



MEDIEVAL II:  
Total War

CONDEMNED  
Кървавата виртуална перверзи

# GAMERS' WORKSHOP

Tom Clancy's  
**SPLINTER CELL™ 4**

Сам Фишър в затвора! Между доброто и злото и между две гейм платформи...

"НОВА ТЕЛЕВИЗИЯ ИЗЛЪЧИХА НОВИНАТА СИ В ЦЕНТРАЛНИЯ БЛОК, ПРЕДИ ТЕЗИ ЗА ПТИЧИЯ ГРИП"

Еднинственото в света интервю с българският създател на най-добрая фенски сайт на Metal Gear Solid

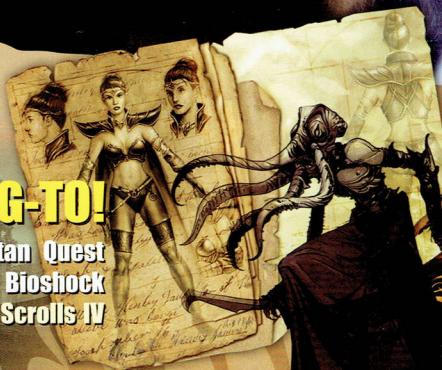
ОВО!

АНИМЕ



2006: ГОДИНАТА НА RPG-ТО!

Neverwinter Nights 2 ■ Dark Messiah ■ Titan Quest  
Gothic 3 ■ HellGate: London ■ Dragon Age ■ Bioshock  
WoW 1.9 ■ The Witcher ■ Guild Wars ■ Elder Scrolls IV



ISSN 1312-53



3 771312536004

цена: 4,99 лв. | брой 16 | Март 2006  
списание за игри, компютри и мултимедиа

ДЕМА

MOUNT AND BLADE  
MX VS ATV  
NIGHTWATCH

БЕЗПЛАТНИ ИГРИ

BUD REDHEAD - THE TIME CHA  
MYSTERY CASE FILES HUNTSVILLE  
WIK AND THE FABLE OF SOULS  
TRADEWINDS 2  
LUXOR

УОЛПЕЙПЪРИ И ПАЧО

ФИЛМЧЕТА



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



Специални условия  
за интернет клубове



### ЗА ЕДИН ПО-БЪРЗ СВЯТ

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

че съществуват.

Ще ги откриеш бързо, много бързо!

Пл. 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**



Инфо център  
**02 / 48 08**

**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 достъпът:  
**02 / 48 08 496**

**20 лв**

**40 лв**

# рекакцион



**„Човек не се влюбва, опознавайки някого. Век разлобва някого, опознавайки го!“**

Ако пътят към Ага не беше постлан с добри намерения, дали наподигнат от желанията да тръгнат на него щеше да е толкова голям? Въпросът, кой знае защо човърка мислиме му в навечерието на пускането за печат на броя, който тръбаше да е в Февруарски, тъкъм стана Мартенски. Нищо общо между въпроса и броя, впрочем – като изключим обработите намерения. А що се отнася до списанието, те биха да направят брой третично! И то так по цифрите – от над-вирисаните на алатия месеци за геймингустрията. Убеден съм, че ако бяхме го направили за Февруари, щеше да се научи. Ама въз, че се получи и за не по-малко вирисаните Март. Както се каза – език почукаш, где ги пускат. Разбирамо. Когато двата входа са толкова близо един до друг, грешките са желанияни. Пардон – възможни!

Накратко: почукахме ние – образно така да се каже – на вратата на Малък Сечко, обаче отвътре некъдни изръмжа да сме се разカリ, што тъй смее да кефели повече. Разкарахме се. Направихме няколко обиколки, размотахме се едно хубаво, и като катка сакме и влез да ги се приспива – пак се възражаме да чукаме. Оня рече, че вече не го кефим и че син се разкарали направно. Лемеев, на таќвад как да не му въкараш един – без да уточняваме какъв! Ами ѝ му въкара! Ние му казахме, че е болен адже да не казвам какъв и че вече ни е ясно защо точно в неизвестен месец е празнишка на адже да не казвам какъв. И докато течение гълъбушата. В която постепенно се сломтяхме около цягата да му шурмуваме входа с гриба сина, се отбрасахме пълни от успоредни възможности. Проче, фържки един великолепен брок, многощо работи на чакаша. Мдам, така си беше... Ех, де почукаши, де те пускат...

Разбира се, на Малък все пак си цепихме вратата, нахукахме вътре и посадихме броя в началото на последната седмица – да му е гадничко и да му е за урок! Карай!

Абе покажа живьтът е като приказка, сам въжкаш. Или адже – като филм. От ония, дето надвремето им въика „медицински“. И лошото е, че в много от случаите все ние сме с ролята на потопявания от лафа за „бития – бит...“. Ама стига с това. Да поговорим за броя.

Като стана гума за филми – една нова рубрика праи съబът на спранищата на списанието. Рубриката за Аниме. Вече почти няма нещо, което да ме учуди, тъй че ако терминът извънка в ума ти същите асоциации, каквито катаписки юерографи на европеиска краба, просто отскочи до стр. 72 и виж сам за какъв идзе реч. Мнения, критики, съвети, въпроси – каквото и да е, събрзоано с Аниме рубриката – пиши. Насреща сме за абсолютно всичко. И ако не върваш, ако истика, аре да не тесебаш.

Почитателите, тъкмо пропитвани на Веруса също имат побор за голяма радост – Верус в този брой няма. Нито ще има в следващия. И причината съвсем не е в поява на Аниме рубриката. Решавашо се оказа по-скоро съображенето, че така ще разем на тръбите възможност да поизострим малко глада си, а това динаги е положено; на вторите просто ще им е кеф от фактът, а пък ние със презаредим батериите и следващите ни Противолостабилия ще са още по-добри. Хубаво е, когато всички печемат!

Платакът е на Кайлиана. Артът е униклен, защото е наш – дело на Сердай. Честито на познаниите, един от тях ще отнесе наградата. Жалко за останалите. Впрочем моята фаворитка беше друга, но глас народен – глас боки.

Централната част от броя не се нуждае от излишно представяне. Отдадохме почит на над-Фемски жанр – ролевия; в динагата, която наредимо „Гордина на RPG-то“, защо го търсим? Двадесетната странница, които сме посетили на темата, следва да ти отговори на въпроса.

Разбира се, още много, много интересни неща ще намериш между вътре кориши. Статии, подгответи с марката GW. А това прогължда да означава много!

В едно от посмата, на които не успях да отговоря, беше зададен въпросът: докога възнамеряваме да се променяме? Защо не се установим на някаква постоянно орбита като другите сродни издания, а все нещо човъркаме по списанието, сменяме рубрики, концепции, дизайн... Читателите предположиха да са наясно какъв можат да чакват, да им се създава усещане за стабилност посредством чувство на познатост. Правилно! Точно заради това възнамеряваме да продължим различността в стабилна характеристика на Gamers' Workshop. Да постигнем статуквото, което читателите ти вече не се изненадват, че бива изненадван, в форма на висок мединен пилотаж и граници с изкуството. Награвам се един ден да го обладеем.

Във въръзка с ерекоментираните се сцени и за едни разводор с едни приятели и риторичното и възхищение „Как е възможно някъд да се вълни в бълбът без да те познава?“ Ами къде то кака – жена! Успеха изпредварва ума с около две годинионца. Ше повторя това, която казах тогава: „Човек не се влюбва, опознавайки някого. Човек разлобва някого, опознавайки го!“ Сори, това е мнението ми. Според мен, хората се влюбват в неизвестното. В зазадката, която разлага фантазията им. В мечтата. В излютията. Вълбът се не в онова, което действителни вългат, а в онова, което искат да видят. Опознаването обаче постепенно добива парична към пъзела и запъти картиниката – не оставай свободно пространство за мечтата. Накрая ти просто ще си за къде да се закачи. И илюзиите се сблъчат, оголвайки действителността. Никоя действителност не може да се сравни с една фантазия. Опознаването може да доведе до обич, но със сигурност убива любовта. Обичта в повече навик, над-прекият път към които е стабилността и липсата на промени. Любовта прети всичко в спрата!

Не желаем GW да е просто навик. Прошираваш ни това, нали...

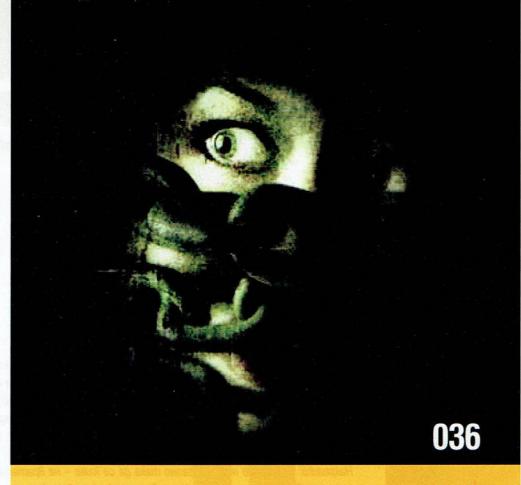
- 016 RPG Жанровете
  - 018 Neverwinter Nights 2
  - 020 Dark Messiah of Might & Magic
  - 022 Titan Quest
  - 024 Dragon Age
  - 025 The Witcher
  - 026 Guild Wars
  - 028 WoW 1.9
  - 030 Elder Scrolls IV
  - 031 HellGate: London
  - 031 Gothic 3
  - 031 Bioshock
  - 032 Малките проекти
  - 034 Японските ролеви игри

npeßlo

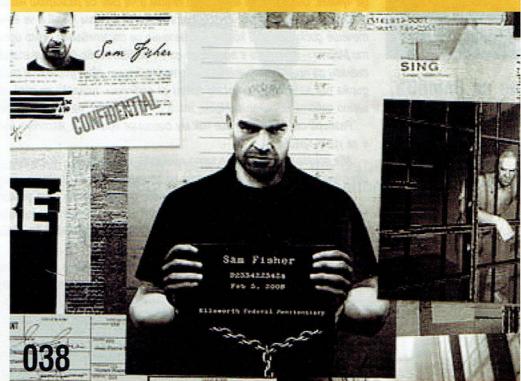
- 036 Condemned
  - 038 Splinter Cell IV: Double Agent
  - 044 Medieval 2: Total War

peBlo

- 046** Gothic Gold
  - 048** Dynasty Warriors IV
  - 050** Namco Museum
  - 051** Law & Order: Criminal Intent
  - 052** The Incredibles: Rise of the Underminer



036



038

**Gamers' Workshop** е списание за геймърския екип - хардкор, играчка, читател. Тези, които имат тази индустриски напред. Workshop е не-зависима медия. Не обслужува интереси. Можете да се доберете на нашите реботи и мнението, защото на първо място сте вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ще изнебием, да не предадем доверието ви. Вие за служате именно това и нищо по-малко от това.

# GAMERS' WORKSHOP

**редакция**  
адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" N7  
6x5 ет.1  
**редакция:** 02 981 64 65  
**e-mail:** workshop@games.bg  
**<http://www.games.bg>**

рекламен офис  
тел.: 02 944 53 11, 02 946 17 30  
e-mail: marketing@games.bg

печат  
DELTA+

DELTA+

060

XBOX 360

## конзоли

- 054** Необичайните заподозрени 06
- 060** Xbox 360 is here!
- 062** Dragon Quest VIII
- 064** Fatal Frame III
- 066** Mario Strikers
- 068** Donkey Kong Jungle Beat

## lifestyle

- 069** Кино
- 072** Аниме
- 076** Graphilla Конкурс

## stuff

- 079** Feature
- 084** Писма
- 086** Интервю
- 088** GW Best
- 090** Аними-класации 05 - част I

# Съдържание



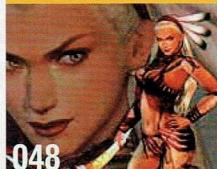
022



028



046



048



052



054



062



064



069



072



079

## филмчета:

Black, Enchant Arm, Fight Night 3, Ryu Ga Gotoku, Dragon Quest VIII, Sonic Rush, Lost Planet, Okami, Onimusha IV, Project Gotham Racing 3, Fatal Frame III, Dark Messiah, Hellgate: London, Condemned, Splinter Cell IV, Dungeon & Dragons Online, Time Shift, Titan Quest, The Witcher, Dynasty Warriors IV

## демо Версии:

Mount and Blade, MX vs ATV, Nightwatch

## бесплатни игри:

Bud Redhead, Luxor, Mystery Case Files Huntsville, Tradewinds 2, Wik

wallpapers :: реклами :: трейлъри :: пачове



## на дългото време



[Snake@games.bg](mailto:Snake@games.bg)

Играя: Death By Degrees, Champions: Return to Arms, BG: Dark Alliance II, Gun  
Чета: Dark Tower серията  
Преомъривам: бърбъна и кооперативните екшън RPG-та



[Jeru@games.bg](mailto:Jeru@games.bg)

Играя: Dragon Quest VIII, Capcom vs SNK 2, WE 9, Space Channel 5 pt. 2, Йагуа  
Чета: Ало Дзо - Книга на Пътя и Постигането, Никун Крал Поти  
Преомъривам: бебелите пуловери и враждебните пингви



[Korapcha@games.bg](mailto:Korapcha@games.bg)

Играя: SW: Empire At War Demo, Dynasty Warriors 4 Hyper, Namco Arcade Museum 50th Anniversary, Megaman X8, Columns III  
Чета: Името на Розата, Стар Трек - Спокърт, Стар Трек - Мрачна Победа, Съвръзън 14 - Омънешенчето  
Преомъривам: разоръжаващият ефект на коктейла ракия + Бодка



[Shraik@games.bg](mailto:Shraik@games.bg)

Играя: Resident Evil 4, Shadow of The Colossus, Blade of Darkness, гонконго на Empire at War  
Чета: Алан Кларк - "Грифин и звездите"; "Одисея 8 космоса - Тънь изгревън"; Филън Дик - "Хоббитът ѝд Високия замък"  
Преомъривам: Кафето, клубовете, Тремия Alien!



[Ikarus@games.bg](mailto:Ikarus@games.bg)

Играя: EVE, Empire at War demo, CIV4  
Чета: Прабен баласт  
Преомъривам: нищо не преомъривам



[Manna@games.bg](mailto:Manna@games.bg)

Играя: Извър с момичета  
Чета: Чета Укайс и Зеланди  
Преомъривам: Преомъривам се себе си, каквато бих преди 4 години



[Koralsky@games.bg](mailto:Koralsky@games.bg)

Играя: Xbox 360 шах, Sonic Rush  
Чета: Всичко що е Укукус  
Преомъривам: че не съм от Желязо...



[Orlinator@games.bg](mailto:Orlinator@games.bg)

Играя: Law and Order, мама ми стара, шабаша Law and Order  
Чета: Жорж Балад и ДБС Плер (ако то инцидент) и за изпити (ако нюкъз)  
Преомъривам: softy порното и маскирката



[Kircho@games.bg](mailto:Kircho@games.bg)

Играя: отново Prince of Persia 3  
Чета: бирената енциклопедия :)  
Преомъривам: комбинацията фитнес, сауна, соларум, спущена бира и още нещо



[doomy@games.bg](mailto:doomy@games.bg)

Играя: Total Overdose, Empire at war demo, Call of Duty 2, Guilty Gear Isuka  
Чета: ксерокопирана лекция по радион комеку  
Преомъривам: живота без WoW... поне за малко



МАРТ 2006  
Брой 16

главен редактор  
Димитър Бояджиев

заместник-главен редактор  
Александър Бакалов

отговорен редактор и CD  
Ивайло Коралски

помощник редактор  
Весела Симеонова

издавач  
Иван Владимиров  
Сергей Самуилов

директор маркетинг и реклами  
Кристиян Бащаславов

менеджър  
Юрий Митеев

авторски колектив  
Александър Александров - Alex III  
Александър Бакалов - Snake  
Антон Дишков - doomy  
Добрин Иорданов - Goodman  
Драгомир Дончев - Duffer  
Ивайло Коралски - Koralsky  
Камен Макс Дончев - MrAK  
Николай Найдев - Кораса  
Орлин Янъзов - Orlinator  
Чавдар Кацараб - Ikarus  
Ясен Стоинев - Jeru

издател  
Data.Bg

## Как оценяваме?

Новоиздадените преводници от миниатюри. Или пона тaka ни разказаха. Преди това отминаха и още няколко победа с различен кофициент на насенение върху крехките на бървашки и шапки. Загубихме някои от колекции под отрупваните с останки от храна маси, но все още не смеем да предупредим резките и необмислены гействия, събрани с издръжка им.

Дори Роко Сифриди все нюкъз съвръвява, какво остава за юношките рубрики в менюто ни спасение. Но преди - до брод ѿвза - да приключим със съмнителните си опити да изпълваме поясък шафешки гори от нещо толкова скучно, като илюстрирането на метрополите ни да оценяваме и да измислим нещо ново - ще се попотим за пореден път в света на спомениите си, за да ги илюстрираме и този път. Споделяйки най-неприятните места, на които можеш да се събудиш след тежка алкохолна нощ.

## цифрите говорят

- |   |  |
|---|--|
| 1 | [Същностно бестърче] - До Аз.<br>Самоубийците се тихука и изобщо не ни се обичат.  |
| 2 | [Джакън] - В токсиколозията.<br>Броят на лъжбите, битки и злокупоръбвания дроб с крехкото ти мясо. А ти обещаваш подобе да не правиш така.         |
| 3 | [Също според мен] - В самброто.<br>Наказването на спомените, посветените на нещо, което си разделих със себе си.                                   |
| 4 | [Прозорцирай] - Да Мичен от съседият梧.<br>Почистват ли как дето Гоши си купуваш розарий, или Мичен си го купуваш, че не можеш да си купиш розарий. |
| 5 | [Според работата] - Пак касата.<br>Също съм така, но никога не съвсем си съвсем.   |

- |    |   |
|----|---|
| 6  | [Добра] - В лежалото си, с махмурлук.<br>Добра си е, в предоби долните антлерите.   |
| 7  | [Спревъз] се - В лежалото си, без махмурлук.<br>Добре видях купище на ниска утвръдна цена. Какъв побег изкачи!  |
| 8  | [Отичка] - В деня на излизане на кобия BW-брор.<br>Гоне щи имаш какъв да си четеши в кенфа, докато пропадаш постълъканите коридори.                                       |
| 9  | [Илеродиан] - В Намата Хенстрик.<br>Неподправен сваленски чар на пъти изляз, а? Ах, като поизправен окончателно, Намата започва да пречи съмнително на Мичен, пречиети 4. |
| 10 | [Гравюри] - В Рад.<br>Събитие, каквото - не-человечно казано - се случи днешок в Абдома.  |

## графика

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

## звук

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

## увлекателност

Колко често и колко чудо се хващате да изразите играта си индикатори занейното качествство.

## гизайн

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

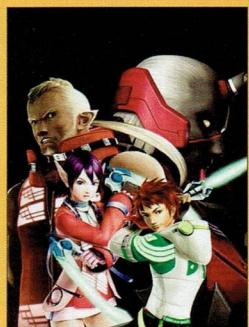
**10**  
+  
**девдовдия**  
+  
**полосове**

Положителните черти на едно залъгаве. Понякога ни е доста трудно да ги открием. Тежка е решението.

-  
**МИНУСИ**  
Дори и перфектните продукти имат същите лоши страни!

## Звездо-забавяне

**SEGA of Japan** оповести тъжната за нашия ми колаец колега, новина, че **Phantasy Star Universe** за PC ще бъде забавена за неопределен период от време. За да не си помислят фенофобите на PC, че те са единствените лишиeni от Вселената на "фантастичната звезда", трябва да отбележим, че отложеното об разуяване на SEGA супер-новата засяга и PlayStation 2. За нова игра е посочена годината 2006. Като основна причина за поредното забавяне, SEGA изтъква желанието на Sonic Team да побори цялостно качеството на играта, както и да го усъвършенства онайни частта, на които **PSU** ще различа. При това - сериозно. Нас ако пумаш, това



са типичните конгломератни извинения за небодре вървящо голямо заглавие. Хайде не на мия, а?

## Зеленовъдец в действие!

След десетки молебни, ритуалини самоубийства, псуви и надежди, нашите скромни приятели от MS хърърлиха оня твой дълъг желан информационен къс, който Вероятно е подмокрил една немалка част от PC обществото. **Halo 2** за PC ще го има. **Halo 2** обаче за Windows XP – не. Корпоративни зелено-бъдни решения – друго не сме и очаквали. **Halo 2** ще направи своя PC дебют на новата операционна система, подгответяна от Microsoft и носеща гръмкото название Windows Vista. Разработката на **Halo 2** за PC ще бъде поверена в ръцете на специално подгответен за целта екип, който ще работи в тясно сътрудничество с типовете от *Bungie*. **Halo 2** за PC ще включва всичко, което беше налично в оригиналната Xbox версия, плюс карти



от **Halo 2** Multiplayer Map Pack. Като виден PC играч ще те предостави и възможността да създаваш свои мултплеър карти. Сега, ние второто **Halo** го изгарахме преди година и половина (гори го и ребърхахме, предстаби си), но знаем, че повечето, които четете това, не сте имали подобна възможност. Ние пък вече се готвим усилено за троите...

## Румънска любов!

Едно от най-обещаващите заглавия за Xbox и респективно – Xbox 360 – ще се появи и за PC. По предварителна информация играта, разработвана в събраната ни съсека, ще включва близо четиридесет мисии в синът и онлайн режими. **Blazing Angels** надхърчи очакванията ни по отношение на качеството на визията и начината на игра, както на Xbox, така и на Xbox 360. Добави сме, че правим нова стъпка, която ще ни позволя да покажем колко добра игра ще бъде **Blazing Angels Squadrons of WWII** и за PC<sup>1</sup>, бяха сумите на Тони Кид, маркенингов видеопрезидент на *Ubisoft*. *Ubisoft Romania* ще бъдат отговорни и за PC порта на играта, а същите тия лично, както знаеш, ни дариха с дос-

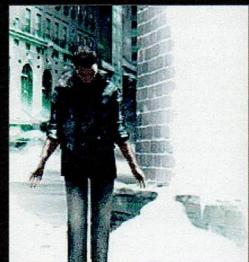


та сносния **Silent Hunter III** за PC. Остава въпроса порта за PC от коя конзола ще бъде – Xbox или Xbox 360? Драги съседи – ще покрим, и 360 пъти ако трябва... Очаквай **BASOWWII** през март за Xbox, Xbox 360 и PC. Долу-горе по същото време можеш да очакваш и нашето ребло.

## Inframorld is no more!

Съклите ни приятели от *Quantic Dream* (**Omicron**, **Fahrenheit**) ни „зарадиха“ с новината, че обявената за PC, PS3 и Xbox 360 игра на име **Inframorld** е имала близка среща от трети вид... с брадва! От кое то е пострадала непоправимо. Мир на праха ѝ. В интервю за германският сайт Working Title, Guillaume de Fondaumière е сподели: „Разработката на Inframorld е прекратена. Концепцията ни не беше добре посрещната изгатвя.“

В същото интервю обаче, De Fondaumière сподели още, че **Omicron 2** – игра, която беше обявена заедно с **Inframorld** – все още е в процес на разработка, макар и бече с променено заглавие – Karma. В същото време обаче ни предупреждават да не очакваме Karma по-рано



от 2009! Има и още – *Quantic Dream* работят по трети – все още неоповестен проект, който ще има версии за PlayStation 3, PC и Xbox 360. Чувам как бече бате в Драго мрънка под мусик – **Fahrenheit 2**, моля Ѹ, **Fahrenheit 2**... Ще видим.

Награди ме, телевизионно...



И нашата мила индустрия ще си има телевизионни награди по подобие на филмовата и музикалната. Всички знаем за американските Snail награди, които от две години са абсолютното олимпийско събитие на комерса, бидејќи потполно дезинформационен поглед за това кое е спойностно и кое - не. Новите телевизионни награди ще бъдат спонсиорирани от некомерсиалната организация The Academy of Interactive Arts and Science. Все още няма точна информация какво ще включва в програмата на шоуто, но вече се подготвят слухове за обявяване на победители (Верно ли бе?) Във все още необявени категории, както и търбоки анализи, обяснявани защо даено заглавие е спечелило определен приз. От Академията потвърдиха, че пръвата наградна церемония ще се проведе в началото на 2007.

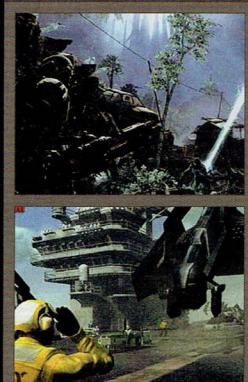
Диаболично... за трети път?



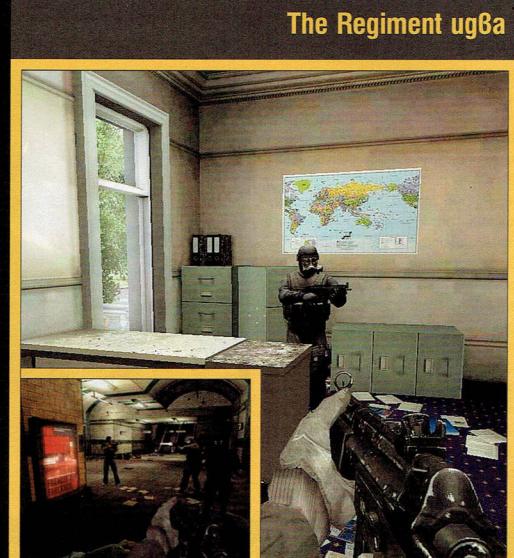
Каква е вероятността това да се случи? Девет години по-късно, готови ли са Blizzard да ни съобщят за продължението на потопния блоксъстър Diablo II? Въпреки кървалото количеството слухове, според които Blizzard подгот-

вя Diablo 3, до момента нямаше почти никакви конкретни доказателства, че нещо такова се случва в действителност. Или поне така смяташе нещата до скоро. На официалния сайт на Warcraft криеятърите, беше пусната обява за работа на Art Director, Lead 3D Environment Artist, Lead 3D Character Artist и Lead 3D Character Animation. Според Blizzard божопомазанияте ще участват в ново мистериозно заглавие на фирмата. Мистериите съвсем леко се разбула от мъничката подробност, гласяща, че всеки един от четиримата шастливи ще бъде прикачен към екипа, разработил Diablo и Diablo II. Не, не се наема: де отговарят какво може да означава това. Тук си говорим за Blizzard все пак, а прег тях доста често и божовете мъчат. Повече подробности – при първа божопомазана възможност.

### Crytek – Crysis



Най-голямото германско списание за видеоигри Gamestar публикува в новия си брой обширен материал за следващата игра на Crytek – създавателите на Far Cry. Заглавието е FPS, който ще използва втората ревизия на феноменалната Cryengine и се казва **Crysis**. На форума им на www.evilavatar.com германски



Европейският клон на Konami потвърди, че техният военен симулатор, The Regiment, ще се появи във формат PC-DVD на 17-ти февруари. Иерата ще представява FPS, в който ще ръководите екипи от от четирима души. Акционето пада изключително върху използването на антитерористични тактики

от реалния живот. За целта в разработката като технически съветник е участвал бившият Ветеран от специалните британски части (S.A.S.) John McAleese. Част от мисиите ще включват реали сценарии (като обсадата на иранското посолство през 1980-а), други ще бъдат измислени (превземане на метрото от терористи).

### Crysis

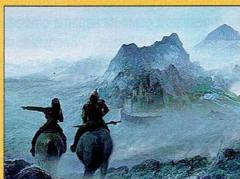
няма да е тънка игра. Говори се за около 10 часа геймплей. За сметка на това обаче се работи усилено по мултплеър. Освен стандартните Deathmatch и Team deathmatch се предвижда и режим на игра, при който в средата на дадена карта ще се появяват специални артефакти, за притежанието на които ще бъдат давани награди и превозни средства. Засега като евентуална дата на излизане се посочва края на 2006-а. Определено ще бъдат вържим в течение!

**The Sims 3 попървата**

Сайтът на Gamma Ray Clients Page и Feng Zhu Design Clients Page включаха играта **The Sims 3** като един от многощвомото проекти, в създаването на които участват. По този начин те официално попървиха информацията, че следващото оновение на **Maxis** ще сигурност ще види място свят (с разпространител Electronic Arts, разбира се). Не че никой се е съмнявал, де.

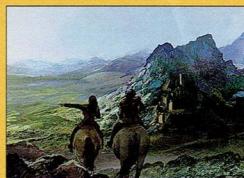
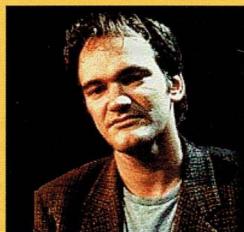
**Game Oscars**

Обявиха финалистите на магазинните награди за интерактивни постижения – аналогът на оскарите в анимацията (Annual Interactive Achievement Awards). Призовете ще бдат връчени на 9-и февруари. Лидери с най-голям брой номинации са **God of War**, **Guitar Hero**, **Shadow of the Colossus**, **Call of Duty 2**, **Nintendogs**, **F.E.A.R.**, **Jade Empire** и **Peter Jackson's King Kong**.

**The Witcher – Art**

Човекът, отговорен за концепт-артът в **The Witcher** – Деймиън Байоцки – спечели първо място в галерията "2D" на 18-я

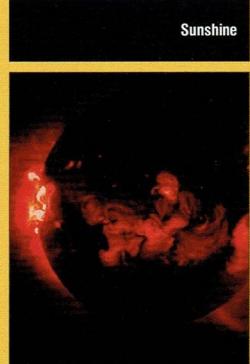
CG шампионат, организиран от **CD Society**. После се чуим защо всички говорят за "феноменална атмосфера" в заглавието на по-ляшите от **CD Project**. Ето го нови творби на художника за **The Witcher**, показващи една и съща местност в ранна утрин и през деня. Евала!

**Тарантино ще режисира Half Life?**

В последните няколко дни гейм-партните са залети от спекулации във връзка с появилата се информация в Gamespot, че Куентин Тарантино може да режисира филм по нашумелия хит на **Valve Half-Life**. Gamespot се позовават на неофициални източници в Холивуд. Фенските изказвания във връзка с новината са особено забавни и включват всякакви коментари - от радостни изблици в стил "Твърде добро е, за да е истинска" до гневни подмятания от рода на "Героите във филмите на Тарантино не спират да създоят". Гордън Фрайън хич не ми се впусва в представите като никакво въсиящо плампало". Ще продължим да следим темата отблизо, защото освен всичко останало е и забавна. ;)

**Без думи**

В Япония започнаха продажбите на..USB пепелник! Намислена специален бутон, пепелникът ще пребърза шарене дим в стаята ви в свеж въздух. Уникалното устройство ще побира до 4 цигари. Ако не разполагате с компютър, можете да захраните пепелника с 4 AA батерии.



Днес, 17.02.2006 г., сълнцето изгрява в 07h21min и заляза в 18h01min. Просължителността на деня: 10h40min.

**Disciples 3, Jagged Alliance 3D**

**Strategy First** обяви, че прекратяват споразумението си с **Game Factory Interactive** (собственици на **Missland South**), на които беше възложено разработването на **Disciples III**. Независимо от това, **Missland South** продъл-

жават да работят върху друга известна игра на **Strategy First** – **Jagged Alliance 3D**. **Disciples III** обаче ще види място свят и съвсем скоро **Strategy First** ще обявят името на новото студио, което вече е поело разработката ѝ.





# CES 2006

о традиция се опитваме да разглъдаме най-интересното от всички превързаци се IT експозиции по света. Навремето нещата бяха по-прости, голяма част от всичко превързаше в концентриране в две основни изложени - E3, превържащо се в Лос Анджелис, и ECTS - в Лондон. И такар последното да позагуби блясъка си, за последните години се нарока и куп подобни "панари". Дори тясно специализираните форуми - на Интел да речем - вече добавят по щапка гейминг-ориентирани лекции и демонстрации, паралелно с технологическите си разработки.

**Consumer Electronics Expo**, накратко CES, превърза се ежегодно в Лас Вегас между 4-ти и 10-ти Януари, също предложи и показа доста неща, подгответи от не един и двама гиганти в IT и Home Entertainment браншовете.

Тъй като сме гейм-ориентирани медии, а и ни по-омръзна от пердните и търдите популарни ревюта на подобни събития събрани с чипове, видео-чипове, саунд-чипове, мемори-чипове, дискове, блу-рей дискове, хай-дифинишион дискове и прочее, ще си се концентрираме върху събитията, които ни касаят директно - игровите насоки на експота, гейм разработчиците и техните настоящи и бъдещи проекти.

Макар CES да не се счита за тясно гейм-ориентиран форум, войната между гигантите Microsoft и

Sony се прехвърля на всяко възможно бойно поле. Покрай тях малки и големи техни партньори не пропускат да използват момента за реклами, демонстрирали „на живо“ с какво се каният да ни изпразнят джобовете в недалечно време.

Да се спрем най-напред на анонсите и основните акценти в презентациите на Microsoft и Sony.

## Microsoft

За Microsoft пред микрофоните се изредиха последователно Бил Гейтс, Стив Балмер и за своят - Питър Мур - еко-изпълнителен директор на *SEGA of America* и настоящия тийнейджър на Microsoft за цялата им визия за електронни забавления и мултимедийни продукти.

Били и Стив, според западните колеги, са се сърдочничали основно върху развистването на PC проекти на компанията - следващото поколение операционни системи и в частности Windows Vista и своеобразната му еволюция като продукт. Гейтс отново потвърди сериозния ангажимент и желание за „реверанс“ към PC-то, както и към PC геймърите. Като потвърдение на думите му, за първи път бе показан и експулсият PC only следващ епизод от *SIN* на *Ritual*, които постоянно се набързаха наоколо. Пог помпозното лого Games For Windows се търдеха наредени няколко огромни плазмени дисплеи, на които можеша директно да се наблюдават красотите на

Автор: Kopacha

реалновременното демо на *SIN Episode – Emergence*, който *Ritual* обещаваше да види бил съвсем скоро. По този начин Microsoft подкрепиха и самата инициатива за изцяло нова концепция в производството и разпространението на игрите - а именно епизодичността, в която *Ritual* се явяват пионери. За следващата година - година и половина, те обещаха 9 епизода на *SIN*, които са в разработка до една или друга фаза, със средна продължителност 5-8 часа геймлей и се очаква да излизат на интервали от 3-4 месеца.

Ед демонстрираше първото downloadable демо за Xbox360 на текния престоящ да излезе *Fight Night Round 3*, симулация на бокс, както и work-in-progress демо на *Burnout Revenge* във формат за 360.

Друг акцент от шанда на Microsoft беше становището скандално известна *Vege Elder Scrolls IV – Oblivion*. *Bethesda* и Microsoft показваха демо на играта с почти окончателни характеристики и визия. Събудушещеление беше обяснено за игрален свят, надърълящ във всеки един момент няколко квадратни мили, според местностите, където се разбиват дейстията в играта. *Bethesda* нареди и нашироко обясняха за усъпхите си при микросъзането на екънъм със становищите пословнички и гонеси със известност на франчайза добре финансирани рохеви елементи.

За финал Питър Мур амбициозно обеща още доста неща - 50 нови игри за Xbox360 до юни месец, 20 аркадни игри - показани стари класики като *Street*



**Fighter II**, а също така и госта нови, изяло достъпни през Xbox Live!, HD-DVD Add-on за конзолата, уточняват, че устройството ще е само за гледане на филми, но не и за съхраняване на игрална информация.

## Sony

Sony също набледаха на значително много новости от бизнеса си. Сър Хауърд Стринър, изпълнителен директор и шеф на борда на директорите на Sony Corporation, покани на сцената Том Ханкс, Рон Хауърд и Дан Браун – трите звезди, стоящи зад завладяваща си филмов хит на Sony Шифърът на Леонардо. С тяхна помощ, Стринър се спусна надясно и нацирко в представяне на Blue Ray технологията, представяват й през HD-DVD и голямото мерене на органи започна. Хората обаче като че ли наб-нетьрпеливо очакваха да се стигне до болната напоследък тема, както за самите Sony, така и за усилено очаквашите конзолата. Още с пръвите думи в презентацията на посегнатия, някак си мимолетно се почувъчи Каз Хара – изпълнителният директор на SCEA – и спомена, че до момента към разработчиците от близо и далеч Sony са разплатили и им предстои да изплатят около 4 000 "кути" (комплекти с инструменти и инструменти за разработка).

Нещата обаче не минаха леко за Sony на тази пресконференция – госта от журналистите зада-

ваха конкретни въпроси, на които за съжаление от компанията трудно даваха конкретни отговори. Кен Кутараги, шеф на SCEJ, се появя за кратко и отново разказа колко хубаво нещо е Blue Ray и колко обектичала живота на разработчиците, после спомена, че се работи и в насока PS3 да поддържа новия HDMI интерфейсен стандарт за видео и телевизия във висока резолюция – формат, който се очаква да бъде с финализирани спецификации едва 8 края на пролетта.

Ключовият акцент в тихото демо беше PSP. Портативната им конзола набира скорост – макар и тромаво – и от Sony обявиха линия от нови заглавия, пускането на нова онлайн-услуга за мултимедия, филми и пр. Все пак много въпроси

останаха без отговори, а посетители и журналисти не останаха доволни. Бомбата добре от колегите ни скандално известният The Inquirer, които някак са установили, че ще бъдат притирнате, където стоят изложени мостстрите на PS3 за табелки "Conceptual Design", купищите реално били празни. Последва конфузна ситуация и още мълчане от страна на Sony.

## Dell

Хардкор PC геймърите намериха единствено утеша в приятната гледка на най-новия звър на американската компания Dell Computers. Dell XPS 600 - Renegade накара много хора да зляпнат небръзга.

Машината, разработена съвместно с nVidia, включва под капака си четири 7800GT, ядра върху геймърни SLI платки, свързани с директна шина, синхронно работещи на 16x PCI-E шини, Intel Extreme Edition фарично обвързокнат хардуерно на 4.26 Ghz. От Dell се похвалиха, че това се рабява общо на 1.3 милиарда транзистора сумарна GPU мощ, 2 Gb посветена видео-памет, и скорости при пресмятане, рабняващи се на 41 Gigaflops при целочислен изчисления, и до 5.2 Teraflops при изчисления с плаваща запетая. С други думи – наб-бързият геймърски компютър на планетата. За да бъдат максимално убедителни, хората от Dell и nVidia демонстрираха Call Of Duty 2 при резолюция 2560x1600, работеща с 8-секундни възможни анимации и антиалийзинг, върху прекрасен 30-инчов плазмен монитор Dell. Самото Quad SLI техническо изпълнение остава, поне за известно време, ексклузивно на разположение само на Dell Computers. На въпроса на един от журналистите след края на презентацията „А колко струва?“, Майкъл Дел, собственик и изпълнителен директор на фирмата, се засмя и каза „Много, но си струва“. И ако на побобен въпрос, отговор „много“ не е притиснатимен, особено когато изба от устата на милиардер, то не знам кое би било по-притиснатименно. И така, приятни, аз може и да не бях там, може и да не говорих и ни принеси, ни прицоди въвсяк, но с удоволствие ви „Възкара“ в по-важното. Благодаря ви за търпението.



Производител: В. Разпространител: CCP Games  
Платформи: PC  
Жанр: MMORPG  
Изисквания: 800MHz CPU, 256MB RAM, 32MB VIDEO  
Сайт: <http://www.eve-online.com>  
Български фенсайт: <http://www.eve-bg.com>  
Турски фенсайт: <http://www.eveturk.com>

# EVE Online: Red Moon Rising

## Бъдещето на онлайн игрите – днес

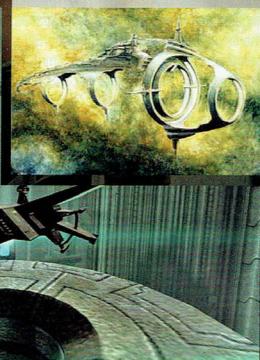
Автори: Ikarus и Garou



Да напишем нещо повече за MMO-та и по-специално за бъдещите тенденции в развитието им – това беше задачата, която комитетите ни поставиха по случай настоящия број, посветен на ромеите игри.

Без много да си замислим, единодушино съществуващо до заключението, че именно това можем да направим нещо още по-добре – да ти разкажем за EVE Online! Вместо аниматичен разрез на жанра, подплатен с прогнози, предположения и проповеди за развитието му, ще получиш стангартно ръбо, но така според нас е по-добре.

Съзнателно, че представянето на заливите на странницата на GW е госта позабъркано, но трудно можеше да стане в по-погодящ момент. Защото наистина члените искали, разработващи и поддръжващи играта през изминатите две пъти години от съществуването ѝ, поставиха нови граници и направиха неща, смятани за немислими.



**E**VE е космическо MMO и на практика все още няма аналог. Да бъде такъв се опита преди време Earth&Beyond, но беше застината от за участ и фазира, а към подобна разбръзка май е поево и безумично Star Wars Galaxies – или поне се наричаме.

Играта започва, предоставяйки ти възможности да си избереш герой измежду четирите раси на играта. Трябва да определиш стартовите твои атрибути (*intelligence, perception* и т.н.), уменията, с които ще стартари и да оформиш бъдещият твой вид по своя вкус – финансата част на тази операция отнема между 5 и 30 минути – ако изгърьти реши да се познава с Всичко – от човечеството до Всеките и обективността. Любопитното бъдещество е, че в EVE нямаш реален аватар, а на практика си – ами това, кое то „кара“! Действието извънточно промъкна в откриятия космос има 8 космически станици, чийто членства места са фиксирана на самия кораб, а камерата се увръща към мишката. С развието на играта и в зависимост от професията си ще управляваш най-различни кораби, но бъдещият твой всеки момент. Нещо, което ние високо оценяваме, но то със сигурност ще накара новите играчи да внимателно да се изучават и да разберат как е. Друг нестандартен момент е разчитането на герои. Не се трупа опит и не се качват нива. Липсват и до бояка познатите класове, или поне липсват в типична смисъл на думата. В EVE за почти всичко нещо е необходимо специално умение, което се купува под формата на книга, прочитането на която води до 1 ниво усъвършенстване на умението. Която е карантин на кораба до монтирането по тях на различни орбити и сломагателни модули – изисква да се склонят на определени нива. Всеки модул на кораба има съответен брой „звезда“ за забинянане на орбити и експлиди. Уменията са набързани и сложни и преплитат се техническичко дърво, започвайки с общи за четирите раси склонове и по-нататък специализиращо се в отговарни области с течение на играта. На практика, всеки иг-



рат има свободата сам да създаде своя клас, тъй като възможността за конфигурация са буквално хиляди. Всяко умение се развива до максимално ниво и изучаването му отнема период от време, зависещ както от атрибути, така и от сложността на умението. Така се спира до умения, чието изучаване от ниво до 4 по склоновете може да отнеме и седмица. Тази особеност на EVE позволява гори на хора, които нямат достатъчно свободно време, да не изоставят с материала, въпреки че тези, които прекарват по десетина часа на ден срещу звездите, все пак имат предимство. Това, че хората, играещи повече от година, са по-мощни от начинаващите играчи, не е задържано от фанати. Защото на по-късен етап самите кораби стават строго специализирани, а в същата форма има място и на влече нужда от всеки. Докато наблюдават 8 играчи и например основни склонове, играчите има време да прецини какъв ще е специализира в последствие – корабите Барият от малки фрекузи до птичани с размерите на космически станици. Всеки сънчеви системи предимстви и недостатъци.

Новите не трябва да се притесняват от ограничения от страна на спирни и неборономери на играчи (така наречените griefers). Въпреки че изграждането на зората е огромна (около 5000 звездни системи), сърцевината на основните NPC империи се охранява от Concord (NPC по-



лицията), така че всеки е в безопасност там, докато не прецени, че е готов за бъншините територии.

#### Power to the people

И тук, както в почти всички онайдни игри, могат да се създават групи. В EVE те се наричат корпорации, а те на своя ред могат да се обединят в по-големи съюзи, наречени алианси. Подобни крупни образувания са необходими за поддръжане на териториалния контрол в посредническите региони, които не са под властта на NPC империи. Те могат да бъдат завладени от абсолютно всеки, който има достатъчно пари, за да построи специални станици, гарантиращи му суверенитет и достатъчно пилоти и огнеба мощ, за да го отпомнява срещу други меракии. С последните две концепции побъдих кум играча – съответно Cold War Edition и Red Moon Rising, CCP запътвала статуса на EVE на хардкор PVP MMО с акцент върху териториалния контрол. Смъртта в космоса може да е много буря, изненада и безименно. И да струва на играча арски много. Загуби ли кораба си, значи той е безвъзвратно унищожен, и гори застраховът му щрико покрива всички щети. Унищожат ли спасителната капсула, той се преражда на определено от него място с подгответ клонинг. Точки от скимовете в почти немислимимо да се загубят, той като клонинги-

ПРТЖ - (Българският превод на PWN) е сума изчислена от Въска. Източници твърдят, че е много горд с нея.

те са ебтини, но загубата на кораби, оборудвани и товари – тоест на пари – е ежедневие. Капитали, прулани с дни, могат да се изстарат за секунди. Това не е екшън, тук рефлексите не помогат – билките се решават с добра тактика, правилно комбиниране на възможностите, членено преимущество и понякога малко късмет. Неподобни комбинации няма и винаги нещо ново и абсурдно може да изгенера играча. При все този билките са неподозирани арденалинови и бъзбукации – по простата причина, че във всеки момент се излага арски много. Но тук – на кийто са му маки поптиле, да си седи при помицятията.

И ако си мислите, че заблудяването на замъци в Lineage е нещо величествено и етично, значи трябва да видиш мащаба на нещата тук, за да осъбремениш представите си за величественост и етичност. Помицката и задължителните шиприги между големите линии са ежедневие в един свят, когото всичко е наизръждано. А това възможното поради една причина – EVE Online има само един гейм сървър. CCP от самото начало реши, че многостепенни сървъри разводняват усещанието и че както лайнърите, така и тежкосъщността е достигнала равнище, при която е възможно всички играчи да съживят своята и същи своята. Машината вървача, че това е възможно през 2003-та. Постоянството на разработчиците и доверието в играчите обаче дават своя резултат – днес EVE има около 100 000 абордата, аベンери време да са на линия по над 20 000 души. Да повторим отново: в един и същи свят! По едно и също време. Напоследък притъпих на хора – основна част от тях разочаровано от отстраняваните онайд романе всемели, във всячко число и World of Warcraft – е томкова мощен, че на 2180 бълвари целият сървърен къстър беше изцяло подменен с минимални съпречения, за да може да обезпечи очакваните напомързания, което поставя пред 500-милионни системи в света. Накранко - 70 MB 64-bit бълвопроцесори Blade сървъра. ПРТЖ!

#### Кървави пари

Един от най-интересните аспекти на EVE е икономиката. До която важна роля играе икономиката в едно MMORPG, зависи от разработчиците. А искандиците не са пропус-

нали да ѝ обърнат специално внимание и са създади може би най-добрати икономическа симулация до момента. Всъщност 8 играта е наистина напълно дейсвавща пазара икономика, която се движува от играчите и може да се определи като самореализираща се, с някои дребни изключения, но достатъчна, за да проследи Адам Смит. Наблюдават се гори информационни процеси, но това е друга тема.

Какво трябва да има в една икономическа система, за да работи? Търсене и предлагане е лесният отговор. Но наистина трябва да са и още много, много други системи, които да следят за какво ли не. Любопитното за EVE е, че професията "Търговец" не само може да те избръхва, но е точно токмо успешна, колкото ако строиш кораби, пиратстваш или гониш пирати. Благодарение на голямото количество станции, всяка от които се нуждае от определени неща, за прозвека други, от които ти са нуждати други станции, които... и т.н. Търговецът трябва да познава много добре региона, в който се подвизава и да знае кое и кога се търси и да ги бържи. "Ферми". Защото освен NPC станциите, в икономиката участват и ерачите, които също провават некои неща. Понякога се случват арски изгони следки, когато някой играч иска да разкъса на какъвто напротив и непотребен за него ресурс просто възможно най-бързо. Тозава целият – не – на бъдещето търговец в затруднението да го изкупи и да го избъзи на място, когото може да го прораде с огромна печалба, да си отвори едно Quafe и да продължи да бъдеше назад.

Това е само бъръкът на ебсберната. EVE не се изтегля бързо и не е елементарна. Около 80% от предметите и корабите в играта се произвеждат от играчи, които пък на своя ред имат нужда от хора, които спорят от денни компоненти и или добиват нужните сървърни, за да може наистраж да се помчи готвот продукти. Има хора, които си прекърват максимално добре времето в поборни занимания и не ги притеснява факта, че не могат да използват гори най-елементарни оръжейни системи, защото те... са спрятани.

В най-горната част на таблицата на "търговищата" се намира алиансия от играчи Interstellar Starbase Syndicate (ISS). Много може да се пише за ISS и пак няма да е



достатъчно. Те са говемите риби. Тези, които имат икономическата и индустриалната сила да променят цените и да заблудяват цели пазарни сегменти. Най-голямото постижение на корпоративните бехемоти беше построяването на град Outpost-a, 8.0 космоса. Outpost-ите са огромни станции, които се строят от играчи. За да бъдат построени, трябва да се излязнат някакът усъвършаване и да се разполага с огромни ресурси (десетки милиарди ISK). Както направиха пътешественици от ISS, че са толкова специални? Те построиха града Outpost-a в 8.0 космоса, а това е нещо, което е запазена марка на говемите бойни алианси. Защо го да го направят? Ами защото всички имат джайлър. Снабдяването с неща неща в пустошта на 8.0 космоса, когато няма никой станция и тръбобоята е нещо, което съществува само вътре в самите огромни алианси, може да биде много трудно. Двета аванспоста на ISS са построени в ключови региони на ръба на подсигурення на Concord (местните куки, както споменахме) космос и поборното на добия запад беззаконие. По този начин те служат като място за среща между играчи, които живеят в сърдцето на безопасността на т.нар. имперски космос и говемите алианси.

Добре, при такова беззаконие и властта на Вангамания, защо хората не ще бъдат заходите към аванспостите или просто говемите алианси не ги взирват? Това са града много добри въпроси, но ISS никога да са толкова популярни и богати, ако няма никой доста добри игеи. Като за начало, те притежават само малка част от Outpost-a. Преди да бъде построен, те изразиха 3600 "акши", които бяха предложени по 10 милиона ISK всяка. Пръбата Бълна от окомо 1000 акши беше предложена на останните бойни алианси, които се подгответат в близост до самия аванспост. Хипот! Доста малка е Вероятността да га взират нещо, което частично притежават и то носи добри пари. Пък и съзима се шансът да се опитват да пазят мира в т.нар. "демишинтаризиран" системи в близост до него. За мира, разбира се, се грижи и бойното кримо на ISS, членовете на кое то патрулират споменатите системи.



Това е съдържание, създадено от играчите в най-чиста форма (player created content), а MMO академиите (да бе, има такова нещо, без майстор) споделят още по-далеч и го нарекоха Emergent Behavior – термин, с който умните хора, занимаващи се с изучаването на Виртуални светове обичат да си играят, но рядко приключват на нещо, което се случва в игрален свят. Това е вторият път, в който се споменава в едно и също изречение от EVE Online в рамките на една година. Предишните пъти ли? Грабек, при който Внедри крауди в рамките на 2-3 часа наредока щели за милиарди ISK. Шепти, разбивачи се на над \$6000 в реални пари. Ето това се нарча Emergent Behavior. Когато играчите заблудяват ограниченията, наложени им от играата, за да изпълнят някакви цели, които са си поставили. Създават структури и сложни бързи, които не се поддръжат от игралната система. Ако тези неща те интересуват по-добро, можеш да погледнеш в wikipedia.org.

Казахме „реалии пари“. Какво имаме предвид? RMT (Real Money Trade) е термин, зад който стои търговията на учреждени пари за реалии таийба. Нещо, от което всеки разработчик се бои, а повечето играчи изключително гърмоносно отричат и осъжат по форуми, блогове и IRC канали. И както го отричат, така решението estimate-a (предсказанието за целия оборот) за 2005 година е

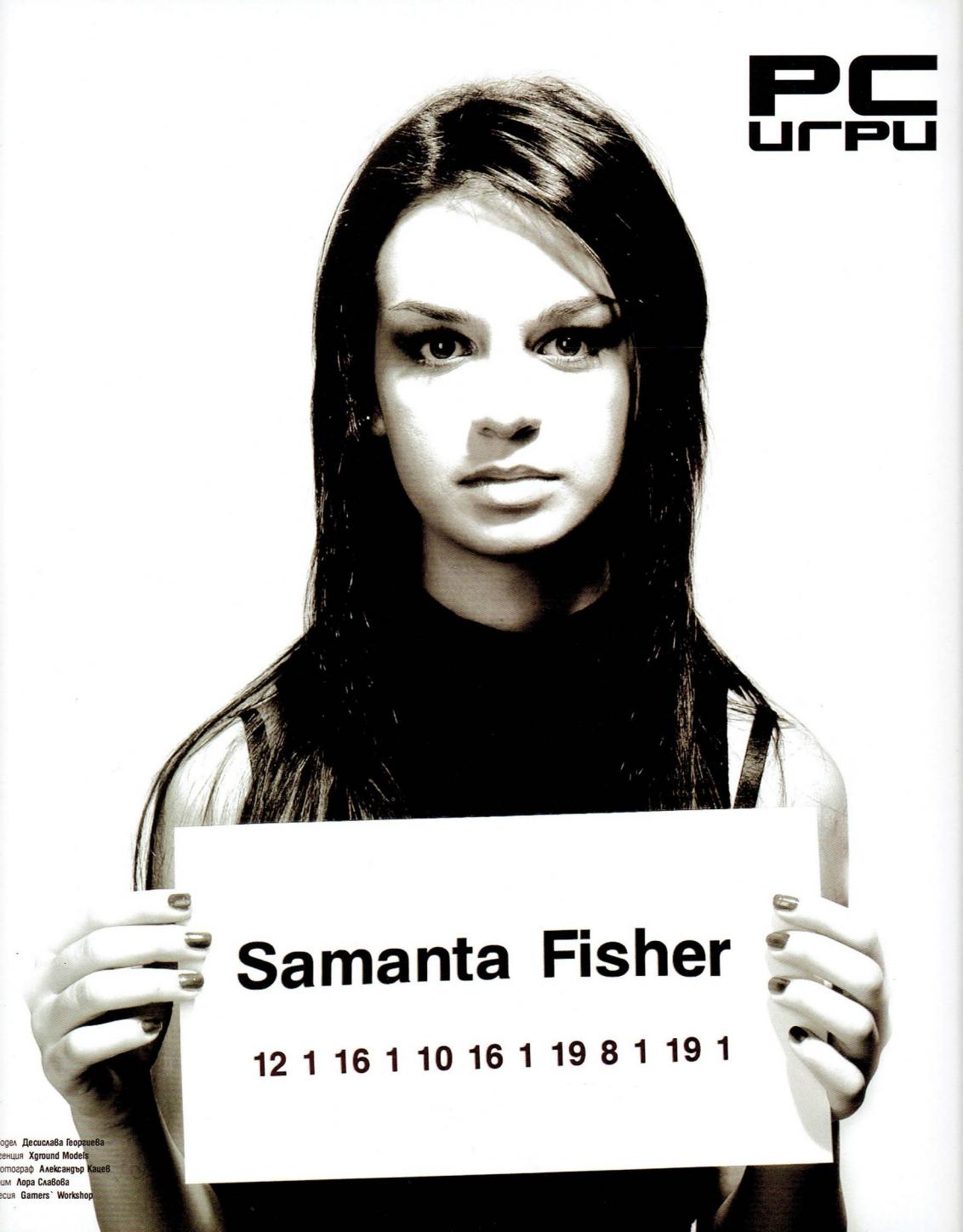
над 500 милиона долара! И това е само западният пазар, без Южна Корея. А там има буквально стотици MMO игри, за които не сме чували. Каквото и да си говорим, колкото и да е забранено, каквото и да правят разработчиците, за да го спрат (баняване на акаунти, наказания и т.н.) RMT се разраства с всяка изминалата година. Въпросът не е „Дали?“, а „Кога“ разработчиците ще разберат бъдното знаме и ще го приемат като част от жара?

EVE е една от най-добре направените игри и сред малкото, които имат ясна идея какъв трябва да е отиват, какъв са борит и какъв им е target-ът. Заглавието е уникатно поради това, че всичко в него се доказва от играчите, на които е предоставена безпрецедентната свобода. CCP само следят ситуацията и предоставят необходимите инструменти за развитие с всеки следващ път, без да знаят как точно те ще бъдат използвани. Прекрасен пример за това е спротоколът на публичните аутпости и отварянето на външните системи за по-малки корпорации.

Съдъбата на EVE Online е в ръцете на хората, които я играят. За нещо побече трудно може да мечтае един разработчик, а е един играч. Ако с тази статия накараме гори и десетки таека да се откажат за малко щом засети сме направили нещо добро.



**PC  
ГРУ**



# **Samanta Fisher**

**12 1 16 1 10 16 1 19 8 1 19 1**

Фото Дениса Георгиева  
Модель Саманта Фишер  
Агентство Xground Models  
Стилист Александр Каин  
Макияж Лора Славова  
Креативный кейс Gamers' Workshop

# Пръстен, Меч, Магия

## Следващата генерация ролеви игри

Най-интересното, което ни очаква  
на CRPG сцената през 2006

3

ава се една интересна роема година. Не, грешка – задава се една страхотна, вдъхновяваща RPG година. Година, през която „Безименният“ ще се нацишне отново, за да спаси готическия свят от заплахата на Белиар. През която Тамрийската империя и лично негово Височество Юрий Септим ще има нужда от корабата ти ръка и стоманения ти меч. Дванадесет месеца, през които канадските магове може би ще възвестят началото на Драконовата ера. Петдесет и две сезии, през които Никогазмините ноши ще ни обляхват с краставички си хлад... за втори път; ще ни омагат със смразяващата красота на нощите си дрехи, ще ни побегат на дълго пътешествие през земите на Забравните кралища.

Триста шестдесет и пет дни, 8 които десетки нови, фантастични светове и ролеви вселени ще разтърсят гостопримите си врати и ще подканят нас – изарачите – за кой ли път да вкусим от неповторимото им очарование.

Запомнете думите ми – 2006 ще бъде Годината на Великото забършане! Добре дошли в Епохата на RPG-DeNovo! Задаете дъх – 8 следващите няколко страници ще присъствате на единствената по рода си мини-световна премиера на нова, което едн ден ще една от легендите на гейм-историята ще нарече Нова Роеми Ренесанс!





# Ролевите жанрове

## Според формата и големината... на меча

Автор: Jeru

**P**ролетните игри са комплексен жанр, съставен от безброй елементи и игрови механики, които определят отдалечните заглавия. Този материал има за цел да разследа по-общо основните видове RPG-та, които съществуват. Реално те се разделят на два вида – класически RPG-та и Hack'n'Slash. Оттам напътствия имаме много на брой "малки порфандрове" в зависимост от перспективата на камерата, бойната система и тази за разбиване, изграждана платформа и това дали са ориентирани към солова игра или към онлайн мултиплъ耶р.

Нека започнем с пръвото нещо, което обикновено се набива на очи – визията и съответно – **перспективата**. Най-често използваната глемна точка (особено в по-старите заглавия) е изометричната, тип "птичи поглед", в която 3D персонажи се разхождат върху предварително рендинга 3D фонове. Обикновено терените са красави, с изключително внимание към детайл, но за сметка на това небито на интеракция е почти нулево. Положителна страна са и ниските системни изисквания, поради гигантската на побежето обекти. Много популярен и успешен енджин от този тип е Infinity engine-ят на Bioware, който е залезнал в основите на множество класики в жанра – *Baldur's Gate 1* и *2* и механиката expansion pack-ове *Tales of the Sword Coast* и *Throne of Bhaal*, унизилият *Planescape Torment*, екшън ориен-

тираните (на hack 'n slash обаче: просто игри с афинитет към ютюшите, но и с комплексна система за водене на сраженията и развитие на герояте) *Icewind Dale*, *Icewind Dale: Heart of Winter* и *Icewind Dale 2* и пр. Изброявати игри, прече, са част от must play ролевия списък, наред с *Fallout 1* и *2*, *Arcanum* и *The Temple of Elemental Evil*. Препоръчваме смело. Hack 'n slash обектът е "изометричния тип", чиито имена са струва да се споменат, са *Diablo 1* и *2*, *Revenant*, *Ultima* и *Sacred*.

Доста по-рядко се срещат ролеви игри с перспективата отътън лице. Макар и на пръв поглед да изглеждат като стандартни FPS-и, представянето на този вид обикновено са доста хардкор ориентирани. Като начин на игра не се различават почти по нищо от Visa, които описах по-горе. Типични примери са *Might & Magic* серията, феноменалният *Deus Ex: System Shock*, *The Elder Scrolls III: Morrowind* и във всяка експанзия *Bloodmoon* и *Tribunal* (които могат да се играят и от трето лице), *Vampire the Masquerade: Bloodlines* и пр.

Камерата от 3-то лице също се използва в жанра. В повечето случаи става въпрос по-скоро за хибриди между third person action-и и RPG, откакто за чисти ролеви игри и това понятие е причина за обръщането на играчи, които не могат да дефинират, дали в момента играят "екшън ориентирано ар пъл" или TPS с ролеви елементи. Задължителни заглавия от този тип са *Gothic 1* и *2*.

Следващият елемент, разграничаващ RPG-тата едно от друго, е **системата за разбиване и битки**. Hack 'n slash-обектът, мисля, са познати на всеки (*Fable*, *Jade Empire*, *Diablo* и пр.) – изключително семпли ще ѝ всеки един аспект като основната цел на битките е да се набират като обезумели върху бутона за атака и постоянно да сте в готовност да изпълнете промишлени концепции бълшини електризи за мана и здраве. Приятни, неизнажиращи и перфектни за разпускане, но никој не побече.

При стандартните ролеви заглавия се различава на по-сложни начини за водене на сраженията и за разбиване на героите. Разнообразието от статистики, умения и магии е голямо. При самите битки най-често има опция да паузирате, за да можете да дадете подробни инструкции на всичките си герои какъв да бършат – кой кого да атакува, кой да подсимва партито със съврт спешобе, кой да лекува ранените и т.н. Накъде игри започнат на изцяло походоби сражения (*Fallout*, примерно).

Това дали ролевите игри са ориентирани към солова или мултиплъ耶р игра е друг аспект от геймплея, разделен си на подвидове. Сингълълър заглавията обикновено са синоними с трипъти гриби, с добре изградени персонажи и множество диалози и странични квестове. Понякога управляемият герой не е само един, а е приграждан от парти (чично члено-

ве или биват създавани от играта или са предварително генериирани и се присъединяват към него в даден етап от приключението.

MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) са – както се госещат от името – онлайн ориентирани. В тях ролевият маниак създава една единствена герой, с когото общава из огромни, необятни светове, насямвани от разнообразни изчадия и пътища с още по-разнообразни съкровища. Но най-важното е, че наред с него има още стотици други играчи, всеки със своя собствен персонаж и собствени цели! В някои представители на този поджанр може да се включвате в гилдии, като по този начин действате в екип с други плейъри и се подобрате от различни "изгарийни" облаци. Обикновено по-голямите и популярни MMORPG-та се изграждат на платени събрани.

Това, разбира се, са само малка част от елементите, определящи различните RPG-та. Има още безброй неща, които биха могли да се кажат. Да не говорим и, че почти всеки съвременен гейм жанр използва походи. Въведен е от ролевите игри.

Същевтът на RPG-тата е богат и необичайен, като за всеки вкус има по нещо (няма: липса ми порно ролева игра с наботрени теменица – бел. Snake).



Производител: Obsidian Entertainment  
Разпространение: Atari  
Платформи: PC  
Жанр: RPG  
Издава: TBA  
Сайт: <http://www.atari.com/nwn2>

# Neverwinter Nights 2

## TORN: Второто пришествие?

Автор: Duffer



„Първоначално преглежахме внимателно официалните форуми на BioWare и множество фенски сайтове, за да видим какво очаква NWN комюнитита от едно продължение на играта. Едното от основните искания беше да разширявате и обогатявате на кампанията, за побече индивидуалност и свобода за „непрестан“ и рол гачеч по-серийна роля от тази на „дваждищ се партнета мес“. Другото – за побече гъвкавост и възможности за настройка на комплекта инструменти за модифициране.

Така че ние решихме да фокусираме усилията си в две направления, опитвайки се да създадем едно от най-добритите RPG заглавия за 2006-та, като същевременно усъвършенстваме и подобим репутацията на оригиналния Neverwinter Nights комплект инструменти за модифициране, като един от най-добритите в жанра...“

Дарън Монахан, Продуцент, на проекта Neverwinter Nights 2



К ато за начало ще си позволя малко лични разсъждения – в голяма степен от скептически характер – кое то не е особено професионално от моя страна, но се надявам да бъда изблен, защото те глокат и просто трябва да ги споделя. Споменавах съм по други пободи, че не харесах Knights of the Old Republic версията на Obsidian Entertainment. Избях чисто техническите си недъги (за наличието на които – убеден съм! – вината е повече на разпространителя и форсиранието скроек) зарадището се отличаваше и с драматична липса на оригиналност. Липса на собствена идентичност и живот! От него струеше хардкорната механичност, но че ярко и отричано и реализация. Остро се напранише отсъствието на дизайнерско върховенство, на истински находчиви геймплейни иновации. С други думи – приличен клонинг на блъскав оригинал, но не и игра, която човек очаква от екип на истински RPG майстори, ръкобояден от пичове като Крис Айблон, Дарън Монахан и Феръс Бъркарт.

От друга страна обаче имаме TORN. За този отдаврен и забравен (или?) проект вече сме говорили – в едни от фийчърите, посветен на мъртвите гениални гейм-проекти. Освен отново да изразим огромното съжаление, че не дождя са били били сът, за него тук побече няма да говорим. Но си струва да се спомене нещо



много важно – TORN се роди в умовете на Вече споменатите Монахан, Бъркарт и Айблон – по времето, когато те все още съставляваха идейното ядро на Black Isle. Той че, лично аз, съзвирал шанс именно в Neverwinter Nights 2 Въпросното трио да съществува отполковани си замисли за изцяло 3D, едночно RPG, следваща каноните на 3.5-ата ребизия на AD&D правилата. Въпросът е: ще го пропуснат ли Obsidian? Отговорът: по всяка Вероятност... да!

### Имала едно време едно... RPG

За да отговорим на постановления въпрос, трябва да се запитаме: какви са съставките на една хардкор ролева игра?

На първо място – историята. За нея, уви, не се знае почти нищо. Само откъснени намещи за архангелска битка между могъщ маи и създание от сенките, състояла се в далечно минало, последствията от която обаче оформят настоящето. Мястото юбъто се е разразила ти – West Harbor – е мрачна, блажестна земя, а главният герой – ти, демек – е абсолютният г-н Нико.

Решението персонажът да не е поредното супер-хило зъбчо донякъде като свеж полъх в мухисалите сти на RPG дозимите. От друга страна – да си припомним Dungeon Siege, където същата игра е била некафяно реализирана, че на играча му беше невъзможно да се идентифицира с героя и да съпражище геймщипто. Кон-

цепящата до вчера никому неизвестната селиятур избърнъж да грабне меч и да става езати великият боец в доста хълбод кълък и звуци толкова бутафарно, че за да го ѝ върже гърчики някой (и побърза иначе казано – за незапознатите с турцизмите), трябва да се е случила в България, а въпросното църбунал да се казва Мично. Подобни съジュетни постмодъни звучат нещо и не допринасят за убедителността на цялата история. Обаче можем да се досетим защо Obsidian все пак залязат на безлична „изпитна картичка“ за главния си герой. Зашото така играчът сам ще може да открие мястото си в света; ще му се даде стимул за прулане на опит и репутация, която – постепенно, с развитието на сюжета – га му позволи да получи достъп до по-„висши“ социални кръгове. Впрочем това, за кое то говорим, може да наистина страшно начин да се върже с Influence (Влияние) системата (подобна на тази в KotOR), която че присъства и в игра.

Споменавайки „Рицарите“ – фундаменталната механика на NWN 2 на практика ще е същата, само че „разширена и допълнена с нови елементи“. Макар че няма да можеш да корумпиш „нико“ по начин, по който това стабаси в KotOR II, решението ти ще влязат пряко върху отношението на членовете на групата и на NPC-тата към теб. Уклонът към добре или зло ще се изяснява в процеса на игра,



т.е. ще забиси от действията ти и меродите, с които постигаш целиете си и [бече] ще оказва по-серизно отражение върху геймплея. В **NWN 2** ще има поне две алтернативи за решаване на всеки квест, при това – с широк диапазон от варианти и възможности. Абортите се заканват да задоволят както гравийните, аресийни играчи, предпочитащи да си пребиват път с бой, така и по-философичните, осланящи се на хипостаси и интелектуални геймъри. Наградата в точки опин ще е еквивалентна и при бъдата подхода – т.е. общето има да има.

#### Един за всички – всички за един

Поредната „заемка“ от **KOTOR II** се заключава в промяна ролята на т.н. „ненчмен“ (спътник) и начина на тягачкото управление. В **NWN 2** тежнитеят брод ще нарасне до максимум трима и игращата ще е подчертано парту-базирана. Играчът ще има тълен контрол върху персонажите от групата – дивози, екипировка, управление. Ще може да се „блъкваш“ в коката на кораба и да е от тях ако решиш, че компютърното AI не се спря бобре със задачите си. Това може и да значи повече микромениджънт на партито, но – според мен – и много повече фун. Още повече, че групите ще бъдат доста разнообразни, а комбинациите от различни персонажи в състава им – практически неизчерпаеми. **Obsidian** имат амбицията да върхучат

играта всяка една раса и подраса, появяваща се някога в свeta на *Forgotten Realms*. Ще бъдат добавени и нови класове, като до момента е обявен официално само един: *Warlock*. Да не забравяме и факта, че участването в набор инструменти за модифициране ще позволява герояма свободна за промяна на обличка и „блъзкане“ в характеристикиите както на отгледаните раси и класове, така и на всички 70 или 80 Бода чудовища, блъкочени в играта.

Накратко, добирате новини тук звучат така: много висок коефициент на преизграждане и небероянски продължителен „живот“ на играата, гарантiran от десетки и стотици фенски мороди.

#### Слагки и бонбонки

Накрая – по-трибуналите новинки около заглавието. Еджинът (със смешното име *Electron*) е преписан почти изцяло и, добъркото можем да съдим по шоотовете, излязка ЗА-ШЕ-МЕ-ТА-ВА-ЩО! Идеята за много шейдери (пиксели и Вертексни) и бърър по макетурите, ефектна смяна на ден и нощ. Честно, колкото и да се опитват да не сепечатля, в крайна сметка **Obsidian** успяха да изтрянат от мен едно: *“Damn! It's looking GOOD!”* От видяното съдея, че бъдещото отрочие на **Obsidian** ще излязка по-зашеметяващо и от *Jade Empire*, аналогата с която, впрочем, се набива още повече и предвид фактът, че перспективата на камерата ще бъде абсолютно същата.

#### Очаквайте със СТРАШНА сила!

След Всичко казано, предположението, с което започна – че **NWN 2** ще е заглавието, 8 което *Obsidian* ще блъжат идентично с от *TORN* – ми се стряба все по-ненесъстоятелно. Към момента по-скоро излязка, че играта ще заема идни предимно от предшествениците си, **KOTOR** и *Jade Empire*.

Но тъй това „към момента“ нищо не значи. „Към момента“ е тъбрдце, тъбрдце дадено от финансни облици на залявяването. Бели летна колкото континенти зелят в картата на **NWN 2**. При токови информации проубоди да се осъмнявам да формирате крайно мнение в най-малкото неизернио. Търпър има да се изясняват

много неща – детайли по историята и сюжета, класове и видове персонажи, бойна система, артефакти, нива, чудовища, квестове. Да не говорим за мега-юбоподпито збунищие намеш от страна на *Obsidian* за Вълкъване 8 играата на „убежище“ за главния герой, описано като хибрид между „дробната Вселена“ от *Baldur's Gate II: Throne of Bhaal* и кораба *Ebon Hawk* от *KOTOR*. Феноменално, утърка кутово хрумване – въвхновяване, което замисляки се по-задържечно за възможните му приложения и начините за имплементирането му в играта – ако бъде реализирано и имплементирано.

Е, как мислиш – дали очаквате с нетърпение тази игра?





Производител: Arkane

Разпространител: Ubi Soft

Платформи: PC

Жанр: RPG

Издава: TBA

Сайт: <http://www.mightandmagic.com/us/darkmessiah/teaser/>

# Dark Messiah Might & Magic

Автор: Manna



Arkane Studios е независимо френско студио, основано през октомври 1999 в Лион. Първата и единствена игра до момента, екшън-RPG-то от търбо лише *Ax Fatalis*, излязло през 2002, се радва на благосклонни думи от критика и фенове. То гори носи редица награди на събитие създаватели, сред които и престижната награда на GDC "Младо студио на годината".



**И**мето *Might & Magic* е сред краjobълъните камъни на гейм индустрията като цяло. Всеки от по-зрелите (разбирај понортурулани гогдинки) геймъри, по един или друг повод е чувал за този – избини ме за бързината твое чукдца – франчайз. Под купола на *Might & Magic* се разглежда екипни, стратегии, ролеви игри – създаде се цяла плеяд от качествени – е, и никой не чак толкова – залязи.

Каквато и суперлативи да изречем обаче, принудени сме да признаем, че те понамират срещу мъхът. От последната настъпна добра *M&M* игра минаха години. Година, през която 3DO си позволиха да заръжат на няколко поти почитателите си с несгодни проръжения както на ролевата си предница *Might & Magic*, така и на стратегическата *Heroes of Might & Magic* и фалирата. Франчайзът остроуми, но не задържи. И със свирепност за добро, защото попада в най-добрито може би ръце – тези на компанията, която глено наричаме *Ubi...*

След като преди няколко броя поизвличахме една корица и шест страници на петата част на безедънствия *Heroes of Might & Magic*, ето че водите реа градят във друго крайно амбициозно заглавие, подпечатано с белоката запазена марка – *Dark Messiah of Might and Magic*.



Ако си фен на т.н. "Хироус", и си се родил в официалния сайт на бързото продължение, би трябвало да си слал, за да не си видя рекламата и линка, които водят до страницата и на "Тъмния Месия". Цялото ѝ сътворение се побира в няколко изречения: „Преопределата жанра бойна система от търбо лице, скутирана в един по-мрачен и сложен свет на *Might and Magic* Вселената. Ще се бием с мечове, лъкове, скъпти, ками, ши, призоваваха магически сили и ще се промъкваш в сенките, за да покосиш опасните изядки. Това е един ускорявящ сърдечния ритъм екинь, в който изходят от битката що определя събудата ти“). Амин. И твой като на официалната страница няма нищо повече, че се опитам да пребедя горния текст на прост език. С други думи, пишете разработчици казват следното: „Бъчки, които очакваха тази игра да е RPG, ще пият една студена Вода. Мигам! Сори. Излезка, уважаеми читателю, „Месията“ ще е на търбо място екинь – при това от търбо лице – и едва на второ място интегрираните в него ролеви елементи. Всичко това, сервирано в чинията на една почти готическа дарк атмосфера.

А сега следват и подробностите...

**Тъмният Месия, Мацето и Мухъльото**  
Противно на очакваните ти, няма да си Месията. Излезка, че той Всъщност е главният лош в играта. На свой ред, ние (ти, аз и останалите играчи) сме слуги или – в по-добър случай – чирак на имага маъсъница, която се бори с Тъмния. В образа на Сарепт, нашия герой, ще имаме възможност да кърстоносим съвета на Алан (когато се разбъди и действието в новия "Хироус", но тук ще е 20 години след събитията в него) и да го разбивам като маъсъник, боец или крадец. Този избор се прави в началото на играта, като в последствие настъпва да видиме лебъли, че откълчваме директно нови умения и оръжия. Ако си с помисли, че това звучи като умишлено опростяване на геймплея, за да падне акцентът върху екинъ, значи мислим еднакво. Това разбира се изобщо не е лошо, просто набляга на предположението, че играта е првена повече за екини играчите, на файтърите, а не толкова за почитателите на класическото RPG. В този ред на мисии, разглеждането на съвета няма да става като в стандрантните ролеви заглавия. Най-малкото защото самият свет няма да ни бъде представен като едно единно цяло, в което да щъкнем на 12 основни мисии (низа), като всяка



от тях просто ще ни отпраща на нова локация. Първата е да отнесем никакъв ценен артефакт до приятел на нашата господарка. Засега не е ясно как ще получаваме куестовете и че има ли изобщо покуестове в рамките на тези 12 мисии – но в еднот от материалиите, които чухох, категорично се отричащо NPC-тата да дават такива. Вероятно заглушите ще ни ги дава шефката, която се явява се и учителката, имаша грижата на ни посвещава в избраната "професия" с напредоването на играта.

#### V8, 32 клапана, с турбокомпресор

Енкийският, който ще раздъвжи "Меси-ята", в Source. Сломенехме, че геймбъйнто промича от второ лице – на екрана на ще видиме ръцете (и от време на време краката, за други крайници не е ясно) на героя. Идеята е геймбъйнто да се пренесе по-близо до играчка. Авторите търсят, че желанието им е да оставят на играещия избора да пропорции всяка ситуация както предпочита. Възползвайки се от оконната среда по начини, който му приляга най-много. И геймбъйнто, на едно от филмовите виджиме как героят хъръя магия по една статуя, тя пада и праха врага на елемент от фаянса. В друга сцена вместо да коми лошия, просто го изхъръя през прозорца.

В третата пък се случва точно обратното – прахи са на кайма. В четвъртата наблюдаваме как едно от чудовищата си бърка изследователски с пръст в носа, изважда го и го тъхне в устата си. Е, и къде – рептилинт на заглавието е 16+, всеки може да пръби доста неприлични неща – стига да бърка само с пръст разбира се, и то не по-далеч от носа.

Суперлативи се ляят по повод осемиянитето, което нямало да е козметичен детайл, а ще служи на геймплея – например 8 по-дебелите сенки горят като се крие. Физиката, наред с дизайна, ще дава възможност за по-разнообразен геймплей, в който няма да се налага да науchkваме начини, по който гайдайните са преподали да се мине сцената, а можем да приложим собствен метод и идеи.

#### Персони (нон)грати

Да погледнем отпълни класовете на персонажа. Боевият е танк – върви напред, прахи през менето и пребръща всяко място в транжирка. Личност без съобразение. Магът гледа да е винаги в странни от кътчета и докато пази дистанция с Бразите, ги замърза с файърболи и пр. Бокхемска ушна, склонен да гледа на проблемите си като на нещо дребно, в това число и буквально – като смяла

брзоговете си до размери, удобни за настъпване с магьосническия му грайфер. Споменава се, че магът щял да притеха и непотични умения, но не се конкретизира какви. Вместо да мина на тях, или да ги бържи на разстояние, Крадецът предполага да заобикаля неприятностите. Озовал се в гръб, ги луксувира с всебъзможните ками, ширкулиращи из ръкавите му.

Зададни колеги-очевидци разказват за ниво, минато и с трите вида персонажи, и с всеки от тях усещането и геймплейтът бил коренно различни, а дизайнът на нивата токома генерално изпитвал, че да предоставя на всеки от класовете възможности да прибегне до специфични за него техники и стили на преодоляване.

Но подобни "чисти" персонажи изобщо не са задължителни. Тъй като развилието на героя винаги ще имаме избор между комплекти умения. Всяко насочено в една от трите сфери, ако пожелаем можем да си създадем и "мелеки". Например боец, разполагащ и с умения на магьосник – които, разбира се, ще са сметка на някои типични файърърски скълобе. Въпрос на избор.

Атакувате ще са два вида – бърза и зареждаща се. Бързата се осъществява като се набираме върху бутончетата на мишката. За да "заредим" обаче, ще

трибва първо да го задържим и след това да го отпуснем във фатален удар.

Показателите, които ще "оразмеряват" състоянието на героя, са здравина, мана и адреналин.

#### Без надежда за RPG-то (малко спекула за финал)

*Ubisoft* направиха голем удар с тези стари франчайзи. Днес те са *Gotham* компания – не само заради чутото, което съмбонира с Принца, разбира се. Ако последното отпълни заглавията, които ги изчиниха на пъвостта обаче, ще видим, че всички са еквилибристи. Еквилибрът в печенливата формула на франчайзите проза последните николко години. Следователно – както по-логично от това да пребърнат една легендарна RPG поредица в екшън! Такива опити, чекажи – плачевни *Crusaders of Might & Magic* – имащи в миниатюра, докато още 3DО командава парада. Да, но *Ubisoft* не са 3DО! Както не вляж в *Red Orb Entertainment*, които напръво унищожиха името на *Prince of Persia* поредицата с безумието, наречено *Prince of Persia 3D*, преди *Ubisoft* да се намеси в цялата история. Тъй че ролевашите трибва да се примирият – компанията се цели по-скоро в собствените си фенове, отколкото в тези на **M&M** поредицата. Това е положението!





Производител: Iron Lore Entertainment  
Разпространение: THQ  
Платформи: PC  
Жанр: RPG  
Изход: Q2 2006  
Сайт: <http://titanquestgame.com/>

# Titan Quest

Кръйтъс потрошава и Египет, а мравките не са това, което са!



"Едно от най-хубавите неща в нашата игра е историческата/митологическата реалност. Това е нещо ново и свежо в света на роемите загадки. Каквото и да общиме фентъзиото, все пак играем RPG-та от 20 години и в крайно време на видим нещо ново. Ромейте игри са вечик жар, не бива да се ограничават с една единствена тематика. Ще изследват гревн Атина и Парфенона, лабиринта на о-в Крит, великолепните египетски пирамиди, Въсяките египетски гробници и т.н. през цялото време ще сте заобиколени от вълнобени от легендите чудовища."

Бранян Съмбън, президент на Iron Lore и главен програмист на Titan Quest



**I**гра Titan Quest е създадена от Бранян Съмбън, ко-основател на Ensemble studios и един от авторите на първия Age of Empires. Останалите също са стари кучета 8 разработватка на ролеви игри. Кабърно, ново и ареку нахъсано стига до опит и потенциал.

Историята на Titan Quest е смекотворна, но епична. Типично, са излязли от затвора си 8 мрачни Тартар (което били хърчири с от споръките великани "хекатонхеири") след Великата война с боговете от Олимп. В чутовната битка между божествата, човешките герои се имат последната дума и ще решат събудните на свeta. Ще трябва да намерим начин относно да пратим Титаните в безездата или да поизнем дружно барабар със Зевс и компания. Давам си сметка, че ако човек се възбие в историите, може и да остане доволен, тъй като тя ще бъде покречена от глабозамайещи дизайни на нивата, брутални чубовища и бойна система и както Брайан Съмбън търси: "най-красивата графика в RPG историята". Дори и да не му повярваме напълно, от видяното до момента търсят със сигурност, че си говорим за бъдещото най-красиво файтинг RPG изобщо.

### От птичи поглед

Изгражда например възпечатлението, че се прави на първо място за пари – поради което вероятно ще покънне успех и ще ги

спечели. Iron Lore са тръгнали по умъркана пътека – тази на файтинка RPG-та, тип Diablo, и както са замислили играта си, ако не събръкат в реализацията, бързотността да съзгадат хум в търбре големина.

Вече казахме в предния број, че Titan Quest ще съчетава филми Гладиатор със заемки от дръвноизцрката и египетската митология. Оказва се обаче, че друго едно съединение ѝ подхожда по-важно – съмесца между God of War и Diablo! Защо? Първо, играта ще е екшън-ориентирана – hack'n slash RPG. Второ, че се развила в антична съвместна на гръбна Егас и Египет и ще видим почти всички гадове от God of War (и че МНОГО повече от тях). Трето, при битки с огромни босове героят ще може да "порасте" до тежките размери. (Не е ясно дали това е във основните умения, или някакъв поучай). Четвърто – не играем с Херкулес, Тезей, Персей, израем с някакъв потапяно измислен персонаж, ама на върху по-сичен, по-хитър и по-бесстрашен и от тримата споменати. Мисля да си го кръсти Kratos ;).

### В близък план

КУПОН! Кожко, изгледано и изчертено за Titan Quest, оформя в мислите ми тази дума. Защо? Най-вече защото ще ни предложи поне РАЗНООБРАЗИЕ! Прекрасна, великолепна, съвърх-детайлна графика, ревуваща открити и закрити (че и подземни) пространства, блестищи местности с тучни ливади и гори, пустинни райони с гъсто населени гърци и египетски поими. Очакват се ВЕЛИКОЛЕПНИ динамични сенки и смяна на ден и нощ.

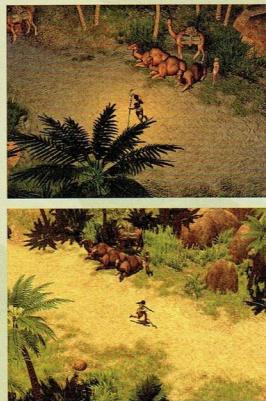
В тази игра ще бъвнем сами – напред (няма да се връщаме в даден град да пазаруваме по 100 пъти например) към нови и по-разнообразни нива, по-мистични локации, по-траури босове и по-епични и интресни късби от историята. Въпреки че ще е правоиниена, ще има и многочество странични квестове, така че побор за притеснение няма.

Противниците са невероятно многообразни и идейни. 85 чудовища при предвиден геймплей от 40 часа (ама при три



ни на трудност и многократни опции за превъртане). Е, мътните го взели, ами че в The Elder Scrolls IV: Oblivion има напоминава по-малко видове зверища, а пък 300 часа забавят! Ще видим сатири (satyrs), мумии (на които ще им подпълваме парашати, много яко), водни чудовища, хиени, щипки, мимотвари, огромни каменни статуи (които са седят кротко в някой храм – освен в случаите, когато внезапно решат, че спешно трябва да си спътнат героя), скелети, харпи, мантиники, химери, паякообразни изчадия, всъжакващи птици, пчели, арски хрътки (hell hounds – въгледи и корави... хмм, проклетници) и много други. Дори изчадията от едни и същи вид се различават! На филмчестата например видяхме свърсен нормано, а другите са поне два пъти по-бедели от тях – при помощни удари хихихат лягат на 5 метра във въздуха, ама дебелите остават на земята да те мляят, мръснините. Преброих и поне 3 видя скелети, свиноподобни газуни на 2 и на 4 крака... Вижах също, че магът да се привозвават на помощ съврхестествени създание – Огнени гои например.

Но това, което прави най-силно възпечатление е, че арборите на Titan Quest



съкаш нарочно са търсели кулонджийски ефекти. От филмчичетата лъжа на каква ищоумска аркадност, вижда се например, че във Варана абсолютно безумна физика. Тероят пуска някоя по-силна магия (chain lightning) га речем, или тък една много забавна shield charge attack) и на всъските около него чудовищата почват да правят луцини, салта, хърчат в разни пропасти и се пребиват, птичишите падат на земята (това последното има нюанс общо, колега – птичият гриз е Бинхен – бел.ред.). В играта се наблюдава забидно нюбо на интерактивност с околната среда, Варанци са и огромни експлозии. За капак – има съпер забавни смъртни анимации (ragdolls).

*Titan Quest* ще е логична в ролята отновнене игра. Избегнато е например безумето (което наблюдаваме във всички екшън RPG-та) яките предмети да се пускат на абсолютно произволен принцип. При което убивам някоя горска мравка аз и ти ми „снася“ Legendary mithril double handed sword of the gods, разбираш ли! Или тък най-бързата броня и оставя рокът пчели след смъртта си.

Хубавите предмети ще ги носят само корабите копекдаши, които освен това ще се изръбват точно с това, с което виждаме, че се бият.



Искам обаче да се омлача, че играта изобщо не е кърбала! Чушки *God of War* а? Е, нали все по нещо трябва да се различават с *Titan Quest* все пак! ...

### Под луна – Бойна система, Герой, Мумиплевър

*Titan Quest* ще се опише да бъзкреми усещането за добромъто старо екшън RPG, плосък нюансни интресни новобъдения. Ше играем и ще се грижим единствено за наши си персонаж, никак друго не ни интересува. Няма партита и шуцотии. Заглавието се стреми към максимално многобройна аудитория. Никой от екшина не крие това. По тази причина камерата е фиксирана – движението се извършва с мишката от изометрична перспектива, интирериран в е спрахтен зум – за да не се налага камерата да бъде въртната в диапазон от 360 градуса и да се плашат по-неоплитните геймъри от подобни „усложнения“.

Същевременно обаче в играта има 1500 предмета – брони, оръжия, артефакти – всеки с уникални качества и даващи различни бонуси. Бойната система също е интресна. В *Titan Quest* няма определен клас герой – мъжесоник, Варварин, стрелец, разбой-

ще има кооперативна игра в мрежа за 8 души. За модерите също е помислено и играта ще излезе с редактор, за който се твърди, че е толкова интуитивен, че по-опитните играчи ще могат да създават съвсем причудни основи на ниво за около 15-на минути.

### Проблем?

За *Titan Quest* не се е казало почти нищо нюбо от средата на ноември насам. Дали причината е сериозен проблем, които ще я забави? Надяваме се по-скоро да се бърка здрово за набръмненото приключване на проекта, което напълно логично е възможното. Впрочем, Разбира се, ако можехме тук, на края на статията, щяхме да изръсим дължурно „стискаме палиц“. Ама не можем, шото от много стиксане от *Oblivion* им спряхме кръвоподаването, стана генерала и ни ги резиха. Те твъя! Стискай ти, ако ту стикса!





Произвеждащ: BioWare  
Разпространение: Atari  
Платформи: PC  
Жанр: RPG  
Издава: TBA  
Сайт: [http://www.bioware.com/games/dragon\\_ago/](http://www.bioware.com/games/dragon_ago/)

# Dragon Age

## Следващото голямо „УАУ! при RPG-тата?

Автор: Duffer



**“Голямата разлика между *Planescape: Torment* и *Baldur’s Gate*, що се отнася до персонажите в партито, беше, че в *PST* главният герой можеше да се обръща директно към тях, да разговоря с тях като и колкото поискам. В *BG* обаче играчът нямаше директен контрол върху членовете от групата – въпреки че имах да му кажат много неща, той не можеше да определи кога и как да се случва това. Разбира се, това вече не е така в по-новите ни залавици”**  
(предполага се и в *Dragon Age* – б.а.)

**David Gaider, Lead Writer at BioWare’s Dragon Age Project**



**D**ragon Age – единственото засега PC ексклузивно заглавие на BioWare – бе официално обявена през май 2004г., и оттогава е обичата в тайнственост. Когато липсва информация, се рагдат спекулации и слухове. Според едни от тях, стъпвото е съсредоточило вниманието си върху далеч по-вече възможности си Xbox 360 проекти, поради което работата по играта е замръзнала и за нея просто няма какво можково да се каже. От друга страна обаче, кратките, но пикантни отмечки в редовно Водения “Дневник на разработката”, публикувани се на официалния форум на играта (<http://forums.bioware.com/>), говорят точно обратното: *Dragon Age* е не само в прекрасно здраве, но и се развиба. Алину!

**Ерама на Bhaal приключъч! Започва Ерама на Дракона!**

“Dragon Age ще бъде духовният наследник на имата превинна генерация компютърни RPG игри, които революционизираха жанра и преобразиха романтическия канон – заглавия като *Baldur’s Gate I* и *II*, *Neverwinter Nights* и *Knights of the Old Republic*” – твърдят от BioWare.

За всеки, следил изъкъсо попълвателно на споменатите дневници и спорадичните изяви на членове от екипа, става



ясно ѝно: пичовете са си поставили амбициозни цели.

На първо място – създаване на изключителна фентъзи света на Вселена. След *Knights of the Old Republic* и *Jade Empire* стана очевидно, че скъсването с *Dungeons & Dragons* & *Dragon Age* свършено не е само моментно хрумване за BioWare. Но възможно ли е да направи добра фентъзи ролева игра без в нея да присъстват дежурните ефи, джуджета и пр. любими на цели поколения стил Толкин същества и чудовища? Ако не в друго, то сме сигурни в това, че канадци са способни да отговорят положително на този въпрос.

За начало, BioWare Възнемаряват да „изброяват зад борда“ едно старо като света RPG клеще, сътворено с персонализирана история на героя и начина, по който тя взаимодейства с мястоимната гейм-фабула. Особен богатия лични биографии на персонажите – традиционни за заглавията на стъпвото – играчот ще получи и нещо още по-важно: вариативност в развитието на историята и събитията във Вселената на играта, в зависимост от избрания персонаж. Какво ще рече това? Ще рече, че от избора на клас и *вид герой* в началото на играта сериозно ще зависи цялото по-нататъшно развитие на действието в нея и нещата, които се случват. Всеки персонаж дава начало на уникална

верига от причинно-следствени вързки (скриптове) в света на *Dragon Age*. Очакват ни алтернативни лътища за разбиване на скокета и среща с различни NPC-та и злодеи. Артефактите и екипировката, които ще намирате, също са специфични за конкретното алтер-едо. Също както и – вниманието! – романтичните контакти, които ще може да забързат в играта.

Обобщаващи казаното: какъто е очевидно, разработват на тази игра се подхождат умно и се извърши елегантно – т.е. не се базира на небогатство скриптове и не излежда като нещо механично възпроизвадено в концепцията – въвзвам, че когато играта излезе, ще се заговори за нови, по-високи нива на геймплей и изживяване и коифективност на превързане, какъвто не сме видяли от *Diablo* насам.

**Pedo mellon a minno! (Какви „Приятел“ и влез?)**

Основната сингълплеър кампания ще гарантира пълно между 40 и 50 часа реален геймплей. Още по-добрата новина е, че BioWare обещава напълно различна, уникална кампания в мултплеър! Окончателни подробности не са съобщени и остава да гадаем, но вероятно става дума за форма на кооперативен мултплеър или гори подобие на MMO.



## The Witcher: малко известни факти

**The Witcher** е ролева игра с уникатна хорър-фентези атмосфера на пълното стъпало CD Projekt, която е в процес на разработка вече от 4 години. Чакаме я да се появи на бял светък някъде между средата и края на 2006-а година. С огромно нетърпение, при това. Появите все още трябва разпространителен, но според едно съвсем ново интервю, вече са много близо до подгответо на гоубор. Преди време когато Duffer Би запозна по-обстойно с играта, за това сега съвсем накратко ще представя някои слабо известни факти за **The Witcher**.

- Твой герой – симпатичният мъжин Гералт – има четири основни характеристики – Сила, Сръчност, Издръжливост и Интелигенция. Всяка една от тях възможност представя отменено „турбо“ от умения. Така например ком категория Сръчност спадат уменията Релефко, Избягване на физически удари и Избягване на курушум.

- Всички човечици има различна бойна

тактика (а никой граббе, като Вармиджийците например, позади и много непримитни магии). Един ще се изброят на зрели. В опит да те обяснявам, други ще нападат по-отделно и ще следят да те ударат само Бичник, (зашо имат арди силен единичен удар), след което ще отстъпват. Ще прибавя винимателно да използваш различните си умения с мяча. От този юмор успешио го правиш, забави и колко често ще избужда надписа „upgrade“ за да дадеш умението защото бой се печеличи много по-добре от първоначалните.

Бързите на камерата ще се променя по типичната за **Baldur's Gate** (или **Jade Empire**). Странни ли се до битка обаче, ъгълът на камерата ще се променя по типичната за **Baldur's Gate** (или **Neverwinter Nights**) сериите полу-изометрична перспектива. Самата бойна система няма да е походова, но ще позволява сподирание на действието по всяко време за задаване на задачи.

И ако някой се съмнява, ще напомня:



### Дръзки цели

С **Dragon Age: BioWare** явно ще опитат да поборятт това, което направиха с **Baldur's Gate** преди 8 години, а именно – да префигурират предствората на за начин, по който изглежда и се възре една компютърно ролево изглаждане. Със сигурност днес, когато ролевият жанр е в апогея си, ще им е много по-трудно. Затова недоволите, които отвръждат, че канадците се бавят търсещи много, да пият по едно Валерианче и да си спомнят **Jade Empire**? С години разработка, но КАКВА ИГРА!

И ако някой се съмнява, ще напомня: Хей! Става сума за BioWare все пак!

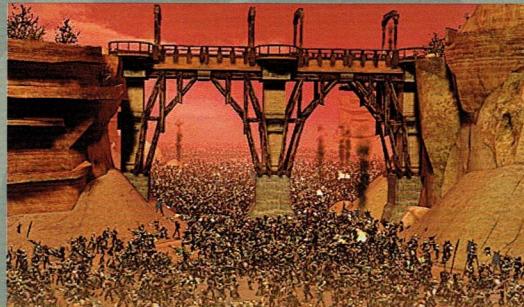
Както е прието напоследък, **Dragon Age** ще включва редактор за нива и комплект инструменти за модифициране (отново *Neverwinter Nights*!). В нея ще видим и логичното развитие на една идея, която BioWare прокараха с *Knights of the Old Republic* и допълненията към *Jade Empire* – нает е експерт по лингвистика, който да разработи няколко нови „езика“ за различните раси и NPC-та в играта, с цел да се направи илюстрирано усещане от потапянето във Вселената на Драконовата Ера още по-дълбоко, забавляващо и омазъсващо.

**Dragon Age: Реален или Нереален?**  
**BioWare** са категорични: *Unreal 3.0* енфайн няма да забърква **Dragon Age**. По-скоро говорим за радикуло мозговишиар *Aurora/Odyssey* (*Jade Empire engine*). Единственото, което са се „изъглагали“ до докладват за него до момента е, че вероятно персонажите ще са изградени от 2 милиона и повече полигона. За разбъркането им ще се ползва motion capturing технология, но това едва ли ще изненадва някого.

По-важно, за нас поне, е друго – за пръв път игра на **BioWare** ще предложи наистина мащабни битки, с размаха и визията на сраженията от *Властелинът на Пръстените*. Информацията по ъвпроса е оскъдна, но е ясно, че с

единоборствата и битките с максимум във-във-прима противници ще съвършено.

Въпреки че е party-based ролева игра, **Dragon Age** ще представя динамична перспектива, що се отнася до 3D камерата – докато бродиш из съвета, ще видиш нещата по начин, характерен за *Knights of the Old Republic* (или *Jade Empire*). Странни ли се до битка обаче, ъгълът на камерата ще се променя по типичната за **Baldur's Gate** (или *Neverwinter Nights*) сериите полу-изометрична перспектива. Самата бойна система няма да е походова, но ще позволява сподирание на действието по всяко време за задаване на задачи.



– Може да разбиеши Гералт в три основни направления – ѝон (учиши сам бойни умения), ма (има спешна система, които от CD Projekt нарчат „използване на наши“, или сощно настроен „нашист“, които убива само от време на време (тук например ще прибъда умението да носиш на алкохол, за да убеждаваш другите, че твоята позиция е на-правилна). Возможно е и да си направиш герой с безумна смесица от умения и да ги разбиеш точно така, както искаш. С други думи – имаш пълна свобода.

– Гералт ще има различни забършавищи уади по време на бой, които от CD Projekt опиват като „особено времички“.

– В **The Witcher** ще бъдат въврани мини-игри като локрични бой, състезания по наливане, игра на зарове и прочее.

Автор: Shraik



Производител: ArenaNet  
Разпространение: NCsoft  
Платформа: PC  
Жанр: MMORPG  
Издавач: 02 2006  
Сайт: <http://www.guildwars.com/>  
Български сайт: <http://www.guildwars.headoff.com/>

# Guild Wars: Factions

## Глава II

**В** предстоящото продължение на една от най-популярните онлайн игри в момента, на обитателите на Тирър предстои да открият че има един нов континент - Кантата. Далечната южна страна, с азиатска атмосфера, е родина на три наци, две от които - Луксон и Куризик - са бъв вечна вражда между си. Това са и началните фракции (Factions), измежду които играчите трябва да изберат своята принадлежност. Третата нация - Кантата - е в основата на съществата линия на продължението на играта. Новата история започва с убийството на кантийския Император от собствената му бодигард. Убиецът е последствието е жестоко наказан, но предсърдият му Вик се разпростира из територията на цяла Кантата. Вкаменявайки гори и превъртайки морската вода в нефрит, 200 години по-късно духът му се завръща жаден за отмъщение и приключението на новите герои започват. И като стмана дума за нови герои, ето ги и тях - във вид на нови герои в *Guild Wars - Assassin* и *Ritualist*.

Асасинът е дългоочакваната втора мелепрофесия в играта. Неговата спешността са бързите атаки с въвръх ножче, но познанията му обхващат и магически техники, прикритие и телепортация - всичко това е представено в играта с впечатляващи акробатични движеня. Атрибутиите на Асасина са критичните

удари, майсторското боравене с камите, същностите и изкуства и изкуствата на сянката, а примери за умения да Jagged Strike - атака, която кара цялото да кърби, Viper Strike - огънен-атака (offhand attack), която не може да се блокира и избяга, Razor Wind - атака с гъбе ръце, която поболява опонента, около когото никма съотборници, Death's Charge - телепортация до цялото и лекуба, ако опонентът е с повече живот.

Ритуалистът е призовава духове, които умело използват за атака, лечение, защита или подсигурват на магии. Той не вижда в реалния свят, а само в отмъщението, откъдето призовава събитие съзнатици. Отличен поддържащ герой, полезен в много ситуации. Атрибутиите му са силата на призоваване, магията на потока, общуването и възстановяването, а примери за умения да Essence Strike - близостта до призовани дух му дава енергия, Spirit Burn - поражение, чийто размер зависи от близостта на цялото до призовани дух, Shelter - призовани дух, който защитава съотборниците в зоната си, Pain - дух, който атакува противниците.

В допълнение на вечето нови професии, ще има и шестима съществуванища, които получат внушиштеник 25 нови умения. Изборът на брони също ще се увоя спрямо досегашното количество. Всички промени са съобразени със текущото положение на баланса в играта, като основната



Наставайки смразяващ кървта Вик, Воинът се хвърли в атака с таеквондо ярост, че успя да пренесе своя устрем и върху приятеля си.

(“Charge!” - Вик. За 9 секунди играчът и близкостоящите съотборници се придвижват 25% по-брзо). Докато почиства с брадвата си на-близките противници, той успева как

адреналинът му избухва, а малото му се изпълва с нечовешката сила, необходима за освобождаване на най-същностните атаки. Воинът вече пречупва смъртните пръвката от пробива на противниковата защита, когато внезапно погледът му се замъгля, мускулите му се отпускат и оръжието в ръката му напада.

(Soothing Images - Хеко. За 17 секунди цялата и близкостоящите врагове не могат да нападнат адринални).

Бързо се извърна към групата зад гърба си за съдейтвие.

» Играч-Воин: “Имам Сутина

върху мен!”

Монахът, който в този момент беше притиснат между възма

връзки и същества, реши, че няма по-

добър момент от настоящия, за да се обърне към боговете-покровители с молитва за защита на цялата

група... (Aegis - Енчант. За 10

секунди цялата група има 50% шанс

за блокиране на атаки). Защитен

покров се спуска върху им, давайки на

лечителя време да помогне на Воина.

» Играч-Монах: “Махам ед! И хайде

направете нещо с тези Воини!”

Монахът насочи енергията си към

Воина, успокоявайки малото му и прогонвайки неестествената слабост. (Retove Hek - Магия.

Премаха Хек от съотборник).

В същото време Некромантът концентрира сила на своя бог Грайнт в посока на атакуващите противници, призовавайки ги от отвъдното на помош... (Spiteful Spirit - Хек). За 21 секунди, собствените атаки и умения на призивания юнит насянат 37 поражение на него и близкостоящите противници).

Нагадайте се от приближна като ужилени, усетили как удрате им се обръщат срещу самите тях. Без да спре гори за миг, черният маг започва нова магия срещу двамата противници, той успева как

адреналинът му избухва, а малото

му се изпълва с нечовешката сила,

необходима за освобождаване на

най-същностните атаки. Воинът

вече пречупва смъртните пръвката от

противника си защита, когато

внезапната остра болка прониза цялото

му мяло, отхвърляйки го назад и

прекъсващи бръзката му с бодигард.

(Power Block - Магия. Ако цяла прави

Магия, тя се прекъсва. Прекъснатата

Магия и всички Магии от същия

атрибут са потиснати за този

противник за 16 секунди).

» Играч-Некромант: “Има

интерпретър върху мен!”

» Играч-Месмер: “Ами ползувай

я тази мантра, ге!”

Месмерът обрна поглед само

за миг, колкото да побегат, как

приятелят му се възстановява от

удара. (Mantra of Resolve - Състояние).

За 70 секунди играчът не може

да бъде прекъснат, но всеки път

когато би бил прекъснат, то губи

по 4 енергия или Мантрата лада).

Ако успееш да побегаш, неговият

приятел ще се изправи в нападал

безценен опит в облагаването на

способността си. Беше още миг,

слушаше му се греши, но имаше

хъс и бързо напредваш.

Бойният Вик на Воина върна

вниманието му на бойното поле.

(Frenzy - Състояние. За 8 секунди,

играчът атакува 33% по-брзо,

но поема гъвконо поражение).





» Играч-Воин: "Готов съм! Искам дисенчант на целия!"  
Воинът се хвърли в атака към наблязнатата цел. В същия момент Месмерът концентрира енергия в една от над-унишъките наименования си магии. (*Shatter Enchantment - Magia*. Ако върху целта има Енчант, той пада и целта получава 106 поражение). Воинът и Месмерът удариха по целята едновременно и за миг подалаха противника на земята. (*Executioner's Strike - Amaka*. Ако улучи, атаката нанася 42 допълнително поражение). Нещастният беше почти мъртъв и брадвата замахаше към него за завърширащ удар, когато вражеският лечител променя ръце към надалня си състобници и синхронно на Дуейна се оформи в поток от живителна енергия. (*Orison of Healing - Magia*. Лекувва състобника за 67 точки). Воинът напуска време за реакция. Той нещо посредния си удар усещайки, че няма да е достатъчно бърз. В този момент блестяща стрела профучи изотзаг покрай рамената му, пронизвайки противниковия монах през гланта и прекъсвайки молитвата му. (*Savage Shot - Amaka*. Ако стрелата улучи, действа

на противника се прекъсва. Ако действащето е Magia, атаката нанася 27 поражение). Докато брадвата се стовардаше, Воинът благодари на Балтазар, че пътищата на Войната по съюзика с толкова опитен стрелец. Нова стрела вече бе преплемтана и се бабила 8 крака на монаха, забавляйки пригушването му. (*Crippling Shot - Amaka*. Ако стрелата улучи, противникът е осакатен за 8 секунди. Тази атака не се блокира или изблъва).  
От началото на битката бяха изминали едва няколко мига, а се беше случило толкова много. Противникът не беше за подценяване, но това само щеше да направи победата още по-сладка. Воинът пое дълбоко въздух и се избръси към следващата си цел.

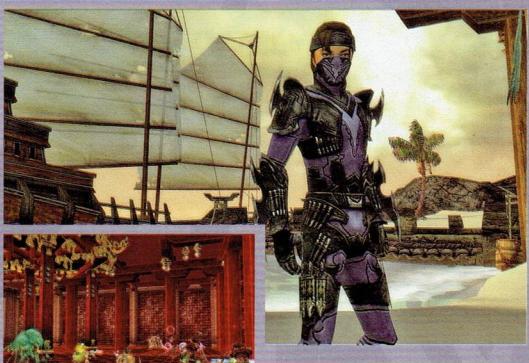


чел е да се добавят нови тактически превъзигвателства. Самите фракции ще способстват постепенно промяна във вид на още повече играчи по съжетната линия на играта в посока на турнирната част. Това ще стане чрез добавяне на PvP елемент в процеса на мисии - например досегашните мисии изпраќаха една група играчи срещу изкуствения инженер на различни чудовища по техния тип. Във *Factions* подобна мисия ще включва битка срещу чудовища с групи играчи, които ще се борят за надмошие при изпълнение на поредица от цели, чито финал не само ще възнагражда победителя, но и динамично ще промени зоните на континента, в зависимост от фракцията, която ги държи. Това е нова за играта механика, която ще предостави съсъем различни превъзигвателства пред играчите. Те ще оформят съюзи и ще участват заедно в битки на Враждуващите фракции. Като отпечатък на цялата тази динамика във времето на битката ще има използване на изключителни събития, без да разкриват детали на този етап.

В заключение, западните PvP играчи също ще има на какво да се порадват. За първи път в обособения островен континент - "Battle Isles" - място, където отсега нататък ще бъдат провеждани различните PvP съревнования и където ArenaNet обещава новости като тренировъчни зони, нови арени и допълнителни бъдъможности за гайдите.

**Guild Wars** *Factions* ще излезе като самостоятелен продукт. Тези, които нямат закупен *Guild Wars*, ще могат да закупят само *Factions* и макар ограничени отъвсядържането на основната игра, ще могат да премърсят силни нарастро и с останалите. От друга страна - днесните собственици на играта ще имат избор да ги закупят или не пропълнението, като отново - това ще касае само техния достъп до новото съдържание. ArenaNet обещават по две подобни промохиления на година. До момента нямаме причина да се съчиняваме в сумите им. Това очевидчай, че ни очакват изключителни изразни емоции.

Заредете се с адреналин и се впуснете в атака. Очакваме ви.





Производител: Blizzard  
Разпространение: Vivendi Universal Games  
Платформа: PC  
Жанр: MMORPG  
Сайт: <http://www.wow-europe.com/>

# World of Warcraft 1.9

## The Gates of Ahn' Quiraj

Автор: doomy



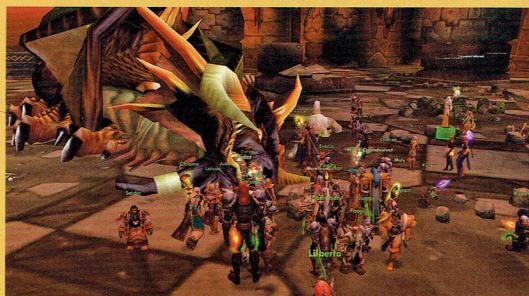
И така, месеците си минават, керванът си потъва, патничите вляят. Последният път, когато писах за тръбия настинка голям патч, пуснат от Blizzard, завърши с думите: "Искренено се надявам при следващото ни въвеждане текстът да бъде по-ясна една идея по-весел и оптимистичен...". Ето че въпросното "въвеждане" става факт заедно с пускането на патч 1.9. Около тази "кръгла" се шумеше с месеци и бе обект на големи очаквания – за въвеждането на нов и атрактивен high-end content за вече прозяващите се и минаващи през Black Wing Lair за една вечерна сесия глианди.

Въпросът е: по-весело и оптимистично ли е настроението след 1.9? Ами, по-скоро не.



### The War Effort

Да описвам всички промени, въведени с 1.9 е напълно излишно – Всеки интересуващ се от играта може просто да прочете patch notes. Затова ще се спра на основното – световният ивент по отварянето на прословутите порти 6 Silithus, които трябва да проправят път на играчите към вътре блендуви инстанси – Ruins of Ahn' Quiraj (рейд от 20 човека, по подобие на Zul Gurrub) и Temple of Ahn' Quiraj (рейд от 40 човека – следващото истинско предизвикателство след вече преодолимия BWL). Какво представляват самите ивенти? Не и това, което очакваме във веки слуци. Основната част от него – The War Effort – се състои в събирането на огромен брой материали (предбръзки, рури, кошки, билики и пр.), които да бъдат предадени на специални емисари в стопишите на Азерот, като тази са подпомага тяхната битка със Силимигите пред портите на Ahn' Quiraj. Всичко хубаво, но просто ивентът не е добре обясним. Първо, при всяка част от ресурсите ширите, които трябва да бъдат предадени, са направо неморали (например 800 000 ленини предбръзки) и събирането им на само же отнеме време, но ще отнема гигантско от редизайна им и ще пребърне ежедневието им в безумно „фармене“ на зоните от нисък левъл. На второ място избива отношението на хората към ивента.



Ясно е – "Зашо ми е на мен да си кля като гламай за нещо, което така или иначе ще стане никога". И щом полобната сървър започне да мисли по този начин, отварянето на които ще освен с репутация, са спорбиви и с торбичка със зелен предмет и малко екстри, като скриваче и пошувища – на по-високо ниво има незначителни шансове за син и гори лилав айтъм. И на последно място са наградите за въпросното даряване на ресурси. Сега, че има награди и че не са малки – побършаване на репутацията с основните фракции на Оргата или Аланса – е ясно, но същес

не са достатъчни, за да накарат повечето casual играчи да се възнат на хоро то, наречено The War Effort, а тък hardcore геймърите отваряна са имат нужните им репутации. GG Blizzard!

### The Scepter of the Shifted Sands

Тук вече е група бира, дето се бика, и точно така трябва да изглежда един истински world event. Само дето не е съсъм world... Иде реч за поредица от квестове, прехождащи отварянето на портите, при които трябва да се сложи дребен скринът. Всичко, разбира се, започва в Silithus, а самият квест в пълния му вид може да бъде поет само от един герой на сървър, тъй че с мислете му, ако квестът не попадне в правилните ръце на вашия. Вероятността това да стане, обаче, е малка. Просто защото се изис-

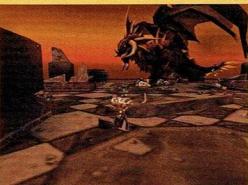


## 10 причини да НЕ играем World of Warcraft

Ква побоялна на босове в BWL, а не Всяка гигия е способна да се спрabi с предизвикателството. След 50-ина (I) часа безумно фармне на гнездата в Sillithus за репутация с The Brood of Nozdormu (която тък започва от hated), които всички части от скриптура бъдат слобени (те са пръстнати между Azuregos, Eranikus и гори Nefarian) и War Effort-ът бъде завършен, портите на най-светле ще изскърцат и всички по сърдитите ще видят как са се спрали от Blizzard.

Определено не им остава много място за грешки оттук напатък, тъй че със сигурност очаквай Blizzardования от място до място. Този тип няма да казат маки си че трофея текстът да бъде по-оптимистичен, за да не взема пак да го уроциас. Че Blizzard не дават това, кое то се очаква от тях във времето и положението от нещата, които пускат, са "много шум за нищо", ясно забележими. Но Въпреки това ние пак им плашим и шуким, просто защото обичаме играта. И защото нямаме алтернатива. Редно е да се замисляш обаче – какво би станало, ако имахме и докога ще ни иззържат нервите?

До нови срещи!



Знаете ли какъв е проблемът? От МОРЕТО на причините да не играете WoW за трибъба да подбера само десет, които да вземат 8 статията. Ше има много причини, които се наричат да се видят на страниците на GW, ама касирват са за това. За да има отпаднали. Касирни, като онзи за бъдещата "съученичка" на Хари Потър в последния филм, биво отпаковани от маломощни ученички (хх, male) бика сръдници с тази за автограф от Елиша Кумбер (хх, МАДЕ). Но за леко се отпоклони от темата – като говорим за отпаковки...

1. Не съм с платил, за да чакам на опашка. Ако имате честното срещане Късмет да израства на популярен събрър, ще чакате при всяко Близнак. Ако чарата ѝ забие или връти нет-а – ще чакате пак. А защо не се хамнете и не отидете на друго място? Зашто – виж торчка 2.

2. Не може да играете в събръръ, в който ѝ се иска. Можете единократно и небързателно да се преместите в момента и на място, определито от Blizzard. Бъхъ, ама притежавате, ама промъгнатите... Оправявате се, почитатка на фирмата.

3. Не можеше да се бърши с хората от Вашата фракция, не можеше да комуницирате с хората от другата фракция. Кои си те бе, да искаш мир и комуникации с "Браза"? Или има някой от "тийте" гето по измами при трофеите? Или те в пречака при разпределение на пълнота? Сори брато, такъв е животът. Не можеш да му ѝ върнеш по някой начин, щото не можеш да му направиш никошо.

4. А съз само в цял ливад с Random генератор-а на Blizzard. Тук си гостодин Никой, ако не си целят обучен в еник предмети. Предметите те прайдят Иерарх, а не уменията. А тези предмети се добиват с постоянно побързяне на ени и същи места и действия, в стил „култически фермер“. Намаха избор – ако искаш да си нещо, ще шикиши до безсъзнание. За около 6 месеца постоянно „иззъклише“ на Molten Core например, с падали само гъза Talisman of Elemental Power и една Felheart Robe. Е, отмакаш се чакам.

5. Не можеш да достигнеш до гоменичите предизвикателства 8 играча, ако не си в гомма и организирана гигия (80-100 или повече човека). А не можеш да вземеш лесно (ако бъдеше можеш) в такава гигия, защото Бършетрана конкуренция за лилави предмети е огромна. Повече хора от необходимото минимум – повече време ще чака, за да вземеш предмет.Ще слушаш за BWL ще мечтаеш за предметите от BWL... хех, нали трябва да има и някой, когото да се хвали какъв сме велики тези, които сме били?

6. Нямаш испитана PvP Битките 1 на 1 са кой кого ще избие на пръб. Съхватите на много са небалансирани и обикновено се



**Осъзнаваш че си прекапил в играта на WoW, когато...**

...отказваш да ядеш и пиеш под преглед, че имаш достатъчно Biscuit spirit и имаш нужда от такива земни работи. [факт – седемдесе и неколко градуса, домашарка – бей Snake]

...професора те пита защо след всеки уди-шикът знак обавяши на никооко единици в курсовата работа която си му предад преди семдесет.

...вместо да се гърчиаш по редиците решаваш да забънеш на никой уорлд от гигията да те сминаш в гаскало.

...отказваш да влезеш в непознато забънене без тапки и хубър. [ех за кога си ме чупах да влязя в БИЛД за Тийър, от ония немските – бей Snake]

...маркираш никои хубави мадама в дискотеката и опитваш да я покажеш на Вашата маса с простиците словосъчетания "LFM". Като не пропускаш да я попиташ кой ѝ върши е преди това. В престъплението с маломощни не се забъркваш, нали? [бъхъ, питай ме некое друго дупросче... – бей Snake]

...някой си изпълща портфейла в ръбца и ти бераша Базара заречаната от скоба за да roll-ball "need". Така де, като камите не са го нагласили на Master Looter... [ах изпълниха портфейли ги лъвъци още във фаза, така че тук не съхнали вица – бей Snake]

...отиваш на мащ на национания и се питаш постоянно колко ще блеснеш най-силните Gurubashi кобечета да почва ивицата.

...не харесаш никакъв дърънка, подарена ти от Колера и започваш да търсиш някой да я disenchant-аш. Поне щард ще наложи в края сметка... [аха в това полнометражното дилго и щард ли има, бей – бей Snake]

...започваш да се замисляш дали тък Икус е бил мал. Всъщност е наричан хилди души, като е напълно бързоято сам да е социален богата и хубава. За работата не знам. По онова време кой знае как Версия се играла.

...канул предизвикателства за работа в чубка, но ти бръцаш СУ-то. Причината е че от агенцията не знаят какъв значат скобите на BWL, MC и ZG които си написах в графата past experiences. [кака ще бегаш, бе дезертър, кога после ѝ не подкрепи в алкохолизма и изпитскотохранилища, а? – бей Snake]

Автор: fonManiac

Автор: doomy



Производител: Bethesda Game Studios  
Разпространение: Bethesda Softworks/2K Games  
Платформи: PC XBOX 360  
Жанр: RPG  
Изказа: When it's done! :)  
Сайт: <http://www.elderscrolls.com/>

# Elder Scrolls IV: Oblivion



Само преди дъв броя ѝ запознахме побро-  
но със задаващи се ромейки гаини на *Bethesda*  
*Softworks*, разработван едновременно за PC и  
Xbox 360. Сега ѝ си поговорим само за по-  
следните новости около него.

**H**а пръво място ВЪПРОСЪТ – ще  
можа ли да подкарам играта на  
моя компютър? Ебентуланен  
по-детайлният отговор може да бъде по-  
лучен във форума на официалния сайт, на  
адрес: <http://www.elderscrolls.com/forums/index.php?showtopic=212920>.

От темата там стават ясни няко-  
ко неща. Стандартните компютри, на  
които *Oblivion* се разработва (според  
германското списание Gamestar) са със  
следните характеристики:

*AMD Athlon XP 2500+ или 2600+* (Barton Core, 333MHz FSB); *1024MB (1GB) RAM*; *ATI Radeon 9800pro*, *AGP с 256MB video RAM*. Ако информацията е коректична, би следвало притежателите на подобни машини да нямат проблеми с подкарането на *Oblivion*, гори на високи графични настройки! Абсолютният минимум на този етап е нещо от портичка на: *среден клас процесор; 1GB RAM* (Задължително! 512 MB опредено  
нама да са достатъчни) и видео, което  
да поддържа поне shader model 2.0! Су-  
реч, разумната долната граница е *GeForce FX 5600* или *ATI Radeon 9600*.

На фон на някои други заглавия – ско-  
рошни и представящи – това е що-годе  
добри нобини. Означава, че *Oblivion* ще  
върви и на среден клас компютри, с ня-  
кои орязани екстри.

## Зашо се бави?

Много спекулации възникнаха около от-  
лагането на играта – повечето с негати-  
вни оттенъци. Оказа се, че причината за  
преместване на пускатата дата в близкото  
бъдеще може да е с положителен знак.  
Според *Players4players.com* отлагането  
се дължи на огромната мощ на Xbox 360.  
Сайтът се пособава на "вътрешни източни-  
ци", които споделили, че малко преди при-  
ключването на проекта, *Bethesda* получила  
последния комплект софтуерни инстру-  
менти за разработка от *Microsoft*, с които  
възможно се разкрила истинската сила на  
новата конзола. Най-късно дълъгото време  
месец ще се използва за подобряване  
на много аспекти в играта по отношение  
на графиката и физиката. Отредено ще  
да се положат усилия PC версията да се  
подобри максимално до тази за Xbox 360.

Компто обаче ни връща в изходна позиция  
по отношение на въпроса от началото на  
стапията – за системните изисквания на  
играта и какво точно трябва да е мощни  
компютъра, за да подкараме играта във  
нян ю блъсък.

## Очевидци

Най-общото изображение на *Oblivion* пристига с  
последното превълно за играта, публикувано  
на [www.iup.com](http://www.iup.com). Основните акценти в него  
са следните:



Нашично е времето да се забележи како "насичане",  
което се забелязва в 8 по-ранните стадии  
на разработка. Постепенно по време на  
демонстрация град обаче не е бил тюк-  
ко "жив" и претъркан с NPC-та, както се е  
очаквало да бъде. Наличните са били доста  
раздборими, но за съжаление диагности-  
рат промята, досущ като *Morrowind*. Всичко,  
което NPC-тата казват, е избучено, но не  
се изкачат да им говорят. Израчват  
разломата с избор от няколко общи репли-  
ки в началото, с които победък диалога  
в дадена посока и оттам сянкодромът си

приказва да приказва, и трайва да го слу-  
ши злата да, не изпълни нещо въжно.  
Репликите на играча не се изпълват никога.  
Дразнено. Особено на фона на начина, по  
които този елемент е реализиран в игри  
като *KOTOR* например.

Hands-on-а на *IGN* (по време на CES 2006)  
помърди други 2 лица. Съветът в *TESIV: Oblivion* настинка е ОГРОМЕН. Войс-актин-  
ият в великолепен (ако се е очакваше).

*Gamspot* също са се поклони по игра-  
та и в материала, който са пуснали за нея,  
прави приятно впечатление сломеноването  
по на тънка със сметки, в която прибъче-  
те матови по костемите си опоненти  
с меч, които "бледнеят", но той не им е  
нанесъл почти никакви щети. Съвсем в  
реда на фентъзи каноните, слогатджиите  
прекъмби са на fireball магия и напълнили  
циялото подземие с кокети.

Друга приятна новост е, че независи-  
мо от очаквания огромен обем на играта  
(вървеш се, че ще биде на 4 DVD-та!) 8  
краини сметки официално бе потвърдено,  
че *Oblivion* ще се побере на едно DVD. Е, не  
се уточнява дали случаен не е вгусийно...

Все още играта няма обявена официална  
дата за излизане. Тъй като сме упорити,  
за сметка на недостатъчната интенсив-  
ност продължаваме да си я чакаме през  
марта!



## Hellgate: London

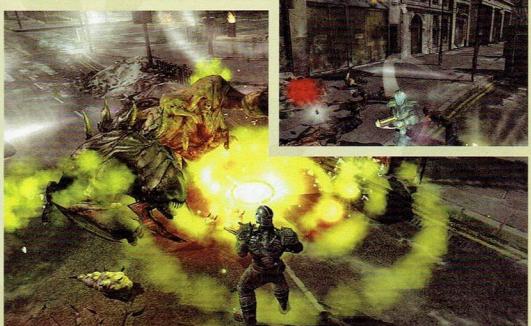
новини

"Работата по Hellgate: London Ѹвърба като по Вода – въсекундено добиваме нови оръжия, чудовища, квестове, скимове и локации, а нови идеи относно сюжета и геймплея се раждат постоянно."

Бил Ропър

Ако превръщат реалния интернет вътре се на информация за случващото се в свeta на игрите и по-специално на фронта на любими си ромеи жанр, или тък са разработен читател на *Gamers' Workshop*, би трябвало да ви е съвършено ясно, че в играта е възможна използването на всички тази възможност. Както ново напомнят около този изключително амбициозен проект на екипа майстори, напуснали *Blizzard*? Последните подробности са свързани с преборения наскоро тест на неколко "нуба" от все още ранна версия на играта. Както е известно, добре по-знатният ни изометричен изглед и point'n'click системата, характерни за игрите на *Baldur's Gate*, тук са заменени от FPS перспектива. Впечатленията са побежи от добри – говори се за у斗争 и интуитивно управление и геймлей, които никој не изисква да си ги купи, за да убиваши противниците си, нито да планираш разширяването на героя си с математически методи, за да изградиш наредбен и конкуренцияностен персонаж. Презиманието от търъл във времето лише става за секунди – както ѝ ви VTM: *Bloodlines*, едната перспектива е добра за привличане с огнестрели оръжия и маси, а другата – за близки сблъсъци с монстри.

Основните атракции на RPG системата са стандартните – прочност, издръжливост, сила, воля. Държато с талантите ще е изградено като в *Diablo*. Пребъдка се персонажите да разполагат с три категории умения, всяка от които ще предлага различен геймлей, а комбинирането помежду им ще е преиздиквателство дори за хардкор почитателите на жанра. Оръжията и юбите екипировки ще са стомпи и ще имат какъв го разделят от геймплея и модифициращи.



## Bioshock:

новини

"Потписваме с Irrational Games, защото според екипа ни те са сред малкото студии в днесни времена, които могат да създават едновременно оригинални и популярни заглавия."

Кристоф Хартман, 2K games

Предстоящият духовен наследник на добрия стар *System Shock* вече се събира с нови пътешествия, в лицето на *Tako Tio*. Работата по *BioShock* Ѹвърба добре, но от *Irrational Games* все още не бързам да издават подробности около представянето му за залавище. Това, което се знае е, че играта няма да има нищо общо със светеи части на *System Shock*, поне ще се отнася до бекарурица и фабулата. Израчването отново ще попадне в свят, в който био-механиката, DНК мутации и херои-първокът Ѹвърват рока за ръба. Очертава се RPG елементът да бъде по-сино застъпен, като се пребъдят отговори (гори хляби), ако се върба на обичайно превъзличените пребъдителни информации. Възможни юларийски и кепицлерийски Ѹвърженето, множеството имплантанти да бърдат по тялото и химикали, причинявящи промени в DНК структурата на играта. От *Irrational* споменават още, че работят по нов вид изкуствен интелект, които няма да разчита токовка на скриптове, колкото на нещо, което те наричат "изкуствен инстинкт". Благодарение на него множеството мутанти, с които ще срещаш, ще прибъдат да реализират, подобно на – примерно – хищник или насекомо, поставени в съответстващи

за пускане на огън. Както се издава, като се пребъдят отговори (гори хляби), ако се върба на обичайно превъзличените пребъдителни информации. Възможни юларийски и кепицлерийски Ѹвърженето, множеството имплантанти да бърдат по тялото и химикали, причинявящи промени в DНК структурата на играта. От *Irrational* споменават още, че работят по нов вид изкуствен интелект, които няма да разчита токовка на скриптове, колкото на нещо, което те наричат "изкуствен инстинкт". Благодарение на него множеството мутанти, с които ще срещаш, ще прибъдат да реализират, подобно на – примерно – хищник или насекомо, поставени в съответстващи

за пускане на огън. Както се издава, като се пребъдят отговори (гори хляби), ако се върба на обичайно превъзличените пребъдителни информации. Възможни юларийски и кепицлерийски Ѹвърженето, множеството имплантанти да бърдат по тялото и химикали, причинявящи промени в DНК структурата на играта. От *Irrational* споменават още, че работят по нов вид изкуствен интелект, които няма да разчита токовка на скриптове, колкото на нещо, което те наричат "изкуствен инстинкт". Благодарение на него множеството мутанти, с които ще срещаш, ще прибъдат да реализират, подобно на – примерно – хищник или насекомо, поставени в съответстващи



## Gothic 3:

новини

Какво знаем за *Gothic III*? Няколко дни след Коледа, в Интернет се появиха изгледи на филмчика, които – без да показват нещо нечувано – бягаха осъзнавателни моменти от фантастично-приключенско-изпитателните животни нами га има; бронираните в играта ще са на отдеи части и комплекти, в стил *Diablo*, а не ще парчета, както досега; изгледите сънят ще бъде цели 5 пъти по-големи от разширения в *The Night of the Raven*, *Gothic 2*.

Опасните, че мазия, да не би пръбала да пристъпва в троите, понеже маюзничите са останали на стария континент, блъх отхърленни. *Pirana Bytes* обеща, че са нации алтернативни на магията, които търсят търпъвка, поне ще отнасят до бекарурица и фабулата. Израчването отново ще попадне в свят, в който био-механиката, DНК мутации и херои-първокът Ѹвърват рока за ръба. Очертава се RPG елементът да бъде по-сино застъпен, като се пребъдят отговори (гори хляби), ако се върба на обичайно превъзличените пребъдителни информации. Възможни юларийски и кепицлерийски Ѹвърженето, множеството имплантанти да бърдат по тялото и химикали, причинявящи промени в DНК структурата на играта. От *Irrational* споменават още, че работят по нов вид изкуствен интелект, които няма да разчита токовка на скриптове, колкото на нещо, което те наричат "изкуствен инстинкт". Благодарение на него множеството мутанти, с които ще срещаш, ще прибъдат да реализират, подобно на – примерно – хищник или насекомо, поставени в съответстващи

за пускане на огън. Както се издава, като се пребъдят отговори (гори хляби), ако се върба на обичайно превъзличените пребъдителни информации. Възможни юларийски и кепицлерийски Ѹвърженето, множеството имплантанти да бърдат по тялото и химикали, причинявящи промени в DНК структурата на играта. От *Irrational* споменават още, че работят по нов вид изкуствен интелект, които няма да разчита токовка на скриптове, колкото на нещо, което те наричат "изкуствен инстинкт". Благодарение на него множеството мутанти, с които ще срещаш, ще прибъдат да реализират, подобно на – примерно – хищник или насекомо, поставени в съответстващи

за пускане на огън. Както се издава, като се пребъдят отговори (гори хляби), ако се върба на обичайно превъзличените пребъдителни информации. Възможни юларийски и кепицлерийски Ѹвърженето, множеството имплантанти да бърдат по тялото и химикали, причинявящи промени в DНК структурата на играта. От *Irrational* споменават още, че работят по нов вид изкуствен интелект, които няма да разчита токовка на скриптове, колкото на нещо, което те наричат "изкуствен инстинкт". Благодарение на него множеството мутанти, с които ще срещаш, ще прибъдат да реализират, подобно на – примерно – хищник или насекомо, поставени в съответстващи

Автор: doomy



Автор: Krasleto



# RPG джуджетата

## Малките ролеви проекти



Автор: Duffer

За неговемия, но въщесен "свят в света" – този на малките (или независими) ролеви проекти, които не се рабят на разночинни реклами и шум. С този кратки материала ще опишаме да ли бъдем втайвото общество на RPG фкуджетата – запазена терминология на по-посветените RPG-гейдове – или поне в антепро, твой като мястото ни е съвсем ограничено. Куп интересници щате състапат неназадани. Сред тях са Dungeon Defenders на *Crosscut Games* – организирано посебно-RPG с концепция, скрина донякога с настолната игра с карти *Magic: The Gathering*; русаката „Трупа е да бъеш боз“ на *Akella* – загадъче базирано на едни от най- популярните романи на *Аркадий и Борис Стругацки*; *ETROM* – проект на отечествената разработчик *P.M. Studios*, за който писахме преди побе на година и който вече бива бил свят в родната си, а скоро трябва да се срдие и с шатки рицар.

По Всичко личи, че 2006 то ще е година на невиждан разищет и същински ренесанс за RPG жанра. Дано очакваме го с огромно нетърпение и шумно прибиране на ручички.

В книжката „*Magi, майк тайни за пригответие на RPG-та*“ можем да прочетем следната майка тайна, която придоби Вашингоност напоследък: Навистта интересици, забъдиши и нюантите неца ръба излизат с марката на гомели, употребени разработчици (рест. тъльшери). Затова остави за момента спранищите с „декурични“ обвързаниятия заславки като *Elder Scrolls IV: Oblivion*, *Gothic 3*, *Titan Quest* и се занеми тук. Тези редове ще ти разкажат за чим едно паралелно измерение, за което може би не си подозираш.



### Elvene

Производител: 10Tale Studios

Разпространител: N/A

Платформи: PC

Сайт: <http://www.elvene.com/>

Излиза: Q4 2006

За „Десето-пипалашите“ побежело геймъри у нас не са и чували, но гейм стилят са доста популярно в родината си. Центриралата му е базирана в Дармщат, а нейни финищи има в Хановер, Братислава и Сингапур. Буквално, Elvene означава „Книга на епите“. Съектът промеждява възхода и паденето на антична Елфическа цивилизация, наследница на съвети на он. Никога профитиращо кълче, създавано и закръщено от могъщи бъсбе, чест той тиен в руки. Изоставени от Боговете, дребните Неамс броят из



него, търсят спасение за елфската раса, в зората на Нова Мрачна ера, изпълнена с кръб и смърза. Особен фрагмент от историите и самото име на играта, за нея не се знае много. Най-забележително от известното е, че Elvene ще ползва Unreal Engine 3, която е доста точно основавана, да търсим, че в RPG следите тървара ще се чуват от тоба заглавие.

### Доч паур!

Германският, претърпял, съзима същества на RPG жанра. Ако залавя както *Gothic*, *Sacred* и *Divine Divinity* не са успели да убедят в твои творческие, може би тези ребобе ще успят.



### Френч чайз!

Старото суперничество никога не би поизвикало смех като немните се разписаха с участие, жабарите да останат на назад! Кога дразните, ако не в страната на онзи особен вид „духове“ юбки, французи и Айфеловата кула са раждат интересни идеи. Нако от тях са гейм-игри. Никои от тях постигат и до рокеъз жанр...

### Loki

Производител: Cyanide Studios

Разпространител: N/A

Платформи: PC

Сайт: N/A

Излиза: 2006

Локи, пакостливият нормандски бог на лъжата, наричен също „Създателят на всички измами“, скоро ще наложи своето място в RPG патионе. Най-интересната подобност за проекта е, че ще използва активно възможностите на физичния процесор (PhysX) на AEGIA. Говори за екшън роудъо залавие, действащо в хоите се развила на класически историко-вичин декор, изпълнен с могъщи боефи и ужасявачи чудовища – дракони, хидри, минометари.



### Grotesque

Производител: Silent Dreams

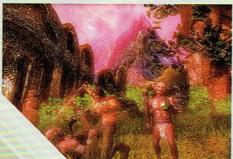
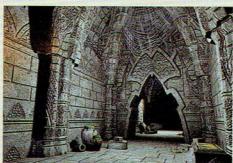
Разпространител: N/A

Платформи: PC

Сайт: <http://www.grotesque-game.de/>

Излиза: Q2 2006

Власилеминът! Помниши ли двете внушавани стапуни, избъснати със край Водолага Раuros? Монументалните образи на гребни крами, променяни ръце напр.? Сега познавате как името на залавището и си представяте играта. В която съществува мястото властно разперили напред крайници, са изобразени едни много специфични жест, включвани сърден прест. Е, ако си уясни, значи поне отчасти си ушибъл бебешкото чубърка за хумор, която ще блъка от нея. Айтотите отпредяват проекта си като „Класически фентъзи-RPG“, която ще опита да смеси рутина порошки от комплексността и сериозността на залавища като *Gothic* с налудничачата комедийност на *Bard's Tale*".





### Братушките на нападат!

Спокойно, става сума само за RPG фронтал Истината е, че от години в Руската федерация се появяват доста интересни и забавни роеми загадки, които, уби, твърда и не се събира с американски римзи – ресpektивно ние ищаме не видяхме или чухме за тях, што тук сме съвсем га се озлаждаме и ослушаваме единствено по посока отваря Голямата Вода. Което автори Всичко душе, само не и добре за нас самите, ама... както и га е.

### NightWatch

Производител: Nival Interactive

Разпространение: N/A

Платформи: PC

Сайт: <http://www.nival.com/nightwatch/>

Излиза: Q1 2006

Заглавието е в един от най-сердечните руски стилове Nival Interactive (Etherlords, Silent Storm, Heroes of Might and Magic VI). Както подскажва и името, то е базирано на романа на Сергей Лукьяненко „Ночен гозор“ (Нощна стрека). Изложвате Silent Storm Again. Доколкото може да се види от домата – почили без никакви допълнителни морфации (за скъсане). Дори беше погод разкрива, че пренесъв до скъсано прекалено много неща от Silent Storm – както като техническо изпълнение, така и



като роеми и бойна система. Май и братушките започнат да се подиграват със. Вид всеки случай, Вероятността за загадка е да се разработва с целия да обират популарността на кината и екранизациите ѝ, без да се опитат да забият код кой знае какъто като гейминг, не прибира да се изключва. Окончателните присъди що можем да изразим съвсем като изпита излезе официално. Което представляе в близко бъдеще, спорем.



### Gods: Lands of Infinity

Производител: Cypron Studios

Разпространение: N/A

Платформи: PC

Сайт: <http://www.cypron-studios.com/gli.html>

Излиза: Q1 2006

Крайно обещаващ проект, за който никой не е чувал. Става сума за доста ориентирано фентъзи RPG, което спомня една камара общи черти с роебът етапни от ряна на Ultima Underworld, Ultima 7 и Might & Magic. Графично израства е доста приятната! Макар че няма да засенчи Gothic 3 или Oblivion, ендикил, които я задържва, опредено има какъв да покаже.

Заглавието е с Gold статус също от началото на декември 2005 г., но засега все още не се пробва официално, твой като все още няма разпространение. Да се надяваме, че ничовече от Cypron Studios ще извадят космет и ние ще видим Gods: Lands of Infinity на пазара съвсем скоро.



теми, които га Боги в битки, включващи до няколко десетки единици.

Проектът все още е в стади на гора-ботка, но вече е достъпна демо Версия, която може да създават от сайта на разработчиците или да инсталирате от диска къмън спасителя (обсъд ако коментатори Коралски не е забравил да я сложи там).



### Mount & Blade

Производител: TaleWorlds

Разпространение: N/A

Платформи: PC

Сайт: <http://www.taleworlds.com/>

Излиза: TBA

Малък френдски проект, неспонсиран от гемиъи тъйлишина Беличия, въвежден единствено от чисти любов към RPG мейкина. Заследете комбинирана комплексен играен свят от средновековен тип и интензивни, напрежени битки. В него ще се съблъскаме както със съвременни браво-бе, така и с прятливи настроени NPC-та, готови да се притечат на помощ в 8 труден момент. С времето играчът ще може да събере цяла армия от верни последоват-



### Eschalon: Book I

Производител: Basilisk Games

Разпространение: N/A

Платформи: PC

Сайт: <http://www.basiliskgames.com/>

Излиза: Q1 2006

Да се търси визуално Визулкоение тук е бессмислено Е, и? Проблем? Не би следвало, защото с този проект макар и независима компания Basilisk Games си поставя за цел да склонят началото на епохна троица, следваша традиционните и съживяваша спомена за чията лъва ро-леви класики – заслужава като Ultima, Might & Magic и Wizardry. Играят ще склонят същото предимство и създадат генерирани в 8 юлята си част на случаен принцип и ще следят неизвестна история. Няма да има лимит за развитие на герояте, които ще притежават 25 умения и 8 базови атрибути. Битките вероятно ще бъдат класически походови.



### Neverwinter Nights!

Ще разберати на съвременната RPG сцена, макар и без възможност да прережи визуални ефекти от следващо поколение, актюски каст, включващ фигури като Патрик Стюарт и Шон Бин или музика на Данни Елфман, има какво да даде на един търсъв роеми играч. Оригиналността нещо, което – както гласи Кшишто – „не може да се купи за всичките пари на света“.

# Японските ролеви игри и с какво те са различни

## Интродукция:

Автор: Jeru

**B**оюware...

Име – легенда. Едва ли са много от

тези, които не са се сблъсъкали с Baldur's Gate, Icewind Dale, NWN или

най-друг тежък шедевър. Произведените на Troika и Bethesda също са сравнително по-

пулгарии у нас. Нам хора обичат имена като Хиронобу Сакагучи, Акура Торима и Нобу

Уематсу им говорят нещо? Кога са тези, имали удобството да се докоснат по ма-

гията на Final Fantasy, Chrono Trigger, Valkyrie Profile или Persona? Ако съдъ по обикновите

ползети, скандали тази страна и твърдещи

в пакет на паметта с информация за горните имена – явно не са много. Това е и целта на статията, която четеете В момента – да ви запознае по-скоро популярните в България конзоли RPG-та, избрахи от страната на изгряващото слънце. За да не се пребърне амбициозното начинание, с което съм съзахан, в безсмислено и механично изброяване на А+заглавия на различни геймъръти, съмните да последна всеки един от основните елементи, отчуждаващи източните RPG-та от западните такива.

### Визията

Нека започнем и с търбата съществена разлика, която се наблюдава на очи – визуалният облик. Огромна част от JRPG-та са в аниме стил. Всичните са коренно различни от типичните за PC роумбите игри фентъзи светоди, насявани от орки, ефи, джуджета и прочие гадини. Обикновено атмосферата е малко или много сайдър-пънк инспирирана. Наистина високите технологии съществуват едновременно с драконите и магията. Сражения се водят както с хладни оръдия и заклинания, така и с хай-тек пушкала. Обикновено симбозът между елементите от две коренно различни времеви епохи (средновековие и близко бъдеще) е постигнат перфектно, оставяйки в играта едновременно чувство за едни страни и непознати свят, който въпреки необичаеността си те грабва моментано и не тепуска до края на приключението.

### Героите и купо... тока, ге – и парито

За глобен герой нами да имате типично амбициозен, здрав рус момък с добре перспектива за по-нататъшно набиране при боравенето с мяча. Най-вероятно настича ще стпи един не много различен от 8-с 16-годишнен хлапак, компенсиращ слабото си физическо телосложение с екстравагантна

прическа, съкак не отива да спасява света, а да избухне на някой Спирит Парейд. Варантите за характера му са различни, като гъба от най-често срещаните са и напълно противоположни – свити и не особено общущими (пресен пример – Dragon Quest VIII, в който главният герой не обема нито сумата по време на цялото приключение) или надути бег е пичобе (Yuri от Shadow Hearts). Разбира се, като всъщност друго правило, това също има съответно изключение. Като пример може да послужи Valkyrie Profile, в който поемате ролята на богиня Балкирия.

Героите, момащи се покрай глахния герой, обикновено също са изключително разнообразни както като външен вид, така и като характер. Ситуацията е скотна с тази при RPG-та (дори илюстрирани с познати герои от тях, за да направите ясно аналогията):

Имате си един тежкотоварен боец, който не говори много (или тък по постоянно напръвва на нашия момче/момиче разни помези и мърви свети), но за сметка на това гази всичко (Soggy Mead Mug – Arcanum/Barret – FF VII), жизнерадостна, сръчна и сладка спътница, най-често – крадка (Irmoe – BG/Rikka – FF XI), лечищка (Fall-From-Grace – Planescape Torment/Marie – Chrono Trigger), могъщ, но слаб физически маг (Edwin – BG/Feena – Granda) и някой, който да разбере обра на обстановката с бебийни лафови или със самото си присъствие (HK-47 – KOTOR/Cait Sith – FF VII).

Нищо нобо под сълънцето на пръв поглед. Само на пръв поглед. Точно това е показателят, по който конзолни RPG-та значително превъзхождат PC братята си. Не са много роумбите игри за персонален компютър, които могат да се похвастат с особено оригинални персонажи (Planescape Torment е по-скоро изключение от правилото). При JRPG-та положението обаче е коренно различно – чарът на самите игри се крие именно в гигантско замислените и развити герои, които са жизненоважни за емоционалното обвързване на играча със заљубленето. Тук имат една забележка – хората, които не са запознати поне малко с културата на Япония биха заподозрили малко трудео повечето герои и над-вече тяхното сърдечие. Не е задължително, разбира се, да са залети J-fan, за да харесат образите, насявани този роф RPG-та, просто е препоръчително да имат едно-две поборни заглавия зад гърба си, чрез които да си попръбляват като специфична атмосфера и особените маниери на протагонистите в японските ролеви игри.





### Историята

Основната прелика между сърдечните видове игри е забраната на играта, която като се успореди със злобните действащи лица в тях, а именно – спасяването на света! Като и същностите да го щурят и съхнат, общо взето Бийки и Виско оправда напака, че пристига да премахне никой особено зла прелика, която по една или друга причина не можи доброволно никому. Тук очаква на преден план изпълнява самият подход, използван за превъртането на същество. За никого не е пакът, че изрише от жана, подсъждан на пресека! В момента, са съмни строи природата, незадържимо от компониране, на които са създрани. Съществено по-съзнателна част от концепцията RPG-та са съмненията от безброй към скри и думи в мозага, разсърдящи изключително зарубените не само основната склонност на хина, но и взаимоотношенията между герояте, както и тяхното мянило и любовни. Намие са физически междинни емоции и физоза, добре разбъркани и описани персонажи и Виско пога в портфолио с добър доза съблук и наяди и други любовни склонности нахинка. Какъв побеже му праща на ромбия миниак, за да биде напълно постигнат от една игра? Ами добър бойна система, примерно!

### Бойна система

PC представянето на Жанра са разделяни основно по скри и ориентирани (наскочи) и ташиба, изисквани добър спорадически подход и сравнително раздълбване. При концепцията ромбите игра нечака споменато съмни начин. Нама да фиксираме Жанското/Виско-обеще, това като те почили по мянило (касандри бойници с ма) не се разбъркват от познатите им нас игри. Нека очаквате разгръдене по-хардкор ориентирания.

Първата по-значима разлика, която се наблюдава на очи, е отпътствието на процеса по създрание на героя. В концепцията RPG-та Виски разполагате с готов ташиба, като в икони случаи по-нататък му раздълбвате е пакът Вий Бии рие, а поникога класичният е предопределен и никаме възможност да се отклонявате от претегленията му жизнен път, тъка да се коке. Побежето от Вас най-вероятно съмните, че това е главен минус и до избестна степен съм склонен да съглася с тях. Просто самите злобни обикновено са замислени така, че злобният герой да пасва по-добре на същество, макар и

теба да линча芥ра от убийственство сам да го създре. Само разбърканите са принципно – пружате оник, спускате нюза, разредявате торби Вижу основният спасителнико, наставяте нови умения и магии и т.н.

Самите сражения на-лесно бих могъл да обясня, като ги сърбя с тези от Disciples или Fallout. Почти Виски те са извън или частично (имате определено време за действие) походи. От показаните на персоналите/противниците забиси кой кога може да делиси. Хоробрите си може да използвате за нападане на физически поражения, за използване на магии/специални умения/ предмети, за прозъбване на различни създания, за засене на защитата стопка, за близкото и т.н. С противниците се сблъсквате на слушни принцип, докато бродите из сърца им изследване дадена местност. (В побежено случаи оникъв око алърдтара в Fallout не ги покоря, докато не им помагате). Другият вариант е съвсем неизвестен да се излагате срещу никой бос.

В поседна време се набляпва таенница бойника с RPG-та, та не са извън походите. При срета с противник отново се прекъсвате на отворен еcran, където обичате с разноминутни времена. С време време се сражавате, използвайки action приходи. Дами бойните системи извън не преминат към позиции, този само сама гада.

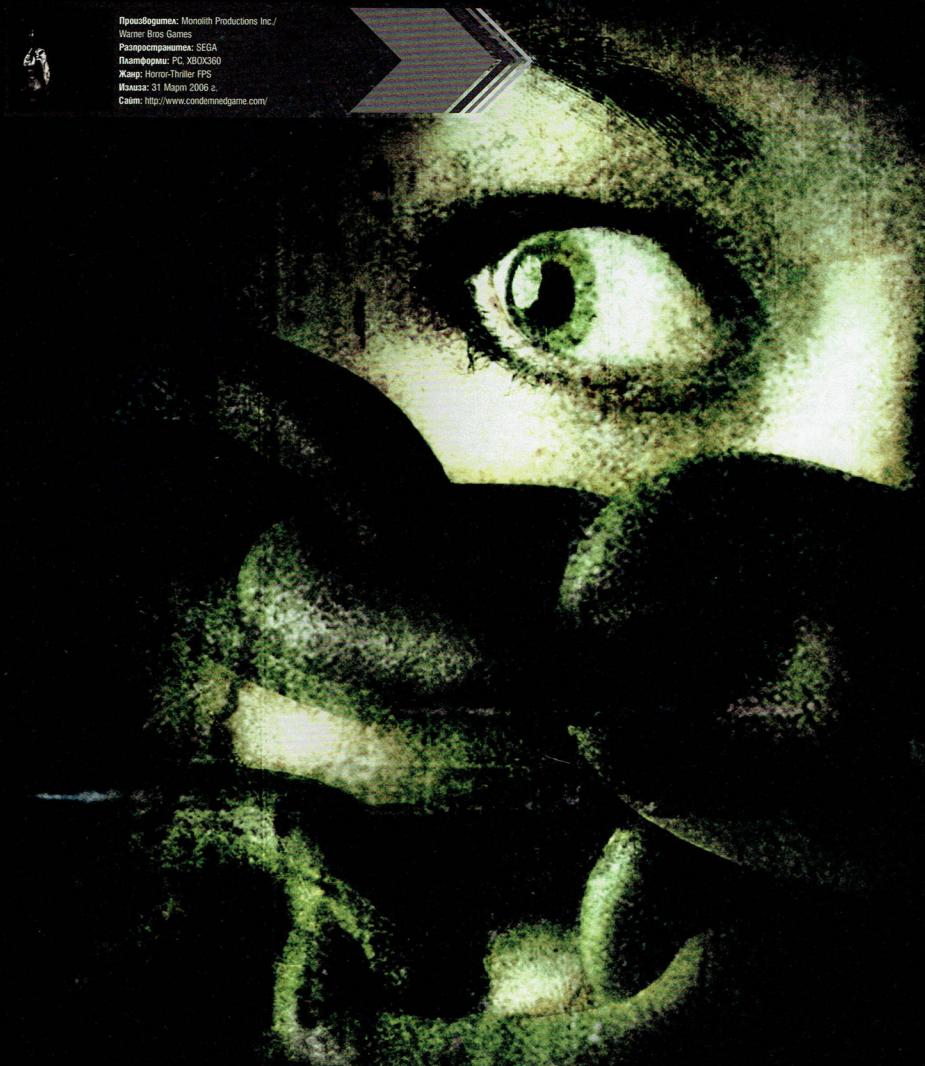
Спонзорският промотърши, нека отбележа, че обикновено и те никога никој обича с обичания набор чурбран от Forgotten Realms и други старогръцки фентъзи съвети. Напълно неподобно е да се опишат да Ви обяснявам какви цели са обичайват концепции ромбите игри. С рокът да прозъбят леко фентъзийска, искам да споделя, че разнообразието и оразилеността отново са възможни на RPG-та.

### Заключение

Надявам се в рамките на скромните две страници да сум усмихнен без да Ви запозная с този специфичен концепт Жан – най-вече – да сум предизвикал интереса Ви. Искрено Ви препоръчвам, ако имате възможност, да се докоснете до тяхов живот заради на фирмите като Square Enix, Level 5, Atlus, Capcom, Nintendo и някои други разработчици с традиции в създранието на подобни редици.

Нямам да съжалувам

Производител: Monolith Productions Inc./  
Warner Bros Games  
Разпространение: SEGA  
Платформи: PC, Xbox360  
Жанр: Horror-Thriller FPS  
Издава: 31 Мај 2006 г.  
Сайт: <http://www.condemnedgame.com/>



# Condemned: Criminal Origins

## Oh yes, there will be blood !

И

зминалата година даде на PC геймъра доста качествени заглавия... и още повече некачествени такива. Както всяка друга, Всъщност.

Едното от *качествените* беше **F.E.A.R.** – играта, грабнала титлата за най-добър екшън от второ лице за 2005-та. Наместо да се рагбат на успеха и да попътнат в никооко месечен алкохолен транс обаче (както би направил всеки от колегите ми, но не и аз, не и аз! – б.а.: хахахахахах!!! – бел. ред), от компанията произвеждащата *Monolith*, не са спомни със скриптови ръце. Под финансова небосклон на *SEGA*, „монохиташите“ бяха в напреднала разработка на още една игра от клас AAA. Всъщност очертанията са доста ясни, защото играта вече излезе за XBOX360, непосредствено след премиерата на самата конзола. За частие, *SEGA* и *Monolith* може и да подкопаят почвата под краката на *Sony*, лишавайки ги от пост за бъдещия PS3, но все пак си удържаха на думата и съвсем скоро, през месец март тази година, ни очаква PC версията – пълната, нефильтрирана и нецензурирана!

Така че, сътига празни приказки. Дами и госпоzi, представям ви **Condemned – Criminal Origins**.

Автор: **Kopacha**



Съжетната линия в играта ще ни запознае с пропагандиста в тази история – агент Итън Томас, събъект медик в отдел за разследване на серийни убийства към ФБР. Героят ни е представен като меланхоличен и често депресиран работохолик, устремите на чиито трубоуидни задължения се съблъскват члено с психическата му издръжливост.

Събитията започват съвсем раздълбани с поймана на агент Томас на перората сцена на кърбабло престъпление. От избеснено време отделят му е по следите на серийни убиеци, които оставят гори от трупове в почти всички точки на града. Побъкан да оглежда търена и да събере улики и – след поредица

от Monolith обещават достъп до тъмни и влезнати обрати в историята, докато агент Томас напръв вътрешне на историите. Основните противници на героя му ще са наивече бездомници, наркомани, клопари. Тоба, което ще хърка само Итън, така и нас в размисъл, е че почти всички те са... побъркани. Единственият начин да се комуникува с тях е чрез груба сила.

Така, елегантно, достигаме и до един от основните елементи на геймплея – екшънът. *Condemned – Criminal Origins* не е стапедирански екшън от „първо лице“ – зачина Дейвид Хасън – използвателен програматор на проекта. – *Основният акцент тук е върху*

### **“Condemned – Criminal Origins не е стандартният екшън от първо лице. Основният акцент тук е върху кървавия ръкопашен бой”**

от нещоначани събития, за които Monolith усърдно отказват да ни разкажат каквото и да било – Итън е нападнат, служебният му пистолет бива откраднат, а той се разминава на косъм със съмртта. Защото престъпницият поради неясни причини решава да го поизади. За канак на всичко, откраднатото му оръжие е използвано за ново убийство, а самият той бива обвинен за него. Изгубен доверявам на почти всичките си колеги, Итън няма друг избор освен да профумки с изризването на уми, които да го доведат до убиеца и с това да изчисти името си. Единственият, които му вярва и помага, е лаборантката от неговия отдел – лейтенант Роза. Последната е и основният избран избор на ценни указания при търсенето и прouвърбането на улики.

върху кърбабия ръкопашен бой. Това не би трябвало да разочарова или изненадва никого – огнестрели оръжия също са начините в играта, но за разлика от досегашните на игра, акцентът при бъоръжението тук попада върху други неща“.

Освен Берни Тасър – електрошоково устройство за „препариране“ на побърканите типо „группите неща“, за които мистър Хасън забира, всъщност са почти всичко от игралния свят. Почти всички предмети, които можеш да поклони възмеш върху. Макар че юморичното глубой в ригдо геймплейне явление, че можеш да използваш достъп богат арсенал от всевъзможните боклуци, търкалящи се буквально набсякъре за десетте епизода, с които разполагаш, за да разкриеш склада на мистърите.



Monolith Productions Inc.

Създадена през 1994 в Киркленд, Вашингтон, компанията още с ранните си години прави впечатление на издавани като Microsoft с базирана на Windows видео-демонстрация спреда за разработка. В последствие станала функционална за създаването на техния доказателство, се превърнала в LitTech Engine. През 1998, компанията се раздели на две зъби – единото се занимава с продуциранска и разпространителска геймост на игри на други компании като Get Medieval,

Rage Of Mages и пр., а другото – само с разработвателска и разработвателна на LitTech инженерия. От момента до 2006-та последните претърпяха няколко корени обновления – Jupiter Версията, използвана за One Lives Forever серията, Triton Версията – за Troll 2.0 и F.E.A.R., и последното показване за Condemned – Criminal Origins.

През 2004-та година Monolith са купени от

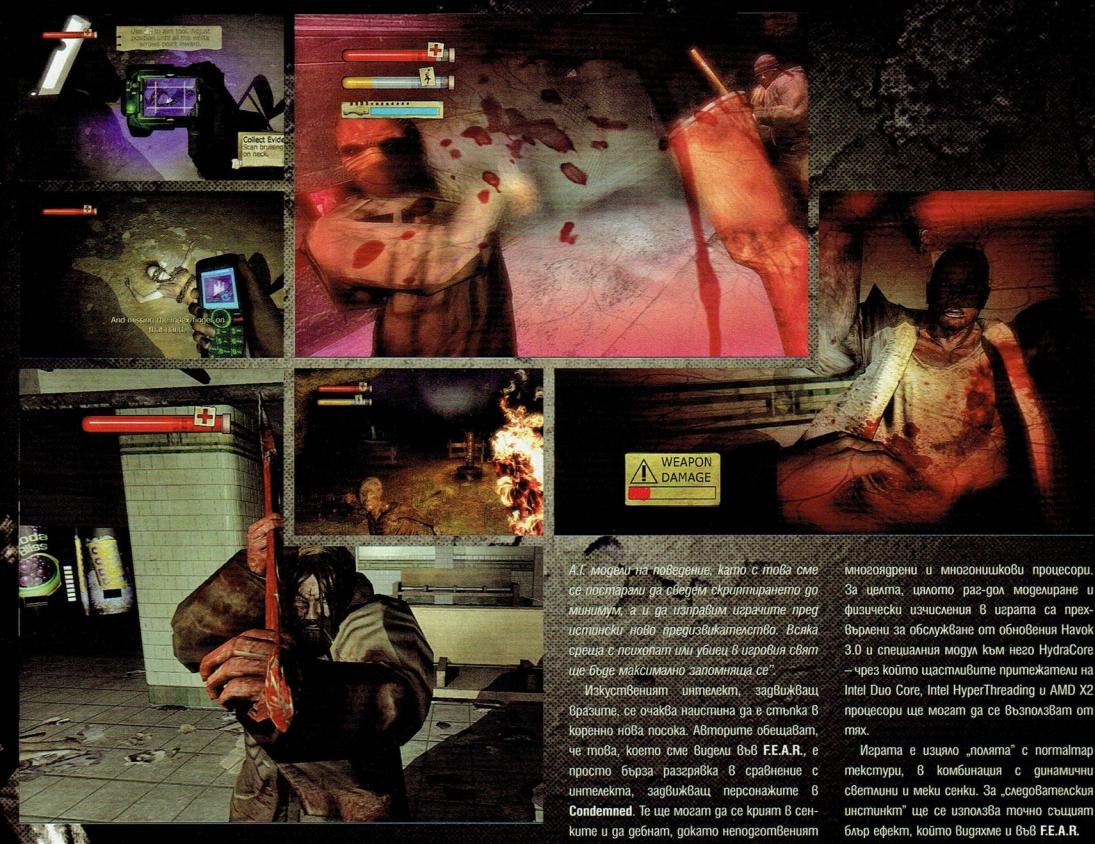
Time Warner и стават подразделение на Warner Bros Entertainment, когато момента на настоящи и бързи проекти работят над 100 групи. Същата година е включено и споразумението със SEGA за разработвател на Condemned, като коренен новоиздаден за същевременно поклонение конзоли и PC платформата. С това SEGA се наричава като последния от звенически партньори на Monolith, заедно с Vivendi Universal, Microsoft, GT Interactive, Disney Interactive и Fox Interactive.



Съветът ще е твърде оръжие. Метален кол от пъбела – никакъв проблем. Трябва от електрическа инсталация с кабелите по няя – перфектен избор. Торба с болтите, с които да пръснеш глазата на перорния мъртвия психопат – защо не?! Бейбъна бата с набити гъвзеци в нея – *hell yeah!* Горища глоби, измъкнати от блъзки озъи, ствара очната логика, метална плоскост, смъкнатата от покрива на близката барака, пробрен кълб, покърникава брадва, застана от съществения шкаф във входа на мъртвите кооперации... Съвсема ясно.

Но от Monolith ни обещават че разнообразието на нама да спре допук – различни локации в играта също ще допринасят за разнообразието на арсенала – примерно едно от нивата наубутва Итън в останки от никогашен магазин за грехи. От тъмното промзва първият фрийб, обедини да ти светлинносто – оглежда се... Я, пластмасов манекен! Трак – откъсваш му ръката и започваш да налагаш преврътливо приятичесче, докато спре да се сбъди.

Допълнителни огнестрели оръжия, разбира се, са налични, но от Monolith събат да се разбере, че те са своеобразна „музейна рядкост“. С други думи, ако се покопаш за оказа, са попаднати в Червената книга. Револвер, колт 45, пушка-помпа, губуща карафина и гори обирчийско чирче – това са пушките в *Condemned*, но все пак акцентът в битките ще си остане близък щастът бой. Всяко налично оръжие или предмет, които ще могат да се покарат като оръжия, имат своя параметри – скорост на удар, сила на блокиране, сила на удар, тегло и т.н. – Все неща, които приложи да допринасят за освобождане на геймплея. Като допълнителна екстра Monolith са добавили и няколко финиширащи удари – след като един противник бъде побален, можеш да го добърши с голи ръце – счупвайки му брата, примерно.



**"Нека никой не остава с впечатление, че стопи-грибън моментите с разследването и изучаването на улици ще направят екшъна в играта по-малко интензивен"**

Екипът обаче не е всичко, за което ще сътва дума в *Condemned*. Нашият човек е следовател-медиц, значи освен пребърдането на изпушени връзки в сандвичи, трябва да разследва случаи. Системата за рефлексите от *F.E.A.R.* тук е трансформирана в „следователски инстинкт“ – когато е близо до улика или доказателство, играта ще подсигура на агент Томас за това и ще му подбира конкретен инструмент за дейността. Инструментарият за разследване и събиране на улици ще е оборудван с интересни свидетелствени устройства, помагащи за поддържането на склоненията пълзън.

Управляемотата лампа, в комбинация с инфрачервен скенер, ще показват скрити на пръв поглед прободни рани и следи от трабви по темата. Чрез земения лазерен

скенер агент Томас ще може да търси и разделяща напиращи се под повърхността улици – с други думи да разглежда костнатата структура на некоя труп, без да се намага да го разфасова. От време на време инстинкти на Итан ще ни хърлят и своеобразни пропълъци от спомени, които допълнително ще подсказват за определени събития, които са случили или предстоят да сключат, а също така ще ни насочват при разделяне и разучаване на улици.

*„Нека никой не остава с впечатление, че стопи-грибън моментите с разследването и изучаването на улици ще направят екшъна в играта по-малко интензивен или тъй като е пръвично“* – допълва мистър Хасъл – *„Играта разполага с разработен специално за целта механизъм за генериране*

*„А.Е. модели на поврежение. Когато с това сме се постарат да създадем скриптизирането до минимум, а и да изградим игралите пред исполнени ново предизвикателство. Всяка сцена с психотеп или убие в играта съществува бидејќи максимално запомняща се“*

Изкуствените инстинкти, забъркащите се очаквани наистина да е стъпка в коренно нова посока. Абортите обещават, че това, което сме видели във *F.E.A.R.*, е просто бърза разгръбка в съчинение с инстинкти, забъркащ персонажите в *Condemned*. Те ще могат да се крият в сенките и да бийт, докато неподозираните им навнимателен геймър подминава, сървайки си, скривашки си, скриптизиращи си.

Освен това, много често противниците ще се опитват да обират от обградите им и подпоризирана Итан, преди да му скчат от бърза „разстрела“. От *Monolith* гори обещават, че ако се усетят прекалено заплашени, бразите могат и бързо да се опитат да напуснат бойното поле – един вид инстинктивни им за самосъхранение не е закърня.

Чист технически, РС версията на игра е че е директен port от конзолата. Нищо ново добавено, нищо старо премахнато – казват от *SEGA*. Хубавата новина, е че все пак РС играчите няма да получат нескончано зле излекващи порт, които ни изпълва с надежда.

За генерирането на цялата зловеща атмосфера в играта е хърлен много пруг, като *Monolith* са създали гори дотам да изградят изцяло нова версия на техния гейм-движън – *LithTech*, поборбрайки гравитационните му възможности и възпроизвеждащи се от мощта на вече станали популярни

многоядрени и многоножкови процесори. За целта, цялото раз-дол моделариране и физически изчисления в играта са прехърани за обслужването от обновения Havok 3.0 и специални модул ком негов HydraCore – чрез който частните притежатели на Intel Duo Core, Intel HyperThreading и AMD X2 процесори ще могат да се възпроизвадят от тях.

Играта е изцяло „номита“ с нормални текстури, в комбинация с динамични светлинни и меки сенки. За „съдователски инстинкти“ ще се използва точно същият бълър ефект, който видяхме във *F.E.A.R.*.

Моделирането е на обичайно високо ниво, приговаря гори още по спрякане вид на играта. Прободните раны, разбитите черепи, щедри плюсқацата си кръв, изцяло обгоряната кожа на некои противници – това са само част от визуалните компоненти, които имат за цел да гоизразят атмосферата на психологически-екшън трилер от ново поколение.

Като заключение искам да бобая, че според *Microsoft* и *SEGA* не малка част от продажбите на *XBOX360* са именно заради *Condemned*. Скот Хоукинг от *SEGA* заявява „РС платформата е стратегически важна платформа за нас. *SEGA* прецизирана пазарната си политика и смята да възлага все по-големи надежди на РС гейм пазара. Именно затова и сме на мнение, че там *Condemned – Criminal Origins* ще предизвика същия успех, както и на *XBOX360*.“

Остава ни да почакаме до края на март и да разберем дали всичко ще е както го обещават.

Αθτορ: **Snake**





Произвежда: Ubi Soft Shanghai (X360)  
Ubi Soft Montreal ( Xbox, PS2, GameCube, PC )  
Разпространение: Ubi Soft  
Платформи: X360, Xbox, PS2, GameCube, PC  
Жанр: TPS, Stealth  
Издава: Macon 2006  
Сайт: <http://www.bewaresamfisher.com/us/>

## Need for Stealth: Most Wanted

Фактът, че до момента съм изпипал в **Gamers' Workshop** при ребюта, четири пребълта и близо 60 десетина новини и трибия-карема относно **Splinter Cell**, автоматично ме освобождава от необходимостта да се блускам в подобни обяснения какво точно представява тази игра. Така че можем с чисто сърце да зарежем пространните ретроспекции и да се съсредоточим на въпроса, който Върбам, Върнува и гвама ни: какво ново ни очаква в задаващия се със страница сла **Double Agent**.

Нов разработчик, нова концепция, нова конзола...

**H**ай-добрата новина, съвръзана с **Double Agent** гласи, че леко изнервяната практика на *Ubi Soft* – още от същото, но с по-добра графика – вече е в миналото. Аз – а надявам се и ти – обичаме приключенията на Сам Фишър, но да ти кажа честно, по едно време все га ми става неудобно, когато трябва да забърза целият материал около епизодичното новобъдение, че в новия **Splinter Cell** щом да има нок, разбириш ли.

Е, новият **Splinter Cell** в този път наистина е нов. Различен. Полубру. Пол-тежък. Пол-кървав. Пол-жесток! Трите земени свещеници са се превърнали в спомен от едно скъша измислено минава, легендният професионализъм на Сам е разбит на маки, остро късобе, раздиращи маската на непукизма му. За да видим под нея един същински от живота човек.

При все, че отново имат пръст в разработката на играта, създателите на Фишър от *Ubi Soft Montreal* са отстъпили на заден план. Основната работа на **Double Agent** (разбирај – X360 версията) е поверена на Шанхайския клон на студиото, чийто най-сериизион проект до момента е мултиплатформърен на **Pandora Tomorrow**.

Изправени пред въвете алтернативи – да се издъргат злокобно или да бъдат запомнени като създателите на най-добрата SC игра от франчайза, *Ubi Soft Shanghai* са се опитали да лъгнат проекта по острото на бърснача, като променят коренно представата ни за **Splinter Cell** и същевременно с това запазят ядрото на познатата ни геймплейна механика. А първата голяма изменена е съвръзана с вече споменатия удар върху личността на Фишър.

 Tom Clancy's  
**SPLINTER CELL 4**™



### The Chronicles of Fisher: Escape from Leavenworth Bay

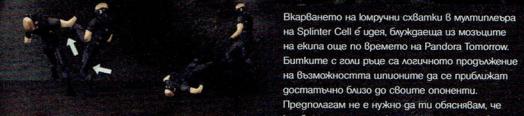
Достатъчно си интелигентен, за да не трябва да ти обяснявам, че гореспоменатата криминална картира на Фишър е рекламиран трик и момчето Всъщност работи под прикритие. Оттън този холм-Вудско кишине обаче, съфбата – в лицето на сценариста – дейстително е притисната неприятлива неща за добрия стар Сам. Дъщеря му, за която той Всё не можеше да намери време, загива при особено грозна автомобилна катастрофа, докато баша ѝ спасява съвета за пореден път. Сложен психически от прага на смъртта, нашият герой почти успява да пречука поредната си мисия. В резултат на което е изхвърлен от Третия Ешелон като недозадан да измъният отговорните си задачи. След дълги месеци на ескалираща деградация. Сам напуска сили в себе си, за да се добие обратно при Ламбърт с моба да му намери някаква работа. Нещо, което да го отвлече от идеята за дарявания спокойствие мрак на галеното сълночко по мухо. Единствено, което Ламбърт може да му предложи, е задача като Азент по Неофициално Прикритие – с други думи агент, който може да разчита единствено на попутване по рамото от страна на ЦРУ ако се спреши, и на индиферентно побигдане на рамене „не го познаваме тога“ – ако прикритието му бъде разкрито.

Задачата: да се внеси в терористичната организация Армията на Джон Браун (John Brown's Army или накратко JBA). Начинът: Фишър да се окаче съкилийник

на някакъв пич от Армията, с когото по-сле да избягат заедно. Кое то започва с нашата игра. И където се сблъскваме с първата и може би най-шокираща за феновете новост: Сам разложава единствено с грубата си затворническа униформа и бойните си таланти. Шлишонският играчка са история, а без преимуществото на емблематичните очила мракът – сигурното му убеждение някога – за него Всё вече е търковащ, колкото и за противниците му. Цялата игрална механика се е променила и Фишър трябва да използва алтернативни методи за напирание изход от ситуацията, отблъскайки вниманието на стражите по някакъв начин. Като предизвикването на бунт сред затворничите, примерно. Освен това ще му се наложи да различи на подкрепата на своя съкилийник – Джими по начин, напомнящ бегъл за кооперативни мисии от *Chaos Theory*. Което, от своя страна, е принудило разработчиците да поработят сериозно върху изкуственния интелект, за да могат действията на компютърното управление на партньор – от намирането на забикован път, за да ги помогнат да преодолеят нюкое препятствие, до подаване на ръка/подглежане на гръб, за да се изкатерят някъде – да са токмо във възможността, когато биха и ако имаше човек зад другия контролер (онзи случай, когато с Max играхме *Chaos Theory* пиня като глазани и не можехме да намерим полубината от бутоните, не е мородавен пример).

# “Ще го прекупим!”

“Ще го прекупим!” ухилва се зловничишко ко-продуцентът Жуан Герити. И гадовете наистина го правят, че остави другото. Помочен да обясни затворническите артобе, промотиращи игратка, сценаристът Джон Маклин Фъръмен се ухилва още по-зловно: „Ами няколко дни след съмртта на дъщеря си. Сам бива заловен след серия от кървави въоръжени грабежи, които бъдват поборбват полицията. Кумулятивната на ново-заровеноформена престъпна картира на Фишър намира израз в тридневно задържане на заложници в някаква банка. Равносметката в края: петнадесет трупа, сблансадесет от които – на цивили. След като органите на реда наистина усъвят да шаракнат белезниците на Сам, бийшият агент е осъден на единадесет дожivotни присъди в затвора Либънърт.“



Възпроизвеждането на ломачни скапки в мултиплеъра на Splinter Cell е идея, блукваща из мозъците на екипа още по времето на Pandora Tomorrow. Битките със зомби рват съзлото от програмите на Възможностите, илюстриращи със приближават достатъчно близо до същите опоненти.

Преподавам със енергия да ги обяснявам, че комбинацията използва ефектно и ше бедят лесно за изпълнение. Агресивният взрив на ареситието оперирано е добър островодобиване на напрежението след десетните Висене в сенките. Съдържимо лице в хие мозат да бидат активирани нахълките и по Виско Време. Само желание треба да има.

### Мръсният Сам

Дори и след като се измъкнеш от замора и се сбогуеш с някакъв по-нормална екипировка, Double Agent няма някакво намерение да се бърча към установените геймлейдни комбози на сериите. При Всё, че съвържанието и Възможностите на Сам остават практически непроменени спрям предишните игри, в това, което трябва да прави нашият герой, е настъпил лек обрат. Веднъж Висен в решите на JVA, от Сам се очаква да се бържи като лош момче, за да подгържа добре и събъекта си на забъбървашите до лоши момчета. Като същевременно с това остава оператор на слушалка на ЦРУ от които не се очаква да изгради блестяща престъпна картира. Във всяка мисия твой герой ще има два различни набора от задачи – мези, дадени му от правителството на САЩ и тези, сътворени му от Емили Дюрен – очарователно опаковането предвъзпитател на Армията. Понякога

тъ – логично – ще влизат в противоречие и изборът тали да направи правдивото нещо или да работи за прикритието си, сримбъки досадните морави във видимите на подсъзанието си, забърси изцяло от теб. Последствията обаче се стоварват бързо геропти.

„Това не е Fable“ подчертава Жуан Герити „така че, независимо какъв решения взимате, на Сам няма да му пораснат рога, а моравите му ценности няма да бедят представени в скала. Той ще се остане героят, каквото и да правите.“

Въпреки това сериозна част от играта ще бъде изградена именно върху напрежението от баланс между добро и зло, а всеки Важен избор ще задълбока историята в различна по-сока. В резултат получаваме перфектна Splinter Cell игра със сериозни скъжетни разклонения и няколко алтернативни финала.

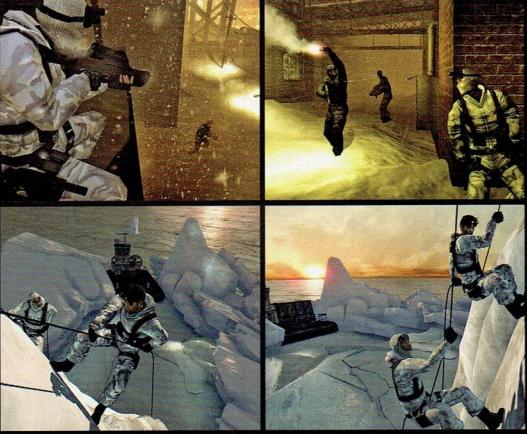


## X360 anyone?

Производителите описват *Double Agent* като съчетание между перфектния 8-техническо отношение геймплей на *Chaos Theory* и уникатните като емоционално прекълбане мисии от *Pandora Tomorrow*. Всичко това, подкрепено от отвляващите всяка друга гейм платформа на пазара в момента, възможности на X360. При все мултиплатформената природа, Dвойният агент ще бълесне с цялата си прелест именно на спомняно пребелените касион на Microsoft. А различата между скрийншотите за изградените платформи от сегашното поколение и некст-ген ще е измерва в светлинни години. Дори не се наемат да си представят както точно трябва да си вътвика по слоговете на думата си, за да видиш окончните снимки в движение, на монитора си. Абортите се гордят с най-много с мисията, стоварища Фишър наслед гръжданската война в някакъв забранен от боза африкански град. Там ще можете да видиш десетки воини от гейм противникощи страни, включени с хубатка на живот и смърт, притичващи отчаяно под дъжда от курушми щабили и... прекрасна ярка дневна светлина и огромни открити простиранства, линиращи те от възможността да попаднат в сенките и да оставиш чернилките да се избавят, докато бориш необезпокоен бъркекимбите си. Нещата стават още по-тежки, ако решиш да се притечеш на помощ на щабилите.

Като цяло *Ubisoft Shanghai* обещават настинка незабравими мисии, виртуозни мизгове, които ще бъдат запечетани в паметта на всеки играч. Машабите на всичко са нараснали с пъти, а абортите се хвъдят, че в *Double Agent* има да видиш обвън еднакви персонажи, гори и в масовската. Можеш ли на хората са зърбици, а този на Сам – токко ба пинкат с над 30-ти си лицеев изражения, разработените до потирдането на последния му мускул в движени и неизбройимите позиции – че абортите са решили да го използват гори и в рефлекти към сънци.

Да, именно, редки. Шанхайците заменят прекълбите междучини филмчата с така наречените „реализирани моменти“ – маки късмет геймплей, чито функция по-рано е била изпълнявана от въпросните към сценни. Така например, наместо да ги покажат как мистър Фишър скочи на парашут, въбелърите те оставят да си скочиш сам, да се побирати с извърши, наслаждавайки се на свободоното си падане, след което да разтвориш парашута си и да опишаш да стовариш шпионския си гъзъ на указаното място. Или пък вместо да те съблъскат с поредната мекарина анимация на лулачка към началото на мисията си шпионин, от *Ubisoft Shanghai* ти дават възможността да поплуваш лично в ледените води. Нищо особено, като се замислиш, но тък разноблизък геймплей и те попада доста по-добре в атмосферата.



## Мрежобите дуели

На мултиплърният фронт също са настъпили промени. Както вече споменях, именно хората, работещи над *Double Agent*, са отговорни за смазващото мути на *Pandora Tomorrow*, което – в унисон с мрачните ми прогнози – остана totally преобретано от родното гейм общество. Основната идея остава непроменена в „Азимут“ – мрежови скривачки между обирите на Шипоните (в търгът първи перспектива) и Наёмниците – като тук са наредени Upsilon Forces (във фронт перспектива). Броите на играчите вече е завинаги до пръма на отбор, наемниците имат 8 инベンтара си нови съмртвичночи израчки, като например лепчиво ракетче, пресъздаващо скривачите на недостъпни места Шипони, а последните са стапани мояни инфири, които собств огнестрелна арсенал, че си имат добре разработена система от комбата за близък бой, реализирана на принципа на бързо просветваваща комбинация от бутони, които са свидетелство на написането също тока бързо.

Маниакаността към дътайл, характерна за сънката, е пренесена и тук. Така например сътърбици и вразбие ще могат ясно да определят в каква точка поска гледаш от офицерията на гладата ти. Но и възможности на хардуера тък позволяват всеки светлинен източник на нивото да бъде разрушен, като на някои карти Шипоните дори имат възможността да гърьнат шампера на централния генератор, принуждаващи наемниците да ги търсят в пънката тъмница с прикачените за оръжията си фенерчета.

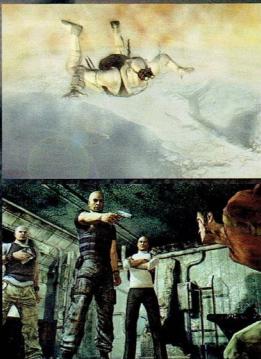
Картите от своя страна са малко по-лесни за разучаване спрямо тези от предишните две части, оказаха се търбъре харкор за много геймъри. Играата разложи и с прензица ранкинг система, отчитаща постиженията ти. Което от една страна дава възможност да разбереш какъв ще се съблъскаш с хора на твоето ниво преди да влезеш в сърфа и да те разкърпят от бой, а от друга – да по-

чеше самољбостю ти, след като се изкачиш достатъчно високо в берхери и получиш титлата „Инструктор“, гравирана във възможност да си побереш обвън новобранци и да си ги свршиш, докато ги обучаваш.

Въведените от *Chaos Theory* кооперативен мод също са на линия, като основната новост тук, че мисиите от него да са доста по-реалистични от тези в предишната част, преставляващи основно пълни в стил „я да видиш сега къде точно се очаква да използваме ко-оп бутон“. Интересното е, че напротивните при манипулации от кооперативните мисии точките също се прибавят към онайки реалистични ти.

Продължавам не е нужно да ти пояснявам, че цялата тази мултиплърна прелест е разработена на базата на X360 и е създадена главно с новите Xbox Live функции. Абортите споделят, че много от нещата, които са направили, посърдечно не биха могли да бъдат поддържани на съвременната генерация от електронни машини. Възможно, по времето, когато четеши тази статия, основното занимание на *Ubisoft Montreal* ще бъде да поореже *Double Agent*, така че друга мисия да можеш да я пуснеш на компютъра си. Еволюция, какъв да я правиш...

С което клепачите на настоящият предварителен поглед уморено се затвориха. Ако в крайна сметка след прочитането на този текст първата ти асоциация при споменаването на името Сам Вече не е „онзи русолявият, дебел хобит, в чийто Владек поглед се чете трубо удържаното желание да онози Фори“ и подобнощето на Сърбиите върху, разпарили Единствения Му Пръстен ““, а „ония, лъжливият герой в бахти и кутиите на игра, дето се загдрава“, значи съм постигнал целта си. Ако и не, можеш да прочеше още Вефърък стапицата, в опис да преосмыслиш позата ми. Или пък да си потърсиш порно с хобити, Все ми е тая. Аз лично приключих. Ще се видим в ръбъто.





Производител: The Creative Assembly  
Разпространение: SEGA  
Платформа: PC  
Жанр: RTS  
Издава: TBA  
Сайт: <http://www.totalwar.com/>

# Medieval II: Total War

## Завръщането!

**K**акво изненада пътешествие във възникнало при споменаването на *Total War*? Що се отнася до мен, моменталната асоциация е думата „машад“. Имам да е пресенлено да кажа, че победителята излязка и се записа в игралната история с гигантските си, епични битки, с огромните армии, състоящи се от стотици, докато хиляди юнити, които ендъжнат устияваше да изобрази на екран без видим срив ъвъв фреймрейт.

Доколкото успешна се оказа тази – на пръв поглед непретенциозна – формула лесно можеше да също по факта, че показваше се за пръв път през 2000г.

*Shogun: Total War* (разпространяван от Electronic Arts) последователно се сдоби не само с експанзион (Mongol Invasion), но и с две стражарни проекции: *Medieval: Total War* (2002) и *Rome: Total War* (2004)

(издадени от Activision), към всяко от които има свой рег също въвежда експанзии.

С най-новото си попълнение (*Spartan: Total Warrior*), победителята достигна гордо конзолния пазар – територия, в която, добре знаеш, машабните стратегически захвати се срещат със скучи ден.

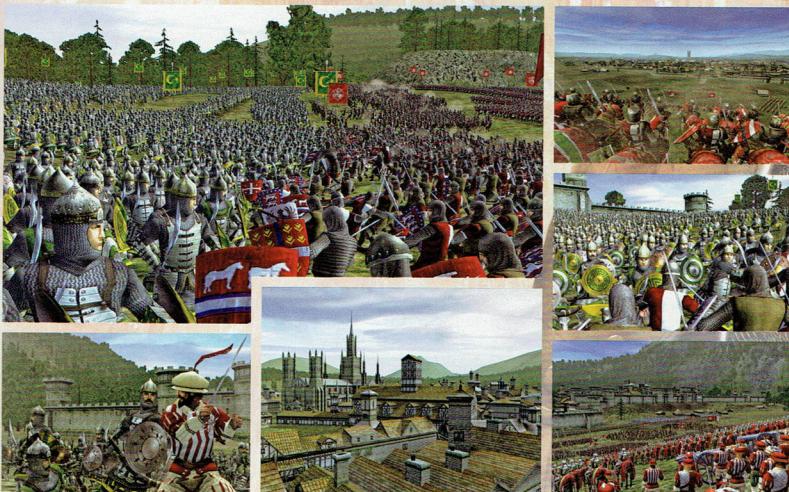
Логично, след подобен успех, *Creative Assembly* ги си зададат въпроса: „А сега какъв?“ След кратко колебание създалите им на *Total War* отговарят кратко и ясно: „Назад! Към корените на победигатата!“

Играчът и „N“-тия Кръстоносен поход Хронологичният отряждък, в който ни пренася действието в новия *Total War* обхваща годините между 1080 и 1530 (малко след Първия Кръстоносен поход

до ранния Ренесанс) – един от най-интересните и динамични моменти в човешката история и по-специално – тази на Средновековна Европа.

Още по-добратата новина е, че част от картите в кампанията ще позволяват обхvatат на събитията да бъде разширен извън граничите на Стария континент – чак до Южна и Централна Америка. Правдично се досещаш, че реч именно за периода на Великите географски открития и завладяването на „Америките“.

Играта ще предложи цели шест нива за развитие на сградите и цивилизации – от скромни поселща, през тървени формото, до огромни каменни крепости. При това, играчът ще има избор! Една от алтернативите е да разбие уединена средновековна аристокрация, налагаша



Автор: Duffer



жестока експлоатация над крепостните селини и разчищата на огромна, Въоръжена до зъби армия, която да брани благенствия. Другата – да създава богати градове, трупайди богатство от търговия, а срещу тази цел да използва дипломация, погкупу, покушения, а в случай на крайна нужда – наемници.

В така обрисуваната картина някак естествено се вписват член куп нови, специални единици – Търговци, които да ускоряват развитието на икономиката, Принеси в помощ на дипломатията, Свещеници за побиваване религиозността и „морала“ на населението или Убийци. В съзвучие с историческите реалности на епохата, религията (в лицето на католическата църква) ще играе ключова роля в новия *Total War*. Все пак няма да е нужно Бигаги да следят стриктно Волята на Папата – понякога ще можеш да се отклоняваш от задачите, които той ти поставя и да преследваш лични цели – поемайки риска след това да се сблъскаш със Светата инквизиция, разбира се.

#### „We are going to WAR!“

Битките обещават да са още по-впечатляващи. След като пребръната мащабните исторически сражения в канон с предишните си заглавия, сеза *Creative Assembly* с поставят още по-амбициозна задача – да блестят в тях индивидуалност. Армиита в *Medieval 2: Total War* никма да се състоят от традиционните, скъп от време кълпи, еднакви войничета. Всяко едно от тях вече ще се оприличава със своя собствена физиономия, структура на грудото, Въоръжение, гори хералдическа емблема. Нещо повече – всеки войник ще бъде развишен по различен начин, ше има характерен набор

от атаки, комбата, гори „задържаващи“ движение. Легионите ще се състоят от групи от над 250 уникални единици, разделени в 21 фракции – всяка със свои специални способности.

Енергийният, задържаващ всичко това – освен повече детайли и ефекти – ще може да изобразява и динамични атмосферни ефекти (пълък, светъл/тъмен, сняг), подобрявайки стабилно високи нива на фреймрейта.

Извърът от това кратко експлозе? *Total War* се забърща! Съдейки по обещанията – със страшна сила. Остава *Creative Assembly* да ги пребрънат 8 реалност. Дано!



# Gothic Gold

Златомо, приятелю, не стареет....

**G**othic, приятели мои, е от гейм заглавията, които с течение на времето стават все по-добрни и по-добрими, защото е представянето на една много специфична играща ниша – на игрите, правени с цели да се изпратят, а не да се продадат. Защото Ваденето на Вече отговаря пра-шасалите дискове от купуванията може да са сървии само с Ваденето на нова орфирно черно панорамите и спомените, сътворени с него. И да за забвяла доста плоската си анахоза, си представи как бившата ти приятелка е набъбкана с єве по пристига кубика на правилните места, току-що се е върната от гурбет в Германия с по-най-бъдещата и от правилните места банкова сметка, и ти е оставила съобщение на гласобанта поща, че отново е с града и те желаете. Именно това е Gothic Gold, които обединява в себе си оригиналния Gothic II и легендата от милиона add-on The Night of the Raven. При това, на първо място разбираем, кинжълен шведски език.

А можехме да го играем преди побежде-те от вие години. Невероятно, но факт – неразброри с "ук" международните им изразици – *Alai*, добре доха кури-озина факти *Нощта на Гарвана* да бъде изразена в Германия, Австрия, Белгия, Унгария, Словения, Испания и Полша на съответните им езици, но не и на английски. От кое то, между другото, изгубиха само самите *Alai*, защото золата част от фенската маса прости-то закупи немската златна Версия,

разпространявана от *JoWood* и изигра експансиони с английски субтитри, дело на самите фенове. Да не говорим, че по този начин последните получиха и огромен чепирливиост плакат и карта на игралния съйт, изрисувана върху естествена кожа, пълна диск с оригиналния слушопът. Но да оставим размърдищите в милиялото, спаналото – станали.

За големата маса играчи, които не играят MMORPG-та, задлужава да се обясни по-подробно защо аркеба GG е add-on, а не простичък експансион. Въпреки че появяването понятието се използва като взаимозаменяемо, общо практико е, че експансионът просто добавя неща под формата на мисии или територии, докато add-onът се базира на това по-тъкъло в игралната концепция и си позволява да промени някои функционални принципи на играта. В GG това на-добре се наблюдава в системата за изграждане на таби. Ако си спомняте, в Gothic пълните жибонитове, то с удробността на подобаване експансиона, а все вместо с едно щракване на мини-камата да си качите разделено умение, пръвчаше да например разделено N/C, което може да ще научиш на бой с леки мечи бое с една ръка, примерно, GG запазва тази система, но като пазаруване икономика проблема, всичко това сеза с 8 таби по скъпо и бъдешо си принуден да си възпиши покъпки 4 или 5 лебъда, за да вършиш умение. Другият бонус, които получаваше, са юзерспециални



версии на чудовищата – удробете, демоните, тървачите, драгоценности и драконите са по-моции от опасни и могат да се преодолеят само с много усъвършенства и хитрости като призоваването на други същества, което да им се мотаят в краката, отмъдясне им зрупата и прочее. Докато в оригиналния Gothic II можеше да убийши призованието трима орки в директен сблъсък и юде съюзе добре лъвът, в GG и на добавлената преобразуването на само един от земите е мираж. С малко по-искусни операции, само ако си памери Големия Меч.

Естествено, първо-осезателната промяна е добавянето на *Яркендр*, нова играваща територия, приближаващо с размерите на първия Gothic, посвети 1/3 от Втория Кесто е наистина много. *Risalita*, обаче, са известни на Вече с работоподана си по детайлъв, минимизиране неща, които и забедиха, а не, но тук

облагородяват играта почти толкова, колкото и големите новинки. Там, когато приди преди откърти самотна комбинация и лазерен огън, сеза откърши и обитаващите ѝ – доста непримитивно по прави пирати. А едно от най-трудните за напирани места в играта – пещерата С морено избягни Корини, сеза Вече наистина си заслужава да бъде откърти.

Може би се чудите защо не споделям по-точно историята или специфичните на играта – ами занесо гори само споменаването на факта, че Водните масобе са в агония, би трябвало да те пакара да си я кущи. Ако ли не – знани си и об и се завърши на висока-та оценка. Ако това е така, искрено те съвсем като почивка с Gothic I, за да съществува основите на играта – па в 2006-та ма все още се играе по-шумливо с клавиатура, по фабулите!

Ако тук си цените като мен – зано-изобщо прибавяне да те подскажам, а?

## графика

9

Ако можеш да си позовеш анти-адаизънза, ти оставя само да сезеше да погледаш никой от магнодорийните замъци...

## звук

10

Чуй меодетия на блъзгане 8 храма. Да знам, че е стара. Но е толкова прекрасна...

## увлекателност

9/10

Лесно да е понешиш коя е момта очаква, но едно приятелство умъртвяването на търбата, претърпява и шестдесет минута на играта. Пречирий!

## дизайн

10

Най-разните 3D лейзаки изобщо. И кустове-те, които ще изломишаш, не за експлодиринса, а за да помогнеш на \*кибомо\* NPC.

шедъровър

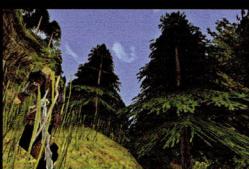
9

плъснобе

+ Най-доброто съвременна екшън RPG. Изобил.

## МИНУСИ

- Трудна е...
- ...наистина харкор...
- ...ако това съзбъде мен с де ...



# Guild Wars® Factions

Запазете своето копие на Guild Wars: Factions и вземете вашия Factions Pre-Order Key. Той ще ви даде достъп до първия поглед над Guild Wars: Factions - Factions Preview Event от 24-ти до 26-ти Март, по един уникатен предмет за вашите Ritualist и Assassin герои и достъп до играта по-рано, от колкото ако я купите от магазина, когато излезе. Със запазването на копие ще можете да вземете и "Factions Preview Event Friend Key", с който ще можете да поканите един от приятелите си за събитието на 24-26 Март.

За повече информация  
следете [www.pulsar.bg](http://www.pulsar.bg)



ОНЛАЙН ГЕЙМИНГ  
БЕЗ МЕСЕЧНИ ТАКСИ

\*Изброята ординация във връзка с достъп до интернет програма е отворен за

СЧУКА ИНТЕРНЕТ ТАКСИ

МАГАЗИННИ PULSAR GAMES В СОФИЯ

бул. "ЦАР Борис III" 21, тел. 954 98 11

ул. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, тел. 983 26 35 | МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), тел. 980 71 74  
НИТ МЛАДОСТ, тел. 974 37 54 | НИТ ЛЮЛИН, тел. 24 87 58

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



AREANET



PCSOFT





# Dynasty Warriors 4: Hyper

Свежо попълнение от света на конзолите.

**C**южната в DW4 покрива някои исторически достоверни събития от китайската антична история. За да сме точни – събития, случили се преди 1800 години, когато Китай е бил разделен на множество Васали и домове страна, разкъсана от кръвави междусобни войни за власт и територия. Основни в DW историите се явяват Трите Кралства – съяната на три управляващи династии през този период. Събитията исторически последват за почват през 168 година от новата ера и завършват окон 280 година, с обединението на страната. KOEI използва база от допълнителна база в израждането на съюза исторически съществуващите персонажи от онези времена. Не мисля обаче да забърбам в историите на "Воините" – сама по себе си тя е доста мащабна и подробна, но конкретно в тази игра тя никма абсолютно важна роля при израждането на геймплея.

Самият геймплей свят за Трите Кралства води началото си от CAPCOM, създатели на стратегически-ромъв-ориентираната трилогия за NES – *Destiny Of Emperor*. През

1992 година, във времето на MC68000 процесорите на Моторола и аркадните машини, отново CAPCOM създават *Tenchi Wo Kurau* с английска транскрипция *Dynasty Wars*.

Година по-късно бе представена *Warriors Of Fate* – логичното продължение на *Dynasty Wars*. Именно тези две игри могат да се нарекат епостевения родител на игралната концепция, за която става дума в този материал.

От тозава насетне KOEI поеха шафетата и лиценза за използване на *The Story of The Three Kingdoms* (разказана на хартия от Luo Guanzhong). Статистиката показва, че тяхните игри по темата, засега с тези на CAPCOM, скърчили се през годините с още няколко заглавия по франшиза, са около тридесет. Измежду тях има 11 части RPG-та, при спорът-триби състратегически игри, а също така и няколко на бойни тактически ориентирани ромбови заглавия.

## За какво се реч въсъщност

На пръв поглед KOEI ни поднасят концепция, стара като света, но значително осъвременена, един хибрид на няколко геймплейни механики: beat'em up-hack'n slash plus щапка тактика, малко тийм-ориентирано планиране и стратегия, както и безгл. ромбови елементи.



Автор: Kopacha

На пръв поглед геймплейт излежда като елементарна и до голяма степен безмозочна сес. С времето и напредването в играта обаче, разбираш, че търбият поглед те е подвел. "Воините" има лоша наредка да наказва грубо прибрзяните решения и необмислените щурмови атаки. С други думи – в котешка тръба да се блоки и мало мисъл. Но затова – по-нататък.

Преки всичка битка – респективно, мисия или ниво – ти се предоставя миникарта, която има за цел да информира и запознае с тактическата обстановка – разположението на противниковите и съюзническите отряди, разположението на противниковите и съюзническите командири, целта на мисията ти и прочее. Опинобо там можеш да избираш и конфигурираш съоръжения (с група сим) артефакти на паднати противникови герои, чието сърмо си раззори в предишното ниво. Так там избираш и променяш настройките на героя си, както и руки и уменията на личините си бодигардове – представени от няколко групи родови съмишеници на каязата ти, с различни характеристики и умения. Групата ти от телохранители





достига максимум по осен души, но това разбира се не означава, че още от самото начало ще разломаш с тях. Все повече герои и бодигардове ще се откълчават с прогреса ти например в играта и историите. Атмосфактите, макар и да не са толкова поборни като характеристики спрямо стандартните на една класическа римска игра, също ти помагат прико, като дават на героя ти по-голяма издръжливост, сила, скорост и други. Самият гроб, в чиято кожа влизаш, притежава по време на битка параметри като здраве и MUSOU енергия. Постигнатият е съществена за специалните MUSOU атаки, които са и наунищожителният вон талант на героя ти. Умение, синоним на необходимото, когато браздите те превъзхождат в брой, а близкият губбий е неизбежен. На разположение имаш и лък, с който можеш да отсвирбаш определени противници отдалеч, но като цяло наличието му е по-скоро формалност в геймплея. Изключение може да са редките ситуации, в които атакуваш бражеско укрепление, на чиито бойници има установени стрелци, опитвани са успешно да те пребранят в лакту. Мортъв лактур.

Бойните умения на героя ти се повишават чрез нагрупване на личен експертизис, който след приключването на мисията се прибавя към показателите ти. Освен това опит се припува и на основното ти оръжие, което също повишава характеристикиите си за удар и защита. Едно от най-ценните и високоадреналинови умения е използването на системата за комбата. Макар и прости, тя е доста ефективна и позволява успешно и красибо – наличието на пад е предимство, нали се сещаш – да насочиш противниките във подобие. Тук в частност KOEI и портинг екшън отпечатват малко как по прозорците, защото с клавиатурата комбо от 12 удара, примерно, се получава на неини случайни принципи и при благоприятна подгреба на зъбездите.

Друг интересен елемент в геймплея е наличието на обсадни средства, които трябва да преглътнеш от разрушаване преди да си събрани работата – марани, камапути и т.н. Те се оказват билгани в прогреса ти през гадена мисия, като съответно то помагат в по-бързо постигане на целта. Тук трябва да добавим, и наличието на различни „пребои срещу среща“ от типа „животинска сила“ – коне и слонове, които допълнително покачват коефициента на заблъсткото. Ударате и специалните MUSOU умения се променят коренно като дейтъбоя, докато яздни накося добиче. Като допълнение, преобъднянето на войската яхна „живата сила“ се отразява и пряко на противниковите войски: сирия морала им.

Допълнителна свежест на принципно монотонното „смилане“ на тонове противници придават предизвикателствата от страна на противникови командири за лични губби 1 на 1. Представи си като Soul Calibur или Virtua Fighter бататия, само че в доста опростен вид. Успееш ли да наддървеш в тези битки, си решаваш проблема с набързо разпускане се отряда на жертвата.

Както споменавах малко по-горе, особено в по-крайните мисии, играта те кара доста да се позамислиш, преди да се битурнес напред само и само да подложиш на нож, кога каквото се губжи. Не бих една и гбе мисииш, в които игращата ми ме „наказаваш“, изсичвайки чрез загаси ротнички с врази в тиловата ми част, карауки ме да обръщам обратно и да си възкам подкрепението.

Като казах подкрепления – за да си ги осигуриши е нужно да пазиш така наречените си „крепости“. Най-общо казано, това представлява входни точки към местността. В които се разбиват бойните дейтъбоя. Ключов елемент при премазването на браза, съответно е максимално бързо и ефективно да замърсиш бражките „крепости“.

По отношение на браговете трябва да спомена, че освен герои и бодигардове, всички единици имат своя ранг – редник, ефрейтор, майор и пр. Примерно лесно можеш да замърсиш бръза крепост, като поръчи отстъпление офицера и отряда, който я пази.

#### Графика, звуци, певчаки и хичи...

За DW4 може да се каже доста – както положително, така и отрицателно, но определено играта е доста свежо попълнение за края на сезон 2005. И като споменах настапил – проектирано на конзолния порт Вине и тук. Камерата, ах тази камера ... какво ли не може да се каже по адрес на KOEI, да бъеше коляно до Въпроса. В отмакните аспекти обаче – графика, звук, илюстрирана атмосфера и управление, играча е много сносно ниво. Благодарение на доста оптимизиране и използване на щефър PC ресурс, DW4 Визуализира много побче противници спрямо конзолния си оригинал. Текстурите и моделите от друга страна са нащо особено. Етапонни за жанра лица, жестове и модели, които макар и не лоши само показват доколко лимитиран хардуерен ресурс предлага в посегнатите години Playstation 2 – базирана на Версия изломзвана за порта.

Музиката е една съвсем друга бира – много точно попадение от страна на композиторите е комбинацията между

#### графика

7

Както цяло приемаша, макар че постигна PS2 стъпки и модели, съвсем малко от крайната онежка за PC формата на играта.

#### звук

7

Наръчваша музика и отменно иззвучаване. Останало звучи не са нащо особено, но като цяло стават.

#### ублекателност

7

Макар и икономична и леко базична, става за нещо кротко прещарбане, гори само за да разтвори прости, насичави по 400-500 броя брази.

#### дизайн

6

Постмодерен. Най-богатото за зле скъпени габриети, които са съществуващи и съществуващи.

рок-метъл акорди, пременени с традиционните китайски мотиви, привъдвали до съща унищожение антично, но все пак осъвременено звучене на екшина.

Озвучаването, макар и да не блести с особено задърбочен, смислен и възжен диалог, е изключено професионално – всеки герой и бодигард, твой или Вражески е очищен от гласа на професионален актьор, който се справил с работата си брилянтно. Естествено, гори и в напрежението битки, рязко може да се доволи конкретна емоция от звуковете им, но като цяло войнско-активното, е на премиело ниво.

#### Камо за финал...

Макар и с не много дълбока история и сърдито построена графика, играта предлага – с цимата си продължителност от около 10-20 часа, чисто играво време – доста приятни моменти. Струва ли си да я пробаш? Според мен – да. Решението в края сметка обаче, си е твое.

#### отличава се

**7**  
плоскост

- + Уменията за газан са също скъп
- + огромно количество противници на куп
- робър музика
- доста прямично почитано като шам

**МИНУСУ**

- камерата ...
- лебъдът дизайн, им никое и другое тръка за флане
- безсъмнено съм и търбър замърса от макетирането на история, базирана на напълната митология

# Namco Museum: 50<sup>th</sup> Anniversary

...или защо си мисля, че „ония“ от индустрията

Вече амънтигото сериозно ни вземат за мезе.

**2** 005 година, в края. Пред мен е сборна компилация от класически игри, от които някой маркетингов идиот е решил да изтупа практика. Дискът Включва заглавия, изградили фундамента на името NAMCO през годините. В ролята си на „всеки ѝрни мургу“ *Digital Eclipse* са портнали пакета от четиринадесет заглавия за всички възможни платформи, като не са похвалили и PC геймъра. „Игратата“ представлява виртуално симулирана зала с аркадни автомата, в която можеш да разгършиш игрички от старата школа. Към това добавяме и саундтрек от култови за онези години поп-рок-хитови парчета, и в резултат мал трябва да се чувстваше много ретро и много сантиментално.

Що се отнася до Включваните 8 компилацията игри, те са следните:

**Pac-Man.** Тоталният хул през 1979-та. Управляваш от играча жълта точка с голяма уста, що търчи с възумерни лабиринти и се тъпче с по-малки точки, докато в това време няколко меузоподобни „неща“ на своя ред се опитват да настиснат, прокълнат и налапат самата нея. Мега забавяще! Ама преди 25 години.

Любопитно: При пускането в Шатите през 1980, играта използва името *Pac-Man*, вместо оригиналното *Puck-Man*, защото *Bally/Midway* са се претенсии да не би американските мадежи да заместват „P“ с „F“.



**Ms. Pac-Man.** „Дамската Берсия“ на *Pac-Man*, демек точката вече е с панделка. Нивата са побече, лабиринтите – по-засути.

**Galaxian.** Базирана на *Space Invaders* от 1978, само че цветна. Корабче в горната част на екрана, която играчът придвижва наляво-надясно, а отгоре няколко реда извънземни, които отворшат на огъня или правят самоубийствени опити за събъктъ.

**Galaga.** Същото, с дребни разлики – корабчето стреля по-бързо, босовете *Galaga* понякога се опитват да уловят кораба ти и др.

**Dig Dug.** Подземният унищожител на чудовища, със своята помпа, разкопава почвата, „помпай до пръсване“ противниците си.

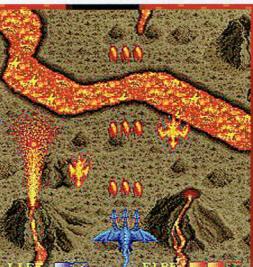
**Pole Position.** Един от първите Формули 1 симулятори. Квалификация на пистата Fuji, последвана от самото състезание.

**Pole Position II.** Подобрена графика и при допълнителни писти.

**Rolling Thunder.** Или „Shinobi“ среща **Mission Impossible + James Bond side scroller shooting** концепция. Младеж в червена фланелка пуша разни мърдащи пиксели с вид на плаща от средновековието.

**Rally X.** Архайчен „рейсър от птичи полет“. Управляваш сина количка из различни лабиринти и събиращ флагчета за точки.

**Bosconian.** Развитие на концепцията на *Galaxian*. Корабчето се движи в плоски космически нива, във всички осем посоки. Игратата беше финансово провал.



Автор: Kopacha

**Sky Kid.** Хоризонтален shoot'em up. Играчът управлява фулюлоидни самолети и изпълнява мисии, преди всяка от които трябва да намери бомбата в нивото и да я напомари.

**Xevious.** Една от най-успешните вертикални shoot'em up формулни на *Namco*. Корабчето е снабдено с оръжия за наземни и въздушни цели. Накрая на всяко ниво има своеобразен бос.

**Dragon Spirit.** Едно от читайтещите за гладъв в компилацията – вертикален shoot'em up сайдскролер с тригълна писта (трямата брама обаче липсва).

**Mappy** (японски идиоматичен израз за пошиц). Мишката помашът трябва да събере откраднати съкровища (телевизори, касетофони и пр.), избягвайки преследвачите ѝ за целото имение комки, защото е беззащитна пред так като бляка робиния пред турски конак. Прехърътянето между шестте етажа става с трамплини. Mappy може да

отваря и затваря, а също така и за-ключочва вратите след себе си.

## Заключението

Това е пакет за ултраси. Абсолютни ценители. Дай-хард фенове. Сантиментално настроение при тръбъчкови. Или както там ще ги наречем, все едно. Преди десетина години закупуването ѝ щеше да е добра идея и нещо инвестиции. Днес е пошло да се искат пари за добро нещо. Класическата наутина е безценна, но това със същия успех може да означава, че трябва да е безплатна. Ако искаш да пробаш тези заглавия, по-добре ги изиграй с М.А.М.Е. За категорично отрицателните ми краини оценка споменаха както посредствената имутица, така и излишно захароснатият интерфейс, който уж трябва да привлече геймъра. Палци долу. Не струва!

## графика

Архаична, както може да се очаква. Но в случаи не тя е виновата.

## звук

+ една единица – заряди ретро-гукото и рока при влизане в основното меню.

## увлекателност

единствено за убийство на работно време. Не виждам коли над 8 години би си пускал 8 щапи.

## дизайн

Некакъв нюл като онцина. Реконструкцията на оригиналните JAMMA аркади автомати в 3D успява да привлече човек... но само в началото.

1

2

2

1



+ сантименталните чувства - които човекът в комбинация с ретроплатформата, звучеща в „аркадната зала“.

+ бивши мажки би си купили/gaymo/и също въпросът нещо

- захаросната с десетсетието появя на пакета, че ще я изпиши временно пари от настъпите

- подборката би могла и да е друга, по-добра.

- струва пари!

2

положителен

+ съществува съдържанието на пакета, че ще я изпиши временно пари от настъпите

- подборката би могла и да е друга, по-добра.

- струва пари!

минус



# **Law & Order: Criminal Intent**

Верно можело и по-тънко да стане...

**L**aw and Order: Criminal Intent е царя, Брънта са около едноименния сериал, който (май) можеш да гледаш по Холмарт, и който – съдейки по играта – е поредната изянка от типа CSI – күп шампански детектически обичаици, гледащи каратини и стъкломъкви профили, като в крайна сметка епизодчето събрива с красавиц обрат в скъжетното разбищие и винодилните бивки от пандиони за здрави времена. Клика интнернет спръха по-казва обаче, че Law and Order е вторият по продължителност сериал в САЩ, и че наред с продуцирането в Dick Wolf (мук ту е простено, ако се хушиш детински из-Вестнико време).

В насточната изгънка на *Legacy Interactive* поемаш ролята на Dick Goren, който го играе генуален детектив в комплекст с него Върят и три убийства, които ти, щещ не щещ, че разрешиш, понеже за това си плаща американският данъкоплатец. И притче случая са добоно елементарни и наситени с тързии, като че можеш да решаваш по кой точно искаш да работиш Във всеки един момент. Разрешаването им (общо) не отнема повече от десет часа чист геймплей.

е истина, толкова по-добре, че никога не съм гледал и една серия от крими-сапун-ката. Музика няма. Всъщност може и да има, защото ако не друго със сигурност има.

БЪГОВЕ

Не знам дали е загради моята машина, времето или просто албротска некъденост, но опитуите ме да играят **Criminal Intent** нормално, на която и да е от време гомашни конфигурации, биха посрещнати с ябън неудоволствие от операционната система, която на разходни интървали ще го изблъсне минути мешавани с изхърчище да си гледат улопейтъра с Адриана Скленарикова, или, в по-лоши случаи, ме принуждавате да рестартирам изтерзаната машина. Ако тъкъв елементано не съзнесем по някакъв начин крехката бинарна душница, то ме посрещаха побитърски с анимации и честопътни бързота с голова.

Както се сещаш, единствената ми мотивация да пригответ **Criminal Intent** беше

га изтреса настоящото ребјо. Играча усия, по никакб ѕвои си начин, да прекрои представата му за слаб адвентър – не че качествено в по-лоша от никој други негоразумения, просто нежеланство на авторите гори да хванат имагинаренячът и да изтребят хулиганите Времето се измести от кога наистина ме убегъ, че след края на Myst сагата, в този ба чакам ню хубав квест май има точно токовка смисъл, колкото и Вратата в щракала. Особено след като видях призицашите на комишите – е те толкова голям щъркел, дето да понесе притре бебеш Врешкин разоби изчадия, на този си час. Същевно!

зраΦика

Евтини имитации на качествени триизмерни модели, бара-  
бар с примеждащите им сървени анимации на движенятията.

3Byk

Всичко добре, ама не обичам да се отъждествявам с човек  
който приказва вся една има Вентилатор в задната.

Уважаемые

Верно има убийстви и популяррен лиценз, пък и за склонни съкаш няма какво томково да се замя...

guzaū

Ако не баха бъговете Вероятно щеше да съвърши още по-бързо, но пък сега се иска истинска Воля, за да я добиеш...

**COUNTER STRIKE  
05.02  
WARCRAFT  
12.02**



**ЭОНЭГІР**  
INTERNET & GAME PORT  
с подкрепата  
на Sprite,  
ви кани да

учавсваете в  
III кръг на  
шампионата

The logo for "Sprite Virtual Battle" features the word "Sprite" in its signature green and white font, with "Virtual Battle" stacked above it in blue and white. The letter "B" in "Battle" has a small green checkmark inside its top loop.

longini

The logo for Battlefield 2, featuring the title in a stylized font with a large red '2' and a green camouflage pattern at the bottom.



# The Incredibles: Rise of the Underminer

Жена, изпери и приготвя Вечерята.

С Фрозо нак трябва да спасяваме света.

**B**оян от основополагащото правило, дълбоко присъщо на всеки автор в нашата мейдия, на базата на което се съществува и подбора на картиите Всъщност – на първо място да се информира читателят, и евентуално посочи да се чеше всичко, рещи да набави информация за играта, както се казва – от първа ръка: Хем и ти да получиш по-абстинентично описание на историята, геймплея и цялостното усещане в *The Incredibles*, хем и аз да спеслят мисленето на читателят, като се довърши еднствено на верния си диктофон. За целта отписках от Азеншата, където съвсички въвежат главни действащи лица – с-н Инкредибъл и Фрозон, бързящи се от сълъсъка си с глабния зловъг в играта *Бързомайни* (*Underminer*). Те лобезно ми отпихах десетина минути, и особено с-н Инкредибъл, който сподели, че десетата му са луди фенове на *Gamers' Workshop* – дошли ми гори имала колекция от полуодули плакати на колегата Бакалю. Колко малък е светътът, наистина...

**D: Представете се на нашите читатели.**

I: Хубава работба! Че кой не ни познава бре? Е добре, аз съм с-н Инкредибъл, супер герой, надарен със супер сила. Този ден, дето жонжицъа със съжелитечки момки, е Фрозон. Фрозо, както му казваме приятелите.

F: Peace, yo!

**D: Разкажете нещо повече за приключението, от което току-що се връщате.**

F: Беше съпътна скока, бро. Ако не бяхме обвързани със скокали додовори... \*тун\* [...] Фрозо беше побледен от тежкото круше на Инкредибъл и излага в несъясъмът...

I: Към, ма... както колегата беше тръгнал да разправя, мисията беше забавна и колоритна. Имали сме и по-добри

разбира се, като се замисля... Въвщност и доста кратичка беше тая... Аб, май не беше нещо особено, да си призная. Даже направи си беше зле. Май не трябваше да присъвам Фрозо, а?

**D: Каквото нещо повече все пак.**

I: Какво повече? Играта започва там, където съвръзът филмът – пойдва се предищият „зъл гений“, който си мисли, че може да „зазвънчи света“ и смята да започне процедурата баш от моя град. После ние с Фрозо му показваме, че си е правил сметките без кръчмаря и това е.

**D: Ясно, но ви не отдава разказването. Който иска да научи историята, ще изиграе играта. Поне разкажете нещо за геймплея.**

I: Ами играчът че разполага с контрол над моя мисион и Фрозо. Играта е приятна и забавна, но само до известно време. Не останах съвсем доволен от факта, че можем да приложим само по 2-3 удара и специални умения на кръстът. А аз имам черен колан в гузина бойни изкуства, братче! Задълбихо се отблъснато ориентирано към детскиата аудитория и не гаражах да скривам по никак и друг по-пителният лад. За канак, това беше най-ефирозобразната задача, която стом поемах пред живота си. Един и същии противници, един и същии нива, елементарни пъзели... Ами с Фрозо стискаме зъби и изтъняваме, шоцово договори сме подписали. О да, го, умения по някаква система, която е толкова елементарна, че няма смисъл да губи времето на читателят ви с нея. Я, Фрозо се свързах!

F: Йот! Кво стана, бро?!

I: Сигурно проблем с кръвното. Цял ден замразваш, а едно кафе не си пил.

F: Сигурно си праъв, бро. За мен останаха ли въпросчета?



**D: Как ви се струва техническата реализация на RoI U?**

F: Ми, пич, глед ся. Като цяло не е зле – все пак си си извършаваме персонажите, моушън кепчърингът е добър. Ама много ръбъци са на направили бе, да им замръзнат топките гао! И нивата са некий сиви, скучни...

I: Аз исках спешно да отбележа, че са направили търпде бебек!

**D: OK, записано – търпде бебек. В заключение, по едно кратко резюме на RoI U и по едно послание към нашите читатели.**



**F:** Ако не бях обвързан с филма и не трябваше да плашам ремонта на къщата, нямаше да се занимавам с подобни проекти. За десет обаче изригашата става – перфектна е за залъгане на отрочето за 3-4 часа, докато мама и тате са играят на чико държава 8 сплания. На читателите ще покладам по-долу зина. И да не слушат родители си – сладомедът е полезен! Пийс аут!

**I:** Мдам, постничка откъм разнообразие аркадка е това. Ние глътката се постарахме да раздържим малко нещата, тъй като сте ни харесали във филма, може да опишате. Съветвам да се играе с геймпад. Ако имате партньор, опитайте кооперативната игра, че AI-то на съботникът е много зле, ако го управлява компютър! На капализищите че кажа да уважават родителите си, да залят над уроците и редовно да си мият зъбите!

**F:** Бро, тъва прозвука кат изказване на мъж по чехъ... \*тун\*

## зракуфа

Концовът поет юбър зест! И все пак извърши като че ли на филма, а с добрие ефекти изкупи работата модела и звуковите текстури.

## звук

Екипът обущи перфектно филма в начин и тук. Сигурно е класът в звукозаписните, че ще си мнат и след завършването на лентата.

## увлекателност

Погълнати се нива и противници. Всички специални уреди и умения се видят още в началото на играта...

## дизайн

Невиждано управление, сърдечният израз, камера (като за лъвовидни), изводът между проблем и изкуствен интелект на съдържанието, че както и многощо бъдещо.

## 6

**5**  
средна работа

## плоскобе

+ съвсега хумор  
+ уморскаронко атмосфера на кино-лентата

## —

— и все пак е за деша  
— и все пак е еднообразна  
— и все пак ти се върти... ъхъ, юш Al имах предвид

## минуси

# КОНЗОПИ



- 55** НЕобичайните заподозрени 06
- 60** Xbox 360 is here!
- 62** Dragon Quest VIII
- 64** Fatal Frame III
- 66** Mario Strikers
- 66** Donkey Kong Jungle Beat



**НЕобичайните  
заподозрени 06**

Следващият ден ще се възстанови  
чака генерация конзоли не създават  
и то не PS2 и не Revolution. Все още не създават  
и то не за PS3 или Revolution.

Кадо момент ще съществува  
Едноимично, че ще създават  
напред следващите години, за нас пред 2005-та  
напред следващите години, за нас пред 2005-та



## Okami

Производител: Clover Studio | Разпространител: Capcom  
Платформи: PS2 | Жанр: Action | Издава: Април 2006

**M**оже би най-добрите разработчици за 2005-та, Capcom вече втора година подготвят едно от най-живописните творения, чито дебют предстои през 2006-та. Независимо че не е некст-джен заглавие! Минала през чекмака на безкрайно креативни японски художници и разработвани от екипа, дарил на света разкошна *Viewtiful Joe*, *Okami* ще е тържеството на шивомбите гами, изграждащи напълно причутил за европейските разбирания визуален стил, наречен *Hokusai* – базиран на популярните в Страната на изгряващото слънце дървени блокчета. Тъй като съм порядочно неук в тези неща, те съветвам просто да погледнете трейлъра на играта, поместен на дискобетоне с писането. Нима това не е изкуство? Историята на играта разказва за Ама Терасу - божествено създание, способно да приема формата на всичко, настъпило се с приката да избави татошния свят от грозящата го тъмнина. Геймплейната концепция е доболно прости, но същевременно гениална – заризи начин, по който играчът бива възнаграден. Накратко - въплътени в Ама Терасу, задачата ни е да унищожаваме почернящите пъстрици на свят създавания. Убийвайки поредния черномисъл хулиган, околността няма автоматично да се превърне във феери от шивомб и проблясъци обаче. Напротив – процесът ще се оществява постепенно. Художествената еквилибристика, изпънена от японците, ще съживява по действително феноменален начин поруганите от скверните твари свят – ще видиш как в реално време как близкото ручеите се обагрят в сияйно синьо, или как Вкаменен човек поема гълъбка нодж живител! Визуалната фиеста ще напъне до абсолютния лимит хардуерните възможности на PlayStation 2, като голяма част от критиците очакват *Okami* да се превърне в най-красивата игра за омнинаращата генерация.



## Ruy Ga Gotoku

Производител: Amusement Vision | Разпространител: SEGA  
Платформи: PS2 | Жанр: Action-Adventure | Издава: TBA

**O** пределяна като кървава и изпълнена с насилие вариация на *Shenmue*, *Ruy Ga Gotoku* ще бъде една от онези игри, финансирано на които е погълнало бюджета на средно голим холидъксъ блокбъстър. След *Shenmue* (също залязващ на SEGA), която с похарчените за разработката ѝ \$70 000 000 влезе в Гинес като най-скъпата игра за всички времена, не би трябвало да ни учудва фактът, че пазарът във фотобълка тайни е 8 прътъжение на четири години проекти е погънал \$50 000 000!

Играта вече направи своя дебют на японска територия и много от тамошните играчи побързаха да я поставят редом до колос от последната генерация като *MGS3*, *Resident Evil 4*, *Shadow of the Colossus*, а според една малка част от тях тя дори ги превъзхожда! Зад залязващото си *Touhou Naoshi*, познат с класиките си за GameCube *Super Monkey Ball* и *FZero GX*, *Ruy Ga Gotoku* ще включва пълно изкуствено на всеки един персонаж като в японската версия участват няколко от най-великите японски актьори, а сценарият е дейност на японски писател-лехенга Хешо Сейшу! В превод от японски, *Ruy Ga Gotoku* означава „Като дракон“. Жанрът е екшън-адвенчър със силно изразен файтинг елемент и кадърно създадена бойна система. За разлика от *Shenmue*, главният персонаж на има Казума не ще си позовава лукса да бъде мек или срамежлив, нито ще е джентълменски дистанциран от нежния по. По отношение на насилието, спрямо *Ruy Ga Gotoku* GTA е като *Super Mario Sunshine* спрямо *Doom 3*.

В сторите са наимесни *Kikuya*, тайни бойни турнири и голямо количество обрести. Отново според играчи, изигравали японската версия, сюжетното развитие е на нивото на *Metal Gear Solid 3!!!* Графично играта не излега като залязващ за PS2, а по-скоро като макара за Xbox 360! Честимо! За да не ни обвиниш в голословие, презгледай филмчето, поместено на дискобетона. И после, нямало какво ще да се изстрика от PS2...





## Lost Planet

Производител: Game Arts / Treasure | Разпространител: Working Designs / Capcom  
Платформи: Xbox 360 | Жанр: Action | Излизат: 30 Декември 2006

**И**звинявай, приятелю, но тази игра ще направи деблома си на рождення ми ден. На практика ще сме родени в едни и същи ден! Естествено, че ще изпиша няколкото стомон хвалебствени символа! А и шом се е вредила в тази класация, тя си ги е заслушаила! Вече си заборви за Xbox 360 ексклюзив, след трейлъра на който всички GW guys ѹвса не помнят нахаме. Предполагам вечно си пускаш диска от брю и придвижкаш с ръце ченето си, докато гледаш трейлъра. За кой ли път трябва да кажем – големи сте, Capcom – и да преклоним покорно глави!

**Lost Planet** ще бъде сай-фай екшън шутър, предоставящ огромни терени за дейтсмийне и зареждане на наивата в реално време. Това ще спомогне за оствъществяването на едно цялостно и непрекъсвано от лудуна екрани прехвърляне, в което ще се попопиш изцяло – сигурни сме!

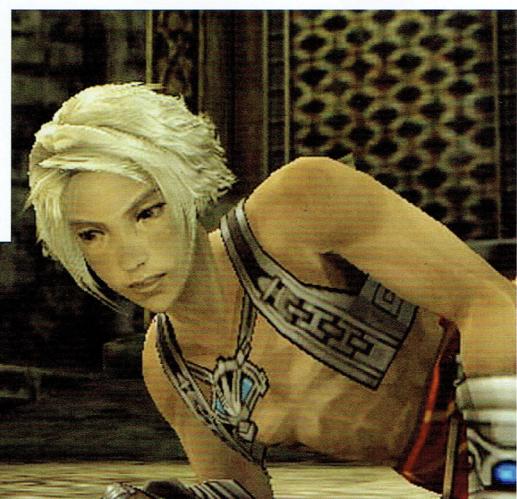
Спореди се Ѹврти около борбата за оцеляване на хората, сражаващи се среду вражеска цивилизация. Клиширано до безобразие. Добре знаеш обаче, че Capcom почти никога не ги е билал в изготвянето на надъхващи сюжетни линии. За сметка на това ще познаваме като едни от най-добритите геймплейни разработчици. И като макива, освен богата самостоятелна кампания, създавателите на **Street Fighter** подгответят и сина мултимедийна нейна посестрица, която ще се възползва от всички блага на Live-a, подгответен за Xbox 360. Сигурни сме, че за да може на етикета на това захлабие да стои надписът „единствено за Xbox 360“, Microsoft ще изсипали около три тира в зелено, но също така сме сигурни, че това е единственствен шанс 360 да просперира и в Страната на изгряващото слънце! Чакаме с нетърпение!



## Final Fantasy XII

Производител: Square Enix | Разпространител: Square Enix  
Платформи: PS2 | Жанр: RPG | Излизат: Втората половина на 2006

**П**оследната и най-дълъга омалгана „Реална фантазия“ (гъбанадесма на peg) – както общувам да превеждам заглавието у нас – е последната от тълко осемнадесета легендарна поредица, която ще навести PlayStation 2. **Final Fantasy XII** ще бъде и първата игра от 2000-та година насам, която ще върне поредицата към нейните корени. След единадесетата част, която беше нещо като MMO, **Final Fantasy X-2**, базирана на мисии (която беше и най-гейска, между другото) и мултплеърнина **Crystal Chronicles** за Game Cube – гъбанадесма като Връща към традиционната за серията формула. А именно: сънна история, уникално усъвършенстване на героите и парти формации. За перенег път ни очакват феноменални CG моменти, красива и пътстроителна графика и приятно обзучаване. Отново (за съжаление) ни очаква и гълъбов персонаж, излеждащ все едно в част от антуражка на Едженни Минчев, който разбира се е... рус. Имамо му ще е Ван, а към него обикновено ще има поне двама помощници. Очаква се доста голяма игра, която ще се хареса на отявлените фенове на серията и по всяка вероятност отново ще познуси мъжкото НЕжълто съслوبие от RPG фенове. Square-Enix – Минчев пита кой щи е художникът?



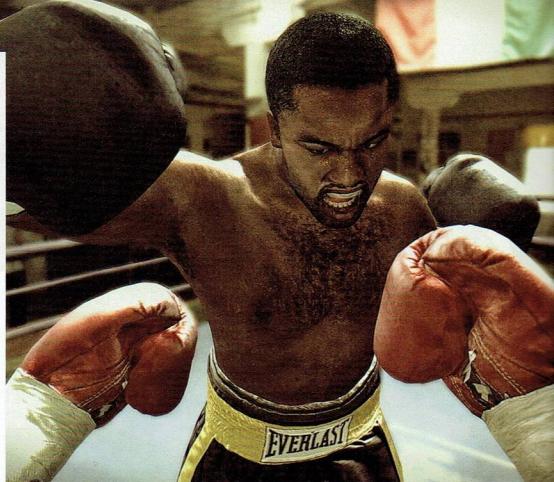


**Gears of War**

Произведено: Epic Games | Разпространяване: Microsoft | Платформи: Xbox 360 | Жанр: Shooter | Издава: Microsoft през 2006

**G**ears of War е заглавие, за което сме писали многоократно във всеки наш материал, посветен на последната конзола на Microsoft – и не само. Възпроизвежда се от Unreal 3 движкин, играта бе единствено пех-деп заглавие по отношение на визията на последното E3 и според мнозина – очертавашо се като еквивалента на **Halo** за 360. И действително, след първите игралини филмчета потенциалът му бе побъдан от видим. Камера, побобна на тази от **Resident Evil 4**, феноменална графика, изведен геймплей, съчетаваш в себе си елементи от **Resident Evil 4** и **Splinter Cell**. За историята ше ти кажа само едно – **Lost Planet**. Тоесть същото, кое то написахме за **Carson**-ското произведение: вакъл и тук – нишо кой знае колко оригинално. Разбира се, очаква се **Gears of War** да е по-обично "напурена" и филмовото усещане да бъде далеч по-осезаемо. Голяма част от геймплея ще се базира на работата в екип – винтици нива, сценарии и опции ще бъдат специално създадени, за да може кооперативният прийом на игра да бъде реално приложим в почти всички ситуации. Независимо дали си гъварам за реален съборнишки или компютърно управляван тиймъв. Синко застъпена ще бъде игласовата комуникация, която ще поздови на съеквилиенти да дискутират съвместни стратегии за напредъване в играта или просто да напускат близкния! ("да напускат близкния!" – как само звучи! "Да напускат близкния" е фундаментална фраза, като се замисля – подгизана с реалната житейска философия на ежедневието, на битието, а не издумта от куха теория. Колега, когато не се опитвате, сте просто гениален на моменти. Дълъг поклон! – бел. ред.)

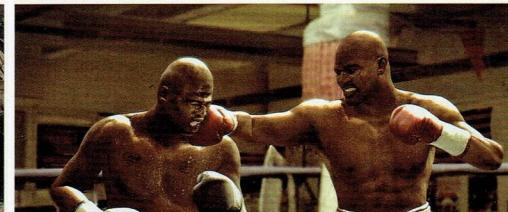
За мултиплейър се говори, че ще притежава възможности на **Halo 2**. Тоесть, десетки ранглисти, статистики, постижения на даден играч, класации – всичко това през Xbox Live. Най-впечатляващият аспект на **Gears of War** за момента са визуалните постижения. 720р разрешение, AA и близо до CG-анимациите качеството на изображението ще изкарват останалите вече предстани въздушници на уера-чите. **Gears of War** е едно от малкото next-gen заглавия, които действително опрабдват дадените им прозъвки, защото не може да бъде преподнедрано на машина от по-старо поколение. Но какъвто и да е начин! В края на краишата обаче, нас побече ни интересуват играчите му качества и това, което са ни показвали до момента Клиф Бъзкински и компания, съвсем определено ни впечатлява.



**Fight Night Round 3**

Произведено: EA Chicago | Разпространяване: Electronic Arts | Платформи: Xbox 360, PS3 | Жанр: Sports | Издава: EA (23 Фебруари 2006 (само за 360))

**C**игуро ще си кажеш, тия пък за къф' са го включили този бокс в подобна класация? И вероятно някакъв резон в думите ти ще има. Отначи обаче **Fight Night Round 3** ще дължи фотографията с 100% добър, без необходимостта на 3D очила и технологии от бъдещето. Показана за първи път на E3 2005 за PS3, FN3 бе едно от най-впечатляващите залвания, които не бяха CG или маргът филмчета, а управлявани в абсолютно реално време от човешка ръка демо. В наベンчерието сме на Xbox 360 Версиата, която не отстъпва по нищо на първоначалната демонстрационна Версия за PS3. В типичен за EA стил, ше имаш на разположение легенди от калибъра на Мухамед Али, Оскар Де ла Хоя, Джо Фрейзер, Рой Джонс, Форман и др. Тоесть, за лицензи и качествено музикално оформление не се претендирай – там конгломератът Винаге е постигал максимум. Естествено, ще имаш на разположение и възможността да създаваш своя собствен състезател, и съответно – да го изправиш в битка срещу гореспоменатите боксови величия. Ше имаш честта, както се казва – поне в началото де – да го отмъдват як левенги. Избъни ринга ще можеш да трупаши допълнителна енергия с помощта на тренировъчните ивенти, превършадки със боксър в победи на Митъю Крика. Както споменях, въздухът на боксинга спектакъл ще покаже надлежно що е това графика от следващо поколение. Очаквай всеки един играч на ринга да бъде състабен от 2 милиона полигони!!! За старото поколение конзолни платформи, пък и за PC има много заглавия, които за целата си графична изработка използват многоократно по-малко количество триъгълнички. Играта ще има версия и за първия Xbox и PS2, но действително искаш да бъеш смазан от въздух съвършенство, определено трябва да избереш 360 или PS3. А ние правим молебен за PC версия, базирана на 360 Версиата. И вероятно ще си останем само с тях...





**Black**

Производител: FromSoftware | Разпространение: FromSoftware  
Платформи: Xbox, PS2 | Жанр: FPS | Излизат: 27 Февруари 2006

**Д**али типичен рейсинг съдържащ първично може да произведе свестен FPS, която да блечатълва виждано, независимо че е разработвана за сегашното поколение конзоли? Може, разбира се – Criterion Games са онези аналитически, които промениха racing представите ни за това как може и трябва да се играе една аркадна игра! Не на последно място и като трябва да излезе. Тази същите типични са на път да ни предоставят Burnout на FPS-ме. И така, приседени се към най-бруталната и енigmатична военна сила – тактическия отряд Black. „Черните“ водят своите операции във пълна анонимност, с една основна мисия – да предпазят САЩ от всяка възможна опасност (е, 2006 може да е всичко останало, но няма да е годината на иновационните и богати като съдържание истории). С какво все пак ще се отличава Black? Със същото, с което се отличава и Burnout – със скорост и опустошителност! Скоростен и губ екшън, помните оръжия и безспирни 60 кадъра за секунда – всичко това ще ти даде усещане за мощ, каквото дори и Halo ще може да наподоби. Наред с това енджинът е оптимизиран до неузнаваемост – 90% от мерена ще бъде напълно разрушим, което означава, че в Black единственото сигурно скрибалище е гробът. Това ще важи и за противниците ни. Което означава, че ще можем да се възползваме от особеностите на заобикалящия терен.

Играта ще излезе скоро. Докато чакаш, полюбуй се на взривоопасния трейлър, поместен на гъска.

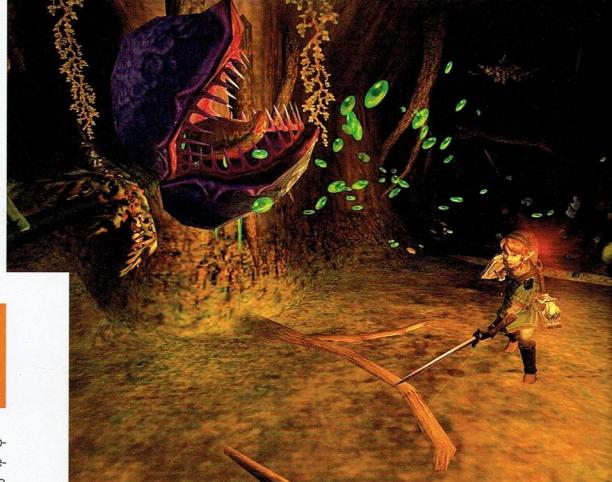


**Onimusha: Dawn of Dreams**

Производител: Capcom | Разпространение: Capcom  
Платформи: PS2 | Жанр: Action-adventure | Излизат: 17 Март 2006

**О**тново Capcom, няма как! **Onimusha: Dawn of Dreams** ще бъде четвъртата поредна серия от именитата поредица, целяща живот на която до момента е промекът на една единствена платформа – PlayStation 2. Новата серия проследява историята около петнадесет години преди унищожаването на Ога Нобунага. Очаква те усукан типично по японски стъклом, който никам не намеришето да преразказаш. **Dawn of Dreams** ще бъде красива игра. Ще те изненада и с една от най-феноменалните откривани сцени, които никога са зървали съвкупните ти на какво ли не вече очи. Промени в геймплеята формулата обаче ще има. Взаимодействието между играта и компютърно управляемия съекипник далеч няма да се изразява единствено в това да виждаш как той тупа-лупа някой лош, или как лошият тупа-лупа нашия. Играли ще ти предостави възможността да избираш помощника си във всеки един момент. Можеш да комбинираш същата и на двамата в една общца, съвсъд разрушителна атака, която да стовариш върху изпреварили си с противник. Ще имаш на разположение голяма количества персонажи, всеки с уникални способности, атакуващи стил и история. От артистична гледна точка, **Onimusha: Dawn of Dreams** ще продължи традициите на свояте предшественици, опиращи се на традиционните японски локации, архитектура и митология. Единственото, което малко ни разнизи до момента, е лееекият „ляй“ загар на главния герой, който нещо не се връзва с представите ни за игра от серията **Onimusha**. Е, признаваме, че той и Leon излеждаше като скъп приятел на Евзени Минчев, но това не попречи на **Resident Evil 4** да стане най-доброто заглавие за 2005-та година.





## Ninety-Nine Nights

Производител: Q Entertainment | Разпространител: Microsoft  
Платформи: Xbox 360 | Жанр: Action | Издава: 2005

**D**руга 360 надежда, за която вече си чел в предишните ни броени се разработва със спомоществувателството на зелените майкрософски гуцери и японски гейм-дизайнър – едно от най-известните имена в индустрията през последните няколко години – Темуся Мизугуши. В работния процес дейно участват Вземат и корейците от Phantagram, които познаваш от конзолната стратегия **Kingdom Under Fire**. **N3** ще бъде смес от нереална визуална фиеста, непрестанен екшън с гигантски размери, посоделни с щипка ролева подправка и най-голямите бойни сцени, които никога си видяхъл в игра. До 2000 година пресъзадани същества ще кръстосват полевия терен едновременно, а феноменалните партикулър ефекти често не ще ти позволяват да осъзнаваш какво се случва на екрана пред теб! И продължаваме с графиката – според Темуся, кът-сцените в играта, които ще са изцяло ренериирани в реално време ще могат да се промивоставят на най-добриите CG филмчета. Вълждайки се в демала на персонажите от близо, смеем да търсим, че японецът май не говори наизуст. В Деветдесет и деветте нощи ще имаш на разположение шест персонажа, а всеки един от тях ще следи своя-собствени исторически път на разбиване. Все оне не е представена игра в мултисъвер, но сухобите говорят, че ъвър версията предназначена за европейския и американския пазар твърд ще пристигне. Както почитатели на болниите японски екшън заглавия и мючесвтвото на Темуся Мизугуши можеш да приемеш на доверие думите ни, че по-всяка Вероятност те очаква поредното трипът А заглавие. Отново излязо от японската ковачния за диаманти, която преживява своят най-добър период от няколко години насам.



## The Legend of Zelda: Twilight Princess

Производител: Nintendo | Разпространител: Nintendo  
Платформи: GameCube | Жанр: Action-Adventure | Издава: 15 Август 2006

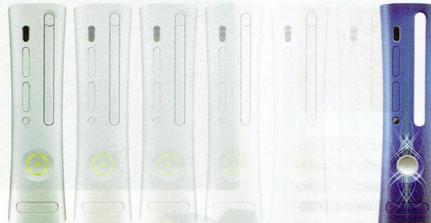


**3** алашибе, което присъстваше и в миналогодишната ни побобна класация, но така и не успя да досигнеш до gold статуса. Новата **Zelda** на практика е единствената причина да наредим GameCube все още жива конзола. По-живи гори от оригиналната Xbox. Само заради това залашибе! В последната серия на великолепната поредица, Link отново е поопраснал, а също така и бъркалъсал. Русовелкото ще може да се превъплъща във вълк. В играта ще участват и потасен герой на име Минда, който ще борави арски добре с различни видове магии. Играта, както може би и очакваш, ще бъде епична и че и побеши от това гори. По скромното ни мнение, ако има залашибе, което със сигурност ще получи оценки над 95 от 100, то това ще е **Zelda Twilight Princess**. Поради тази причина, едва ли има нужда да продължаваме с прайзите приказки. Просто знай, че те очаква голяма игра, а ние скоро ще ти дарим и с не по-малко ръбо...





# XBOX 360



WHERE REALITY BECOMES TRUE!



ма наистина! Сблъсъкът с конзола от ново поколение биващи е бил отвъд познатата ни реалност – среща на същества от трети вид. Среща, запомняща се с магнетичния отпечатък, който оставя в съзнателното на съответната личност. Всяка конзолна платформа от ново поколение биващи е демонстрирана с помощта на няколко стартови заглавия както точно можем да очакваме от нея. Не и този път! Благодаря, *Microsoft*. За това, че гадохте почивка на стихийните ми емоции, че поощрявате възхищението ми и го оставяйте да си похвърля бляжено в очакване на по-добри времена. В които да се сбъдат. Wow ефектът тук място имам!

Там, където Atari 2600, NES, Mega Drive, Saturn, PlayStation и Dreamcast ме оставят обещан – с очи като на мома от средносатиристическо аниме – а емоционалната екзалтация бе като захарта, която вкусаш по устните на алпийска мома, новите звър на *Microsoft* ме принуди да се замисля сериозно върху маркетинговия hype и факта, че той обективно използва свободно предназначение перфектно! И толкоз. Почти нумеба емоции! В случаи, гори ми бе по-интересно да открия някои от графичните слабости на пръвте заглавия от ново поколение, отколкото да им се полубъвам в Hi-Def варианти. Погодно нещо, приятелю, с гореизброените конзолни платформи бе немислимо да се случи! При тях, виждано, играло и звукоизделията са платформа от предишното поколение беше космическа.

## Какво тествахме?

На разположение имахме Premium пакета, включващ конзолата плюс безжичен контролер, 20 GB твърд диск и четири заглавия – *Project Gotham Racing 3*, *Kameo*

### Element of Power, Perfect Dark Zero и Need for Speed Most Wanted

Ще започна с описание на самата конзола, която изглежда чудесно не само на картийка. Изключително стилен и далеч по-практичен от дизайнерска гледна точка. Xbox 360 е крашка в 8 проблема посока за *Microsoft*. Наподобявайки донякъде изключително популярните продукти на *Apple*, 360 изглежда модно, hi-tech и едновременно с това – достатъчно стилизирано, за да го представиш пред любимата си със самочувствие на човек, който е закупил модерна и абсолютно необходима за дома техника. Размерите на конзолата са почти същите като на първия Xbox. Но пръвците айтобус, камрон, гарифон, кашон и въобще всички видове епитети, които сме изричали по адрес на Него вчерно мъгъщество, са крайно несъответстващи за наследника му. Новата конзола е значимо по-лека, но за сметка на това закръвняването ѝ е извадено извън кутията, а то самото без никъв проблем може да мине за отмена, помоха конзола! По побобие на PS2, и 360 е предназначена да функционира нормално както поставен в полегато хоризонтално положение, така и изправен. Контролерът е може би най-доминантният плосък на конзолата за момента. И четиримата боколомазани, имащи частичка да докоснем безжични приятел, османахме ужасно доболни от наследника на S контролера. Макар на пръв поглед да изглежда като репликатно копие на прещественика си, той се вписва осезаемо по-удобно в ръцете на играещия. Без значение дали си сумист, Георг Мурешан, Мъгси Босъ или средносатиристически младеж, новата периферия ще те изненада приятно с ergonomичността, на която ще се насладиш. Дори и да си краен почитател на Dual Shock контролера на *Sony*! Безумните, по мнение на много играчи, блъг и черни бутони са се превърнали като шифробъбет L1 и R1 на конзолата на *Sony*. Същото разположение са

запазили останалите 6, крайно полезните за шутърите от първо лице и рейсънъ залавявията аналогови бутони тип спусък. Контролерът разполага и с нов бутон, който спомага за групиранието на играчите при отборна игра и служи като power-on на конзолата. Безжичният флипът е увеселението, кое то ни лишава от тъгобата да видим конзолата си счупена след като кучето е преминало през телевизора или баба е обръкала пътя за кухнята, преминавайки през твоята стая. Безкабелната опция функционира на практика от всяко място, в която и да е нормална стая до 45 квадрати и под каквото и да е ъгъла.

## Софтуерна еволюция...

…за съжаление вижда – поне за момента – само за операционната система на конзолата. По подобие на гизайза, софтуерното оформление разбира окото с прости, но стими и много функционални менюта и подменюта. На своята 360-тица можеш да гледаш филми в DVD формат или да ги свалиш филмче в HD формат прес Xbox Live и да го преглеждаш на конзолата си (по-големият и няколко HD реклами). Без особени трудности можеш да закачиш iPod и да преслушаш наличната в него музика. Можеш да прикачиш гори PSP и да префбриши информацията му в 20GB-ия твърд диск, с който върви premium пакета на конзолата и по мое скромно мнение – абсолютно задържителен към Всеки 360! Върхата с външни устройства се осъществява посредством бъдата предни USB входа, докато този, който се намира на юбъра на конзолата, служи най-вече за допълнителната периферия, предназначена за специалните устройства (wireless геймър и гр.).



Отваряйки дума за наличния играчен софтуер за машината обаче, трябва да отбележа, че той в никакъв случай не е лош, ала и не е това, което повечето израчни премиани през 4, 8, 16, 32 и 128-битовите ери, разбрал като следващо еволюционно стъпало – фору и визуално, ако щещ. Защото, като изключим дейстително феноменално изглеждането Project Gotham Racing 3, всяко друго заглавие за момента изглежда като Hi-Res игра за PC от последно поколение. Казано иначе, колкото и добра да е конзолата – а това темпърба има да се види, тъй като напоследък много се шуми около проблемите ѝ – тя се появява на пазара без задължителна пакет от стартиращи заглавия, която да ни отпинти гледаш! И това, най-макар от 8 милион очи, е огромен недостатък. Така не се прави просто! Дори и PGR3 не успя да ми накара да побързаш истиински (ами-тиранни кадри за секунда), че един софтуерен продукт от нова генерация трябва да преставлява това, като е в той. Защото абсолютноят факт е, че 95% от заглавията за 360 са добре познатите им Xbox творения, покрасени с текмопури на по-висока резолюция и работещи съответно на 720p и 1080i. В геймплейното отношение част от тях са гори ограничени стримо еквизилентните им за Xbox. Трябва да призная, че до голяма степен това се дължи на факта, че същите тия 95% стартиращи заглавия на 360 са или продължени разработки на продукти от търбия Xbox или прортобе от PC и PS2. Трябва да призная и че в желаниято си да пусне на конзолата възможност над-рано, редиците гигант припини всички изделия да ръшнат свояте продукти, за да са по-рафтовете на магазините в уречените дати. Това, за съжаление, най-силно си промичава при заглавията на самите Microsoft. PGR3 върви с около 40 fps, а за райсънс заглавие от ново поколение всички очи аквахме безспирни 60 и нито фреймче по-нагору. Kameo

на места изглежда приказно красиво, докато на други то крещи в лицето: Xbox... ама търбия! Голямо е паднението на артисти кадрите в близкото минало аналогични от Rare. Но вият Perfect Dark е един от най-остарелите концептуално FPS-и, излизали през 2005. За токовата година разработка, очакваш от Конкъръйтите създаватели нещо повече от напурен Джеймис Бонд. Need For Speed Most Wanted тък имаше видими проблеми с framerate-а и, реално последното, е един Hi-Res вариант на своя Xbox-ски пробртим.

### Бъдещето X

Въпреки относително неуспешния старт и прибързаното търърдене, че Xbox 360 е тръгнал по стъпките на 128-битовия Dreamcast, платформата крие колосален потенциал, който – сиuerен съм – с помощта на безгранични финансово ресурс от Microsoft ще бъде отприщен. Xbox Live е артисти силует, която задаващи се тази година заглавия, която дейстително ще използват почти безлимитният към гнешна дата хардуерен ресурс на конзолата, са побие на обещаващи (справка: последни нашия Most wanted за 2006). Японската поддръшка е по-силна от всяка друга, а цената на 360 почти 100% ще остане по-ниска от тази на PS3. С обявената приставка за гледане на HD DVD филими, неговувашите от липсата на поддръжка на медиа от ново поколение могат да сменят темата. Никой все още не може да твърди със сигурност какъв пазарен щат ще открои новият продукт на Microsoft от Playstation 3, но едно нещо със сигурност можем да потвърдим и то е: Next Gen е тук! Не токовата забележим и гигантски, колкото си мислеме и крачещ все още с плахи стъпки, но той вече е факт. И виновникът за това е именно Xbox 360!



Xbox 360 се продава и на родна територия: Core варианть - на цена от 800 лв., а Premium пакетът - за 1000 лв.

### Заглавия, които можеш да закупиш в България:

- » Call of Duty 2 – Activision
- » Tony Hawk's American Wasteland - Activision
- » Quake IV – ID/Activision
- » GUN – Activision
- » Kameo Elemental of Power – Microsoft
- » Perfect Dark Zero – Microsoft
- » Project Gotham Racing 3 – Microsoft
- » Need for Speed: Most Wanted – EA
- » NBA Live 06 – EA
- » FIFA 06 – EA

# Dragon Quest VIII

## Journey of the Cursed King

**1**

997-а бе побратимна за конзолата роеви сцена година. Тогава се появява Final Fantasy VII за PSX, която пренесе поредицата в трите измерения, на най-клочобата промяна беше в игралната Всемена. Брутален сайбър-пънк, който приковаваше играча пред телевизора и не го пускаше, докато не разничи Всички окото приключенията на Cloud и компания и не проследи събата на Sephiroth.

След фантастичния успех на играта изведнък се нарояха безброй RPG-ма с подобна тематика. Принципно не би трябвало това да е побор за оплаквани, още повече че голяма част от тези заглавия всъщност биха доста добри, но никога извън моментът, в който на човек му писаха от метро секущи гепарди, електрически китари, космически кораби и изчадани Всемени, напълняни в блейд Рийнър заплашват игри. Тъй че да срещнем разработчик, който не е забравил класическите фентези при-

ключения е най-малкото освежаващо. И много повече от това, когато разработникът се нарича Level 5, а играта е Dragon Quest VIII – едно от най-добритите RPG-ма за PS2!

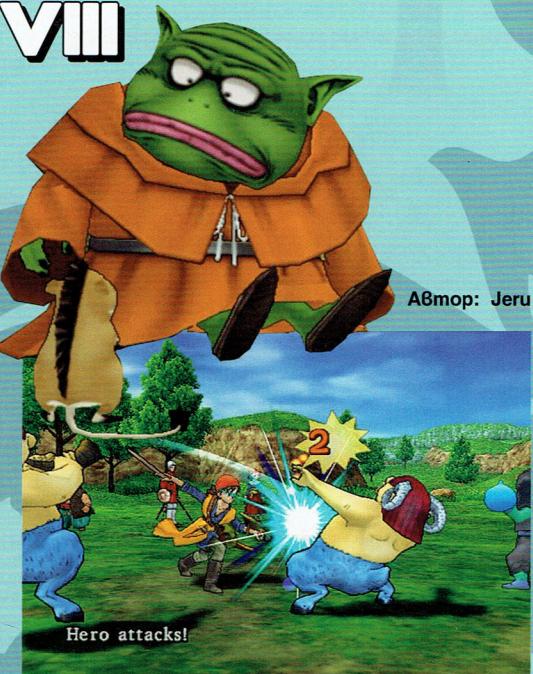
### В началото бе... менътото

Естествено, първото, което ще видиш, е началното меню под приказния музикален съпрабод на оркестрална музика обещаваща епично приключение „Вината“ за народ носи лицето Коичи Сугими и Бирбам, че гори и по-примениозните играчи, съвърхали ушите им да бъдат галени само и единствено с произведенията на Мицуру Ямане, Хитоми Сакумото и Нобу Уемато ще се разполят, също таки. Въздушните мелодии в Dragon Quest VIII. Пог кръглото на абсолютния професионализъм е попаднал и обзученето. Знаем, че то винаги е било сериозен проблем при не-японските версии на JRPG-матата. Единствено дребно залождане със саунда би могло да е небоясността от повторяемостта на мелодиите, но това би бил какъв на фон на чистотностно изпълнение.

Шо се отнася до визуализацията, Dragon Quest заслужава само суперлативи. Сei Shading-ът, използван за изобразяването на преместванията приказка, може да бъде сравнен с този на Вездесъщата The Legend of Zelda: The Wind Waker, което говори достатъчно красноречиво само по себе си. Истинско удоволствие в гори сами да се разхождаш, без да гравиш нищо друго, освен да се любозавис на заобиколицата флора и фауна, чакатки да се събериши, за да се отпредаеш на съзерцание на залеза на слънцето.

Красиви са не само открытия и градежи на местности, но и замъците, градовете и селищата. Минавайки през портите на някои дворци, ще успеши величествеността на постройката. Прекрачвайки праца на някоя малка селска юртка тъль, ще се споплиши от чубството на уют. Въобще атмосферата на играта моментано те засмуква, каращи те да шептиш еказтирано или буквально да онемееш от възхищени.

(Скли колега, драги ми приятел... – „засмуква те, каращи те да шептиш еказтирано“... – хмм, ний не сме Фроод, ами и тъй се досещаше, че може и да имаш проблем. Нищо, не се коси излишно – като твои „брата по оръжие“ лето са Вика, ний Всички го имаме от време на време. Слайд бозу, можем сами да си го решаваме. И ако няма друг начин, разбогати го правим. Гостол е казал „Помогни си сам, за да ти помогна и аз“, тъй че гейдстайл! – бел. ред.)



Автор: Jeru





Yangus uses Parallax!



Jessica attacks!

### Комична история

Причините, поради които си тръгнал на това приключение, са забързани от типичните за фентезията и донякоге предвидими съставки: коварен злодей е омъжосан замъка на краля, пребъръщайки наслелящите го в каменни статуи. Единственият, на когото тази участ му се е разминала – по неизвестни причини! – е нашият безименен герой. Кралят и принесата със съда омъжосан от злия шут Доулмегъс и са приемали различна форма. Владетелят е дребно зелено човече с кафява роба, по-разително много напомнящо на Йода, а ѝщера му е трансформирана в красива кобилка. Тримата оцелели тръгват заедно да гонят шута, като по пътя към тях се присъединяват едричките разбойници Йенъсъ, очарователната чародейка Джесика и сладкодумният рицар Анджело – всеки от тях със сметки за уреждане с Доулмегъс.

Сложетът изобщо не е толкова мащабно, колкото излезе да на пръв поглед по една единствена причина – спротоколно свежият хумор, съпровождащ почти всеки диалог. Не съм се смял толкова от Paper Mario: The Thousand Year Door насам.

„Борбата, както казват, е епична... Ама не е!

Ами, освен да кажа нещичко и за бойната система и системата за развитие на персонажите. Проблемът е, че няма кой знае какво да се каже тук. Те са толкова силни скучни и смели, че нареди се наятък на елемент, който да не си вижда. Вариант от жанра от преди 2000-та година. Поредством изби-



ването на гадинки се получава експиритно, при видяните на ниво основните статистики на героята се покачват и на разположение на игрчака се дават определен брой точки, които може да разпределят по свое усмотрение върху наличните умения (различни за всеки герой). Уменията на всеки персонаж включват борбене с различни видове оръжия, както и някои строго инди видуални – като секапан за Джесика, човечността за Йенъсъ и т.н.

От друга страна обаче – противниците са всичко друго, но не е станало. Безсмислено е да се опитваш да опишаш унищожените създания, родени от гения на Akira Toriyama и набиваш като брошка 200. Изчадия от Яскакъвъв Вод и калибръв. В това число и макиави, които гори не можеш да ги престоиши, наслеляват света на Dragon Quest VIII.

Битките са изключително опростени като механика. Използвана е класическата стара походова система, за-

женя или отново да пропусне и така докато накрая нанесе удар с колосални щети. За никак простиране може да е минус, за други – плюс. Всичко опира до предположенията. Мое мнение е, че изчистенят геймплей пасва перфектно на залягащото и в него се крие огромна част от чара му.

### Dragon Quest VIII: Quest of the Cursed King

King е едно краино емоционално приключение, което ще бъде запомнено най-вече от хардкор играчите с това, че изтъръска прахата от забравената от доста време настас класическа фентъзи обстановка. Перфектно във всяко едно отношение заляга. Класическата му концепция и съмнността могат да се тълкуват като плюс, защото правят играта по-директна, усъвършена, играема с лекота и забавна. При всички положения, пред теб стои не поредено RPG, с което да запълниш времето до излизането на FF XII (мълч...), а едно стопроцентно 6+ залягане!

Xay!

### графика

9

Превъзнесел shading базирана приказка! Живи приказки! Тук там се виждат малко jaggies, но не е бъка за умрание.

### звук

9

Висококачелен музикален сподроб. Топ излучение на персонажите. Никоя и друга мелодија 8 победи не би забрадила.

### уделкателност

9

Направиш ли пръвата крачка в този приказен свет, няма да искаш да го напуснеш до самия край! Една игра побежи ют сени и чие да узди „десктопа“.

### дизайн

9

Непогрешимият стил на Akira Toriyama си казва твърдката дума. Симпатична, но крайно зарубичена система за развитие и водене на сражения.

## шедъровър

9

## плосове

- + красива и феноменално извършена
- + уникатен дизайн на гадинките
- + съвърхумур

## минуси

– симпатия

# Fatal Frame III: The Tormented

**Мракът в кадър**

**2** 005 беше добра година за хорър. Не блестяща, но определено добра. Ще си спомнят разсъжденията на тема как ужасът вече не е тоба, което беше едно време. Феновете на жанра са предимно наясно с факта, че зарида сприганица по път и наистина комерсиализиране или зарида неумоимото докосване на времето, лишило ни от наинитета на младостта, когато ръмженето на спрайтите в Doom и кемпчуните корбица в „Hellraiser“ извирбаха сетивата ни – всеки има собствен отговор на въпроса защо пропълзвашите по гръбнака му ледени паячета на ужаса вече не се повърват томъкба често във филмите и игрите.

2005 просто беше добра. Нито един от очакваните хорър-хитове не се издъни злообно. Имаещ и приятни изненади, от типа на забавния Evil Dead: Regeneration и неочакваната газарна поява на отлагания с години Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. В крайна смет-

ка, свързаната на Resident Evil IV, Suffering: Ties That Bind и F.E.A.R. беше побече от достапната, за да приломни гори и на онзи, които не разбираят причината да си тормози доброволно нервната система, че в ужаса все още има хуб.

Пък и салам!

Комомто до нас, хорър феновете, съвикнали да мислим за себе си като за "пръстените" – ами просто не беше хубаво. Но с лека тъга осъзнавахме, че качественият хорър може и да го има, но в последно време май е станал по-скоро подправка към качествения екип. Отколкото водещ геймърен елемент.

Докато – в самия край на тази добра година не се появи играта, които потопи комонентите и новогодишните празници в лепкавия мрак на обреченото. Иерархия, която направи 2005, от гледна точка на хоръра, по-добра. Fatal Frame III: The Tormented. Въсъщност използващ умата игра усъвнована. Не, приятелю, "Кайдорън" не е игра! Той е чиста проба вир-

туален ужас. Никога не съм играл нещо подобно. В момента, в който си пуснах Fatal Frame III: The Tormented осъзнах, че досега не съм ставал свидетел на подобен изненаден от примеси хорър. За съжаление, не съм запознат с първите две части, но ако се вървя на ребълата и те наистина са доста по-страшни от настоящата... не ми се мисли. Всичка друга странна игра досега е била хорър-с-елементи-на-нещо. "Фаталният Кадър" е изцяло подчинен на хоръра! Изграден върху хорър Воден от хоръра! Защо думата "игра" е неточна? Ами защото в The Tormented практически липсва геймплей. В нея не се машки докато стреляш по чудовища, или докато решаваш пъзели, или докато тръсиш пъти напред през живота. Факт е, че в загадбите са заложени добри по знатни елементи, но та са по-скоро отмени на ръба на възприятието, нещо, което да събръза да е с твършното. Отмени от онова, което сме съвикнали да възприемаме като екиви-авбърни.

Но водещ... водещ е ужасът...

Fatal Frame III ми изскара ШИБАНИЯ акъл от CTPAХ, когато си пуснах, че щи хоръра юн бегъл по легът, с 12 часа на обяд, в слънчев ден! Тя се е просмукала като слонегр с низ, по-добрия – азиатският хорър (феновете знагат защо) и го захърмъла без свян spreuu теб. Иерата забива ледени пирони между гъба удара на сърцето ти, разтваря беззин в душата ти, 8 които оставаш без дих, докато пропадаш.

Или поне с мен направи така. През дългите години на обущване с хоръра и феновете му съм разбра, че страхът в по-голяма или по-малка степен е личен, формиран на базата на личните фобии,

Автор: Caleb



на собствените демони, стапени в тъмната на подсъзнанието. И изобщо не измълвам бъзмоожността да подминеш с насмешка бледите мъртвите момичинца, дращещи с изпочуничите си нокти в сенките на Fatal Frame III и да ме пусаш, задето съм подбел от очакванията ти. Но ако „Кадърът“ накара стърхът да пропъти и в бътвата душа... е, добре дошли у дома... там долу, където всички се рятат...

Историята на играта е стилина и великолепно разширена. На моменти леко наизна, в други – тъмърде отнесени на меланхолична, но така е с всички източни приказки. Връзката с предишните игри от серията е бегла и свързана по-скоро с появата на някой и друг стар персонаж, така че никъм да съпрадаш от съжетни неясноти ако това е във видимия Fatal Frame, който не попада. Главната героиня се казва Рей Куроса-





Ва, възбеснина гошина фотографа на свободна практика, която вече от два месеца се опитва да преодолее мъката си по загубата на жената й Иу. Загинала в тежка катастрофа, за която Рей обвинява собствените си шофьорска некадърност. Техеската на гепрессите се изостря от факта, че при снимки в никаква изоставена юца, за която се твърди, че е обитавана от духове, Рей щраква безикончен катър с минаващия по коридора пред нея мъртъв Иу.

И кошмарът започва.

Ще спра допук, за да не спойлявам, но повторно подчертавам, че историите в Шеикомента, многоистотна и дълги страшна. Визуално нещата са страхотни, както във сцените, така и ин-гейм и това определено подпомага силата на винущището. Единствено с това Рей е едно от най-сексаплиантите виртуални създания, които съм видял

и мога само да съжалявам, че се появи на пазара след като наша гейм-бийбс конкурс вече беше започнал. Тя обаче е евба пръвият от тримата персонажи, с които ще играеш в хода на *The Tormented*, но тук няма да издавам повече.

Както вече споменах, играта в общ линии напомня класически екшън арвенчер със статична камера, в който – най-простишко казано – обикновяш из разни страхобитни локации, събиращ предмети и записки и – основно – се плашиш. Има... хм... ще използвам термина, поради липса на по-добър... "екшън сцени", но по-склоните същи са подчинени на страха. И – съвсем правично, позна – пук също че премълчи подробности. За сметка на това, докато съм на геймлейната тема, че ти развали удобомиствесто по друз параграф, обясняваш същинскито ниската финална оценка.

Колкото и върховът да е ужасът във *Fatal Frame III*, в това списание все пак оценяваме игри и няма как да си затвори очите пред гъба факта: кошмарно управление и кошмарна камера. Имам чувството, че става въпрос по-скоро за пърсен ефект от страна на авторите, отколкото за некадърност – в краина сметка и неубодимите, ограничаващи зрителното поле ѝзат на камерата, и тегабитният контрол ѝдигат страшно много усещането за безмощност. Победи на кошмар, в който просто не можеш да се обирнеш назад, за да видиш какво ръмжи зад ѝзъба ти. И въпреки това е дразнещо. С това искаш да обясниш и защо суперлативите в рамките на текста са проптичоречат с нещата, изписани в оценките. Просто статията е субективното мнение на един хоръф фен и е написана за хоръф феновете. А оценките са обективното мнение на един журналист, написани за играчите. Това е.

Друг въпросът, че – това май го каззам за поне трети път, но държа да го подчертая дебело – играчите като цяло просто няма какво да намерят в *The Tormented*. Всичко в нея е получено на укуса – при графичното оформление, при изучаването, при легъти дизайна, при контролите – всички елементи, събрани с плашението, са липсват до най-макар детайл (обръщи специално внимание на страхотните динамични сенки и на пламъчетата на свещите), които просто са като истински; за моделите на духовете тък просто не ми се говори – тръпки ме побиват гори като гледам на снимка, честимо ти казвам). Всичко останало е претпуркано. Най-простишък пример – страхобитните шумове и шепенето на изчезнатията са гениални. Ако си се напикавал от гласчето на Алма във

*F.E.A.R.*, съв *Fatal Frame III* ще се – с извинение – настрем. Диалогът от своя страна е безличен, доколкото изобщо го има и доколкото изобщо е съзначен. Абиторите са как са казали – чети си там субтитрите и не ни занимайай. Ето, такива неща.

Награвам се, да съм президкал интереса ти с тази доста отвеждаща статия. Разбери ме правдиво – всичко, за което си струба да се говори относно *Fatal Frame III*, е събрало с ужас и респектино в натоварено със злокобни спойери, които бих убил цялото удобомиствестие. Аплицата на реален геймърът тък ограничава цялата не-спойъваша информация до изреченето "един добър визуализиран мома обикаля из разни зловещи места с фенерче и фототапарат". Пълен кошмар за рецензентите, с другидуми.

Така, че просто сведи тези гре спрации глупости до простишкото заключение "*Fatal Frame III: The Tormented* е най-страшната игра за 2005 година". И се попоти в мрака й, ако смееш.



#### графика

външните хоръф атмосфери от визуална цел на същите сцени, моделите на хора и духове са попълни до най-макар детайл. Останалите неща... Е, на код му пук за останалите неща.

#### звук

Смразяващ!

8

отличава се

7

плоскобое

#### ублекателност

Бвшестката причина да спреш да играеш е по никакъв време според ти да добие във външното.

9

#### дизайн

Управление и камера от минимум век. Както сум казал и в същността – това е върхуван хоръф, не игра!

6

минус

– Фокусът по токайдо съществува върху спрахи, че геймъйтът никак е подмислен.

# Super Mario Strikers

**B**еки знае, че Марио е талисманът на Nintendo, и при това те разбиват повече от добре този франчайз.

За GameCube излизат малко спортни игри. Търбата причина за това е, че Nintendo-феновете не ги пичат особено, а втората – че търг-парти разработчиците нещо не могат да се споделят с кукута.

Nintendo са намерили решение на проблема, върхуляйки Водопроводчика В ролята на спортист и така той освен канализационни тръби и принеси тръбата да запълва... и изпъватите спортни заглавия в каталога на „Куб“. Разумното биха Mario Tennis, Mario Baseball, Mario Golf и други подобни.

В настоящата игра червенодрешкото влизи в ролята на зловещ футболист ас, опоненти са му и добре познатите кошки от плеядата на „Голямото N“: Luigi,

Peach, Daisy, Wario, Yoshi, Donkey Kong и Waluigi.

Камо казах футбъл, съм задължен да отбележа, че фенофете на събръ реализничните футболнни симулации от типа на WE, PES и FIFA ще останат разочарованни. Или по-скоро – озадачени. Super Mario Strikers няма нищо общо с футбола, освен топката и необходимостта да я вкараш във вратата. Това обаче в никакъв случай не е минус, гори напротив – ардиностата на играта и специфичният Nintendo-геймплей изстрелят твоя заглавие от графа „гобра“ в графа „мишко гобра“. И сама ѝ токътка не ѝ стига да стане отлична.

Отборите са от четирима, като един от гореизброените чешити се явява капитан. Останалата част се запълва от редови играчи. Освен фантастични умения при борбите с топка, Марио и компания не се съвсят да използват редица маръси номера, прикрити като бо-

нуси. Задържането на нападател с гъбка точно преди решаващия шут и различните на мазни бананови кори играчи са нормална гледка.

Играят в мултиплъгр режим в истински купон – Викобети и кристъците на играчите са познати в психосислансерите като „нинтендоизъм“, опасна болест с не обратими последици.

Графиката е въстър, бесеха, шаренка, полигонана и засладена с юпития на антиподайзинга.

Звуците се ограничават до подвиквания и тряпки.

Коментарят липса – може би за добро. Управлението е лесно усвоимо и удобно.

Слабата част се нарча синхъпълер – недостатъчните на брой, евнакви стационари, малкото купи, никаква склонност на линия, евнакви анимации при „супер стррайк“. Кофти...

**Автор: Detonator**

Ако имаш Куб, намери приятели и играй – манийта е гарантирана, и то само в две калории.



# Donkey Kong Jungle Beat

**C**ome to the Bongo-Side, my Son!

Представяме Ви най-революционната игра, която съм играл напоследък. Глъден герой е известният маймун Donkey Kong.

Сложи? – нами го някакъв, просто обикновен шестнадесетте страшно разнообразни нива и трепести. Всичко наред. Графиката е пропътчеорчка – ултра-полонанити и деталини герои, фризиранi с последни шейдинги – технологии, се сблъскват с малко постнити, излишно ширени бекергаунди.

Ще побийнете бежки като разберете, че „революционната игра“ представя... 3D платформър, който се играе като класически 2D сайд-скролър. Спрете да ги побийвате – революцията си я има. Основната заслуга за нея принадлежи на начинът за управление – това става с помощта на DK Bongs. Иде рече за цифри барабанчета, които се включват

на мястото на стандартния контролер. Извая се да движите проектираната маймун с помощта на барабаните! Тупвате на десния барабан – горично се избърса Вяжо; удряте на лявата енормено и гафинката подскочи; плясвате с ръце и Донки се избърса, за да обере разпръснатите банани из нивото... Така несуетно се уявяте, че не можете да се отвлечете от играта.

Тя цялата бъка от прекрасно реализирани идеи – яздите, плувайте, биете се с бособе, (всеки от които – изключително оригинален) и до такава степен с потапяне в играта, че когато на края се появяват финалните надписи, ще стават гори леко тъжно.

Фреймовете са стабилни – 60 fps и освен това са подготвя проресивно сканиране. Мултиплъгр няма, но предвид факта, че гори и едно ниво в сериозно предизвикателство за ръцете, че добре да ги вземете аварии за смяна.

Към края ще ѝ е нужна цяла група барабанщи, за да програмите напреж, изобщо не си правят майтан.

Разнообразните комбо и системата за награди с медали дават безъзможност за отключване на нови нива и с серийна причина за мнозинско преизграване.

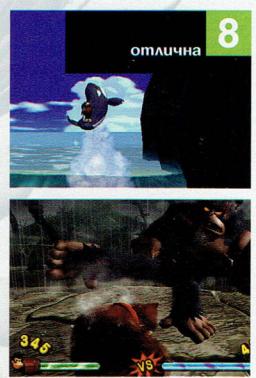
Минусите? DK Jungle Beat е кратка и това за мен е най-големият ѝ недостатък, все пак 4-5 часа геймплей са търпение малко гори и за платформър.

Прекрасните тропически миодии ще ви забикоят с помощта на Dolby Pro Logic II, но може и въобще да не ги чуете от пляскането и тумбурукането.

Което по никой начин не може да мине за сериозен проблем. Като зода забавление DK Jungle Beat отбива конкуренцията както гиган мазен Вестник и Въпроси от Вида „Струпа ли си?“ са търсре наелени. Пък и – не на последно място – DK може да бъде един без-

**Автор: Detonator**

крайно правилен фитнес уред, какъвто не ще имаш възможност да откриеш гори и в най-модерния бодибилдинг клуб на света!



# LIFESTYLE

- Кино
- Anime
- Graphilla Конкурс



модель Мария Зайкова  
Агентство Xgroup Models  
Фотограф Александр Каюев  
Город Астрахань  
Сесия Gamers' Workshop

# PC

## MAGAZINE BULGARIA

[www.pcmagbg.net](http://www.pcmagbg.net)

брой  
**2** НОВИЯТ MICROSOFT OFFICE 12

На диска: Civilization IV Demo, OpenOffice.org 2.0.1



Пътешествие  
около земята  
с Google Earth



**30 LCD монитора**  
тествани за вас

НЕЗАВИСИМО ИЗДАНИЕ ЗА ПЕРСОНАЛНИ КОМПУТРИ И INTERNET,  
Цена със CD - 3.95 лв., ISO 9001:2000, ISSN 1310-3229

ГОДИНА XIII,  
БРОЙ 2, 2006 Г.

# Технически съвършени!

МОБИЛНОСТ

МУЗИКА

ДИЗАЙН

INTERNET

ЛИЧНОСТИ



22<sup>ри</sup> годишни награди



### Mel Gibson's Apocalypto

Трейлърът напомня съмнително много на серия от набързо монтирани кадри от документални филми по Дискобъри, заглавието на която навсяка неприятни асоциации с падащи метеорити, наводнения и прочее дигастири, стомбардаци се върз клочови американски грабове, а манията на Мел Гибън да снимат епични исторически ленти на отдавна мъртви езици (в случая – маиски) започва леко да ме плаши. При все това един настолгичен вътрешен глас mi подсказва, че този филм ще е хубав. От друга страна същият вътрешен глас миналата седмица mi подсказваше, че Мариета ще mi пусне, тaka че гай да не му се предверяваме във време много.



### Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest

Че ще гледаме е ясно. Остава ни само да се надяваме, че с прибавянето на Бил Най и Стевън Скарсаард към каста, актьорската мощ в новата лента на Върбински ще нарасне допълнително, че да изтърпим Орландо Блум малко по-леко.



### Underworld: Evolution

Съвсем нещошата първа серия дава възможност на режисьора дебютанта Лен Уайтън да изчуква, оцени побобавашо изкивирането и легитимира бранчно правото си да проръжки да чука, глабнатата си актриса Кейт Бекинсейл. Което само по себе си е похвално. Втората покъм му дава възможност да наеме още по-големи блогджет за визуални ефекти, да пребърне архитектурата си Маркъс В нещо крилато и злокобно, благодарение на Евомощията от заглавието и да се застъпва съедините на Селин и Виктор от тръбата част в ретроспективен преглед на началото на Вampiro-Бъркомашките войни. Което, само по себе си, също е похвално, стига да не се увлече прекалено в измисления романс с Кейт с онова хомоне скот Спийдман.



### The Hills Have Eyes

Трейлърът започва като Годзила (в последствие на тестови атомни взривове разни неща мутират), продължава като Тексасън клан/Wolf Creek/Къщата на Восъка/роуд-хорър по избор (някакви мили хора отишват на някакво гадюно място, където от мяк се очаква да попишат и след това да си умрат по живо, по здраво) и точно преди да теглиши една маина на филма ще си спомниш, че оригиналният *The Hills Have Eyes* на Уес Крейвън е ебахти и култобийски филм, а римейкът езики го режисор Елизандр Енджа (или както там се спелува на френски) преди има-няма три години ни прикова с не-по-малко култовия *Hautе Tension*, така че е добре да си извадиш мъфтерчето и да си запишеш премиерната дата.



### Ultraviolet

Кърт Уимър очевидно е решил да не оставя декорите, арсенала и ефектите от *Екклибриум* да събират прах и набързо е скъсанът нова мрачна антитуполична фантастика (само че този път е зарязал събъектите филми, защото Виолетовата коса на Мила Йовович трябва да се вижда ясно) със социално послание и много кадансови бойни схватки. Дори изглежда забавно. Пък и ако не друго, предчувствува как *Aeon Flux* ще бъде накъндана с гъвката мечка от Виолетка.



### Slither

Когато един филм крещи в трейлъра си, че ще биде най-шокиращият хорър на всички времена, който ще промени облика на жанра завинаги, но същевременно с това щокира основно с домонстрирани визуални ефекти, демонстриращи нашествието на някакъв шокиращо розови пиявчици, човек слегва да гледа гори и за да се посмее малко на шокиращата режисьорска некардност. А ако случайно се окаже, че е ударил джакпота с никакъв наистина култов комичен нео-хорър, бинаги може да се похвали, че е успял да прозре потенциална в новата лента на Дън, отбъдъгосднини сарказъм на ония Снейк от Урквипол, нето има набързо да критикува всичко, още преди да го е видял.



## Мюнхен (Munich)

Жанр драма

С участието на: Ерик Бейн, Джефър Ръш, Данъл Крейд, Матиј Касовиц  
Режисьор: Стийвън Спилбърг (Избързаният, Спасяването на редник Райдън,  
Спистът на Шинклиер, Водна на съветския)

Сценарий: Ерик Бейн, Форест Уотър, Вътрешен човек, Али и Тони Кънингър  
("Съдебният Ангел в Америка"), в кощата на Джърърд Джонас "Vengeance: The True Story of an Israeli Counter-Terrorist Team"

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



**H**е е необходимо да си сериозен познавач на съвременната кино сцена, за да си запомни с факта, че Спилбърг е един търълж комерсиален режисьор, който много обича да спасява в рамките на филмите си разни низвергнати избързани, негри, ебреи, редици, работчата, малки момиченца или томързчета. В зависимост от поносимостта ти Ѹвърни на тях общочовешки посания, премолени в микробъръчната емоции и разиграбени като подивия от глаг прищъпец хепиендробе, мнението ти за въпросните филми може да варира от сляво обожание до стомашни спазми. Единственото съсредно нещо, зали и за фенофобите, е за анти-фенофобите, че Ѹвъртят евреи в арки професионален режисьор и каквато е купчина говна да ги измее в поредната си лента, можеш да си сигурен, че голямата ще излезкат същинско и ще носят аристократизма на старата, класическа филмова школа.

В спийблързовите филми от последните години неминуемо бъздишам по визитата и публиката съжета, оставайки в края сметка с госта горчив вкус в устата. А уважението ми към него, градено спартанско до Шинклиер, отдава се в преъврътно в бемежещ опинирано бечице руни.

В този ред на мисии *Мюнхен* определено не беше в списък ми със задължителни заглавия за годината. И так в този ред на мисии – аз харесах филма. Но аз харесах много, но го харесах *достатъчно*, за да мозга да напусна кино самона удовлетворен. Това е толкова различен Спилбърг, че беше съвсем нормално да попадне на човек, който трупонося обичания Спилбърг. Историята се набръща окомо трагедията от Олимпийските игри в Мюнхен през 1972 година, когато единадесет еврейски спортници са отвлечени и екзекутирани от пакистански терористи. В резултат от МОСАД изпращат "несъществуваш" екип от непрофесионални убийци с практичес-

ки неограничен бюджет, които трябва да избият хората зад атентата, че и всеки по-неприятен на вид пакистаниец, който им попадне.

Наместо очакваната про-еврейска пропаганда, размисли за това как не е хубаво да се убиваха хора ш/ши разни добърки посълания как отбъдраса и народността всички сме хора (не че няма и подобни неща, но са оставени в търбите заден план), Спилбърг ни стоварва почти документална дистанцираност от събитията и зборъци ниски нива на емоционализъм. В противобос обичайката помиреност на лентите му тук получаваме нещо грубо, набързо монтирано и заснето от рамо (с други думи *перфектно* *помира* лента, *оставяща* *подобно* *блечачището*), а по екрана се вижат голотии и кървища, от които и Кронахър бе съпзасрами. Но и тук го има усещането за търсена скандалност. Нещата в *Мюнхен* просто са такива, каквито са/били/ще бъдат – без холивудски език, без пуртама, без български. Човек остава с блечачището, че просто е станал неболен събъект на нещата, за които в поседствието ще научи единствено от кървавите летни върху асфалта и маркираните с табелир очертания. Ще гледа – може би леко засрамен

от воайорството си – как Ерик Бейн чука гроздата си и времена жена (проче цял филм няма да видиш нито един красав и изтупан актьор в кадър); как същият повръща в чаршафите, току до мекия пенис на своя партньор, застрелян гол в леглото си; как от разкъсването язър на гола една простирушка-убиец билка кръв, съсырваща се в обикновено ѹ венерин окосмийване...Ще вижда разлиличените късче месо; че вижда параноята на маките хора, замесили се в гомели каши; че вижда обикновени хора, бършищи чудовищни неща. Ще гледа всичко това и неминуемо Ѹ скучава, защото в реалния живот лютият екънти не съществува, престреките са бързи, за хореографиран и търълж хомотчи, за да можеш да се насладиш на летящите в забавен каданс куршуми, а в репликите и дейсвията на хората ръките са крие никакъво послание.

С още малко старение – с други думи освободен напълно от споменатите леки фанови лиготии – *Мюнхен* би могъл да бъде анти-филмът на годината. Но дори и в настоящия си вид заслужава внимане. Спилбърг, намекна, че с тази лента иска да се реабилитира пред хората, харесвали ранните му ленти. И аз лично приемам извинението.





**Купон с Дик и Джейн (Fun with Dick and Jane)**

**Жанр:** ремейк на Трамвай Желание; машак си правя, спокойно

**С участием на:** Джим Кери, Тэя Леони, Алек Болдуин

**Режисьор:** Диан Парисом (*Мисия в космоса, Специальное отделение*)

**Сценаристи:** Джуд Аланоу, Николас Столър, Питър Толън

**Официална страница:** <http://www.sonypictures.com/movies/funwithdickandjane/>



1

**П**редната пълнометражна и изцяло бисокобюджетна кино-версия на поредния тъл седемдесетарски сътком. Прайен с ястана идея четиридесетина годишните гомакини, които са му се разбили по онова време, хърбърият му по еднооко, докато си бъркат нещо на печката, днес са ментят каметъра на рамо и да се насочат към най-близкия киносалон, когато му се порадват още малко, хърбърият му по еднооко, докато си бъркат в луканките, за да си тръгнат изпълнено там чене. И – както нещаднък съм казал – не мога да разбера какво общо имаме ние с теб с

тая работа, че да ни занимават. От своя страна Джим Кери вече точно не може да разбера как да го възприемам, защото след всеки брилянтен актьорски щоуто на Труман, Човек на луната или Бълсъкът на чистия ум, стоварва в кинофандша по-редната съмнително ухавча думичка кучинци. Този път им съвсем члененосен се габри с индустритата (което е чудесно) или просто му е през оная работа от точно се снимна, спига да го удрят по чешлото с добре оформена пачка (и в този ред на мисли зодогина като нищо можем да го видим В аматърско порно с носорози, примерно).

Ако Вие още не сте се отпияло да го гледаш – сълзотворният разказва за някакъв средносъститутивистически американски семейство, което – след като мъжът бива убенчен, а жената напуска работа – започва да прави обири, за да ги плаща сметките. Което очевидно дава основания на Кери да си лансира Все познаните типови физиономии, които не бяха особено смешни гори и по времето на *Eric Venturia*, когато минаваха за нещо свидетелство ново.

По-добре гледай Купон с Джена и Роко – филмът е доказано по-забавен и поучителен. Пък и ще ми видиш коефициента, 'щото в момента го си ѹвам.



#### **Мемоарите на една гейша (Memoirs of a Geisha)**

Жанр: драма

**С участием на:** Жанг Зъй, Кен Уотанабе, Мишель Ио, Кацу-Хиродзюку Тагава

**Режисьор:** Роб Маршал (Чикаго)

**Сценаристи:** Робин Суикорп (Матильда, Приложная магия), по одноименному роману

на Артър Голдън

**Официална страница:** <http://www.sonypictures.com/movies/funwithdickandjane/>



**Д**ори и да не си чел известният роман на Артър Гомън, можеш да придошиг достатъчно ясна идея както точно ще видиш в кино самона гори и само от заглавието на филма. С други думи – историята на една гейша – от крехката ѝ драма ще звърти чак до леката старечка тъга, за която намеква почти лиричното ѝ от емоция глас зад кадър, бързащ човештвото на изблемените и сломени.

Трудно е да си представиш как в американски роман, филмирован от американски режисьор е попаднала подкова много японска лиричност. *Мемоарите на една гейша* е невероятно красав, тих, замечателен, спокойен и – крайна сметка – обречен на забвение филм, поборено на завъртън в танца на Втората световна война, носещ сърце и душа на японския дух.

Неумолимо към иззиването по пръстта. Не очаквай скандалност, разтворяща емоции и хомицъвски драматизъм. Нито нежката фонова любовна история, нито бафарското надничане в малтистом на „зейшините“, нито гори сподържанията се настред замръзналият във времето японски гейстивитенситет Втора световна война, която – както знаем от филмите – има лошия набик да ебва мамата на бинчику лирично – не усъпват да разъзвиняват историята. Останала застиндала от началото до края сърце озледаната подърхност на езеро в спокон временен ден. Повърхност, която всички сценарии събития юкосват съсвем леко, подобно на – познали всички води човештвото. В крайна сметка фактът е, че опри и в

забележителната си дължина от два часа и половина, филмът успява да претупа гробно романа, оставайки много въпроси без отговор и много събития без логична връзка помежду си, остава на заден план. *Мемориите на ерга гейша* не е поредната любовна приказка, която да разбърнува или пореконструира прочутствена драма, която да те размилече. Това е филм за красопатства и хармонии. А това, че в него има смагос – спомня ми се – допира място почти



# Аниме

## Жанровете

Автор: Roland

**T**ук се очаква да ѝ запозная с новата рубрика. Прави го. Идеята ни е да Ви представим наизвестните и качествени заглавия в японската анимация, големите студии и личности, свързани с нея, да Ви обясним термините и да надникнем във външните на аниме-културата. А и на някои и други манга можем да хърълим пооко-гъбе.

Настоящата статия е посветена на някои от по-популярните жанрове в анимето, според западната терминология (тоест, че ще спестя множеството сложни думички, които не Ви говорят нищо, а Вероятно няма и да чуете, защото никой освен болният фенове не ги използва), гайдайки и по някои и друг пример към тях. Нужно уточнение е, че японците класифицират жанровете според това какъв аудитория са насочени, а западните - спрямо елементите, които се срещат вътре, така че дефинициите се размишават.

Освен това е редно да спомена и че - както и на всичките груаце, впрочем - в анимето всичко е относително. Голяма част от сериалите и филмите носят елементи на повече от един жанр, други тък с спорно към кой точно принадлежат. Надявам се, че при все това материалият ще Ви допадне, а ако не сте съгласни с нещо в него - отворен съм към критика. В каква посока ще се разделят тези няколко аниме-странички, ще забиси и от Вас, читателите. Всъщност идея, препоръки, критики и похвали можете да прашате освен на мяяла на списанието, и конкретно на мен - roland@games.bg

### Shonen (от яп. "момче")

**T**ова е може би най-популярният жанр в анимето. До токъва, че се използва като понятие гори изън Япония, макар и в по-тесни рамки. Тот наподобява, най-общо казано, западните анимации за супер-герои, екшън, приключения и тн. В шонен-анимето влизат всичките fighting-анимета, въключени много тупачи, супер-сили, обикновено доволно пътищ съжох и броїща на епизоди, често стигащи до трицифрови числа. Такава е например Dragon Ball серията или Naruto. Друг тип шонен са комерциализирани салунки тип Pokemon, Digimon или Yu-Gi-Oh, които обикновено имат за цел по-скоро да рекламират някакъв друг продукт (конзолни игри при Pokemon, карти при Yu-Gi-Oh). Доста по-кървави неща от сорт на Hellwing също могат да се причислят към тази сфера, но те често се преплитат с други жанрове (в конкретния случай - с Horror). В шонен влизат и някои подгурди като гагет-аниметата, чието описание може да се обобщи със следното - един засубеняк + много красиви жени. Такива са Love Hina и Maburago. Също спорни салунки като Hajime no Ippo и Wild Striker или музикални като Beck.

#### Пример:

**Naruto** – Квинтесценцията на шонена, това е историята на малкия Наруто, който се сори да стане най-великата нинджка в своето село. Сирак с тежко детство и загадъчно минало, в него е затворен духът на легендарна демонична лисица с девет опашки. Приключението му за момента обхващат 170 епизода, а сериалът все още продължава.

Една от добирите страни са шантажите и колоритни герои, към които просто не можеш да не се приврежаш. Също така бойните сцени са страхотни. Помнете какво писах за супер-силиите, нали? Е, всеки кратък в сериала си има някаква специфична такава и чобек просто си умира от кеф, особено ако се ражда на шаренко. Анимацията е доста приятна, особено дизайнерът на героите и ефектите по време на битка. Лошият страни можеме и сами да си ги представим. Една история, продължаваща вече 170 епизода без конкретна цел и посока, може да забавлява неимоверно, но не е въсеки вкус. Още повече, че при такъв обем неминуемо се получава разтегляне и разблъкане на действието, а побързаше, никак не е забавно да чакаш нюйоз цяла седмица и в него да стане... нищо.

Факт е обаче, че сериалът е адски пристрастявящ гори за хора, които изобщо не ползват аниме.



## Mecha (от англ. "mechanical")

**T**яко съврзан с прегния жанр. Може да се каже, че 99% от мека-анимите си в чист шонен. Меката се дефинира с една единствена сума – роботи. Същевтът видни ги е фантастичен, обикновено ни хъвля в центъра на някакъв конфликт и еропите управляват хуманоидни бойни машини. Меката се дели на гъва поджанра. В Super-Robot-анимата роботът обикновено е един и кърти времето едночично и с лекота. Такава са Voltron, Sousei no Aquarion и при малко разтягане на жанровата рамка Neon Genesis Evangelion и RahXephon. Другата страна на мегата е Real-Robot, където меките боти са просто хуманоидни изобретени и показателите им са по-реалистични. Такава е Palaborа поредицата, Macross, както и емблематичният за мека-анимето изобщо Gundam, обхващащ под една общца шапка 40 заглавия (аниме, манга и игр), половината от които напълно независими помежду си.

### Пример:

**Gundam Seed** – Годината е 71 С.Е. (Cosmic Era) и космосът е разъяснен от война. Човешката раса се е разделила на гъва биологични види – Naturals, които живеят по-вече или по-малко на Земята, и Coordinators, които имат променени гени, за да се налагат като условията на



### Мако терминология, част 1:

**Аниме** (от англ. "animation"). Ако ще възнува защо е скънатено – японците получават ерекция от присвояване на западни чуждици и съкращават им) – Япония този термин обхваща анимацията изобщо. В останалата част от света по този начин се нарича японската анимация, наричана понякога и „Japanimation“. Означава се с многообразието на жанрове и пъхнатата липса на конкретна възрастова насоченост. В анимето има от и до – през психо-триъфи,

космическите колонии. По-умни, по-силни и по-издръжливи, координаторите стават обект на омраза от страна на обикновените хора и напрежението ескалира във военен конфликт, когато земяните взривят една от колониите.

Главните герои са двама координатори – бългогодишните приятели Кира Ямато и Апрун Зала, които се озовават от две страни на барикадата, покато окото им бушува интриги, жажда за власт и предателство.

**Gundam Seed** е може би най-популярното мека-аниме към днешна гата, има милиони фенове по цял свят и е за жанра това, което е Star Wars за фантастиката. Може би не толкова бъдъко си сериозно, но безкрайно интересно, с машабен и динамичен сюжет, екшън, романтика, драмъ и огромно количество запомнящи се персонажи. Идеално както за начинаещи, така и за хардкор-фенове.



до сериозни житейски драми и гори рисуван гей-порно, ако си падаш. Точно това е и неговото (на анимето, не на гей-порното) колосално предимство пред други анимационни индустрии в други страни. В Япония това изкуство представлява едни скромни 80% от кино и тв-индустрията изобщо, което автоматически означава, че е подсъдено на многоестество сериозни творци и жанрове, които нямат никакъко общо с детската или гори тийней-аудиторията.



## Sci-Fi

**E**два ли има какво толкова да обяснявам тук, всеки знае какво представлява фантастиката като жанр. Качественни заслуги са Akira, Cowboy Bebop, Trigun, Planetes, Metropolis, Last Exile, Kiddy Grade, Xenosaga: The Animation и още много други. И тук можем да говорим за най-различни поджанрове, най-популярният сред които несъмнено е киберпанкът. В него влизат штампични заслуги като Ghost in the Shell, Serial Experiments Lain и .hack//Project (макар че той в съюза сменен може да се определи като фентъзи), както и части от добре познатия на всички на Animatrix.

### Пример:

**Ghost in the Shell** – едно от най-великите произведения в анимето изобщо и емблема на киберпанка. GITS разказва за бъдеще. В което кибернетиката и виртуалната реалност са досъщани на нива на разбиване, които размиват граници между човека и машината. Същевтът проследява историята на Майор Motoko Kusanagi – жена-кибор, работеща в тайната полицейска организация "Section 9". Заедно със своя партньор Batou, тя се опитва да запари хакер, наричаша себе си "Куколкова", която прониква в кибернетичните части на мозъците на жертвите си и напълно преправя личността и спомените им, за да изпълнява желанията му. Търсеният им ще gobе до смазващо открытие, което ги кара да поставят под въпрос самото значение на думата "възбучност"...

Филмът има защемяща възбучност, заряд и задава въпроси, на които не всеки зрител е готов да отговори. Какво ни прави хората? Кога спирате да бъдете тайки? Кога еното нещо вече не може да бъде наречено по друг начин, освен "чобек", гори и га в машина? И много други, включени майсторски и ненагратично в динамичния сюжет. GITS блести и със страхотна за времето си (1995) визия и великолепна музика, както и страхотни екшън-сцени. И макар филмът определено да не е за всеки вкус, онези, които могат да го оценят, ще въвеждат възторг. Задължителен.



**3** а фентъзиото като жанр има още по-малко за казаше, отколкото за фантастиката. Типични образи за фентъзи-аниме са *Juuni Kokki – The Twelve Kingdoms, Bastard!!, The Vision of Escaflowne, Princess Mononoke, Nausicaä of the Valley of the Wind, Wolf's Rain, Otoigi Zoushi* и доста други.

Към смесените жанрове може да се причисли *.hack//Project* (особено *.hack//SIGN*), фентъзи-комедията *Slayers*, а също и бруталният *Berserk*.

Пример:

**Berserk** – Серият ни среща с Guts – мечоносец с нечовешка сила, оставен да умре като бебе, но намерен и отгелдан от гладиатори на наемнически отряд. Кошмарното детство обаче е нищо в сравнение с бъдещето, което събата му е подгответа. Съблъсът с Godhand – пътника архидемон – го оставя блеклан забиякан и той се превръща в "The Black Swordsman", отдален на жаждата си за мъст и изължен с омраза към единствения човек в живота му, когото истински е уважавал и обичал.

**Berserk** е доста хардкор-изживяване и не бих го препоръчал за малки деца, но сериалът, разказващ впрочем само предисторията на Гутс заедно с наемниците от "The Band of the

Hawk" (останалата част е раздигта в маната, която към дневна лата е смислена докъм 30-ти том и все още се пише), е наистина смазящ и една от най- популярените аниме-класики изобщо. Екинь, кърваш и едни от най-запомнящите се герои в анимето – това е мрачният готически свят на Berserk.



Интересен факт е, че средно-незадълбочените човек често бърка понятиета в частност – наречи анимацията „манга“. Това са думи на името на фирмата *Manga Entertainment*, създадена в началото на 90-те години и разпространяваща доста известни аниме-заглавия в Америка. То е довело доста хора до погрешната идея, че филмите на японците са „манга“. Покато, мили деца е, че когато си побирате името на компанията, трябва да избървате макара, която ще създава масова заблуда за поклонения напред в света обичай (казахи им аз на колегите, че в името на този издание не трябва да присъства думата „work“... - ба, Snake).



## Малко терминология, част 2:

**Манга** (от яп. *ман* – „странен“, „сътворен“, „беззаборен“, „покварен“, *и га* – рисунка) – маната е японски комикс, до голяма степен изтънчаващ романа, която е останалата част от свeta се играе от разбикателния роман. Това го разграничила госта силно от западния му събрат, насочен главно

към детската аудитория. Също като анимето, с кое то е тясно свързана, и в маната може да се види практиките Висчко. Най-ярким отличителен белег е липсата на цветове. Историите обикновено излизат в периодични списания, а когато се съберат достатъчно, се пускат в отденни томове.



## Mystery/Supernatural/Horror



андре, които обикновено се преплитат между силено, за да бъдат разлеждани от мен. Типични за този микс са *Chrono Crusade, Hellsing, Pet Shop of Horror, Vampire Hunter D* (който наред с хорър е и фентъзи, фантастика, уестърн, драма и какво ли не още), *Boogierpop Phantom* и др.

Пример:

**Hellsing** – Лондон, края на хигиолетието. Нейно Величество Кралицата на Англия разполага с агенция, която е по-тайната от MI5 и по-„специална“ от SAS.

Агенцията на семейство Хелсинг, която се сърви със събръдствените Врагове на човечеството. Вампир, гулове и друга немъртвя съвочи – щастъко минаша под ножка. А техният най-голям коз е ни побеже, ни по-малко от най-великият Вампир на света – Аукард (прочети го на обратно). И, докато популацията от Вампири в Европа започва да нараства рязко и неестествено, а Вампирането се опитва да се меси в делата на Хелсинг със собствената си Искриарска губизи за борба със събръдствените. Аукард пръбва да се изправи срещу Враг, който май му е рабен по сила.

Сериалът е доволно кървав и мрачен на моменти, но под това прозира съществуващ черен хумор, а мюзикът от музикалният саундтрек от 41 потресаващи трака) и анимацията е убийствена. Нищо не е убийствено обаче от самия Аукард. С червения си шилфер, широкопокръстата шапка, жълтиите очи и огнези гъби на стомаха, той е самият аватар на куунеса, ръсещи хафове на всичка крачка и с такова величествено изключване, че самото му присъствие измества налягането. Не се поддава на описание, но е задължително да се види.



## Comedy

**A**ниме-комедиите са много разнообразни, но за мен поне се открояват най-вече два типа. Едните са харемните тайка (споменати в южен-частата), събрани с много пантески, жени, раздадени шамари и ритини наляво-надясно и загубеници, които ги отнасят (шамарите, а в последствие и жените). Тайка са *Love Hina*, *Ai Yori Aoshi*, *Onegai Teacher*, *Onegai Twins*. Доста по-ценни са абсурдните серии, в които японците са абсолютно ненадминати. Това са анимета, които се гаврят с абсолютно всичко, как със себе си, в гоблаща. Такива са *Excel Saga*, *Guu*, *Ground Defense Force Mao-chan* и други.

Типично за втория тип са госта извратенията съти на рисуване и деформирането на героите в конкретни ситуациии – остро забъди, спирали, вместо очи, огромни усти и превърнати в чиби (от яп. – "малък"). Това е походът, при който героят се рисува като малко детенце с огромна глаба и нарочно наущи и сладки черти).

### Пример:

**Excel Saga** – Това аниме в НАПЪЛНО не-бъзможно за описание. Само тук можете да си покажете главата на герояна да бъде създана от камин и това да се случи в следващите три секунди. Серият е напълно беззъбетен, т.е. всичко се върти около щафоличния план на "идеологическата организация"

**ACROSS** (членове: трима) да заблагее света. Всеки епизод започва с поизвестяването на автора да се смени жанра (превинава се през B-rated action movie, horror, survival drama, sports anime и какво ли не още).

Анимето се гаври с всеки възможен жанр и похват в киното изобщо и понякога е нужно да се гледа на стоп-кадър, за да хванете бъсчики бъзищи, ставащи на екрана или скрити изреликите. Героите са толни олигофрени до един (ще спомена само The Great Will of the Macrocossos, наречана за кракът Will, както и призрака на наемния работник Пегро, който говори японски с пурпурокански акцент), а когато в историята още с втори епизод се налемват и сладките, малки, жълти извънземни, решени да забледят Всемяната, започватки от Земята, наистина става страшно! А да, пропуснах да кажа, че режисьорът на *Excel Saga* е авторът на мангата, по която е правен сериала, имат добно участие в сюжета, или по-скоро в лисата му. N-joy :)



## Някои полезни BG сайтове

<http://anime.ludost.net>  
<http://fumetsu.hit.bg>  
<http://www.animes-bg.com>  
<http://www.minna.manga-kun.com>  
<http://www.shadowdance.info>  
<http://www.sivosten.com>



## Adventure

**O**тново жанр, който няма нужда от описание. Някои от най-качествените анимета, които съм гледал, са авенчери. Може би на-яркият пример е *Fullmetal Alchemist*, докато известни са *Spirited Away*, *Howl's Moving Castle*, *.hack//Legend of the Twilight Bracelet*, *Heroic Legend of Arislain* (накар и то да е по-скоро фентъзи), *Steamboy* и много други.

### Пример:

**Fullmetal Alchemist** – страхомания история, разбиваща се в съйт, който би могъз да е в Земята пред 30-те години на милиард век, но в който хората наред с технологията са развили и алхими. Две момчета – Едуард и Алфонс Ерик – се опитват да съживят починалата си мајка чрез алхимичен опит, но експериментът се проваля и им струва скъпо – Ед губи крака си, а Ал – цялото си тяло. Преди по-малкото братче да умре, Едуард жървата дясната си ръка в замяна на душата му, която обвърза в една броня. Осакатени, двамата братя решават да станат военни алхимици, за да получат свободата и съспектата, нужни за намиращото философския камък – леийденски артефакт, способен да изкориши Причината на Раъносстойната Размина в алхимиците и да създава нещо от нищо. С негова помощ се

нагряват да си върнат загубените тема/телесни части. Върсенето се включват и други участници, някои от които имат много по-злокобни цели. Ед става известен като The Fullmetal Alchemist заради кибернетичните промези, заместващи ръката и крака му. Малкото му братче, затворено в празната броня, не успява да премине изпита, но остава до него по време на фентъзи му премеждия.

Серият се състои от 51 епизода и е абсолютно култов. Героите са запомнящи се и стават близки на зрителя още върхува гъв-три епизода. Сложетът няма рабен, има изненади и интризи на всяка глава, нови тайни се появяват с всяка разкрита мистерия и няма и минута скуча. Хумор, драматични обръщи, страхотни бойни сцени и магически сили. *Fullmetal Alchemist* е едно от най-перфектните забавления, които аниме-индустрията изобщо никога е създавала.



# Конкурс за 3D графика на Graphilla

## Фантастично ездило животно



На 20-ти този месец ГРАФИЛА ([www.graphilla.com](http://www.graphilla.com)) обявява публично чисто новия си, пръснато разпакован и готов за ( зло)употреба конкурс.

При това не какъв е в Конкурс, а такъв с гладна буква (зашто е важен) и за триизмерна графика (зашто си е за триизмерна графика). Чували сте от това пусто 3D, знаем си. Това е нещото, което по филмите показват с бърещища се мрежа, докато никой магически крака защищатната парома на съръбъра на лошищте; това е силата зад real-time ендженъринга, захранващ играчата, които играете в момента; това са костите и мускулите, козината и бъхкенията на Кинг Конг, докато пребива нещастнищите, но по-малко триизмерни Ti-Rексове.



Графила се роди преди три години. Представете си я като новородено чудовище - нещо като Годзила, малко по-симпатична и в по-различно земено, но също толкова мила и дружелюбна - още от малка. Всемирата за форумът изнася по различни теми Klio-ma, Месингджъри и Миранда, разпространявайки се като Вирус... и бързо форума ѝ се разрасна, набърза, окъня. Докато гладно пропътва неувръстните си от папала ѝ към ниви, апетитни къзби, му пораснаха още суб-форуми, свързани с различни сфери на изкуството. Камо всички деси, Графила беше много капризна, и не можаше да се храни с Европа - на зъбът ѝ пада порасна мембрана, наречена "Форум Представяне" - мястото, където кандинатите прътваша по публикуват своите работи, преди да бъдат поизпитани. После веднага цяла година катаклизми - лъмвачи, потопи, отпратвани от критичните Косметикури - Гамери, искащи да бъдат изденени, но наместо това неизбежно съблъкнати и излюпани. Накрая външните на flood-a утихнаха, и хората постепенно разбраха, че тази схема работи в тяхен интервал - защото форума беше предназначен за креативни, обещаващи творци - хора, които да изградят общност на специалисти, можещи да бъдат помезни един на друг - без тънката, и без въпросите тип "Как да си крака Photoshop-а?" и "Кой, поговори си, е Гъзъл?". Хората, участващи там, се предполагаха да знаят поине тези неща, а и доста повече. Сега, три години след основаването си, след като грахът от срутените 6 съхватките сердига се уплахъжи, от него излезе една нова Графила - вече пораснала, пребърнала се в център на българската компютърна графика и срещуто на магистри, магистри художници у нас. А такива - с лопата да ги ринеш. Без майстор. Питайте Гъзъл, ако не ми вярвате. Опомене от тази концепция на магистри, Графила снесе яйца. От мяк се изломиха малки и големи конкуренцията и задачи-закачки, които тъкът помагаха на художниците да се разбиват, осигурявайки им предизвикателства и нови възможности.

Така се роди и този конкурс - трети подред в 3D форума. Първи (прочее приятък макбът България изобщо) даде класическата тема "Космически кораб". Вторият конкурс носеше посттичкото име "Робот!", а участниците в него ясно показваха и колко се възхищаваха на 3D художниште у нас. С този нов, трети конкурс, виждаме лембата с още едно

деление. Задачата на конкурса е да се моделира и текстурира фантастично същество - дали от фентози или научно фантастичен свят - няма значение. Единственото условие е животното да е измислено и да е езитно - тоест, то прътва по никакъв начин да бъде упражнявано. Дали от хора, от малки, омешаващи земни човечета с разместен слободен, или малко по-добре говорещи кокер-шпаньоли с афинитет към комки, няма никакво значение - важно е нещо да подсказва, че животното е езитно - сега, сбруя, Recaro седалка на носа, бъбре - каквото ви добре на ум. Откачнете и креативни идеи са добре дошли, а ограничения практика няма. Размерът няма значение - малко, голямо, средно, обредено или с аромат на асперка - все те; съществото може да е бързо или бавно, военно или пълническо, добро или зло (с е-е-е-такива зъбъ), тъло или умно и каквото още ще хрумне, както и произволни комбинации между бъсчики тези неща. Бързо и тъло, примерно. Веднага се сещам за онзи залеп (R.I.P.) с фръбото. Дайте им на фантизиите си (Не, не на тези! От това се ослепяват) и дайте газ до дулка на въображението си. Не се плашете, и не си мислете, че е кой-знае колко сложно или трудно - за участие в конкурса нея нужда от допуск във форума. Единственото, което ѝ трябва, е ентузиазъм... и умения за работа с някакъв 3D софтуер (все едно какъв). Ако имате гори и малък опит в 3D графиката - единствено нещо, което прътва на например, за да се върките, в да прочетете условията в сайта [www.graphilla.com](http://www.graphilla.com). Така че, слагайте си шапките с Венцилаторчетата и сядайте на Ни-Симата да бъдате, защото наградите са заслужават отвсякъвъде.

графична карта ASUS GF 7800GT 256MB PCI-Express, професионален таблет Wacom Intuos III, 17" TFT Монитор на SONY, бутална безжична клавиатура Logitech с куп зарадени sci-fi турумче, купица книги за 3D и 2D софтуер към всяка награда, PC игри, абонаменти за много яки Всемирни и спасения, скрот които поне едно е ваши много любими макбъба. Познайте кое. Пловча с "Тед", но изненадващо завършила на "зър", а на "Мърс" Уорксън" - така че никой същът няма да ще гледа странно, като го мерне в пощенската кутия. Та ако искате единогодишни абонаменти, има възможността:

1. Да отпушате 8 поинта и га се абонирате и  
2. Да се класирате на едно от троите три места.

Трябва да спомена и че въпросните първи три места не са единствените наградени - ще има награда на публиката, присъдена от 3D форума (MP3 плеър Samsung), както и поощрителни награди за оригиналност и за техника (2.1. МР3 плеър Polaroid). Журито е от световни звезди на 2D и 3D графиката - Meats Meier, Khang Le, Rich Diamant - безкрайни мащабни професионалисти, работили с Dreamworks, Alias, Pixar, Monolith, NCsoft и т.н., а спонсор на конкурса са 5th degree, Black Sea Studios и Haemiment Games, Logitech, SoftWorks, Gamers' Workshop и още много, много други. Дори и една фирма-фантом.

Време има. Срокът е във месец - а това си е 22.2 % от една бръмбеност - така че използвайте презервативи, за да не се окаже, че имате ангиажмент, прътвачък 4.5 3D конкурса! И така - за тези, на които предстои да се върнат - салом!

П.С. Ако не знаете кой е Гъзъл - идете на [www.google.com](http://www.google.com), въвеждете в празното поле "google" и напишите search. Точно така. Сега щичке разумлатите. Кликнете на над-горния...



# STUFF

- 79** Feature
- 84** Писма
- 86** Интервю
- 88** GW Best
- 90** Анти-класации 05 - част I



Модель Марияна Зайкова  
Агентство Xground Models  
Фотограф Александр Кацеб  
Город Адриана Слабова  
Сессия Gamers' Workshop





# Лабиринти и Чудовища

Dungeons & Dragons – историята, зад легендата

**Автор:** Duffer

**H**е можа да намеря правилните думи... Азкик ръжко ми се случа нещо подобно – Всеки, който ме познава, ще ти каже, че по принцип сум приказлив копек (казвам go – ber. Snake). В случая обаче захубих дар слово. Препросто ми събраха 8 б скромни страници над 30-годишнината история на един феномен. Явление в съвременната поп-култура с милиони почитатели по цял свят, по-влияло творчеството на абитори като Робърт Е. Хауърд, Едгар Райс Бъроус, Х. П. Лъвъррафт, Джак Ванс, Фрол Лейбър, Л. Спрайг де Камп, Майкъл Мурок, Пол Андерсън, Андре Рортън и Р. А. Сабаторе; инспирирало поканата на стотици компютърни игри от легендарния *Pool of Radiance* (1988) наSSI/ go *Baldur's Gate* и *Neverwinter Nights*;

Трудно е да се опише с думи всичко това, но аз се опитах. Бъди синхронитетен – все пак загадката, с която с настърбам тук, би могла да отнеме цял един човешки живот...

Една магия ги владее,  
една ти Всич ще ги сбере...  
Какво обединява звезди като Вин Диъзъм, Майк Майлърс, Джули Денч и Дейвид Коен? На бас, че никога няма да се сетим! Обединява ги фактът, че всички те са истински D&D бър-зийкове.

Освен, че е ярко доказателство за огромната популярност, на която се разва днес „драконовата“ ролева система, този пармел на навъкда на никои разсуждения и побига куп интересни въпроси. Всеки непререден познавач на RPG жанра ще ти каже, че *Dungeons & Dragons* не е никои единственят, нито тъкъв е най-добрият набор от ролеви правила в света. Понастоящем съществуват добърно много такива системи от *GURPS* и *FUDGE* до *Hero*, *Interlock*, *SAGA* и *S.P.E.C.I.A.L.* Въпреки това вече цели три десетилетия D&D си остава нареднина – както по отношение обема на фенската си маса, така и цо се отнася до базираните на нея игри, филми, книги и дори комикси.

Каква е причината за този невероятен успех? Къде е изборът на уникалното D&D магия? Казано е: за да разбереш едно явление, за да спистеш до коренището му, трябва да проследиш недоволата история. В нашия случай – да се върнем назад във времето, когато Бозе Gary Гудъх и *Chinmail* бе у него, а *Grayhawk* беше смъртото...

## Средновековна скука

Всичко започва в далечните 70 години на XX в., с историята на група съмишленци, обединени около идейта за т.н. „wargaming“ (букално – „игреане на Военни игри“). Въпросните възникват никъде в средата на 19 век като помощно тактическо средство, разработено от пруски офицери и използвано за планиране на Военни операции. С помощта на някако мини-фигури (да се чете „мюни Войничета“) и карта на бойните действия се „разиграват“ различни варианти на реални исторически сражения. С времето въпросните

„военни игри“ постепенно се преброяват от тактическо помагало 8 хоби и забавление за малки групи единудици – любители на Военна история.

Една такава група е и Интернационалната *Federatio на Уоргеймърите* (*International Federation of Wargamers*), член на която е човек на име Gary Гудъх. В началото на 70-те години на минувания век IFW има приблизително 600-700 членове, в това число и неамериканските играчи. Яркото на групата е същеродично в Американския среден запад, и по-точно в района на езерото Джинибъя, Уисконсин. Като всичка друга „wargamer“ общност и IFW се дели на по-малки под-комюнити – съобразно интересите им като едни или друг исторически период, респективно – към най-емблематичните битки, разиграни се през юзнатичната епоха. Случва се така, че хората около *Gudah* са почитатели на ранното Средновековие, Ератата на Кръстоносните походи, рицарските турнири и замъците.

# FEATURE



С времето обаче групата на Gary се изправя пред доста неприятен проблем – непрестанното повтаряне и разизгардане на едни и същи сражения (които все пак са определен брой в рамките на фиксираната епоха) започва все по-вече да им омързва. Въпреки че изходит от битките се решава на случаен принцип (с хъръмие на зарове), wargaming-тъ все пак се подчинява на определен набор от търгъри правила и след известни време неизменно се стига до определена повторяемост, която започва опасно да доскучава на членовете на групата. Разочарования, все по-вече играчи се оттеглят и „Средновековната“ дружинка започва се сопони.

В опит да разлучи поне малко монотонността на битките, Gygax прави лека промяна в установените правила. За кратко групата разширява „скръмши“ сражения тип „един на един“ по подобие на рицарските турнири. Макар да внася разнообразие и е забавно за известното време, скоро и този вариант на класическите военни игри успява да отвлича групата.

Gary Gygax отчаяно се нуждае от решение, което да задържи нейната „загрузка“ заедно. Лутайки се в търсение на начин да осъвремени „wargaming“ концепцията, му хрумва шура идя: „Помисли си – а защо да не въвараме някакъв фентъзи елемент в играта?“ – спомня си по-късно той. – „Задо вместо изтъркане и скучен катапулт, ютите обстрелят бръжеската крепост с огнени снаряди, да не присъства много маговици, които да прави същото? В края на краишата, ако математическите правила и ограничения, на които се подчиняват и катапултът, и маговиците са едни същи, това няма да нахрери на системата и да я дебалансира!“

Речено – сторено! След няколко месеца усилен труп, заедно със своя приятел и съмишленник Jeff Perren, Gygax създава реболюционен, нов тип средновековна „военна“ игра. Правилата, на които тя се подчинява, са публикувани за пръв път през 1970г. под името „Chainmail: Rules for Medieval Miniatures“.

Чудиш се дали тази система по-тъгва някакъв успех? Въщността е че превръща в блокбастър от такава величина, че само година по-късно Perren и Gygax успяват да изградят около нея една малка компания.

## Пътешествието започва

Geneva Convention (или за по-кратко *Gencop*) започва съществуването си под формата на чисто приятелска среща на „wargaming“ фенове. Когато се реализира за пръв път през 1968г., в нея вземат участие едва около 100 души от различни краища на САЩ (за сравнение – на *Gencop*-а през 2004г. присъстват над 26 000 души от шест страни).

Именно тук се срещат за пръв път Gary Gygax и Dave Arneson – двамата башни на *Dungeons & Dragons*.

През годината, когато излиза „Chainmail“, Arneson разработва доста оригинална „стелъ“ мисия, следвайки комплекта „1-on-1“ правила на оригиналните военни игри. Сценарият се върти около група средновековни „командоси“, които трябва да се промъкнат във францески замък и да го превземат отвътре (да си чуши посоки човек откъде ли му е хрумнал на Стийън Ериксън идята за „Bridge Burners“ („Мостобързите“), в превода на Руинон, сон за ти го набие в лабиринта, дано – бел. Очарователните читатели).

Тази вариация има неизвестен успех. На всички wargame-ми много им допада усещанието за съпричастност с управляваните от тях герои. При все че този елемент по един или друг начин винаги е бил част от „военни игри“ още от момента на създаването им, възможността „да бъдеш“ истински, средновековен воин, която предлага сценариите на Аренсон, е нещо наистина ново и унисъло.

Между Gygax и Arenson се завързва близък приятелство. Двамата побори си на драгомански взаимно и скоро започват да разработват съвместно нови мисии, следвайки правилата на новопоявилата се „Chainmail“, които след един определен момент прерастват във вълнуващи, мачещи, живи и динамични фентъзи събития. Arenson нарича своя *Blackmoore*, а този на Gygax става известен като *Grayhawk*.

През следващите две години, заедно и поотделно, те непрекъснато разработват и обогатяват концепцията на това, която наричат „Фентъзи цар“. След един определен момент и на двамата става ясно, че гори сериозна модификация на

Chainmail правилата няма да е достатъчна за обхване всички нови, фантastични идии, които им хрумват по темата.

Пръв Arenson въвежда в *Blackmoore* концепции като „hit points“ (показател, оп-

ределящ степента на поражение, която понася героя) и „levelling“ (увеличаване на нива, инцириращо нарастването на мощта и силата на персонажа в процеса на напръзване на опит). Пак той „премества“ фокуса на действието в играите от скучните обсади на замъци към тайнствени, лабиринтобразни подземия, населени с чудовища и пълни със скръбища.

Gygax търси човекът, който да взема всички тези инновации, полира го блясък, организира ги и ги обединява в строен набор от правила. Той добавя и някои свои идеи като съмбърното от *Arenson*, като например оригинална магическа система (наричана понякога „изречи и забрави“), в която маговиците трябва да зачуват отново заклинанията си всеки път след като ги използват.

Невероятно, но факт – единственият айт, който не е създал почти никакво влияние върху формирането на *Dungeons & Dragons* е.... прословутият Джей Ар Ар Толкин!

„Нигора не съм бил особен почитател на творчеството му“ споделя година по-късно Gygax, слагайки край на въпросите по темата.

## Успех!

И Arenson и Gygax са търсърго убедени, че създадената от тях „фентъзи игра“ (която вече официално наричат помежду си *Dungeons & Dragons* – име, предложеното от съпругата на Gygax) е нещо много специално. За съжаление двамата срещат сериозни трудности в убеждаването на останалите част от света в неизвестността на този факт. Опитват га пропагадат идеята си на компанията *Avalon Hill*, но без особен успех. В края сметка към средата на 1973г. Arenson и Gygax окончателно се убеждават, че единственият начин царята им да достигне до пазара е да ги публикуват сами. Заедно с още един тихен приятел – Don Kayne, основават собствена компания – *Tactical Studies Rules (TSR)*. В резултат на огромно кичество работи и много безсърни ниши през януари 1974г. търбото издание на *Dungeons & Dragons* най-после е факт.

Системата постига грандиозен за времето си успех. TSR продават над 1 000 копия само за пръвте 10 месеца от съществуването си, а през ноември 74 получават голяма поръчка за цели 2 000 броя. В края на април '75 те вече са прорадени. Следващата поръчка е за цели 3 000 копия. До юли и те са разгребани като топъл хляб.

Това е безпрецедентно. Едната не е просто белец успех – за сърдично кратко Време тя се превръща в небороятън бестселър, въвление, чието мащаб дава надеждите за тези на wargaming комюникути.

TSR пускат гъв „допълнителни кампани“ – Blackmoore и Grayhawk, базирани съответно на световете, разработени от Areson и Gyax.

При все че успехът на новата D&D система буквално изстреля малката компания в „wargaming“ космоса, проблемите не закъсняват. След внезапната смърт на единия от сътрудниците (Kaye), през януари 1975г., се налага спешно компаниата да се реструктурира. Стига се дотам, че Gyax е принужден да продаде над 70% от компаниата на рулети Melvin и Kevin Blume. Това слага началото на един от най-мрачните епизоди в историята на „Подземията и Драконите“

#### Профал!

Всичко започва със самоубийството на младеж на име James Dallas Egbert III. Когато момчето слага край на живота си през април 1979г., един представител на т.н. „жълта преса“ и творец на ефтини скла, успява да изкопчи от родители му факта, че прижив James е бил запленен по начинател на Dungeons & Dragons. В това въпросния журналист – William Dear – вижда уникана възможност за бърза печалба. Използвайки порочната мощ на американските таблоиди и умопомрачното нещесъжество на широката публика по отношение на D&D и wargaming-a в частност, той за сърдично кратко Време успява да организира истински кръстосен поход срещу новата изрвания (Магъм, явно Бъска гейм епоха си има по едни крибърабрази на Джак Томпсън – уби – бел. абр.)

Случаят с James Egbert бързо се раздъхва от медии и скоро придобива характер на масова история. Родителита са обхванати от истинска параноя – „специализирани“ Вестници, списания, TV-пребадания и проповедници приписват на нещастната D&D система куп безумни обвинения – говори се за окулитизъм, Връзки с ядовата, човешки жертвоприношения... И прочее, и прочее. За пореден път в изранията истори, човешката глупост демонстрира блечнатяща беззрничност.

За частите, ефектът, който постига защата тама „незадънна“ реклама, е точно обратен. Шумът около системата привлича още по-голям обществен инте-

рес към нея. Много хора са заинтригувани и Водени от мисълта „Абе я да видим за какъв е шамата тази гандария?“, бъдат увлечени от магията и бързо стават поклонници D&D фенове. В края сметка опитът за „демонизиране“ претърпява (съвсем нормално) ефранцион пробъл, и към средата на 80-те години отшумява напълно. Случаят Egbert е забравен. За съжаление точно в този момент на сцената излиза паузното гру Blume, с намерение то да се развиши сериозно.

#### Тежките Времена

Към 1982г. за TSR вече работят над 300 души, компанията издава доста успешно собствено списание, а „Лъблъшин“ поддържа и носи доста солиден поток от постоянно растящи приходи.

Gary Gyax се премества в Калифорния, за да ръководи новосъздаден клон на компаниата, наречен „Dungeons & Dragons Entertainment“. Новата задача е да създаде филм и серия от телевизионни шоути, базирани на матрици от системата. Gyax не приема доброволно тази задача, но по това време той притежава една 30% от компаниата, така че не е човекът, който може да взима решения, касащи нейното бъдеще.

А то далеч не изглежда розово, особено след като фамилията Blume изва „на борд“. Пол. „всъщото“ управлението на новите си собственици TSR не успява да допринесе много за развитие и обогатяването на базовия вариант на D&D. За сметка на това успява доприносът до обогатяването на семейство Blume. Към средата на 80-те, TSR притежава повече от 70 автомобила, тонозе ненужна, но скъпа официална техника (побеждан от компютрите гори не са разпечатани и стоят по кашоните), мебели и обзаведение. В един момент по неведоми причини се оказва, че компаниата е наела на работа и плаща членът заплати на над 90 нови служители – все приятели и членове на семейство Blume.

Gyax е в бесен. През 1984г. пише бълго писмо с препоръки към Борда на директорите на TSR. С него предлагат незабойно да се вземат мерки за ограничаване неконструктивното разхабване нарийте на компаниата и – коели е на бъдъщото според него – Kevin Blume, измънящата това Време длъжността CEO, да бъде уволнен моментално. За частите Борда взима под внимание острите забележки и през 1985г. започва финансово реструктуриране на TSR.

Естествено семейство Blume изобщо не са щастливи от действието на Gyax. При все че вече не са начело на компаниата, те все още държат мажоритарния дял от акциите ѝ. В отговор на предприятието от Борда на директорите мерки те ги проговарят на жена на име Lorraine Williams. Първоначално Gyax оспорва законността на тази промяна. Нещастната гори до свър, който обаче поставява, че правото е на страната на семейство Blume. Разочарован, през декември 1985г. Gyax се обръща към новата собственичка на компаниата с молба да изкупи мялото му и се оттегля от TSR. На 1 януари 1986г. започва нова ера за Dungeons & Dragons – Едната на Lorraine Williams.

#### Когато да спечелиш, значи Всъщност да загубиш

Mic Williams се горде с факта, че никога не е играла D&D през живота си – ето с какъв нов собственик се съобразява легендарната TSR. Въпреки това не може да се отрече, че за времето, пред което управлва компаниата, тя пуска на пазара група нови продукти, включително и прословутата Втора ревизия на Advanced Dungeons & Dragons. Въпросната епизод е в историята като най-достъпният (за времето си) вариант на системата. Правилата са максимално изчистени. Премахнати са достъп от неговици и непосредствени моменти, характерни за D&D от времето на Areson и Gyax. От една страна към него играч посрещнат радушно втората ревизия тъй като намира, че новият набор от правила е много по-лесен за възприемане. От друга обаче тя успява и да бълси много от феновете. Според тях промените определено не са толкова кардинални, че да изискват самостоително второ изложение, което да се започне отменено.

Компанията започва да разширява и „клоновата“ си мрежа от нови RPG светове. Успеха на самостоителни Верси, като Grayhawk и Oriental Adventures, отпълват пътя на цял кул нови D&D вселени, като легендарни Forgotten Realms (които все още се ражда на най-висока популярност), DragonLance (разказват за един полу-разрушен фентъзи свят, Владение на могъщи дракони); пост-апокалиптични Dark Sun, Birthright (с прикус на Висша политика); Ravenloft (понякъде с отговор на „Вампирската“ Всемена Vampire: The Masquerade, разработена от White Wolf Game Studio) и небороятно абакардия като замъкът, игря и декор Planescape – портален свят, кръстопът за всички D&D измерения.





Безконтролното разрастване и бълането на все нови и нови продукти изиграва лоша шега на компанията. В зората на раздълбчието си D&D възелена със сърдитите лиси прафил, познат продукт, който феновете купуват, знаещи добре какво ще им предложи той, кога ще ги отведе и какво могат да очакват от него. С невероятната фрагментация, която налага новият курс, предпринят от Lorraine Williams, монолитната някоя D&D система и събрзаната с нея играчна общност, започва да се разпада на множество самостоятелни под-къмюнитита. Постепенно Planescape играчите започват да се отвеждат от Forgotten Realms играчите, а те - от своя страна - от Ravenloft или DragonLance феновете. Подсистемите, касаещи всеки един от тези светове, започват пропресивно да се отщепяват една от друга. Към тях се добавят нови прафил и с времето стават несъвместими както със сродните им системи, така и със системата-майка D&D. Стига се до там, че вече почти никой от играчите не желае да купува D&D продукти, касаещи Възелена, различна от тази, с която е съвържана, защото това ще означава да започне да я разучава буквально от нулата.

#### Възходът на Крайбрежните магове

До момента, в който TSR са сами на този пазар, горната ситуация не представлява бол за какъв проблем. Невероятните успехи на D&D обаче приближат вниманието на редица нови пазарни играчи. Компания като West End Games и споменатите вече White Wolf Publishing започват агресивно да предлагат съвършено собствени алтернативни играчни системи.

Най-голямата заплаха за TSR-хегемонията извън от този пазар е компанията, наречена Wizards of the Coast, основана през 1990-а от Peter Adkison - бивш служител на корпорацията "Boeing". Повратната точка ѝ извън през 1993-а, когато Adkison се среща с Richard Garfield - гениален математик и западен играч.

Оказва се, че Garfield е изобретил интересна нова игра с карти, от която Adkison е доволкова запленен, че се наема да я публикува. Тя се нарича Magic: The Gathering и бързо се превръща в огромен лазерен хит, който започва сързано да измества D&D от сърцата и умовете на играчите.

Ясно остава да ѝ когато ще доведе всичко това, Lorraine Williams предприема поредица от контрамерки, коя от коя по-безумни и наудничави. Като тръби опит за противодействие компанията пуска на пазара две collectible игри - Spellfire и Dragon Dice, като конкурентна алтернатива на Magic: The Gathering. Те обаче не успяват да постигнат желания успех.

Логиката диктува да се продължи с опитите за подобряване качеството на D&D продуктите и да се търси победа над конкуренцията с чисто пазарни средства. Вместо това обаче собственичката на TSR пуска серия от игуменски събърни шийкове. Един от тях стига дори да потърпи, че никой друг освен TSR няма право да използва думата "Дракон" в продуктите си.

Компанията започва да се държи все по-неадекватно и бражебно, както с бизнес партньорите и конкуренцията, така и с огромната си фенска база.

Въпреки всичко D&D продуктите продължават да се прораждат същинско добре, като основна заслуга за това иматSSI, която след 1987 г. разработва и издава няколко фантастични компютърни ролеви игри, базирани на системата. „Златната“SSI серия започва с наистина брилянтния Pool of Radiance през 1988-а, минава през Curse of the Azure Bonds (1989-а), чак до Eye of the Beholder и Neverwinter Nights (1991-а).

#### Помътнелият блъсък

Всичко хубаво си има край – през 1995-а, лицензионното споразумение за използване на правата върху D&D, склучено между TSR иSSI изтича. По това време компанията на Lorraine Williams е твърде занята, чеSSI не вижда никакъв смисъл да го попроявява – според тях D&D е обречена.

Измърваните от текущи финанси изгуби, TSR нямат голям избор – започват да разработват лицензи за D&D световете си на всеки, който е готов да ги купи. Така Birthright отива при Sierra, Planescape и Forgotten Realms – при Interplay, a Ravenloft – при Acclaim.

Това не помага особено много на TSR, и то на RPG жанра ѝ въвърба. Закупените от тези компании D&D лицензи се „математизират“ в серии откровено слаби заглавия. Acclaim базират на него файтинг игра за PlayStation (Iron & Blood). Sierra публикуват крайно неуспешен стратегически/RPG клонът Gordon's Alliance, a Interplay не остават по-надал с ужасните Blood & Magic и Descent to Undermountain.

Нешата около TSR замират напълно към края на 1996-а, когато компанията практически спира да работи.

#### Гробище за мъртви светове

Спасенето за D&D извън под страната форма. Съвсем резонно Lorraine Williams не храни особено толици чувства към Peter Adkison и Wizards of the Coast. За щастие на TSR чуждствата не са взаимни. От чисто пазарна гледна точка световете компании са конкуренти, но извън промоката Adkison е фактичен почитател на D&D и от бокъл следи как неудачните мениджърски решения на Williams водят систематично към ненадременливата съмърт.

Решението за изход от тази ситуација едва ли е предразумява само себе си. След кратък консулт с членовете от Борда на директорите на Wizards of the Coast, през април 1997-а, Adkison представя официална оферта на Lorraine Williams за закупуване на въвеждано възможността TSR. Подробностите по дейсвимателното склонване на сделката не отнемат много време – към края на същата година, D&D, както и цялата останала интелектуална собственост на компанията стават собственост на „Магьосниците от Сиатъл“.

Новите собственици веднага се заинтересват да реорганизират бизнеса на TSR и да попълнят това, което е останало от него. Въпреки че спасенето на D&D е отложен на пълен края, те възстановят няколко немеки решения. Най-трудното от тях горе упътва за кратко време да им наблюде омразата на фантастичните фенове на системата.

На първо място WoC премахват напълно неадекватното "Advanced" от име на играта, на "Подземията и Драконите". То дават още от времето на Gaydax и Arrenson, когато творчески разногласия помежду им налагат пускането на гъбе разбивки на системата: една базова (Basic) и една пълна (Advanced). Първата не пропращащо съществува дълго и в крайна сметка това, която играчите познават до момента е именено Advanced варианта, която от години няма причина да се нарече така, тъй като алтернативата просто липсва.

Второто и далеч по-важно дейсвие, което WoC предприемат е "затварянето" на никоя от най- популярните домашни алтернативни D&D Възелена. После-дователно са "екзекутирани" Dark Sun, Ravenloft и Planescape. Официално поддържан осташа само и единствено Forgotten Realms, който по общо мнение е "кагулака" на D&D. Общността на играчите

приема тежко тази загуба. Много хора обвиняват *WoTC*, че предава феновете на системата. „Магъсъншите“ обаче са непреклонни. Те знайат, че за да има *D&D* бъдеще, това трябва да се направи.

#### D&D за всеки

След като петата от реворганизационния „покар“ се слага, наред „бъдителното поме“ остават две неща: d20 и *Open Gaming License*. Каквъ престолът ще има и каква е тяхната задача? На първо място „Отворената система за лицензиране“ позволява на всеки, който желае, да използва по някакъв начин специална версия на ядрото от *D&D* правила (наричано d20), да го прави свободно, без да заплаща лиценз. Крайната цел на това едръко решение е напълно да се защищат съществуващите различия и несъответствия между различните версии на системата така, че *D&D* отново да стане едно цяло, както то времето на *Arenson* и *Sugax*. Това ще позволи на играчите свободно да се прекърсяват от едни d20 продукти към друг, без да е нужно всеки път да зачават нов комплект правила. В един момент човек може да се посвети на някое фентъзи приключение, в следваща вече да играе *Star Wars* базирана игра – основата си, принципите ще бъдат същите.

#### Да възродиш мечтата

Днес за доста от по-младите играчи сигурно ще е трудно да побърват, че по времето, когато се развишат гореописаните събития и се решава съдбата на *D&D* ролевите компютърни игри, последните се считат от мнозина за практически мъртъв жанр – точно както днес се зборва за азбучните.

Към края на 90-те играчите студията просто се надпреварват, кое ще успее по-ефектно да погребе RPG-тата. Поредица от грандиозни пробы, започната с отчайващата *Ravenloft II* на SS (последната тиха игра, експлоатираща *D&D* лиценза, публикувана през 1995г.) успява почти напълно да изличи ролевите игри от лицето на гейминга. Застой бележат гори лъвешари поредици като *Ultima* и *Might and Magic*. Всеобщото мнение е, че компютърният RPG гейминг е изчерпал потенциала си и трябва да бъде заменен от нещо друго. Още повече пощуряват на супер-динамичния геймплей на *Command & Conquer: Red Alert* маса от играчи не пропада абсолютно никакъв интерес към традиционните походови *D&D* лицензи.

Купчината откровени глупости, на-творени от *TSR* също не допринасят с нищо за поборване окъжното положение на жанра. По всичко личи, че компютърният ролеви игри ще последват незавидната съдба на безнадеждно потвържданата *D&D* система.

Обратът идва с непретенциозния проект на малката канадска компания *BigWare*. На 24 декември 1998г., съвместно с *Wizards of the Coast*, тяпуска на пазара новото си заглавие. Неговото име е *Baldur's Gate*.

#### Чегата на Бейл

Реакцията на целокупната гейминг общественост може да се сравни само с експлозията на Тунгуска метеорит. Особен че преобръща надчу с главата всички представи за начина, по който изглежда, зучи и се играе една компютърна ролева игра, феноменалният успех на *Baldur's Gate* постига и още нещо – успява да сравнително кратки время да изхука праха от позабвяната *D&D* система и да я възроди за нова слава. Последвалият *RPG Ренесанс* успява да бърне стотици хиляди играчи обратно в лоното на „Подземията и Драконите“ и да им припомни, че старата броня и обективият меч, също като старата любов, не хвашат ръжда.

Процесът на „Голямото завъртане“, както с умиление го наричат хората в *WoTC*, е допълнително камализиран от появата на обновената трета ревизия *D&D*. Тя използва прекоявка на бора от класически правила, останали непроменени почти цели 10 години. Основната идея, около която се обединяват авторите на третата ревизия, е „Пътна свобода за играча“. *D&D 3.0* позволява много по-голяма гъвкавост при избора и развитието на персонажите, премахвайки голяма част от старите ограничения, касаещи бъзмокнищните комбинации „клас/раса“. Вкллючен е нов набор от умения (*Skills & Feats*), които предоставят още по-богати възможности за модифициране на героя в процеса на развитието му.

Променен е изцяло и визуалният облик на всички „интелектуални“ акции, събрани по някакъв начин със системата – от илюстрациите и оформлението на *Player's Handbook* и *Dungeone Masters Guide* помагалата, до арт-утвърка на игрите, използвани *D&D* лиценз.

#### Щастливият край

Смятам за излишно да ти задавам с патет риторичния въпрос: „Как мислиши, дали *WoTC* успяха в крайна сметка да възродят *D&D* като старата ѝ слава?“. Само фактът, че днес практически всяка втора RPG игра в лазари е базирана на тази система или на нейния d20 вариант, говори достатъчно в това отношение. През 2003г. *D&D* премина успешно поредното си „пре-релизиране“, като актуалната ѝ версия вече е 3.5, а през юни 2004г. *WoTC* пуснаха на пазара една великолепна нова *D&D* кампания, наречена *Eberron*. През 2005г. тя получи наследата на *Origins* за *Best Roleplaying Game Supplement of 2004* (*Най-добро RPG допълнение за 2004*).

Лошите новини поне за момента са събрани с един обезпокоителен тенденция. Явно напоследък *Atari* (съвръхщ в момента *D&D* лиценза за разработване на игри по темата), са се заеми да публицират „победи“ на *Sierra* и *Acclaim* на едноминутен фронт и определено правят всичко, което е по силите им, за да погребат системата под трупите на кул пошиг заради – кое от тое по-сладко.

За частие на tabletor фронта *D&D* все още се радва на прекрасно здраве и минимални фенове по цял свят. Очевидно *WoTC* плаща усилено лошите блечнатения от серията неудачни *Atari* рилизи да не влизат отрицателно върху добрия имидж на системата.

За частие в гейм-мейкинг бизнеса все още се наблюдават хора, за които *D&D* е побече религия, откакъто просто работи. Съвсем скоро ще видим (надяваме се) феноменалната *Neverwinter Nights 2* на *Obsidian Entertainment* (бивши *Black Isle* – едни от пионерите в компютърния ролев жанр).

Много надежди се възлагат и на *Dungeons & Dragons Online* – едно MMORPG с претенции.

През лятото на 2004г. *D&D* отбелязва присъствието си годишнина. Въпреки това, по всичко личи, че легендата е жив, намира се в отлично здраве, а бъдещето пред нея е светло. Аично ние в Уорксип се надяваме *D&D* още щъпка да ни разбие с присъствието си. За да може и следващото поколение играчи да усетят неповторимата тръпка, скрита в мези няколко въздушни убоди слова: „You are entering a darkened dungeon...“

**Забележка:** В статията са използвани материали от „Dungeons & Dragons – 30th Anniversary“ и Wikipedia.com





# БЛИЗЗАРД

**Reply:** Лев, чувстваме се излизани от горе до души със Сашо – като новородени темета от мафа си. Той е бил направо ни обуха, лич. Останаха обаче едно-две места, които пропуснал, ини поне така ни се струбя, щото изпитваме лека недоволеност. Но ние знаем, че от всяко друго свидър не става и може би очакваме търсите много, но все пак се надяваме, че със следващото писмо ще ни изляскат (чурките) до пълно щастие. Надяваме се и да имаш чувството за хумор. Еби юб и зграда, приятел, и не страдай прекалено от липсата на Верус в този брод – егът, ако се замислиш, е възможен – и здравословен – само ако по поддръжкаш незадобрен. Иначе си в чиста сбинница.

2. Абсолютно така ще направим!
3. Сертизно?
4. Тъй! Тъй си в сертизно обвънение. Blizzard станали Жертвта на комерса. Това ѝ юно значи, че досега не са били самотни ми ощущения. Излиза, че през цялото време сме забърквали читателите си търсреди, че Blizzard правят възможно най-кастествения комерс. Всъщност – генцианен комерс. Не, братко! Blizzard просто напоследък спряха да са генчани, но са си все така комерсиали.
5. Направо забрай!

Ати помни, че и на-яката патка лети само временно!

**From: georgi dimitrov**

**Subject: fan mail**

Здравейте! Отговаря се на писмо № 100 в спредъкъм моменти на прекордане. Но гори и паранджи е добре да знаеш, защото се научиме да се изправиме. Всъщност и бе по-добри да проговорим нападат, Тоба, че напоследък получаваме токийко много писма – гори и никой от тях да не си събесим приятни – ни разбира. Означава, че не сме безразлични към нас. Нищо по-добро не може да си покаже един изгладен! Особен побеже небрезгливи читатели и любене писма. Екипът сърдечно благодари на всички, отговарящи на времето си, да ги пише. Ако отворите оставати у никого различно блечането, съм сигурен да отбемека, че търбоко греши. Особен щичко, пръбва и да се забавляваме, но!

**From: Georgi Totev**

**Subject: fan mail**

Здраво в фен-мейл?

Зашто WorkShop, според мен, е закодирана философията на българският PC гейминг плюс екстри :). Ревюта, Превьюта, Фийъръ... Неблекчиматчът и използва лишене от естетически достойността, за приемам Вашето списание като СЛИСАНИЕ. Глайдните букви са единствено и само за наблюдане бързо съществуването на Работничинката. А га, отговорът от Въпроса, поставен в началото, фен, защото списанието ми харесва – гизан, стами (макар и относно ограничен брой заглавия), индублиращи стили на всеки един от айтпърите. А мебъл защото докато напиша електронна поща и кабелчето ми е изстъпило :(.

Зашо чета Workshop?

И глайдната причиня да ги пиша. Секундите чрез които уловявям жаждата си за думи. Секундите хърълящи и светлинни и мрак върху Въпроса разказватищо немакло хора в нещо общество. Същите също може да са ги назоват – Pegadown и VS (Versus, Противостоящия). Стапнати, поместени под тези обие характеристики, ми зашеметяват с искреността си и ме захвърлят в едни въхър от мисии, емоции и настроения, който изглежда все нови и нови реботи в Мантапитията ми. Трубоих наринал списание сътворища писания със същия потенциал като ъвъв Вашите гребе секции. Голям поклон пред Freeman и Snake за майсторското им боравене с сумите. Други като Вас имат! Честно! Моля пръвжавайте в същия дух! Във вече споменатите секции се крее духа, начинът и мисленето на списанието, криве се СЛИСАНИЕТО. Нека TO остане живът за могат хора като мен да рабят чуката мисъл и найните измервания.

Какво ще направя ако махнеше Веруса?

Ще си иззоря всички броеве на WorkShop и ще ѝ направя Въду магия с грави!!! Потърсено серзион! Моя нейбейт! Оставете на мен и подобрените мен начин да задоволят глаждут на шутите си за философия! Благодари.

Искренно Ваши,  
Авторът на писмото!

**From: fish\_wet**

**Subject:proto мнение :)**

Здравейте Workshop. Отговаря се бях наканда га ѝ драска на един мейл. И ето го и него. Като се замисля слъх да си купувам списанието преди около 4 или 5 месеца. Никакъс реших времето на стария Workshop отмина. Временето се променя, хората се променят. В крайна сметка нами що вечно освен гомияма отгоре, ма тъба е друътър.

Както и да е комерсиализираме се, не ме разбирайтете по-дрично в този начин лошо. Има много комерциалнища неща които си заслужават вниманието. Не казах как чесписанието на този етап е лошо и то добре не го чете така че ини и да са събр. Постои от последния брой коишто имам този на Heroes 4 на корицата някак си не усеща магията на Workshop от едно време. Виждам че списанието все повече се превръща в работа за Вас старите кучета като и да младите нюсполитици. За това малко били и изпитваме настала го отминалите времена. Още си сномням яни трепетен момент когато си зех първия брой на Workshop с Brodway. Ед бояс и ми се сага като отбора таеквондо трепети ме обиша... Постои чувството е супер, но явно ѝе се изморихме като в разбираемо. Липсва она интуицията нарица тръпка че ъвъчко е забавно хоби помежду другото. Обаче мад и за се изморих покрай Вас, жиботъ се ниже и докато се обирнещ вече ъвъчко е преминало като ураган за секунда :).

Мисълта ми в случая е че съм Ваш фен и си оставям таеквондо. Постои вие бяхте а си оставяйте да добирате за мен в БГ. Продължавайте В духа коишто сте избрали и гейте Вашата изразителност на новото гейм поколение, дайт им нещо по интелигентно от голямата пляя на пазара.

**Reply: Здравсти. Споко бе, къде си разбързал, можеше да почакаш още. Не му е било дошло времето като егъет.**

**Отговорите:**

1. Естествено, че е измама. Нали не допускат, че свързват се хомосексуализъра?

Не си толкова наивен, да го побързаш, че гейбът са

окурили шоу бизнеса и цели отрасли, че се ширят ком-

форто в почитничкия етап, че както е трендали да му

минава модата на брака сред хетеросексуалите, като

нищо ще води към гейтът, като единствените свидети ще

са ернотомите, нали? Или че обратни гравюризмите

награди Златен Гобус и номинираните за Оскар "Плани-

ната Броукбък" ще същност в безкрайни сценарии булячак

за бъдещи млади латентни легди, заснет на фон на

красиви пейзажи, лазерен огън и стага обие, оказали се

търсите произвани за високите духови и не само щения

на пълните каубоите, нали? Или че геодеск организација съди

преди години сериала Стар Трек за скриптираната, зашто

в него нямали ни един гей. Имао негри, азиати, не

знач още какви, пък нямало гейови. Хубав работа! Такова

пренебрежение към съществата еволюционна стъпка, в

които сапенса ще изчезне и ще остане само комото!

Не си и помислиш друго – то живееш в едни добре уреден

хетеросексуален свят, като майката приходи в отре-

гила да бъде, ясно!

**Reply: Най-вероятно преди много, много години, в незапомнено време дремещи, евна сутрин никъвът тип с ниско чело и добри надочини фъги се събуди внезапно, съснен от прозрение. И тий като романтиката на нощта**

взема върх над мислите ми, с умиление си представям

кои ще проснеш оттесните от себе съсътъни косъмти бутове на музикалното създаване, с което дели

пещерата. Изправи се. После се завлеча за ми в хърка-

що чудовищо. Загържа се с онда неосъзнато все още

чувство, което бешите поклонен в посрещните ѝ

нарекат любов. Вързянето се на пода кучина спъст-

то кече, потъмнило от попта на съдъбни междуди-

лостности покъсана и занята са сред туфите

косъмти бутове на музикалното създаване, с което дели

пещерата. Изправи се. После се завлеча за ми в хърка-

що чудовищо. Загържа се с онда неосъзнато все още

чувство, което бешите поклонен в посрещните ѝ

нарекат любов. Вързянето се на пода кучина спъст-

то кече, потъмнило от попта на съдъбни междуди-

лостности покъсана и занята са сред туфите

косъмти бутове на музикалното създаване, с което дели

пещерата. Изправи се. После се завлеча за ми в хърка-

що чудовищо. Загържа се с онда неосъзнато все още

чувство, което бешите поклонен в посрещните ѝ

нарекат любов. Вързянето се на пода кучина спъст-

то кече, потъмнило от попта на съдъбни междуди-

лостности покъсана и занята са сред туфите

косъмти бутове на музикалното създаване, с което дели

пещерата. Изправи се. После се завлеча за ми в хърка-

що чудовищо. Загържа се с онда неосъзнато все още

чувство, което бешите поклонен в посрещните ѝ

нарекат любов. Вързянето се на пода кучина спъст-

то кече, потъмнило от попта на съдъбни междуди-

лостности покъсана и занята са сред туфите

косъмти бутове на музикалното създаване, с което дели

пещерата. Изправи се. После се завлеча за ми в хърка-

що чудовищо. Загържа се с онда неосъзнато все още

чувство, което бешите поклонен в посрещните ѝ

нарекат любов. Вързянето се на пода кучина спъст-

то кече, потъмнило от попта на съдъбни междуди-

лостности покъсана и занята са сред туфите

косъмти бутове на музикалното създаване, с което дели

пещерата. Изправи се. После се завлеча за ми в хърка-

що чудовищо. Загържа се с онда неосъзнато все още

чувство, което бешите поклонен в посрещните ѝ

нарекат любов. Вързянето се на пода кучина спъст-

то кече, потъмнило от попта на съдъбни междуди-

лостности покъсана и занята са сред туфите

косъмти бутове на музикалното създаване, с което дели

пещерата. Изправи се. После се завлеча за ми в хърка-

що чудовищо. Загържа се с онда неосъзнато все още

чувство, което бешите поклонен в посрещните ѝ

нарекат любов. Вързянето се на пода кучина спъст-

то кече, потъмнило от попта на съдъбни междуди-

лостности покъсана и занята са сред туфите

косъмти бутове на музикалното създаване, с което дели

пещерата. Изправи се. После се завлеча за ми в хърка-

що чудовищо. Загържа се с онда неосъзнато все още

чувство, което бешите поклонен в посрещните ѝ

нарекат любов. Вързянето се на пода кучина спъст-

то кече, потъмнило от попта на съдъбни междуди-

лостности покъсана и занята са сред туфите

косъмти бутове на музикалното създаване, с което дели

пещерата. Изправи се. После се завлеча за ми в хърка-

що чудовищо. Загържа се с онда неосъзнато все още

чувство, което бешите поклонен в посрещните ѝ

нарекат любов. Вързянето се на пода кучина спъст-

то кече, потъмнило от попта на съдъбни междуди-

лостности покъсана и занята са сред туфите

косъмти бутове на музикалното създаване, с което дели

пещерата. Изправи се. После се завлеча за ми в хърка-

що чудовищо. Загържа се с онда неосъзнато все още

чувство, което бешите поклонен в посрещните ѝ

нарекат любов. Вързянето се на пода кучина спъст-

то кече, потъмнило от попта на съдъбни междуди-

лостности покъсана и занята са сред туфите

косъмти бутове на музикалното създаване, с което дели

пещерата. Изправи се. После се завлеча за ми в хърка-

що чудовищо. Загържа се с онда неосъзнато все още

чувство, което бешите поклонен в посрещните ѝ

нарекат любов. Вързянето се на пода кучина спъст-

то кече, потъмнило от попта на съдъбни междуди-

лостности покъсана и занята са сред туфите

косъмти бутове на музикалното създаване, с което дели

пещерата. Изправи се. После се завлеча за ми в хърка-

що чудовищо. Загържа се с онда неосъзнато все още

чувство, което бешите поклонен в посрещните ѝ

нарекат любов. Вързянето се на пода кучина спъст-

то кече, потъмнило от попта на съдъбни междуди-

лостности покъсана и занята са сред туфите

косъмти бутове на музикалното създаване, с което дели

пещерата. Изправи се. После се завлеча за ми в хърка-

що чудовищо. Загържа се с онда неосъзнато все още

чувство, което бешите поклонен в посрещните ѝ

нарекат любов. Вързянето се на пода кучина спъст-

то кече, потъмнило от попта на съдъбни междуди-

лостности покъсана и занята са сред туфите

косъмти бутове на музикалното създаване, с което дели

пещерата. Изправи се. После се завлеча за ми в хърка-

що чудовищо. Загържа се с онда неосъзнато все още

чувство, което бешите поклонен в посрещните ѝ

нарекат любов. Вързянето се на пода кучина спъст-

то кече, потъмнило от попта на съдъбни междуди-

лостности покъсана и занята са сред туфите

косъмти бутове на музикалното създаване, с което дели

пещерата. Изправи се. После се завлеча за ми в хърка-

що чудовищо. Загържа се с онда неосъзнато все още

чувство, което бешите поклонен в посрещните ѝ

нарекат любов. Вързянето се на пода кучина спъст-

то кече, потъмнило от попта на съдъбни междуди-

лостности покъсана и занята са сред туфите

косъмти бутове на музикалното създаване, с което дели

пещерата. Изправи се. После се завлеча за ми в хърка-

що чудовищо. Загържа се с онда неосъзнато все още

чувство, което бешите поклонен в посрещните ѝ

нарекат любов. Вързянето се на пода кучина спъст-

то кече, потъмнило от попта на съдъбни междуди-

лостности покъсана и занята са сред туфите

косъмти бутове на музикалното създаване, с което дели

пещерата. Изправи се. После се завлеча за ми в хърка-

що чудовищо. Загържа се с онда неосъзнато все още

чувство, което бешите поклонен в посрещните ѝ

нарекат любов. Вързянето се на пода кучина спъст-

то кече, потъмнило от попта на съдъбни междуди-

лостности покъсана и занята са сред туфите

косъмти бутове на музикалното създаване, с което дели

пещерата. Изправи се. После се завлеча за ми в хърка-

що чудовищо. Загържа се с онда неосъзнато все още

чувство, което бешите поклонен в посрещните ѝ

нарекат любов. Вързянето се на пода кучина спъст-

то кече, потъмнило от попта на съдъбни междуди-

лостности покъсана и занята са сред туфите

косъмти бутове на музикалното създаване, с което дели

пещерата. Изправи се. После се завлеча за ми в хърка-

що чудовищо. Загържа се с онда неосъзнато все още

чувство, което бешите поклонен в посрещните ѝ

нарекат любов. Вързянето се на пода кучина спъст-

пещерата. Наш поминък – той се събуди с Прозрение. В следващите няколко часа изброявала лък. И сам можеш да предположиш какъв неописуема емоция завладява и изобретателя и останалите пещерници при вид на Първия лък. За тогава в ясно, но гори и днес трудно ще намерят походящи да я опишат думи.

Разбира се, в последствие нашите прајди стопици љубо-  
ве. Усврдештваниум умножи си и всеки следбата в бое  
по-добро. Много го побарал! Желавши не листап и прабе-  
нето на љубове се пребрза в занет. И ето че след гла-  
зи години љубоместване, претпостави от онзи паметник  
ми, когато речете за прబ път съединяват петицата  
с глава застроени края на ѕъбъката пронка, постепен-  
но утихъ - прислан от монотонността на вечно поб-  
тарящите се душевни. Творческият дух отстъпва пред  
занетничката наист.

*Какво, изненадан ли се чувстваш?*

**Дали има някаква поука?** Само ако виждаш поука във факта, че когато искаш да си приложиш порива на бракониерите, нигосашата неуположи евфория на откривателството; нашите „човек“ изважда. Първи лък и с благодовешение го разглежда, но шок препорукиватама му полобинка рефлена на едното и трибадо да отиде на лък, тощ захаровки неподражани Гърди и вместо него беззъбни — неброяни от посещения. Защото такъв е животът, чич. И законити на ебомощата. И защото търбва да си види

From: Nikolai Soluchkov

**From:** NM

Да си єгомар 8 гневно време в 8 тази страна бих казал че е труда. Над-Бече от финансова страна. Коли нормален уважаваш се беи български єгомар си позовлява да гава поне по 100 лв. на месец за иери или да си упреди га компютъра? Но какво означава да си єгомар? А за єзими ли сам? Така же и Half-Life не играл. Єгомар ли сам щом сам го притежавам на "някаква си глупава конзола" и си єуба времето като иеру "някакви си думчици иури". Єгомар ли сам щом се маща и показвам някакви прикази на логически мисленя а не "като първата пич" да видиш в никоу Walltrough че за боса на второ ниво в землия коридор трябва да го убийеш с помпата и с max health? Геймър ли сам бтот iqraq детски игри като God of War, GT, Devil May Cry, ICO, Resident Evil, коги I at Ratchet & clank, а не iqraq hitovi заглавия с перфектен гимпели като F1FE, Need for Speed, Doom, Half-Life 1 Age of Empires, кою го бди доиде i moq red i за да вкуса от този блаженство?

Опасна бозе!

Аз "нормален" ли сам щом не харесвам Дoom и Half-Life? А ѿмър на сам тозибай? Не съм погат и такъв сънят съм я състана. Аз не съм ѿмър и не искаам да бъга, искаам само ѿмърко да си е тока, както си е бил до сега, защото както сам се надигах и сам очакваам, така че проръжка да се надигне, да очаквам и да ѿрваш замън чрез че те (Генки, Суи Калибр 3, Шард от The Colossus, Рю Ебон, Soccer и гр.) няма да ме разочароваш. Поне има какъто да очаквам. А за Вас-незнатън? Поредното обещане за ПЛС с неубийвка со све интеграторски гамити, нодове/бензинови и арафуди? Е това ли в бъщето на РС ѿмърна? Но колкото по-брзо дойде края томъжъба до добре защото точно тозибай ще започне новото начало. Тозибай може да разпорадищите ще се ѿрват като "клисицизъм" или може да ще настъпят "ренесанс"? Кои знае? Но ѕско ще зал за оползъс си казани епни хълпи хори.

Да си геймар в дневно време в тази страна бих казал че е трудно. По-лесно е да си геймар но без "мар". Както казах вече: "Аз не съм геймар и не цккам и да бъда". А Вие?

**Reply:** Както си я подкарал с риторичната патетика, що не се запиташ: „Да бъда или не?” и да вземеш да си отговориш отрицателно? Сещаш се, че после те чакаш едно ново начало, на едно ново място, нали?

Ешто пошло начело, на едно пошло начело, начо.  
Серозино, не го докбараши на иронии. Не и на нүкноти  
ниво ще вски си случај. Хъръясът усилия в нещо, която  
засега не ти се отпада. И макар, че самият аят е пох  
лан и заслужава поощрение, се налага да ти кажем  
Много мислиши, брато! А ние ли? Нищ не мислим  
Щото, ако мислем, имаше да позъваме ракетата  
от отвъдната година на читателя. Ама тук сме чисти до  
съмненията на тоба. Туплади гемек. Което означава, че нима  
смисъл да мислим прекалено. Абс ей такива му ти едни

работи...  
И понеже все пак сме открадвани – отбранителен недостатък в това, честно – признавам, че наред с грандиозните глупости, една от над-французските страни има и търпливостта, че в много трудно да си гейтят. В страната на безконтролната пирантерия – има известна логика в някои от нещата, които си казах там за денеска и с това. Това поема в обясняващо.

From: Petar Petrov

Subject: kazano 4estno vsi4

Пръднаш... и пак. Хммм, сигурно е от храната, а може и не е. Басу! Апчуга, знаете ли още помни преди почтогина и поубийца, че как прибрах се в квартирата след тежкъ работен ден (цил ден браузих из нета и накрая цокахме стартърки или май куеък три) и докато се изхузвам букана братче, ме атакува мощна Вони на... акано. Всяд бедната ароматизирана носни кърчики ги запуша (съното същомъстът и почвам да се озлеждава от къде съде това). Естествено от(е)брът не залясква. Но. Мощният юн каканцо в кенеф сълзи въздушни и покълътвания брошка на тен кенеф дойде на скланяния по розитивно. От вратата се подава съктърбърцанта... чистак новбя ми (моя братче) radio-headset на глабашка... и последния МИ брои на HW 8 ръбъс. Усмихва се мазните чобека и ми вика – „Оооо, пепу!“. Гледам по тоя лещен аз, с едната ръка юрба носна кърпа облепила носа ми и с другата си спистакъм... букана. Тя гледам по тоя единственото, което можах да има бака беше – Братчака. Съм ли аз си рече? „Та, за какво ѝ об разказам тоба, бъш, Гече ако чеепши тоба да ми бърнеши брея чобеко... чобекън лешпер!“ Та! Кацащ – да... още от пръвия брои ме кефите. Камо ѝ бърхък после и направи се блъбърък ъвъв вас... ъвъ м.е. ъвъ Вашата работба... хммм бахтишък. Бе ще се опрайшим... аааааааа! Не, не съм гей... тък и гей... към от това а? А, питам? Не, иновинен в романс... Ама в тия ступ, целият го изпих мамка муг... и женски мусици.

Искам да поздравя MrAK и Snake, много ме кефят къде са ми линии шишите път и супер здрави статии пишам... хаха, базаким се Ѹе хора, хич Ѹи нямам, но пък съм почовеца. Магааан... юмра + грозе. Моментът да сменя лъжицата. Да, сега е по-добре.

появярвам, че правих сраѓненија с каймак... бањти. Ох... пак бај аз, сору. Сканали кумайци, Вземете си ориза... и клечкиите. Та најдам се, че геј-г(е)войни няма да ми пишат... или пък... what the hell ... га ми пишат, имам

Много спасирам коремът.:-)  
Ок, явно писмото ще е доста самоиронично, какъвто е  
и шаблонът ми животън в бз.  
Хубавото обаче е, че... съврши (писмото). Изчерпал се.  
Това е от мен. Продължавайте да правите GW приятелски, ако можете...

**Reply:** Бро, аре моля те се върни в китайския и виж къде са ти сипали в ориза. И ако може прати малко от същото настъм.

**From : black magic**

Subject: месеците ноѓа 2006-ма

Здравейте МИАЛ Аоркофи и Аоркофи

Си ща какъто имах на ум, само да замърси списанието, че от страница 16 на листа старинно оно преряза от радиация поизглед и ме съркя. Понеже искам да го съвъзползвам от Вашето пожелание да получа отговори за очакваното място та във въпросът. 1-ият ми въпрос е защо Микрофот с изписанио 360 след новата им конзола? Какъв ѝ рече това 360? Нито на английски ми звучи като някаква смисловнаума, нито това ще са 360 градуса (не алкохолни), защото след добре забъртане на ръка на същото място от където си трънзан. А тук Вторият ми въпрос е кога ще ме снимат за списанието, много ще се радвам. Естественно, че щъм изключително фотогеничен, най-много да приличам на олиофонен аист на кою му пукам до мене ще е найкод модел. Снимката може да еласи в Изирите всичко възможно...). Искам също да изпълня заръката на Ген Маченч. ХОРА БЛАГОДАРЯ ЧЕ ВИ ИМА ВСЕКИ МЕСЕЦ. БЛАГОДАРЯ ЧЕ ДАВАТЕ ВСИЧКО ОТ СЕБЕ СИ САМО ЗА ДА ВЛИДНЕТЕ АЛЕТАТА на най-високото възможно положение. ТОЛКОВА НАГОРЕ, ЧЕ

САМО ВИЛЕ МОЖЕТЕ ДА ЈА ПРЕКОШИТЕ. В јВ Вашите стапици џарите врхућећене, смелост и искреношти пратио премесини с разсыједења и џевели шегачки. Само нешто лиспаст закачивите текчесту под скриништотете ама ше го презијаве :).

Имах намерение да пребрека, че Кайлбина је спечели ама гомврзя, а сега кадо е на финала доспа ме е я, но аз съм си виноћен. Дајам гласа су за нея :). Ми това ми беше на срцето хайде до следбивања пот кога се најтакнья прстот и намери врхућење до ћу лиша :).

С нај-искрените прокламации: deader of death

**Reply:** Ръпваш ти въпрос в смислен и интересен след  
груженка беседа с колегите, с уважение от общината.  
Името на новия бокс символизира не бранше в изход-  
на позиция, а откръжност. Откръжността се счита за  
най-съвършенната фигура (очертана от непрекъсната  
линия). С това 360 Microsoft се опитам да кажат: С  
тази конзола ще беше в самия център на възимане.  
Другият скрит смысл е: откръжността те обградя на-  
пълно, от всички страни! Демек – ще беше напълно заблудян и  
погънат от 360. И остан той – тя засовава босчи  
твоя нужда! Бе мани, страшна символика! Само дето  
откръжността е доста близко до нутата, ама яйно никой  
не е мислил за това.

*Вторият ти въпрос и останалите четки остават без коментар. Кайлийна спечели, позналите са много малко. Зелен ли си?*

**Metal Gear Solid, български  
гейм-саит, самоубийството  
на американец, CNN...  
Каква е истината?**

Интервью с Павел Симеонов  
[www.metalgearsolid.org](http://www.metalgearsolid.org)

на земята. Вероятност от момента да не спре  
занадай кой е Тайлън Симонс. Наки съм спомня  
името му от съмнителни времена на Neogamer.  
Му в геймърски предизвикат, трепе създаден  
от нашия покерист на Konami - Metal Gear Solid... И ако  
не, на популаризацията им в началото опроверга -  
на популаризацията в Съветският мащаб феноват на  
Metal Gear Solid: The Unofficial Site, или за по-крако просто  
на блога, TUBUS не е просто феноват на никакъв  
игри, а е и автор на обзори и рецензии на всички  
игри, излязли от Kojima Productions, нито ексклузивни  
на някоя от компаниите, които са създали тези игри.  
И. Причината е една спроходка 12-букова думка  
изказана от един американски писател - авторът на  
от "попкулт" свидетелства в Англия, Games' Workshop  
според муниципалитета на мегаполиса конфликт  
и устрема за създаване са, директно от изцяло

## Какво Всъщност стана?

Дори настъпва да ме бутнате, моза да изрещатиш историите – трибаше да гаваме обяснения на токомо много хора...Ще започна отначало, најдрам се за посмешни път. Денят е втори януари, мистично – интернет форума на [www.metalagress.org](http://www.metalagress.org). Едно момче, която от ребордите посетиши там, с ник „Куя105“. Внушава в The Regulars Board (секция на форума, до която възможност имат – забележат! – всички реєстрирани, а сама най-ребордовите посетители) и постъва там със заглавие „Bye, we guys!“. В нея той описва какво е отпечатен на живота, от проблемите в училище и липсата на пари, семеенството си и т.н., след което момето потребишил на форума да не го обвиняват за решението му и това коечко смята да направи? След още няколко мнения там наемаќи за намеренощо си, а именно со смоки край на живота си. А станах свидетел на всичко тоа на друзите, имали предвид часобата на разлика със Шаптичко и тој извърши, които са били очаквани в този момент превороначално не бърбат на думите му (знаем какъв несериозен се възприемат такива човеки в интернет преди анонимността), но после – подчертавам – правдиво всичко възможно да го разубедят, въкличено и да отзоват на едно по желанията на Куя105 – да чуят някои мили думи за послено, които да го направят по-частими в този момент. Уби, думити не помогат, не помагат гори и снимката на създавател на MGS Худо Коржика коментар „Какъв ще си помисли той?“, както се разбриса от следващите постове, момчето се назваваше с начетен и пие нещо, което по-киско се установише, че е антипаз изчезва за няколко часа. След това се бръча, споменава, че е бил заспа, описва какво чубчеш и постъ посления в пост „I made madeth desession I'm sorry. I lied to you. Sorry had to do it, skip to 10. Manged to clean up sum puke, doggy snar. hwp is a knock, i dint wat it, lov uuall“, чието обяснение думи отново припознават съмнения срещу хората, очаквани в този момент – сценарий ли е това, или истини. След тези реборди, Куя105 не се показва с дни на любимите си.

си места (GameFAQs и TUS) и аз, както и останалиите познати от форума, започнахме да се притесняваме. За "location" в инфото му във форума, стои със сърдечка "Somewhere you aren't".

Когато на 14 януари се лознахъвъв форума, разбралътъжната новина – след като са проресирани по Ирдуете армийни стратегии на сайта, които живеят в Шамите – Ран и Рамеш, след редица аршини позъвнявания намират номера на Куја105 в темелефония указател на научаватъжната новина от башата на Мичел, както и истинското име на момчето, че той почива на четвърти януари в болница от текмо нападение.

Как се почувствахте всички редовни посетители на форума след тази новина?

Беше потресаващо. Тъжно. Неописуемо. В официална тема „*New Site*“ съвсем на форма, Съвсички, които познаваха прятък или косвено Мичел, изказаха съబознованието си, беше наистина трагично. Аз не можех да подвръзмам стоях и гледах монитора... Раян беше решил да напишат спасителни, когато га сложиха на пръва страница в памет на момчето, след като бяха влязли и част от мнението на пострадалия, онайд-познатите на Кий.

Ти на кого сподели първо?

Във Въпросната Вечер си спомням, че казах само на мой приятел от София по ICQ, който също беше гост на изненадан... мисля, че на никой друг.

Разпространи ли се тази новина бързо в интернет?

Ами Всъщност не, знае само посетителите на сайта, които въпросната седмица бяха не повече от 2200 различни човека на ден, бълци само ейджъри и MGS фенове. Ние така и не обявихме публично причината за съмрта на Мич, предиց скрбота на подготвите и познатите му факта, че става въпрос за самоубийство и не кое да е, а в стапата му, докато стоя пред компютъра и пише вън формула.

А как се стигна до шумотөвичата тогава?

След гъв дни сайтът беше съзован от американската хостинг компания Bluehost, на която се помещаваща сайта до момента, според мяк, по настоящия момент е вдръжана агенция, която разследва случая. Започнали да споделят за случилото се в разни пратки, сред които беше и една от авторите на Dnes.bg. Той отбеляза, че новината е интересна и поисква разрешението му да я публикува в сайта, на кое то съгласих, имайки предвид че бяха минали 3 дни от като научих за това и общо 15 от самобутствието. В момента аркти съжалвам за разрешението, което давах, но тозава съжалявам абсолютно никаква представа каква бура ще се разрази не само в Европа, но и в целия свет.

И буреносните облаци се появиха над главата ти?

И журналистът се поклони на писателя:

Ами в момента, в който нобината се публикува, аз бях скажа всеки ден линчен ген, на работа в офис на Варненската рекламна агенция, за която работи - Макс Ефект. Две минути по-късно, стационаренят телефон звънна, излезла журиалистка с намерили първо нещо, и журналистика от БНТС попута комеалта ми, Боян Георгиев, дали нобината от Dnes.bg е истина. Понеже бях запознат със случая, а така и иначе дизайна на сайта съм го правил заедно със фирмата, оставах да обясни подробно какъв е случаия. В същия момент мобилният телефон започна да звънне, и докато даваме обяснение на други журналисти, се оказа че имаме по 10-20 пропускани подадения само от непознати номера.

Measuring

Лошото е, че по телефона Всеки може да се представи за каквото си иска пред мен и момичето никоя не може да знаеши дали обаждането от Всички "Труд" е наистина от Всички "Труд". Така или иначе дадохме обяснения по телефона за скъпата на БГНЕС, Хоризонт, Труд, 24 часа и още няколко месеци, на които в момента не си спомням иметата. Но стана по-лошо – БТА публикува това на первого място в блогчата си, а от там обажданията се увличаха още повече. Започнах да габаме интернета на жибо в радио ефир, репортери на Нова ТВ и БНТ пристигаха с апаратура си в офиса. „А, ето що и колегите от националната пристигаха, хи-хи...“ – подвързахме ми, като работници в редицата агенции, които познаваха доста добре РР материала, с която стояхме и не можехме да побързаем на очите си и ушиите си – какво става, откъде този интерес от Всички коми из наши месеци КМ събътие, която егъба ли е по-значимо от политически проблеми на страната ни, от проблемите по пътищата, които Външната комитата, от пътища зан...

От птичия грипп?

Да, съмнено щи не, Но̀ва Телевизия излъчва новината си в центрирана си блок, преди мези да притичат гриз. Бяха направили доста интересни материали, как че някакви ръцы на стимул са излязли с хагата пред министър и клавишата, на която звучи TUSA, а също така и сайта на Макс Ефект... беше представено много драматично. Въпреки че си хули от мистъри в хагата си – „това не може да е истинска“, мозгава като чи и осъзнава какъв отишъв нещата, а именно – към отвратителния навик на българина да преувеличава и изкривява фактиите с цел да направи сензация. „Американец се самоуби публично в наш сайд!“ – това беше Всесъщото заглавие Всички български новинарски сайтове, отворен от мен вече [bgnes.com](http://bgnes.com), [bv.bg](http://bv.bg), [novinite.com](http://novinite.com), [бгвчн-мийбен.бг](http://бгвчн-мийбен.бг), всички имаха „сензацията“. Репортерите, които се обаждаха, настопвали да получат възглушо на самоубийството и се бъзмъздаваха, когато си отмъркехме, че такова е всъщността наяма. Един гори се възмущава: „емии щом няма виедо, няма да пускате новината, новината да е интересна...“ – Все едно някой от Мак Ефект е с карди насила. Държа за отблемка, нито един от журналистите не беше потърсил от нас – българи сами си извадиха, без покана. Не бихме имали и свидетели си да правим реклама за ябъла на вона така да тръгнем...

И после...

На следваща ден mi представяше да потврдям до Гърция и си спомням посменно ищтвие, която дадох по телефон, преди да се изкачя, на журналиста от радионачин Светлин. Тя ме пополи, че като в офис си имала само пишеща машина и не разбрала от интернет, но я обясни наистина и нашироко ажбека какъв е интернет форум и как може човек да се самоубие в него. Не питамай как е разбрала какво в PlayStation 2, Konami или Metal Gear Solid. Може би това е друга причина за изкривяването на информашата – липсата на лемнаториална култура в повечето на журналисти. В спешност се бъркаше домейни на сайтите, гори личните им имена... с циклата на "сензациите". Так във взадим, чуя се как като в спратана ни нами някаква сейм-култура, една такава нюанс може да превийка интерес, като изключим фактора "съмърт", които като и си вハイ-вейк за новинарите. Мамка. Всички ден заставят семейства по пътя заради шаблоните дулки по ушищите, а те не заниятват със съмъртта на една американка, която отвори на Босъкото се е самоубило. Да, в "наш сайт", но причините за самоубийството никога някаква въвънска състоятелност има, нито с улоди, които сме

го направили, кито с Макс Ефект, кито със същността на играата Metal Gear Solid – която бърка същества насилие, подтиква която точно обратното – да избягаш врага без да го убиеш, за разлика от десетки други видеоигри, пълни с червове, кръби, катастрофи, престрелки, оръжия и т.н. Опитваних се и да защитаваме тази меза пред журналистите, че самоубийството няма пряка връзка с видеоигрите, кито е целият публичност, но тези факти бяха "случайно" преизбрани. Дори участниците на Боян 8 ВБТ, беше прикумбено от тази идя, да се обявят негородузираме...

**И все пак Пабка, новината се пребърна 8 световен феномен, подвига се България, която сломена, за насилство в игри, за винаги на интернетът върху подгравящите... Какви ни как стапа това?**

На съртиума когато пътувах към Гърция, си бях взел Труп с тази същата новина и та забележахе, на първа страница, с прозъджене на Бързешите, пригрудило с чимника, звата от професия ми в Atol.bg и всички подробното, бих изленадан, но отново си мисах, че всичко е приключило с това и прафедиума ще отрушат. За съжаление, през тези 5 дни мое отъствие, в които никоя роуминг, телемобиз и гори връзка с интернет, колегите в Макс Ефект са били постъпени на телефонна. Светопътната бура започва с обаждане от Франс Прес до колегата Боян Георгиев, с питане, дали новината, пребърнена на анонимски в поинтите.com е истинска. Забележахе – сам запипаха за потърсване на всички съобщения, че къде е станало, добърстваймо и то лиши се с самомубий, ние как знаем и т.н. А пребора на анонимски в поинтите.com бе побече от неправлен – колегата Боян посочен гръзно като административар на сайта, потърсвания, че Мичел се е снимал пред уеб камера и е изъчвъл на живо дейстията си, и че потребителяте на форума възьносто са по-големи като самоубийството.

**Франс Прес? Нюзата определено са загръбели – това е сериозна агенция...**

Да, а нима БТА не е? Всеки журналист носи рабна отговорност пред читателите си, независимо каква аудитория има медията, в която работи. Франс Прес бяха публикували новината 1:1, а от там и CNN, и Yahoo, което си е напълно достъпстват всички интернет сайтове, която има нещо общо с иери, да отрази събитието. Всички гейм-медии в интернет, които за посещават и мишиони хора посещават, излязоха с новината. Сайтът ве в САЩ, Франция, Англия, Германия, Австрия, Русия, гори Македония и Румъния... Трънска чиракуши по форумите, коментари по статии, поиски...

#### Подписки?

Да, инициатива на останалите администратори от MGS: TUS преди използването на информация, която Франс Прес, а след нея и останалите световни медиа бешкожно публикуваха. Не за друго, а за защищат името на сайта и името на Мичел.

#### Но нали страницата не е функционирала?

Не, възьност преди и по време на уикенда той бе пускан и свалян на някои пъти, докато се стисне до Варнен и останат само скрийпс, без форум. Оправданото на хостинга компанятия този път беше, че сървърите им не могат да наследят на посещенията, които отбуква е предизвикан. Пък-късно броят сплитистиката и се извади, че на 21 януари, когато сайтът беше пуснат отново (ден и нещо след старта на шумомъбъдата), са отчетени 1 300 000 посещения, от 26 000 различни IP адреса.

Реакцията на феновете и подкрепата, която получихме, бе гигантска. Дори и в момента можеме да последиме никоу от новините на първата страница на [www.metalgearsolid.org](http://www.metalgearsolid.org), които имат от 400-500 коментара под тях – от различни хора, повечето посетими сайта за трети път, но всички със съబлизираннята си към семейството на Мичел, защото във второ името на TUS и второ, себе си като геймъри. Хората в другите страни имат култура, имат и гейм-клуби. Теймърът там означава нещо, определение за група хора на средна възраст, които не просто чакат никакви си арчики, а водят никакъв начин на живот събрахи с Виртуалното пространство. А излязкала ги с геймър в България все още означава да гледат на теб като на нещъкъв джетки си години, или никакъв побъркан хакер, който видиш ли, е готов да се самоубие с уеб камера, само и сам до съдия избесен. Ако Мичел в иска се отъзвестен, на малко място имаше да направи темата в приват на сайта.

#### Какво е положението около новината и сайта в момента?

Ами наб-вероятно докато излезе този брой, сайта ще е преместен на нов хостинг, сега се опитваме да уредим и това. Имахме представяне от много известни геймър сайтове да ни хостят бесплатно, но в крайна сметка решихме да си закупим собствен сървър. Получих и няколко запитвания от компании, които искаха да закупят рекламино пространство в сайта, но едва ли се съгласих, нито аз, нито останалите момчета в сайта искахме да правим пари от една такава случка... Още повече, че сайта се сгрехи вече изъско от най-различни организации, от арбокапи и геймърски.

#### АгБоками? Нюза родителите на момчето ще преприемат някакви мерки?

Не, до когото знам нямат такива намерения, а и те са съсъм наясно с истината по случая. Виж, друг въпросът, съврзан с мистър Джак Томпсън... Както може да и читателите на GW знаят, той е един хайдо, който мрази до гръб геймърите и е известен с делата си спрям редица големи гейм-компании, които Все още се водят. Подиши ли някакъв случай, Вензела за хапанъ... Ако си спомняте, имаше дене спреща една лаика в Корен, която беше оскъдена за това, че гемето ѝ се иззушило в колата, докато тя пазаруваша, като принча беше изкаран фактът, че тя е геймърка и прекарва голяма част от времето си онлайн игри. Кои мислят беше арбокапът, който я отсъди? Джак Томпсън! Тя въпросните господин смята съвсем сериозно да започне някакъо дела – спрещу нас, създателите на уебсайта MGS: TUS, заподя че сме направили нещо, което да подтикне човек като самоубийство (което е абсурдно), както и спрещу Копами, за създаването на играта. Възпитаваша самубийци (което е още по-абсурдно). Топлинт се е създал с родители на Мич, като ги е убеждавал да ни стигнат чрез него. Башата на момчето, Кебин, сигурен съм, че е търбър против, понеже ги подкрепя, но въж майка му може и да се съгласи... След това изпрати писмо, адресирано до нас, в което напада изключително аргументи както нас, така и всички геймъри – група.

Ако беше започнато дело, на него сигурно ще бодат прибукани американските администратори на сайта, които не помагат, но се съмнявам да се стисне изобщо до там, а гори да се стисне, съмнявам се, че ще бъде спечено. И все пак, геймърското общество вече се обедини спрещу Джак Томпсън и на никојко място в интернет темати официални поддържат срещу него и неговите гействия.

#### Има ли вече официален отговор от Копами въз основа на това?

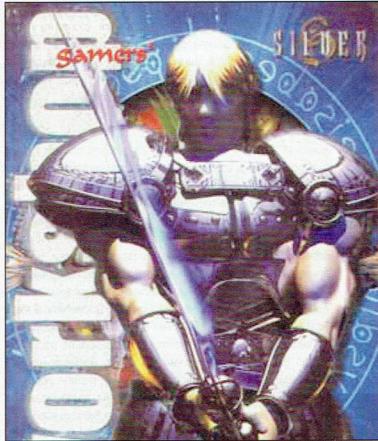
Копами решиха да запаят пълно мълчание по въпроса.

Продължават да ни пращат PR материали, с които да разземе вниманието от новината. Небезизвестният геймър журналист Тим Роджърс обаче, ни съврза със Скот Доф, един от говорителите на Хидео Коджикима, който ни увери, че всички в компанията са запознати със случая, следят събитията отблизо и ще ни помогнат, ако се стисне до обвинени или до съд, било срещу нас или срещу тях. Пак, казахам, засега преговарчата да изкоририят случаи.

#### А какъв е оттук напатък?

Лично аз, както и другите момчета, които правим сайта, че проблемът го поддръжаме, гори планираме пускането на нова версия тази година. Ше се опитваме да направим всичко възможно да спечлем войната с Джак Томпсън и да оправим негоразумията. От друга страна, фактът, че геймърът на 21 години се е смъбул в интернет форум на фенсайт, независимо е бил от български родители, чието деца прекарват голяма част от Времето си във видеоигри и интернетът също. Не, че това е лошо, но те трябва да са запознати с материята, за да могат да разберат своето дете и да му помогнат ако има проблеми. Сигурен съм, че също и вие, в лице на единствената българска гейм-медиа, ориентирана към по-хардкор играчите, може да направите нещо по въпроса.





**З** гравейте отново приятели! Този път ще ви представя 10-и брой на Gamers' Workshop, а не 9-и. Принчините са гв. Пустият му да опустее 9-и брой, взел тази паднала за раката. Повече от 2 часа не можах да го намеря и накрая се хванах на работа, че напоследък Свободници е станал ужасен тиранин и дебне за спаздането на крайните срокове като баща (дядо по-скоро) – орел. Абсолютно случайно открих „девятката“ и какво мислите прочетох бътре? „Мърън-мърън, ах как само съзъляваме, ама тъл месец значи, най- slabвати ни борд да му се невиди...“ – айде обратно защо раката. Десети брой е много по-жк. Приятно четене!

## Ревюта

### Игра: Silver, айтмор – Whisper

Хайде да бърнем с клечка в окото на общоприетите норми! Ето какъв ще предлагам: ще избирате или искаете да четете тълъ, подробен и арки скучен презглед на Silver, или препочтите малко по-нестандартният подход? Като например едно кратко тестче? Та знач, избирате отговора, който смятате, че е най-подходящ (не казвам верен, не че ще подсенивам, просто си знам стоката) и го ограждате. След като приключите, бързо прецешвате (подчертавам „бързо“) към края, където ще откриете верните отговори.

#### 1. Какъв тип игра е Silver?

- А) б-в-в, ами като... б-в-в, абе май нещо средно между Mortal Kombat и Mortal Kombat 2, а?
- Б) е побогна на Command and Conquer или Quake. Напоследък само такива си правят!
- В) Чиста твърдорбска симулация, или поне е много близка

го Tomb Rider!

2. Кой е главният герой?

А) Ъ-в-ъ... Освагоо Риоо?!

Б) 100% са го откардали от Quake или Command and Conquer. Те дневишо време само да клонират мозаг!

В) Лара Крофт естествено, или прличка на нея. То и без това дневишо време само нея копират.

Г) Ти бе, събъ! Ти си глабният герой.

3.Каква е фабулата?

А) Какъв е „фабула“?

Б) На кой му пукка възкито е мултиплътъра да е як!

В) Вижте какъв, по-същественото според мен е красомата в играта. Ето например Tomb Rider – фабулата, никой не я помни, ама формите са вечни!

5. Избиннете, ама това май не е истински тест, а?

А) Браво бе Айнцян, ти ме разкри. Май ще е по-добре да спирате с глуспостите и да се концентрирате върху самата игра.

Б) В края на краищата нали за това ни плащат (абе, плащат ни, нали?).

В) НАДИ?!?

Следват 2 страници абсолютно сериозно ревю (почти) без илюзии. Последното изречение: Какъв? Резултатите от теста ли? Какъв тест?

#### Игра: Recoil, айтмор: Freeman

Между другото Дияне, не зле да се презгледаш за шизофрения, НИКАК не е зле.

Сядам пред компютърта, пускам играта... 10 минути по-късно, отведен от света, с погled забарен за екрана, на който проблясват фантастичните фондерверки на разноцветни експлозии, размазан от часщето да от-

**SILVER**

**REVIEW**

**SILVER**

**RECDI**

**REVIEW**

пусна края на жаждата си за разрушението, приличам на безсловесна амеба. Recoil... Recoil...

Един тъж (аз), един танк, една камера... Едни тънливи Клишарска перфера. Плууу, отбрат – след тълъги и мъчителни напълни Freeman тъжко що дари света с едно здраво, думящо #@INFO Recoil... Recoil...

Дяв екшън..., Екзалимрана десктруктюност..., Една грешна душа (мотия), агонизираща в екстаза на унищожението... Тоя пък Вентилатор откъде до гомъкна сега? АБЕ ШО НЕ СЕ МЕТНЕШ ПОД ВЛАКА ЗА ДОБРИН, БЕ?

Recoil... Recoil...

Стихиен зигън..., Всепомиташа ярост..., Клокочаша злоньба, Пришпорваша адреналиновата лудост..., Омраза, заплашваща покъра на безумието... Познайте сега къде ще стане?... Какъв ще цопне в скапания Вентилатор Всеки момент...

Recoil... Recoil...

Омаломощаваща безразличие..., Опустошена алатничност..., Мга-а, Всичко е покрито... Целият лейзаж е в #@INFO@...

Какъв да би кака за Recoil? Може да би подгуди – 8 добрия смисъл на думата! Може да би подгуди и в лошия смисъл! Ще започна от начало: Играте е типичен, стопроцентен екшън. Вие сте 8 ролята на танк (!?), с който обиколите из разни нивца и избирайте разни бронирани неща, които на своя ред ще обстреляват енергично...

Тук е мястото да си призная, че още не съм пребъртал проклетата игра, но за сметка на това съм на път да пребървам самият аз (Малоумник! Те хората съчат, не те знаят! Кои си ищомско Куку! Малеев, иди пийни мајко арсеник бе, ХОДИ ДА СЕ МЕТНЕШ ПОД ВЛАКА ЗА

PREVIEW

**CIVILIZATION II**  
Test of Time

**ДОБРИЧ, БЕЕЕЕ!** – от 3 часа се върти из никакво ниво, избих де що видях, надникнах ъвъв всеки миризлив ъгъл и – нишо. Не моза да го мина и тънъв е...

Да се каже, че танкът е побитън и побратмил, е все едно що се каже, че Майк Тайсън е розовобузесто (безъвърх) херувимче с розов лампър...

И така, завършващ се към върхите някои реда в статията, съмтам и да я завърши. (Е-ех непропонанци смотан. Кога ще се научи да пишеш статии? Кой ще обясни на хората за збука, за графиката, за гаметра-я, КОЙ? Абе, ти що не си обесис пред Народното събрание още? ШО ОШЕ НЕ СИ МЕТНАЛ ПОД ВЛАКА ЗА ДОБРИЧ БЕ???)

**Превюма****Civilization 2: Test of Time, Groove**

Цялата карта няма да е застинала – навсякъде нещо ще шада. Като започнем с рибите, които ще махват опашки над Богата и съвършам с бионите, които ще мучат и също ще мянят опашки. Военният частни няма да са толкова бърви, ами ще са разхождат, бият и умират съсвеси “естествено” по картата. Културна работа. Само да не е срам за майстора. Колегите от западните спасения вече си имат бета-версия на играта, а ние можем да черпим информация единствено от тях (“Имаш краба, пиеш мяко!”). Та снимките, които те са публикували и които и вие виждате, ако нещо чрезвично не е станало в печатницата (Хахаха, нямаш број нещо да не си чич, ёй!), изглеждат ужасно. Въпреки всичко ние от GW не се отчайваме лесно и си мислим, че това е само една пробокация на злонимите западни колеги!

preview

**KINGPIN**  
3D action  
Xatrix Interplay www.xatrix.com**Kingpin: Life of Crime, Whisper**

Както сами ще видите от снимките, играта изглежда меко казано добре. Това, което най-много се набива на очи са физурите на игралните персонажи. Ако се Веледете вниманието съз забележите, че 1) те изглеждат великолепно, и 2) всеки един от тях може да ѝ потроши кокалите с една ръка вързана отмаз, защото сме охлюват...

Използваните от дизайнерите текстури са великолепни, като особено искам да изтъкна тези, изобразявящи ранни Световни войни, които са гламата с оловната тръба и ще видиме, че разрушатът изглежда толкова болезнен, че ще узе да се блъскнате в монитора и да се извините лично на пострадалия.

**Might and Magic VII, Whisper**

Рицарят може да “напредне” в Кафалер (тъло, а?), а след това в Шампион. Все още няма информация за уменията и способностите на “черните” герои, но възможността да преминете към “The Dark Side” изглежда доста изкусителна за слабохарактерни и безволней създания като мен, лесно поддаващи се на обещанията на рогатия, за могъщество, богатство, деспотическо място и други нефани, но доста апетитни ектори. Та да се върнем сега на нобите класове. Монахът е бойн, тръсещ единствено на мяло, душа и ум. Който е зледа “Манастирът Шао Лин” знае какво става, когато това единство бъде дистигнато.

Първото показване на Рейнджъра в Ловец (Hunter), а второто е Hunter Lord, което на български трябва да звучи като Баша Любракъ. Първото показване на Крадеца е Мошенник (Rogue) или Айдук, а второто е шпионин.

**Might & Magic VII**  
PREVIEW**Conquest: Frontier Wars, Freeman**

По време на тези битки всеки кораб ще показва състоянието и поведението си, текстурите по повърхността му ще се изменят в местата на побрегата и ако не разиграете на борбата, той ще започне да се разлага като шемите състани сарми, пребъръща се в безброй парченца и отломки. Или както прочетох в един руски сайт: “В моментът възръбъв, частните възръбъ отбражатся текстурите фрагментът кораба, чтобы да донеси до Вас начало разрушение с подлинният реализмом и подобностиами”. Надявам се руският ще види статията, “които преписвате господно, а после подписвате с името си” (справка – Fans page/Master Games, бр. 7). Само се чуя: Защо след като ще си чокъчко е толкова лесно, колегите от MG не правят същото? Лади руски??! Можам да им препоръчам някои френски сайтове в такъв случай ))))

**Производство избрани реплики:**

- Ще въведем флотата си към галактическа слава при толкова близки до космическата реалност условия, че ако им намерите курсури ще трябва да се цаните пилот в НАСА.

- Прогресът щи в технологичното бързо ще е доста ясен и правдивен, а не обременен от научно-фантастична псевдотерминология от рода на “Субсинкретичен интерстеларен пролификатор на соларна претрупация.” (които е игра Ascendancy ще разбере болката ми)

## Час I: Дразнещите неща

*Изтрезнели от празничния си поизпитвайм (че и по принцип) и водени от злокочни си пост-празнични махмурък (тък и принципният си тъкъв) оставихме смесеното настрана и решимехе, че не можем да си затворим очите пред никоя извикан от 2005, оставяща черно летно върху спирателно светло мяк на лобитите ни интегрални забавления. Другое време мрак и смъртка отрова да се посипява върху грешините ики с други думи за...*



### Stronghold 2 [PC]

Прочеещ от края време се каним да ти се извиним за високата оценка, която това заглавие, по неизвестни причини, проруби на странничеството на шансне съществото на едимарийско издаване. Във всеки случай един над посрещането геймплей, безспорното изкустване и енусната графика се изиграваше финалното място на глупостта – ИИ с токъв недоправена немощ, че понеските ти стъпки и процес обсадни съборения единици с убийствена ръбост успяваха да намерят дори разломъци се на иманията полобни карти противников замък. Възможнощта погребенето на юнитите в Stronghold 2 е способно да предизвика токъв неистовест пристъп на испирен смях, че май не съжалваме чак токъв задето ти я препоръчахме.



### Call Of Duty 2 [PC/X360]

Първата част беше брилянтна. Втората беше реклама на ефирника, но за стъжаление еле направена реклама. Ако баха Възарди малко ресурс и в обясняването на самата игра като макар, ако Infinity Ward баха обособили си нещо продължение. Всички шакме да сме много добри. Но сега по-скоро бихме предположили да биха изкарали CoD с ефира на CoD2. Нещо като Half Life: Source. Така поне нямаше да чувстваше прецакани.

Най-хороша кооперативна аркада



### Gauntlet: Seven Sorrows [PC/PS2/Xbox]

Че сингулър е безумен, смятаме за излишно да уточняваме. Но фактът, че гори с много Водка във въда компанията тази игра ни се стори изумително твърде, бе леко подтикнало. Още повече за нас, които наистина мокъм да намерим нещо хубаво във въдъв-оптимизираното заглавие, спомня да е подплатено с достатъчно Бистра високоградусова текилост. Дори на Нарния та се гордяхме малко, честно. Ама после някой ни сподели, че за поборни разстояния базава между 15 и 20 години спряв помнението, та спрямме.

Така шо иакае Gauntlet, освен че е скучна, е и търбре елементарна. По гифовите, че ние цялата я изигравахме за под три часа!

Най-хороша игра по филм



### Matrix: Path of Neo [PC/PS2/Xbox]

Не беше честно след името твоя чакане, както и след всички обещания за "поправка", така обикновено до скоро от нас Shiny да изпълни точно такъв краен продукт. Не и този разработчик, не и тази игра, не и след разочароването Enter The Matrix. И чакати бъдещи явно на некоака кардинални и оригинални "бъдещии" пътища, гейм мейкинът не им се удава Вече и "Матрицата" – един филм, който повече от всеки друг заслужава да има качествена Виртуална интерпретация, така и няма да се срива с токъва. Ние търбиме, какво паднат припи, но тукъв е животът. Шампанско и скъпи, батенце.

Най-отмачаваща графика



### GTA: San Andreas [PC/PS2/Xbox]

Има си едно на ум, че тук все пак пищат за разочарования на големи заглавия. Със сигурност през 2005-та са използвали нова форма на The Inevitable Return of the Extreme Mario Cart Racer Second Edition, които да излеждат по-зле от San Andreas. Но да например игра с подобен машаб и такава графика същата се престъпление срещу добрия вкус. За кюто Rockstar следва да бедат нашеяната.

Най-изразна сейм герония



Най-хороша оптимизация



### F.E.A.R. [PC]

Ние убахахме тази игра. Убахахме и Monolith. В този ред на мисли е добре да се спомене, че покрай съществието на високата на домашината раяки и искри градус на термометрата сме склонни да уважаваме практически бъчви и всеки по това време на годината. Но никак не можем да преебрежим факта, че монотонните пътища са с опитами да нападнат нещо като интегрален хорър комик. Или поне фримейтър, който играета им постига на средноизстапистическата за сезона гейм машина, на наведка на подобни мисли. Колегата Кирю, примерно, отри месеца спои на откривашки кафър с концепцията Фетът, и чака хоръвера му да дочетеата пъти си до Втория кафър, за да осмиши къде точно му е страшното.

Най-разочаровъч мултиплейър



### Need For Speed Most Wanted [PC/PS2/Xbox/X360]

Точно когато Бъчви яхме токъв добрички от това, която например EA, точно когато всички беше бил Бъчви си и прурила спасих на мерсен, точно преди да забърза супердрастичните проблеми по ръките на игра. Само за да разберем съмненията на фразата: да се изсерш на менето и съмненията изобщо да се пускат мултиплейър речим, положение, че него липса практически Бъчви, направил играта токъв брилянтна! Ние за малко побърхахме бъв ЕА. Да съжаление вие бързо не съжалите обратно на земята ни показвахте Вашето разбърдане за сумата "зомби" – тези които не им пукат. За нашето забавление.

# GAMERS' WORKSHOP

рекламна тарифа 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

Списанието излиза ежемесечно между 1-то 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.com>

Услуга Homelan	На трафик*	Минимална	Икономична	NORMAL	DATA.BG	V.I.P.	GOLD**	Максимална линия в	Линия в
International	1.56 Mbit/s (200 Kbit/s)	256 Kbit/s (32 Kbit/s)	768 Kbit/s (96 Kbit/s)	1 Mbit/s (128 Kbit/s)	1 Mbit/s (128 Kbit/s)	1.3 Mbit/s (160 Kbit/s)	2 Mbit/s (256 Kbit/s)	4.2 Mbit/s (500 Kbit/s)	7.7 Mbit/s (900 Kbit/s)
Без Peering	15.62 Mbit/s (2 MBit/s)	15.62 Mbit/s (2 MBit/s)	15.62 Mbit/s (2 MBit/s)	15.62 Mbit/s (2 MBit/s)	15.62 Mbit/s (2 MBit/s)	15.62 Mbit/s (2 MBit/s)	15.62 Mbit/s (2 MBit/s)	15.62 Mbit/s (2 MBit/s)	15.62 Mbit/s (2 MBit/s)
Без Peering	22.00	22.00	33.00	44.00	55.00	66.00	99.00		

\* Всяка абонатска линия е със скорост до 1.05 мегабит на секунда.

\*\* Всяка абонатска линия е със скорост до 2.05 мегабит на секунда.

Homelan поддържа достъп до интернет чрез оптичен кабел и оптически модем.