разработено от Blizzard и е достъпно за Windows. Но този монстр е много опасен, като например в Warcraft III, където този монстр е изключително полезен. Всичко зависи от как ще го използваш.

**Plane Scape Torment**

Да не пренебрегате и химикалите. Ако си имате възможността да ги използвате, то ще можете да създадете много интересни стратегии. Но този монстр е много опасен, като например в Warcraft III, където този монстр е изключително полезен. Всичко зависи от как ще го използваш.

**Future Cop: LAPD, ревю, автор Chopper**

"Фабулата. Това е arcade бе хора, къде Фабула?...Ама айде: Най-добре 8 бодещето 15.02.2008, АА. Израчот е кукла и си има робот X1-Alpha, който може да създаде робот на 2 крака (обикновено), да бъде и... комичка, бричка, както там го представят читателите, възможно е, че е на колела (Numtrax 0 + Numtrax 2)."

"Сред подарищите, които ще пращате на колегите, са гранати, динамит, обиви, луди крадци (цирклен внос от Англия) и други представители на каската на унищожителите."

**Оценките на края на статията:** Chopper – 8.5, Groove – 9.5, Freeman – 7.5 (буахаха)

**Return to Krondor, ревю, автор Groove**

Знаме ли какво е да се чувствате прецакан? Да? Ами сигурно тозава ще ме разберете, когато в редакцията на пристигнатата Baldur's Gate и Return to Krondor и Whisper Бързо-бързо влезе пептиче гъска на Baldur-a, ухил се зморадо, погърди ме с онзи негов поизд и на серен убиец и отпращи в неизвестна посока. Но той ще си плати, как само ще си плати. Но стига съм бил разкривал токътка от хукната на редакцията, влече в време да започвам и с Return to Krondor (макар че това за Whisper никъм да забрави!)

"Процесът по събиране на това огромно количество кинкалиерия е много досаден. Всеки бокъл труп (това как зучи само!) трябва да бъде прорвън. Това, кое то ще ѝ направи впечатление, е възможността сами да си

**REVIEW**

**WORMS ARMAGEDDON**

Приложението Warcraft III е разработено от Blizzard и е достъпно за Windows. Но този монстр е много опасен, като например в Warcraft III, където този монстр е изключително полезен. Всичко зависи от как ще го използваш.

**Plane Scape Torment**

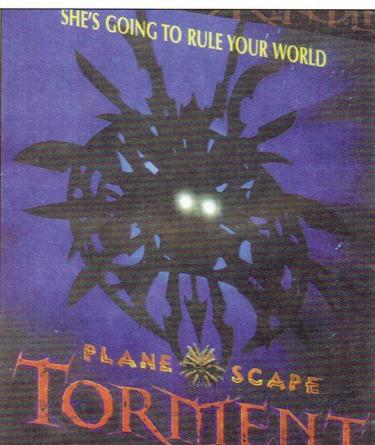
Да не пренебрегате и химикалите. Ако си имате възможността да ги използвате, то ще можете да създадете много интересни стратегии. Но този монстр е много опасен, като например в Warcraft III, където този монстр е изключително полезен. Всичко зависи от как ще го използваш.

**Future Cop: LAPD, ревю, автор Chopper**

"Фабулата. Това е arcade бе хора, къде Фабула?...Ама айде: Най-добре 8 бодещето 15.02.2008, АА. Израчот е кукла и си има робот X1-Alpha, който може да създаде робот на 2 крака (обикновено), да бъде и... комичка, бричка, както там го представят читателите, възможно е, че е на колела (Numtrax 0 + Numtrax 2)."

"Сред подарищите, които ще пращате на колегите, са гранати, динамит, обиви, луди крадци (цирклен внос от Англия) и други представители на каската на унищожителите."

**Задържвайте отвари по разни старинни рецепти (на Ути Бъчваров например)."**



то на пълзящите гадини не се оказа по силите на никој от нас (тука нямам да споменавам имена от крибозабра на комедиантство) и посредните инвидиуси обявиха играата за глупава и тромава."

"Освен това влече ще разполагате със скунки, който трябва да убреди всички червей, които биват засенети от смрадта му, или експлодиращи червей, който след съмртта си, побожно на пръщеша, оставя в наследство вода на Горубляне, лека кола Волка плюс киселина (сигурно заряди замърсената почва)."

"Сред подарищите, които ще пращате на колегите, са гранати, динамит, обиви, луди крадци (цирклен внос от Англия) и други представители на каската на унищожителите."

**Oценките на края на статията:** Chopper – 8.5, Groove – 9.5, Freeman – 7.5 (буахаха)

**Return to Krondor, ревю, автор Groove**

Знаме ли какво е да се чувствате прецакан? Да? Ами сигурно тозава ще ме разберете, когато в редакцията на пристигнатата Baldur's Gate и Return to Krondor и Whisper Бързо-бързо влезе пептиче гъска на Baldur-a, ухил се зморадо, погърди ме с онзи негов поизд и на серен убиец и отпращи в неизвестна посока. Но той ще си плати, как само ще си плати. Но стига съм бил разкривал токътка от хукната на редакцията, влече в време да започвам и с Return to Krondor (макар че това за Whisper никъм да забрави!)

"Процесът по събиране на това огромно количество кинкалиерия е много досаден. Всеки бокъл труп (това как зучи само!) трябва да бъде прорвън. Това, кое то ще ѝ направи впечатление, е възможността сами да си

задържвайте отвари по разни старинни рецепти (на Ути Бъчваров например)."

**Future Cop: LAPD, ревю, автор Chopper**

"Фабулата. Това е arcade бе хора, къде Фабула?...Ама айде: Най-добре 8 бодещето 15.02.2008, АА. Израчот е кукла и си има робот X1-Alpha, който може да създаде робот на 2 крака (обикновено), да бъде и... комичка, бричка, както там го представят читателите, възможно е, че е на колела (Numtrax 0 + Numtrax 2)."

"Човекът решава проблема с престъпността кардинално. Боген от Сталинската максима 'Нем чеобека, нем проблема'. Серади, престъпници, машини, шифили, всичко под ножка – да не остане и си да разкаже после да же. Те, той се играе! Нашествието на макия робот, къбето и да отиде, е като онези "тайдъни с нежни имена", дето разпердуват със всички години тихоокеанското країбрежие. Те, той се играе! По-разрушителен е от прочутото земетресение в Калифорния преди... абе да знам преди колко години. ТЕ, ТЪЙ СЕ ИГРАЕ! Къде побече да говори."

"Интерфейс. 3rd person-ute Винаги са ми създавали глобомания – тъкмо си тупаляха найкъд нахал и с пристъпването напред камерата като вземе да направи една фанта-фистея, я прируш, я груз акробатичен номер... попадявам!"

"ЗУК. ВНИМАНИЕ!!! Добрата аудиоуредба в Вредна за защето здребе. Пуканищите са избучени реалистично, същото възди и за създенето (пропускни да спомена тая екстра – робота може да мащка и съмъквка всичко, кое то става за целта) и за всичко останало, обаче музиката се пре-

върна в сериен убиец на нервните ми клетки. Накаквото момотино и защадило тяхн..., отврат – га ми излгадат зъбите. Ако искаш да изтвориш съмшията – става, само че заряди единичкото изкефване на си заслужава си съкращаваш живота. А иначе има едно сладко женско гласче, кое то подхъръща лафчета, докато "жънеш", хм..."

"AI. Какво ти AI – всичко се стича към теб като бясно и спрям колкото му дуле гафа."

**Задържвам с няколко произволни лафчета от броя:**

"Quake 2 бе най-кафявата игра, която някога сме играли. За разлика от нея Quake 2 бе алтернативно най-зелената, най-сивата и втората най-кафявата игра."

"Всички знаят колко са бавни ракетите (чудно защо ги наричат така) в Quake 2 – спокойно можете да си вземете душ преди никое от тези „стрихилица“ да премине от единия край на картата до другия."

"Сред това компютърните опоненти ще имат и забъдни познания в областта на възможностите на отдемните оръжия, а именно – няма вече да вишие атакуваш ви от километри Bot, който да стреля по вас с Flack Cannon."

"Мултиплейърът на играта е във всички възможни форми, каквито човек може да си представи. Единствено не е разработен вариантият да си пращате хората по пощенски гълъб, но от фирмата производителни увириха, че работят и по тази допълнителна възможност. Ако всичко ще върви по план към играта ще върви и във всяка гълъб. Вторият е резервен."

# Sapphire Radeon X1300

**H**а пазара дори у нас вече е достъпна пълната гама PCI Express видеокарти използващи новите графични ядра на ATI - серията X1000, която включва три основни групи модели X1300, X1600 и X1800. Ние обаче ще обрънем внимание на най-ниския модел от новото поколение и по-точно – на **Sapphire Radeon X1300**, която е достъпна на цена от поръйка на 123\$ (със ДДС) при дистрибуторите на Sapphire в България - фирма Со-луприет.

Основните въпроси, на които ще се опитаме да отговорим са: защо служава ли си парите този модел и дали е подходящо решение за геймърските нужди или не. Ще проверим и дали има смисъл да използваме гъв такива видеокарти едновременно в Crossfire конфигурация с цел да повишим видео производителността и съответно броя на карти в системата.

## Параметри и възможности на X1300

Моделът, с който разполагаме за тест беше оборудван с 256 мегабайта памет и 128-битова шина за достъп до нея, като има разнообразност на X1300 и със 128 или 512MB. Работната частота на паметта е 500 MHz стандарто, а на графичното ядро 450 MHz. Пикселните конвејери са 4, а вертексните едва 2 на брой, което води и до по-слабото представяне, макар работните частоти на ядрото и паметта да са високи.

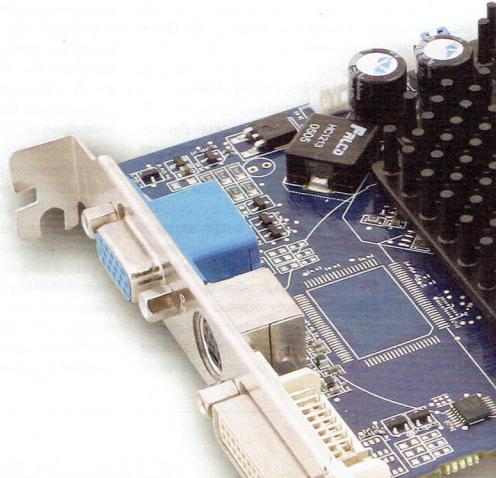
Охлаждането на ядрото е пасивно, като радиаторът е с доста големи размери и изглежда е направен от алуминий боядисан в черен цвят. В предната част на картата тои служи за охлаждане и на чиповете памет, но от задната страна на платката, където са останалите 128MB в чипове няма охлаждане. Нашите тестове показаха, че охлаждането се справя добре при наличието на силна въздушна струя 8 кумпията, която да изкарва температурата на ядрото става твърде висока и видеокартата може да блокира.

**Sapphire X1300** разполага с по един DVI, DSUB и S-Video изходи за съврзване към монитор или телевизор, като в комплекта е включен още и преходник от DVI към DSUB и от S-Video към чинч. Включен е и компонентен кабел за изход на High Definition видеопоток към съвместими телевизори, монитори и други HD-Ready устройства.

Макар да е най-слабият модел от новата серия, тази видеокарта разполага с допълнителните възможности на по-големите и скъпи карти от серията, например хардуерна поддръжка на Shader Model 3.0, на AVIVO технология и естествено хардуерно ускорение за декодиране на видеопотоки с висока резолюция (HD). Като за последното обаче освен най-новият Catalyst 5.13 драйвер, ще видим и необходим допълнителен софтуерен декодер, който не е безплатен!

## Тестови системи

- ATI Crossfire двърна плакта
- Athlon 64 3700+, s939 процесор
- 2x512MB DDR400 памет Kingston
- 80GB Hitachi Deskstar GXP180 гуки
- 2x Sapphire Radeon X1300 видеокарти
- Windows XP Professional SP2
- Catalyst 5.13 видеодрайвери



SAPPHIRE



ATI RADEON X1300



GRAPHICS BY  
ATI  
CERTIFIED

256MB  
DVI  
VGA  
TV-OUT

PowerDVD

DVD Player



Software  
Choice

FUELED BY  
SAPPHIRE

ATI  
UNIFIED GRAPHICS  
• Stability, Performance and access through Catalyst Control Center  
• Catalyst™ is constantly improving, delivering performance improvements.

ATI  
VIDEO & DISPLAY  
• Revolutionary quality and superior expandability  
• Enhanced resolution and photo processing for video, photos and 3D video.

ATI  
MULTIPLY™  
• Crossfire™ - Sapphire's unique technology for two high-performance, high-configuration cards.

## Две видеокарти в Crossfire режим

Следващите стъпките на nVidia, ATI също добавиха възможност за работа на тяхните видеокарти от по-нисък клас в Crossfire режим (единовременна обработка на едно видеоО изображение с цел ускоряване на обработката), без да е необходима специализирана Master карта или да има нужда от никаква връзка между двете карти. Това означава, че стига да разполагате с Crossfire-съвместимо дъно, то можете да сложите две нормални X1300 или X1600 видеокарти и да ги използвате за по-висок брой кадри в игрите.

Въпростът е – ако сложим две X1300 видеокарти, на общца цена 264\$ (със ДПС), дали ще е добра инвестиция или по-добре да си вземем една видеокарта от по-висок клас за същите пари? За съжаление отговорът не

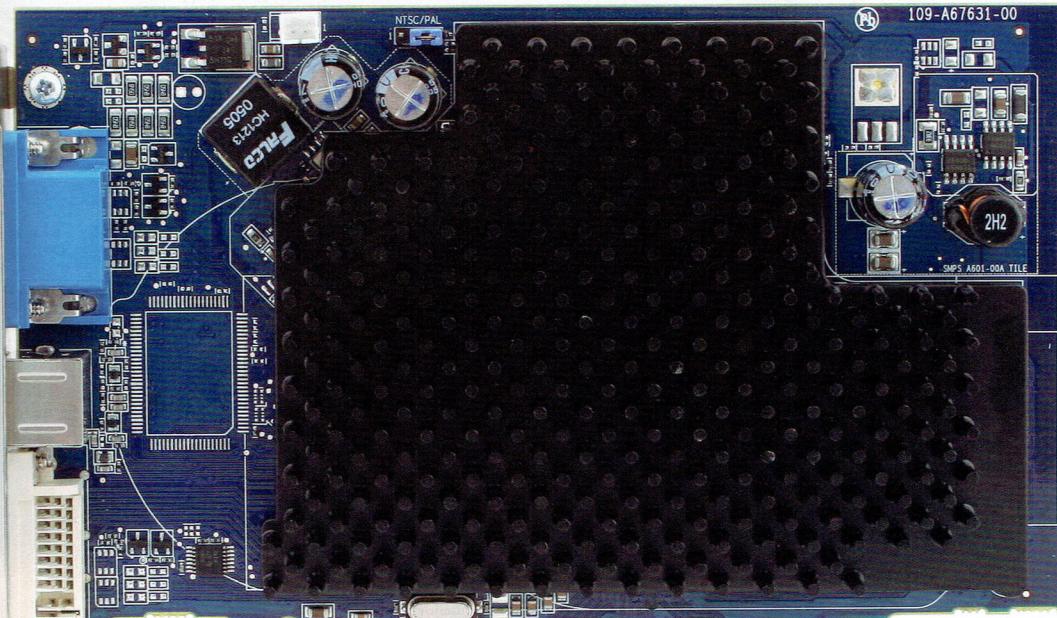
е напълно яснозначен, тъй като производителността на двете видеокарти в Crossfire режим се оказа доста добра (акар и не голяма, както съм чувал някои да си въобразяват принципно, че се случва). Лошото е, че не всички игри (дори някои от най-новите за лаптоп) могат да се използват ефективно или дори минимално от наличните на двете видеокарти. Както можем да видим и от таблицата с резултатите, Quake 4 показва над 60% ускорение при използване на двете видеокарти спрямо резултатите от само една. Възможно е Need for Speed: Most Wanted няма абсолютно никаква разлика (същото ваку и за SLI технологията на nVidia при тази игра), кое то не е особено обнадеждаващо, особено като се вземе предвид, че въпросната игра е тежка при максимално ниво на детайлност.

	Sapphire X1300	Crossfire	Sapphire X1300
3DMark 2003	4062		5661
3DMark 2005	1915		3139
<b>Quake 4</b>			
- 1024x768	26,5 fps		44,7 fps
- 1024x768, 4x8x	18,4 fps		29,1 fps
- 1280x1024	17,5 fps		28,1 fps
<b>NFS: Most Wanted</b>			
- 1024x768 Min/Max/Avg	10 / 19 / 14,5 fps		9 / 19 / 14,7 fps

## Заслужава ли си Sapphire X1300

Общото представяне ни разочарова малко, особено предвид факта, че за горе-дадените пари може да си купите nVidia Geforce 6600, която дава средно поне 20% по-високо резултати, като при някои игри дори до голями пъти по-висок брой кадри. Ако се наядвате да можете да играете на максимум ниво на детайли на новите игри с тази видеокарта, дори на 1024x768 резолюция, то ще трябва да ѝ разочаровате. Просто препоръчваме минимум от поне 30 кадъра в секунда е трудно дос-

тижки за X1300 и то не само при Quake 4 и Most Wanted, но и при други по-нови популярни гейминги – FEAR, DOOM 3, Half Life 2, Battlefield 2 и други. От друга страна малко по-скъпият модел X1300 Pro се представя доста по-добре и не само успешно се конкурира като производителност с 6600 видеокартите на nVidia, но дори често ги надминава. Все пак за по-сериизни гейминги препоръката ни е да се замислят поне за X1600 XT видеокартите, които наистина дават възможност за по-комфортна игра с максимално ниво на детайлност дори при гореспоменатите игри.



# GAMERS' WORKSHOP

рекламна тарида

от Януари 2006

<b>1/1</b>	<b>1/2*</b>	<b>1/2</b>
<b>1/3*</b>	<b>1/3</b>	<b>1/4</b>
<b>1/6</b>	<b>1/9</b>	<b>1/18</b>

формат	размери	цена
1/1	240x285	600 €
1/2*	120x285	400 €
1/2	240x143	300 €
1/3*	80x285	250 €
1/3	240x95	225 €
1/4	240x72	150 €
1/6	240x48	125 €
1/9	160x48	74 €
1/18	80x48	40 €

корици

II корица - 800 €, III корица - 650 €, IV корица - 1000 €

вложки

0,05 Евро на бройка

отстъпки за рекламни агенции

15% + 1-5% кумулативна  
отстъпка за брой клиенти

отстъпки за рекламодатели

3бр. - 5%, 6бр. - 10%,  
9бр. 12,5%, 12бр. - 15%

В цените не е  
вклъчен ДДС

Списание излиза ежемесечно между 1-во и 3-то число с тираж 10000 бр.  
и разпространение в цялата страна.

Размер - 240x285 mm; Корици - 250 гр./м<sup>2</sup>. с UV лак; Тяло - 80гр./м<sup>2</sup>, хром-гланц.

Рекламен офис:

София 1000

Стефан Караджа 7Б

тел.: 944 53 11, 946 17 30

e-mail: marketing@games.bg



# Homelan

ОПТИЧЕН ИНТЕРНЕТ

Бесплатен телефон за  
информация за софийски абонати

**0800 11 444**

<http://www.homelan.bg>

Услуга Homelan		На трафик*		Максимална скорост на пренасяне		Скорост на пренасяне		Максимална скорост на пренасяне	
International	1.56 Mbit/s (200 Kbit/s)	8G Peering	15.62 Mbit/s (2 Mbit/s)	22.00		22.00		33.00	
Минимална	256 Kbit/s (32 Kbit/s)		4.3 Mbit/s (500 Kbit/s)			7.7 Mbit/s (900 Kbit/s)		16 Mbit/s (1.5 Mbit/s)	
Икономична	768 Kbit/s (96 Kbit/s)		12 Mbit/s (1.5 Mbit/s)			16 Mbit/s (2 Mbit/s)		25 Mbit/s (3.5 Mbit/s)	
NORMAL	1 Mbit/s (128 Kbit/s)		16 Mbit/s (2 Mbit/s)			20 Mbit/s (2.5 Mbit/s)		44.00	
DATA.BG	1 Mbit/s (128 Kbit/s)		20 Mbit/s (2.5 Mbit/s)			25 Mbit/s (3.5 Mbit/s)		55.00	
V.I.P.	1.3 Mbit/s (160 Kbit/s)		25 Mbit/s (3.5 Mbit/s)			30 Mbit/s (4 Mbit/s)		66.00	
GOLD**	2 Mbit/s (256 Kbit/s)		30 Mbit/s (4 Mbit/s)			35 Mbit/s (4.5 Mbit/s)		99.00	

\*Услугата е активна 1 година. \*\*Дополнителни услуги са активирани по 0.05 часа за всеки абонат.  
Homelan е един от първите оператори за оптичен интернет в България.