

TOMB RAIDER: LEGEND

MGS 3: SUBSISTENCE

FAR CRY: EVOLUTION

цена: 4,99лв. | брой 18 | Май 2006
списание за игри, компютри и мултимедиа

GAMERS' WORKSHOP

ENEMY TERRITORY Quake Wars

Екзекуторът на BATTLEFIELD?

SPEC FORCE II
SHADOW WARS

The Lowest Journey

DREAMFALL

American War Zone

TONY HAWK'S

Animus in DAWN OF DREAMS

COMMANDOS STRIKE FORCE

ИАРЪЧНИК

THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION

CRASHDAY
CONDEMNED
FIFA STREET 2

HOBO!!!
4.3GB
DVD

Demos

Heroes of Might and Magic V, Tomb Raider Legend, 2006 FIFA World Cup, Rise of Nations: Rise of Legends и Blazing Angels: Squadrons of WWII

Mods

D.I.P.R.I.P., Hall of Mirrors, 7th Serpent: Episode 1, Crossfire Empires, Combine Destiny

Трейлъри Wallpapers Screensavers

ISSN 1312-5360



5 771312 53600

8008 944-1881 Ando 1 Галев
Индивидуален и интимен

ВКЛЮЧИ ПРЕЗ АПРИЛ!

Един БЕЗПЛАТЕН месец

КАБЕЛНА ТЕЛЕВИЗИЯ*

+ 20% отстъпка от таксата

на КАБЕЛНИЯ ИНТЕРНЕТ

**за първите 5 месеца за
абонаментен план по избор****

* Промоцията се отнася за абонати, които не са в договорни отношения с Евроком Кабел за услугата Кабелна ТВ към 01.04.2006 г. при сключване на едногодишен договор и представлява отстъпка от таксите за една година за услугата Кабелна телевизия.

** Талон за 20% отстъпка получават всички нови и настоящи абонати на услугата Кабелна ТВ, сключва се едногодишен договор за услугата Кабелен интернет.

КАБЕЛНА ТВ

ЦИФРОВА ТВ

КАБЕЛЕН ИНТЕРНЕТ

ЕВРОКОМ
кабел



9 7000





**Дали съвършената
егоцентричност и за-
вършеният егоизъм не
е следваша еволюцион-
на цел в развитието
на хомосапиенса...**

В един комикс от преди няколко десетилетия, в чиято сянка биха бъзехали гъзе трети от съвременните тъй наречени романти, дал основата на един филм, чийто пропит с типично холивудски плоски външния тъй наречен финал почти успята потърпено да скапе. Впечатлението от иначе изключителната кинематография, един главен герой изрича една реплика, която се превръща в съвършена забърещ и апотеоз на цяла една философия, демикатно и интелигентно прокарбана от съжегнатата нишка през изленкото ухо на закорнялящата от зледането на залъвящата ни полуфабрикатна американска телевизионна и кино-помия и от слушането на съвсем родната чакга сетивност на днешния българин като истинските и стойностни неща в живота. И репликата е: "Тог тази маска има нещо повече от път, е-н Криди. Тог тази маска има идея, а идейте – те са бронирани!"

Не се притеснявайте, ако не сте схванали нещо (или нищо) от горните редове – докато ги писах снощи, заспах пред компютъра. Ще ми се га ѝрвам, че е било от умора, но се познавам достатъчно, за да подозирам, че в случая просто се в забърстван инстинктите ми за самосъхранение. Допускай, че с целия този ѝрвамен ърък така съм отпечати сам себе си, че сладъ бозу – заспал съм, преди да съм умря. Оставям написаното в оригиналния му вид, за да видите до коя работа редакторската работа в това списание може да доведе човек.

Както и да е, днес, след четвъртото пропрочитане, промуях и какво съм искал да ги кажа вчера. Тя явно не става дума за филма, който ѝрвам всички вече сте гледали или пък ще изглеждате съвсем скоро. Става дума за Игейта! Игейта като етическа и философска категория. Като феномен гору! Ако позовите още една малка скоба, след първите – идете ни отпишват от животите! Но съществува друг жив организъм, освен човека, който да е състояние да получи инстинкта си за самосъхранение и да постигне физическото си оцеляване в услуга на една физика. Саможервата в името на идейта в присъща единствено на хомосапиенса. Игейта не е гори въздух. В нея и ким и едно единствено атомче, но в нея защина или противобес милиарди нестабилни ядра, споменаващи обшиви на бойните глави, биха изгреви в геометричната прозрежда на ядрения симптом, помитайки живота. Човешките слухи на идейте! И може би единственото изключението тук е за тези, които са превърнати в идей самите себе си. Дали съвършената егоцентричност и завършеният егоизъм не е следваша еволюционна цел в разчитането на хомосапиенса, в такъв случай? Хм, интересно... Идете са тези, които ни тласкат напред през ъръките, спасяваха ни, водеха ни. И ние ги следвахме. Поглътваха ни към ъръките и ъръките звърства. Карака ни ги надсоким събеси и пък ги зарабових обратно в раката на атмосфичната си торбичност. Идеята ръкобоярит животни! Но и идейте, за разлика от хората, са безсърдечни. Това е.

Но да оставим глобалните сенченши и да се ѝрвем в нашия малък съят, когто една мъничка идея без претенции да е срещу най-великите на света, пръвължава да живее в поредния број, който юржите в ръцете си.

Идеята **Gamers' Workshop**. Приветстваме те с добре дошли отново на страниците му, приятелю! Ти вече си част от нея. И тъй като само от нас зависи дали ще те задържим, както биха и този път сме ти подгответи най-доброто, на кое то бихме способни. Впрочем в последното ще се убедиш и сам, разтеръшайки списанието. Ще намериш хумор, информативност, полезност, забава. И тъй като идейте еволюират със като хората, и се променят, в настоящото издание ще намериш отговор на въпроса "кога цфйтат наълчините?", а отговорът гласи: на промет цфйтат. Цфната, ѝрвата и плодят им се оказа DVD-то, заменило въвете CD-та. Да си не честими добърните имена на 3 гигабайта, с които да изразим общата си към теб, като наълчим... DVD-то само с горници и помезни неща, които ги ѝръкат блажко и да те накарат ти също да ни забърчаш повече. И като си заоговорихме за тез програмите чуб-стви, ѝрвам, че те допълнително ще разългат слег като научиш, че ти преблагаме начин да спечелиши реални пари, като станеш участник в създаването на една от спранчуките на следващия број.

Спонзорирайки него пък, той също ще ти поднесе няколко изненади. Едната от които е ѝрвата част от спешаното събитие тъкмо карти с новия GW трол на ѿрба, когото ще видиш за пръв път. Събрахте 8 края на шърка и яхата колекция от карти ще могат да участват в томболата с годима награда next gen конзола и HDTV телевизор, както и куп умештени на надраги.

Но тоба все още в бъдещето. Докато настоящето е вече пред теб. Без побъче приказки те оставяме да му се насладиш.

Кодът Ви за
www.Games.BG

K9VS-A7D5-5B9X-P172

Уникациалният код ще дава едномесечен достъп до www.games.bg,
който започва да тече от датата на активиране. Срокът на
достъпът на кода изтича на 15-то число на следващия месец.

Ревюта »

Force 2: Shadow Wars



Condemned



Galactic Civilization 2



Endless Strike Force



Act of War: Hight Tension



Cthulhu



51

Matcher



52

Championship Manager 06

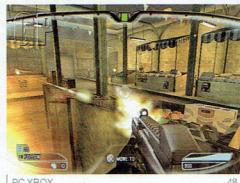


53

Dreamfall The longest Journey



The Regiment



Full Spectrum Warrior: Ten Hammers



Outrun 2006



Crashday



54

Quake Wars

Quake Wars възмерява безапелационно да поете Battlefield. И доколко можем да преименуваме хора, следвайки отблизо инсултирана - ще ги нападнем като единото нищо, при това без гордия да се задъга.



17
The Elder Scrolls IV: Oblivion 22

НЯМАТ ТВЪРДЕНИЕ да приключва проклетата статия, да напишат прохледите на бояни, да прибрятят проклетия брои и отново да потънат в необитания, преместен свет на TESIV:Oblivion. Зомбиран съм, зомбиран, опиян и скриен от нау-добра The Elder Scrolls използва никога.



Tomb Raider Legends

Точно когато всички си мислеме, че серията е погребана заинициално след попадането дупка Angel of Darkness, точно както плачата феникс, напернатата аристократка Възкръснала за нов живот - с ней разработчикът загърба си, променен и доста по-акутенベンчън вид и ефир леко забършава към свояте корени...



Onimusha IV Down of Dreams 66

Е ли Black отива със заряд като да не създаваши (все още), че не си отидеши всяка ВС хилдика за чисто мъжки Xbox 360?

Нашите отговори: работата определяено е азиф!



Конзоли



er 4
cic Riders



IGC, XBOX.

Street 2



XBOX

Far Cry Evolution



XBOX

Kingdom Hearts



PS2

62

Metal Gear Solid 3 Subsistence



PS2

Rub Rabbits



DS

70

И още в Gamers Workshop

07

Новини

10

Игра с читателите



11

Game Developer Conference 2006

73

Кино



76

Аниме



80

Победителите от конкурса на Графика



83

MogoBe

86

Test of Time

92

GW Best



94

Feature

TOMB RIDER: LEGEND **MGS 3: SUBSTANCE** **FAR CRY: EQUILIBRIUM**

GAMERS' WORKSHOP

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

OBVIOUSLY OBLIVION

NORDIC DVD



Играи: Halo 2, Panzer Dragoon Orta, Conker
Слушам: Доре, Jaya The Cat, новия Tool сoo ga!
Чети: webcomics

Героят ми в Oblivion: screw oblivion

Fall@games.bg



Играи: Kingdom Hearts 2, Tony Hawk's American Wasteland, Winning Eleven 10
Гледам: Iron, Day of the Dead, Zombi 2, 2046, Tears of the Black Tiger, Tee Guk Gi, Chinatown, V For Vendetta, The Yakuza Papers vol. 1
Слушам: Kungouji, Mr. Lif, Del the Funky Homosapien, Canibus, Ed Rush & Optical, Puffy AmYumi

Чети: Хаусър Лъвърдъм - "Даен", "Пъховите 8 сънчите"

Моят герой в Oblivion е: муз... screw Oblivion!

Jeru@games.bg



Играи: Играи! Плюс малко лъвкрафт, Венни кишеша, Монолитски психарии и Quake 3
Гледам: как Хийд и Джейк се опразват измежу очи слага, задника на Кейт Бекинсейл и един тон в-мютие **Класики** като Split Second с Рутър Хаур например

Слушам: мама и мати, През състаникото Време - Faith no more и новия Tool

Чети: менюва и забъбече на Иерати. Не в лесно...

Героят ми в Oblivion е: бос на мякот Макро друзото коя е моя ъбийчин и както праъти аероти ми в нея?

doomy@games.bg



Този месец играи: Защомо ми помага...

Този месец гледам: Морски зачехи и познати мутри

Този месец слушам: Crystal Method, Thievery Corporation, NIN, Roger Sanchez, Depeche Mode

Този месец чети: Основно 8 моята книжи

Моят герой в Oblivion е: Нерогот простак, чието беше абихим се изразява в прекомерната употреба на алкохол.

Koralsky@games.bg



Играи: по нервите на шефовете си

Гледам: здрава V

Слушам: нова Crystal Method

Чети стариши: Вместо лекции

Героят ми в Oblivion има: Charm of Deepoko Dekotje, който дава +10 на изпити при професори с 50+ левът

Manna@games.bg



Този месец играи: Кафето имах да пиша - Chronicles of Riddick EFBB и бикърд

Този месец гледам: Шахматистка лиза, какъв групът?

Този месец слушам: Ottmbo предиум drum'n'bass. Освен това саундтреки на Fifa Street и Burnout Revenge

Този месец чети: Red Barber. Винаги ме успокоява и ме кара да се усмиха.

Героят ми в Oblivion е: Ням ас. Така и не можах да се направя хубав като мен, така че screw oblivion!

MrAK@games.bg



Този месец играи: Condemned, Oblivion, Бочо Желткова и Гизантински Пояс

Този месец гледам: Ice Age 2, Hoodwinked, Andre The Butcher (Ron Jeremy for 13h w/in II)

Този месец слушам: Denis Leary - I'm An Asshole, NARNIA - Enter The Gate, Toshinaru Yanamishi - ABSOLUTE AREA -project Thunder Force VI

Този месец чети: Halo - The Fall Of Reach, Windows Server 2003 Administration

Моят герой в Oblivion е: Тих, кромкът, скромен и умен - умерено красав - модернизиран по-модерен образ и подобие

Kopacha@games.bg



Този месец играи: Oblivion...отново и 8-те още...

Този месец гледам: Hoodwinked. Never trust a bunny rabbit!

Този месец слушам: Benassi Bros

Този месец чети: MOAIS на Билор Островски

Героят ми в Oblivion е: Малко склонна (тегла 100 кг), за което се извинявам. Просто предвиди до бях склонна до 23, но установих, че топлият въздух от печката разбърква ми и започна да се отнасяло, този път с Редзард. Възможно е Нор,

Duffer@games.bg



Този месец играи: Magic Match - р

Този месец гледам: Cowboy Bebop, V for Vendetta, порно с хамстери

Този месец слушам: кръжашите на Пресередите Стъръй и Монолоз на V

Този месец чети: единадесетим Джордан. Как болии...

Героят ми в Oblivion е: Нямам такъв, но ако имах, щеше да се казва Хензел.

Roland@games.bg



Този месец играи: Oblivion, Condemned, CO, TR: Legend, MGSS: Subsistence и на скрий самара

Този месец гледам: да не ми прекорим тържествите на барбекюто и да си добре изстудена бирата: празници - какъв да ги правим!

Този месец слушам: Korpiklaani, Fear Factory, Tool, Bullet for my Valentine

Този месец чети: Eyes of the Dragon, Smoke and Mirrors

Героят ми в Oblivion е: Дарк Елф ариец. Демек - светлиосин.

Snake@games.bg

Брой 18 Май 2006

главен редактор

Димитър Петров

заместник-главен редактор

Александър Бакалов

отговорен редактор и CDs

Ивайло Коракски

помощник редактор

Васко Симоновски

дизайн

Иван Владимиров

Андрей Гебанов

директор маркетинг и реклама

Кристиан Башевов

менеджър

Юрий Митеев

авторски колектив

Александър Александров - Alex III

Александър Бакалов - Snake

Антон Дишков - драма

Добрин Иорданов - Goodman

Драгомир Дончев - Duffer

Ивайло Коракски - Koralsky

Камен Мълчанов - Mr. Mák

Николай Лалев - Кориска

Оракъл Капаров - Author

Чицо Копков - Karus

Ясен Симонов - Jeni

Симон Чешварев - Sraik

Симон Чешварев - Roland

издател

Dara.BG

Game's Workshop е списание за геймърският екип - хардкор играчи. Този, която имаат тази индустрия напред. Work е независима среда, не обсъждае интереси. Можете да се добържате със всички теми и мнения, защото на търбо места тук вие - настоящите редители и мнени. Обещаваме никоя да не изчезвае, да не прегради пътя ви. Вие - настоящите редители и мнени. Обещаваме никоя да не изчезвае, да не прегради пътя ви. Вие - настоящите редители и мнени.

Сеза, нека броим продажби:

редактори

София 1000, ул. „Стефан Караджа“ 75

тел.: (02) 981 64 65

е-тъл: <http://www.games.bg>

рекламен офис

тел.: (02) 944 53 11, (02) 946 17 30

e-mail: marketing@games.bg

отговорен редактор и CDs

Ивайло Коракски

печат

DELA+

Game's Workshop е запазена марка на Дела+БГ ООД сп. до.

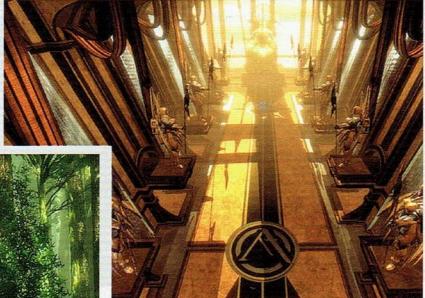
Иде Е3...

Задава се най-големото събитие в света на видеоигри и *Gamers' Workshop* ще ни направи свидетели на Всичко най-интересно, любопитно и уникатно от него в следващия брой. Гответе се, защото ще го разбием!

По темата: примирама основни играчи *Sony*, *Nintendo* и *Microsoft* вече обявиха точния час и мястото на предварителните пресконференции преди началото на изложението. Абсолютно всички пресконференции, които се провеждат щяха дни преди началото на експо, определят духа на Е3 и са изключително важни. От *Sony* очакваме най-същите да кажат както ще струва *Playstation 3* и да покажат хардуера във възможността, като поиграем пред всички на някои от представяните създавания.

Nintendo ще трибвамо да изкарат допълнителна информация за странния си контролер за *Revolution*-а, както и да разкажат повече за игриете за DS (примерно *Legend of Zelda: Phantom Hourglass*).

Microsoft ще гледат да привлекат максимално много внимание към себе си, тъй като вече изкарала Xbox 360 на пазара. Какъв по-хубав момент за побече лифто на *Gears of War* или гори за обявяване на *Halo 3*?



Кошкото побече наближава заветното Е3 през май, току-що побече и побече въжденни, дрони включени и анонси на нови и нови заглавия се роят. Към групичката се включват и *NCSOFT*, с доста нестандартизирани заглавия, което се каният да добавят към каталога си.

От Корейския ММО гигант обявиха ексклузивна сделка, сключена с малкото, базирано в Барселона студио *Digital Legends Entertainment* за дистрибуция и поддръжка пред техническите PlayNC услуги на доста амбициозното и интересно издаване заглавие *Soccer Fury*.

Известна, макар и да наподобява като концепция *FIFA Street*, създала на фокусната, пренесен на кварталното футболно игрище. Мултиплейър рекордът на играта ще е изцяло онлайн базиран, ще имаме възможност за пълно модифициране на нашите персонажи - от прическа до пократа на обувките, мошун кепчър ще е прабен от актуални фрийтайл юрънън-футболисти и така напатък и тока напатък. Побече - след Е3, когато се очаква играта да бъде представена в игруем вид, на шансата на *NCSOFT*.

PhysX и CellFactor

Както една част от Вас Вероятно знаите, компанията *Ageia* обяви излизането на физичния си процесор *PhysX*. Задено с централния и графичния процесор (CPU&GPU), физичният процесор (т.нар. PPU – Physics Processing Unit) се очертава като следващото изключително важно събитие в света на видеоигриете. Основната му роля, разбира се, ще е да умели CPU-то, като се заеме изцяло с изчисленията, нужни за физиката. Разбира се, цялата тази мощ ще е на практика безисленска без загадки, бързо които да я изпробваме. Ето и част от изригите, които ще го използват от появата на първото Е3 в света PPU:

Alpha Prime (*Black Element Software*); *Internal* (*Metropolis Software*); *Rise of Nations: Rise of Legends* (*Big Huge Games/Microsoft*); *Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter* (*Ubisoft*); *Unreal Tournament 2007* (*Epic Games*); *Vanguard: Saga of Heroes* (*Sigil Games / Microsoft*).

В момента *Ageia* работят с 60 разпространители и разработчици на видеоигри. Предвидено е в технологията да е свързана и с *Xbox 360* и *Playstation 3*. За финал нека видим шоуто от представяната да излезе за PC *Cellfactor*. Първоначално е била замислена само като демонстрация за моята на *PhysX*, но в последствие е била използвана за нападането на пътникърън FPS с феноменална физика. Убедете се сами.



Too Human

Too Human е изключително интригуващ проект на студиото *Silicon Knights*. В миналото са известни с редица брутни заглавия като трояни *Blood Omen: Legacy of Kain* (PC), *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* (Gamecube), *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* (Gamecube) и други.

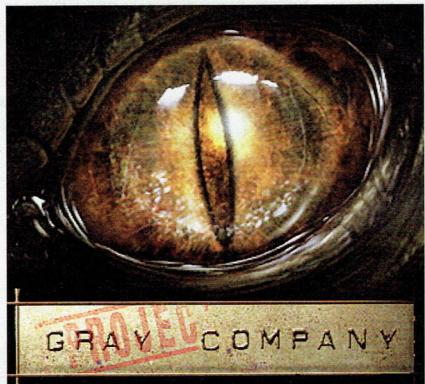
В *Too Human* ще влязем в ролите на божеството *Baldur* по време на епичен конфликт. Призовани сме от хората да ги защитим от ужасяваща рasa машини, които се е заклеха да унищожи органичния интелект във Вселената. Иерата е търгър поръсън екшиън и обещава уникален геймплей, смесица от телев схватки и огнестрели с оръжия, както и битки с огромен брой противници и невиждана досега кинематографичност. „Бла-бла-бла“, казахме си ние, „поредните“ велики обещания“. И тогава приятели, видяхме скрийншотовете... Феноменални ефекти и осветление, дизайн на бразовете и нивата (особено това последното). Безкрайно сълно ще събъвтамо да посетиме и официалният сайт: <http://www.siliconknights.com>.

Проектът обещава да е едки мащабен, защото отсега се говори за трилогия и *Too Human* ще е една първата част. Обявяваната дата за излизане е края на 2006-а. Заглавието се разработва само за *Xbox 360*.

Ново RPG от EA

Project Gray Company. Така е озаглавено новото RPG, кое то ни подготвят EA Games! Играта се разработва във външа място вече от две години. На този етап има много малко информация, но заглавието изглежда арски обещаващо. От шоуто на официалния сайт <http://www.ea.com/official/projectgraycompany> става ясно, че съветът в RPG ще е много мрачно, постмакаро и по събот уникатен начин привлечателно място. Мояя да ме извините за скептицизма, но от това, когато виджаме, можем да заключим, че Вероятно става сума за "Steampunk" RPG от рода на *Arcanum!* Да! Официалният за играата се знае само това: Действието ще се развива в огромен нелинеен свят. ИИ-то е правено със същата технология, използвана в *The Sims 2*!

Все още не е обявена дата на излизане и не е ясно за коя платформа се разработва *Project Gray Company*.



Питър Майкрософт Молинъ

Видяхте сме чуши кое е Второто име на гигантината Molinъ? Ми как кое, Майкрософт се казва че-Бекъл! Но конкретно, Microsoft Game Studios (MGS) закупиха британска разработчик Lionhead Studios – един от най-иновативните студии под същността. Lionhead незабавно ще започнат работа на игри за Xbox 360. Задачата за PC също ще има, но в прорицат се преброява новата конзола на чичко Гейтъл. Molinъ и бандя спонсори на най-новият член на MGS, където по-рано "посодил" наемира Bungee, Ensemble, FASA и Rare.

Компанията Lionhead Studios е основана през 1997 и оттогава насам издава едни куп креативни и запомнящи се игри: *Black & White* (2001), *Fable* (2004) *The Movies* и *Black & White 2* (2005). По-ранните проекти на Molinъ в Bullfrog Productions включват *Populous*, *Dungeon Keeper* и *Theme Park*.



Новото бебе на Нетимонт

И така, нашите момчета от Netimont пуснаха официалният сайт на следващата им голяма игра, озаглавена *Glory of The Roman Empire*. <http://www.glory-of-rome.com>

Играта ще е поборна на Caesar-серията и основната ѝ задача отново ще е да построим и прославим наши собствени империи като Византий в роята на зрадостопрене, градоначалици и военни лидер.

Glory of The Roman Empire ще излезе това лято.

На сайта се споменава още, че разпространявате CDV са подписаха договор с Enlight Software за съвместното издаване на още две игри на Netimont. Става сума за *Hotel Empire 2* (ще трябва да построим световноизвестни Вериги хотели, като трябва да им нумата, разбира се) и *Seven Kingdoms: Conquest* (трета част от серията SK за PC).

Netimont е компания за игри, базирана в София, известна най-вече със създаването на *Tzar*, *Celtic Kings* и *Rising Kingdoms*.

Masthead Studios

Конкурсът на българската компания Masthead Studios е на най-добър разказ като компютърна игра приключен. Победителят Дамян Христов от София спечели Sony PSP. Подгласничите му Николай Качев и Калоян Захариев отмъкнаха 8-килогравия компютърна игра по избор и слушалки Creative. Темата на разказа беше озаглавена „Как да не умрем от скита в гомелия зрад?“ Действието трябва да се разви в „Съвременен метрополис без каквито и да е преознани средства, без връзка с останалите свети, без радио, телевизия и компютри“ и не трябва да се използват „фентъзи елементи и несъществуващи технологии в реалния свят.“

Произведенията и на тримата победители могат да бъдат прочетени на <http://www.mastheadstudios.net/story/competition.php>. В момента Masthead успешно разработват заглавие за PC, но ще изнесат повече информация за проекта по-късно тази година.

Command and Conquer 3

EA официално обявиха третата част от поредицата *Command and Conquer*. Работното заглавие засега е *Tiberium Wars*. В C&C:TW отново на живот и съмрт за тийверин ще се бъдат фракции на GDI и Brotherhood of NOD. Историята е горе-долу следната: "Година 2047-ма. Тиберия се разпространява на Земята като истинска радиоактивна ледена епоха. Адърът на Brotherhood of NOD се забира от царството на мъртвите (как точно не е ясно)." И в общия линии това се знае по българос на този мъдре етап.

Играта ще излезе някъде през 2007-а година и ще се забърква от ендърна SAGE (използван при нападателя на C&C: Generals и *Battle for Middle-Earth*).

Gamers' Workshop

навършва осем години!

Мили приятели, за нас е радост и чест га ѝ съобщим, че любимото ви/ни списание този месец навършила цели ОСЕМ години по старото летобройно. Раджахме го, кърмехме го, обичахме го, опитахме се (безуспешно) да го възпитаваме, прагматихме го на училище да ги опраби правописа. През всички тези години много хора минаха през нашата редакция, която от своя страна сменя 3-4 пъти своето положение, и с гордост можем да кажем, че почти всички те са останали наши приятели и фенове, гори и след като пътищата ни са се разделили.

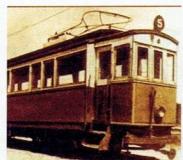
Това не е че е твърда новина, да се разберем. Предупреждаваме само да го не учувате като закснесим с половин месец следващия број и ни видите пребледнените махмурлишки (дори за нашите стапандри) мущини в събръдането. Пък и – наши знаете, като им нещо да ни носи, нека идвам :)

Малко по-късно тази година ще празнуваме и рождения си ден по новото летобройно. Нека хубави пободи и сполучка да има, тък купоните са лесни!

Сайтът <http://www.games.bg/> става платен!

Което Ѹврди в комплект с ускорени темпове на неговото развитие и поддръжка. Повече информация четете на стр. 90. Адже сътига токът на новини, да не помислите, че сме геоцентри!

Достъп до сайта ще получите благодарение на уникалния персонален код, който можете да откриете на стр. 3, или чрез sms на номер 1223 (2 лв. без ДДС).



Специална, по-висока
лобва за пешеходи, които
прескачат паралепти,
превъзхожда обвързаният
нов Закон за движение по
пътищата.

Промените в закона
превъзигат за пешеходи,
които прескачат пътният
ограждение, да се глобяват
на място с фийс от
30 лева. Досега това
забрана нарушение не се
санкционираше специално,
а с рефовата лобва от
10 лева.

СКПТ

В София е пусната
експериментална трамвайна
линия 15. Тя обслужва
линиите Захарна Фабрика –
Клийкето. Първата кола е
в 5:46 сумрина от ЗФ, а
последната – в 20:11.



Заплатите в индустрията

Ето нещо любопитно. В новия број на *Game Developer* е публикувано изследване на гондиищите заплати, които средностатистическият разработчик на видеоигри получава. Както је забележите те вариат сериозно в различните сектори, но гори и най-ниското заплащане, въвличност никак не е никъде. В прouчването са взети участия повече от 6000 души от целия свят. Документите съмни се отнасят за хора с опит между 3 и 6 години в индустрията. Но – опитните са значително по-добре платени:

Програмисти:

Технически директор – \$104 000;
Глабен програмист – \$81 000;
Програмист – \$73 000
* Арт и Анимация: Арт директор –
\$104 000;
Глабен художник – \$68 000;
Художник – \$61 065
* Гейм дизайнер:
Художествен директор – \$72 125;
Сценарист – \$61 000
Дизайнер – \$54 777
* Произдатели: Произдател – \$66 375;
Изпълнителен продуцент
(всички участници тук са били с повече от
6 години опит) \$127 375
* Звуково оформление:
Звуков директор – \$62 206
Композитор – \$60 094
* Други: Тестирач – \$29 722.
Извън doubt, мили мог се очаквате броя и
марш да уичте, че сами виждате за какви
 pari ще реч!

FORCE FEEDBACK

"ОБРАТНА ВРЪЗКА". НЕ БЕ, НЕ ГОВОРИМ ЗА ПЕДЕРАСТИЯ, А ИГРА С ЧИТАТЕЛИТЕ



Да си пет лева за списание, вече си го изчел и сега плачеш тъжно на празния си портфейл, озобал се пред празна на жестоката финансова реалност? Задокси си в пиянски бас, че гори и от мези лентяни от Уъркшопа може да има някакъв полза? Цял живот си стояхътъръз за теорията, че човек може да забогатее, без да прави нищо особено трудоемко? Е, настапна твойят час. Всъщност, твой настапа гори и да не се виниш за никое от горните твърдения.

Вече сега години си опитваше да те разсмиши с глупостите си, до когото ти нилашаш всеки месец. Е, време е да разнообразим малко връзката си – сега ти ще ни разсмиеш с глупостите си и ние ще ти платим. За какво и колко ли? Ами чете, де.

Първа игра: Задебен колаж или изцяло лична рисунка. Какво се иска от теб: Да ни нарисуваш нещо на гейм тематика (може и на ръка, не се притеснявай за уменията си за работа с програми) или някакъв задебен колаж с популярен гейм-арт. Оценяваме както талант, така и креативност, но най-важно – по този колко си ни разсмия с творчеството си.

Награда: 50 лева



Имейлите си можете да изпращате на
igrata@games.bg

Втора игра: Задебен скрийншот. Какво се иска от теб: Да запазиш за поколенията игутишки момент от игра.

Награда: 40 лева



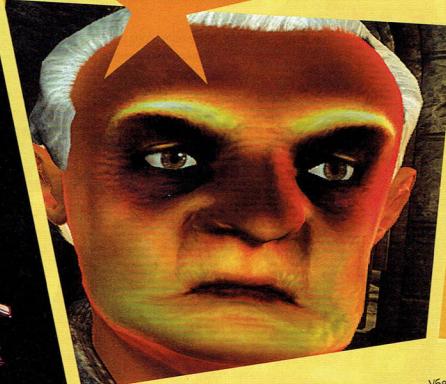
Трета игра: Снимка на култова домашна гейм средба. Какво се иска от теб: Ами да заснемеш гейм средбата си. Компютър, конзоли, телевизор, опленени падове, разливачи на съсякобе игри. Знаеш как е.

Награда: 30 лева



Четвърта игра: Наид-грозен герой в Oblivion. Какво се иска от теб: При все всичките си опити да докараш нещо прилично изглеждащо с керквърътър дженърейшъна на Oblivion, все се получават избрани. Спри да си опитваш. Искаме от теб да сътвориш истински ИЗРОД и да ни го изпратиш на шот. Разследвай ни и парти се тъво.

Награда: 20 лева



Пета игра: Убеди ни да ти подарим игра. Какво се иска от теб: В ранжирите на МАКСИМУМ 2000 знаа да ни убеши, заслужаваш да ги подариш оригинална игра по твой избор. Какви поисъци, че не сме щедри.

Награда: Игра, която си пожелал.



Game Developers Conference

наградите

GDC и PC игрите



азано направо, тазгодишната Конференция на разработчиците беше скучничко събитие – поне че се отнася до PC гейминга. Нормално – погледнете на разработчиците днес са насочени основно към огромните креативни възможности на следващото поколение конзоли. Поради което

наистина интересните GDC новини ще намерите в „конзолата половина“ на този материал.

В PC сегментът безспорно имаше любопитни неща, но уви-

-ли съвсема сензация.

Личностите

По всичко личи, че речите на легендата Уил Райт ще се преброяват в своеобразната GDC традиция, точно по начин, по който никой днес не може да си представи QuakeCon без изложение на Джон Кармак. И така година организаторите – едновременно мъдри и забавни – слюба на г-н Райт успяха да привлекат вниманието на огромна и разнородна публика, година част от която видимо не се чуеше към братството на гейм-разработчиците. Но членът път добрият стар Уил не каза почти нищо ново. Фокусът отново беше върху „Spore“ проекта, пак се казаха много верни неща за лисата на креативността съвременните дигитални срещи и за пореден път бе отправен призъв в духа „Разработчици от всички страни – иновирайте!“. Чувено и гордени „мозунци“ Все погреше че се преброяват в златни киши, повторяно постоянно и без видим резултат. Независимо от ежегодните призови на Уил Райт, а и на много други негови колеги, всичко в любимата ни играна индустрия си тече по старому: изобщите от профълъжения и експанжъни, куп нови ендижи-

ни, експлоатации същите познати до болка геймплейни концепции и шепадействително оригинални идеи, попиващи в забрава секунди след като са се появили на пазара.

Изобщо контрастът между казаното от Райт и речта на един от шефовете в EA (Нийл Инг) беше особено драматичен. Докато баштата на „Сим“ жанра говореше за гръзка креативност, г-н Инг обясни и доказа с хладната логика на числата и финансите резултати, че акцентът върху „добиването на опци“ юм едн устапован и грабен фрачайд в много по-печелившо от опитите за гейм-роботизация и създаване на принципно ново, уникално IP (интелектуална собственост). Сори, игрите отговарна вече са бизнес!

Добиването на Gameface опция, която позволява на играчите да променят внешния вид на героя си в Tiger Woods 2004 например е добър до 44 % ръст в продажбите, изразяваш се в широк 8 актизи от едни допълнителни \$40 милиона! Грубичко нали? А също и силен шамар за всички работещи за креативност. След този, а и десетки други подобни примери, никой не бива да се чува защо всички споделят много искат да станат като EA, която пораснала и никое от тях не желае да си играе на „Симове“ с батко Райт.

Между другото, тези два доклада по търбъре интересен начин се съчетаха с един трети анонс, озаглавен „Уебиство, Секс и Цензура: Моралът на креативната свобода“. Алектор беше професор Джеймс Пол Джийк – автор на множеството книги и статии, гискрутиращи ефекта на видеоигрите върху младежката и програмен директор към

международната асоциация на гейм-разработчиците (IGDA). Квинтесенцията на казаното от г-н Джийк се заключава в следното: „Видеоигрите не са никою лоши, никою добри. Тяхната „стойност“ зависи от това как се възприемат, какво правят за човека пред екрана точно по начин, по който се възприема традиционна развлекателна медия (като телевизията например). Истинският проблем тук е как да обясним на родители както точно се съвръжда в игрите, така че те сами да подберат „добрите“, правилните игри за своите деца“

Компаниите

Microsoft отново приказваха, приказваха, приказваха и в крайна сметка не казаха нищо ново относно предстоящата Windows Vista и нещата около нея, които въвзви-ваха PC играчите. Изобрази се много за бъдещия DirectX (Версия 10), както и съвръжания с него нов грайверен модел. Софтпревърният гигант се похвали, че DirectX е пренаписан буквално от нула, като крайната цел е в постигане еднобременно на по-бърса производителност и побе-же ефекти в бъдещите игри на заглавия. Съвсема обръщаващ втори дебют на „Конференцията“ направи известната XNA софтуерна платформа за разработка, въвличаща амбициозните намерения на Microsoft за пропъване на игри на заглавия между PC и конзола (преподнесе за Xbox 360) буквально с няколко дигитални кликвания в мишката. За разлика от теоретичните обяснения от предходни медийни събития, този път Windows лично ви показва и на практика „как се прави“. Публичното демо, освен че разкри пълните възможности на XNA (реалис-

ИНОВАЦИЯ

Nintendogs
(DS)

Shadow of the Colossus
(PS2)



Guitar Hero (победител)
(PS2)

Ново студио

ArenaNet
(Guild Wars)

New Crayon Games
(Bonnie's Bookstore)

Telltale Games
(Bone: Out From Boneville)

Wideload Games
(Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse)



Double Fine Productions (победител)
(Psychonauts)

Сценарий

Freedom Force vs. The 3rd Reich
(PC)

God of War
(PS2)

Indigo Prophecy
(Xbox, PS2, PC)

Jade Empire
(Xbox)



Psychonauts (победител)
(Xbox, PS2, PC)

Автор: Duffer

тичен физичен модел, динамична гейм-среда, сложни и комплексни анимации) тъчещ енобременни на PC и Xbox

360, което си е блечатиящо постижение.

На **GDC06** станахме съдигители и на предварителния кръг от квалифициращите за купата „Физичен ускорител на годината“. Никако корпорации предвариха сериозни претенции за спечелването на тази титла. От миналогодишните претенденти (*Ageia*), през познати участници (като *Havok*), до скобени системави (*Epic Games*), че може да изненадвашо настъпили се (*NVIDIA*).

От страна на *Ageia* добре анонсира, че непосредствено след **GDC** ще започне реално предлагане на прослободуващ им **PhysX** процесор (чието име, припомняме, е ускоряване на физиката в игралните ендюки точно по начин, по който GPU-тата ускорява графиката). Първите обра-зи на „физизата“ киричи бещ се появиха, и то на сменичка цена от около \$500. Схемата тук е „Ако искаш!“

Havok демонстрираха поредната, четвърта версия на софтуерния си физичен ендюк. Сред новите му възможности са подобрена поддръжка на многосложни процесори, както и *HavokFX* технология, позволяваща на разработчиците да използват процесорната мощ на съвременните GPU-та, за да ускоряват физичните ефекти в игрите.

След като **ATI** обявиха, че възнамеряват да се възползват от тази опция и да ѝ включат поддръжка за нея в бъдещите версии на грайверите за X1x00 поклонението графични адаптери, *NVIDIA* просто написа как да не отговорят по адекватен начин. На **GDC** те бяха домакини на презентация на тема „Физични симулации с използ-

ване на NVIDIA GPUS“, на която се дискутираше именно този проблем.

Историе

Учудващо една от компаниите, която отбелязва най-серийното присъствие на тазгодишната **GDC**, беше европейският търпишиър *CDV*. Те представиха куп продукти – основно на източноевропейски компании. *Nival Interactive* показва *Night Watch* (Нощна страж) – игра на момби със едноименния роман (и филм) на Сергей Лукьяненко, но уви – не казаха почти нищо за другия си (и определено по-интересуващ проект) *Heroes 5*. Преди николко броя споменавахме, че сътва гума за тактическа игра с роиби елементи и походови битки, подобна на *Jagged Alliance 2* или *Fallout*.

SGC Game World показва демонстрираха експанзионна *Battle for Europe* на популярната си стратегия *Cossacks II*. Той ще предлага три основни режими за игра: самостоятелна кампания, върховенска от реалистични конфликти, стратегически режим „Биткама за Европа“, сходен с *Total War* играчите на *Creative Assembly* и skirmish/battle режим за бърза игра.

Същевременно, друг големи руски разработчик – *Vuka Entertainment* – показва *Pacific Storm* – реално-времева стратегия, пресъздаваща сцени от бойните действия в Тихия океан по време на Втората световна война. Основните страни в конфликта, разбира се, са САЩ и Япония.

Може би най-интересното заглавие от каталога на *CDV* беше дело на *ASCARON* (създавателите на популярния

Diablo клонинг *Sacred*). Накратко, става гума за космическа симулация, подобна на появялата се неотдавна *X3*. Айтогорите на *Darkstar One* определят играта си като „подобен *Freelancer*“, което няма как да не възхъле светли надежди на изстрадалите почитатели на този практичен мъртъв жанр.

Дизайн

Animal Crossing: Wild World
(DS)

God of War
(PS2)

Nintendogs
(DS)

Psychonauts
(Xbox, PS2, PC)



Shadow of the Colossus (победител)
(PS2)

Звук

Call of Duty 2
(Xbox 360, PC)

Electroplankton
(DS)

God of War
(PS2)

Project Gotham Racing 3
(Xbox 360)



Guitar Hero (победител)
(PS2)

Дизайн на персонажи

City of Villians
(PC)

God of War
(PS2)

Oddworld: Stranger's Wrath
(Xbox)

Psychonauts
(Xbox, PS2, PC)



Shadow of the Colossus (победител)
(PS2)

КОНЗОЛИАДА ОТ НОВО ПОКОЛЕНИЕ...

Го закон, *Game Developers Conference* е като прелюдия за този какво ще бъде представено на комерсиалното изложение E3 и гори самото й заглавие показва, че не е предназначена за масовия играч, а по-скоро за хората които са професионално свързани с игралната индустрия или тя е съществена част от техния начин на живот. *GDC 2006* за пореден път беше утопичния базис за hard-core играчите. Мистично, където на няколко дни са бистрият теми, различни от тези, в които фигурират основно числа и вълнуващи називания. Три биха личностите, които да охваща се малко пак-деп съвсемина в 8 госта тъмнина Всиче още му не на "новото поколение" и наимената очакванията ни за синът до E3. *Питър Мур* (*Microsoft*), *Сатоши Ивато* (*Nintendo*) и *Фил Харисън* (*Sony*) се задълбаха косвено в проблемите и бедствието на конзолите от ново поколение и индустрита като цяло.

Nintendo difference...

Г-н Ивато беше най-лаконичен, а също така и най-истински. Наместо да бъва технически данни и сложни наименования, той просто чик изложи концепцията на *Nintendo* за бъдещето му в игралната индустрия. Самата тя се състои в 8 семели, но фундаментални за хармоничното развитие на индустрията (по наши мнението) възможности. Според г-н Ивато, докато *Sony* и *Microsoft* се борят за технически наименования, *Mario* ще тръгнат по друг път – правищият за хората с ици ентузиазъм. Разбира се, *Nintendo* търбре добре разбирали възможността на визуализацията тези дни и поради това новите *Mario*, *Zelda* и

Metroid ще изглеждат по-добре от всичко. Също така обаче, *Nintendo* ще създаде дизайнерска среда, която да подзови на хората с различни идии и въображение да изразяват себе си истиински. Без ограниченията, които днес един голям издавател налага на своите студии. В същата реч японците сподели, че само след няколко семици ще можем да опишеме (буквално) и да разберем философията на бившата компания за пълноценни играчки. Като забършев той подхвърли същата трактология – видео игрищте са създавани да носят едно-единствено нещо – забавление! Ше се отнася до новата конзола на *Nintendo* с кодово название *Revolution*, новинката от *GDC 2006* не бяха много, но беше потърбено, че на E3 ще имаме игрището върху на заглавия, писани на новата машина. Беше пощредена обратната съвместимост на Революционната конзола с *GameCube*, както и възможността потребителят да гледа всяка игра на *Nintendo*, писана за *NES*, *SNES* и *Nintendo 64*. На-дома изненада предизвика новината, че наред с поддръжката на старите конзоли на *Nintendo*, на *Revolution* ще могат да се играят и заглавия за *Mega Drive* (*Genesis* в САЩ), както и за та троекота популярната конзола на *NEC* – *TurboGrafx*. Хубяга от на-добрите заглавия, писани за конзолата на *SEGA* ща бъдат перфектно имитирани на новата платформа на *Nintendo*. На презентацията *Nintendo* наблюдаваха побърз на моментната си касаордизибъл *DS*, когато се пребръща в разблъскателен феномен, по-голям дори от *Sega Dreamcast*. В настоящата очек да наблюдаваме на-домашните баткотви – домашните конзоли. И по-точно на този от ново поколение.

There's no power greater than X

При които В момента *Microsoft* е единствен лидер! Зелено-бъдигите, типично земено-бъдиги, говориха основно в шифри и статистики. Ако има голям играч в тази индустрия, който да не влага почти никаква страст в своите прескофиерици, то това определено е *MS*. Но ние вече им съвсема, а те така и не разбраха, че тази стратегия им носи успех само в САЩ. Австралийското теме на *Питър Мур* отново блесна въпреки съвети на българи, като може да се събрани само с колекции от картички „турбо“ или „бит-бийт“. Според бившия президент на *SEGA of America*, единственият сериозен проблем на новия 360-щиницровът зърб на *Microsoft* се изразява в неизбежността да се задоволи търсението на *Xbox 360*. Основната причина била, че един от производителите на строго определена част от конзолата не успява да я пропъзяка в неизходимите коцкости. Проблем, който беше отстранен и, ако трябва да язвиме на думите на *Питър*, до края на юни ще имаме над пет милиони нови пуснати в продажба конзоли. *Mur* отговори и на спекулациите, разрази се малко преди началото на *GDC*, според които *Microsoft* подгответа еднотипна конзола, с която да се противопостави на *Nintendo* и *Sony*. Австралиецът сподели, че новият нормативен компютър на *MS*, *Origami*, ще си остане именно такъв и основният фокус при него ще падне върху разработката на *PC* ориентирани заглавия и джуджакът софтуер. В този смисъл, *Origami* ще бъде по-скоро конкуриращ на *iPod*, откъмко на *DS* или *PSP*. Самото устройство бори не е разработено от *Xbox* дивизията на *MS*. За *Halo 3* *Mur* даде ясно да се разбере, че

Технология

Battlefield 2: Modern Combat
(Xbox, PS2)

Guitar Hero
(PS2)

Project Gotham Racing 3
(Xbox 360)

Shadow of the Colossus
(PS2)



Nintendogs (победител)
(DS)

Визуални достижения

God of War - PS2
(PS2)

Project Gotham Racing 3
(Xbox 360)

Resident Evil 4
(NGC, PS2)

We Love Katamari
(PS2)



Shadow of the Colossus (победител)
(PS2)

Най-добра игра

Animal Crossing: Wild World
(DS)

God of War
(PS2)

Guitar Hero
(PS2)

The Movies
(PC)



Shadow of the Colossus
(PS2)

Автор: **Koralsky**

такава игра официално още не е обявявана и че всичките спекулации, събрани с нея (например, че щата да излезе заедно с премиерата на PS3 и пр.) за момента си остават единствено такива. *Bioware* усеща работели над нов проект за Xbox 360, чието име или жанр не бяха уточнени, но края на годината щило да стане ясно естеството на продукта. Австралиецът не пропуска да каже няколко думи и за своята основна конкуренция в линета на *Sony* и предстояща *Playstation 3*. Прег *Sony* според него стоят сериозни проблеми, един от които е използването на месечен носител, на който трябва да предстои да са наложи. Друг препълни-камък щяла да се яви подгответата на качествената реклама кампания, но най-важното бил събрзан с достащично атрактивната цена на новия продукт. „Те са талантливи компании с огромен списък от неща, които трябва да завършат за кратък период от време. Аз лично съм доста по-спокойно, знаеци, че единствените ми проблем в момента е задобиването на пазарните нужди от Xbox 360“ – подхърчи *Mur*. Шо се отнася до софтуерната част на Xbox 360, *Mur* изтъква факта, че до края на юни конзолата ще разполага с каталог от 80 заглавия, а зимата на пазара ще направи дебют и най-голямата надежда на MS – *Gears of War*. На E3 пок ще имаме възможността да изprobваме други многоочаквани first party заглавия, като *Mass Effect* на *BioWare*, *Crackdown* и *Toon Human* на бившия *Nintendo*-вски екип *Silicon Knight* (*MGS: Twin Snakes*, *Eternal Darkness*).

Sony's Passion!

След като малко преди конференцията стана ясно, че PS3 щяла да направи своя дебют тази пролет, и появилата се спекулация, че цената на конзолата ще варира от портфолио на 500 до 600 евро, досега критиците бяха скептично настроени спрямо представителя на *Sony*. На *GDC* обаче, представители г-н *Фил Харисън* с още по-правилния си британски акцент поискали духовете с няколко новини и представяния, които ни дадоха някаква, та малък и бела (за търви пот при затворени врати бяха показани реални геймлейм кадри от представянето на PS3 залязващи) представяне за това какво ще представят *Playstation 3*. За нас, като европейци, най-радостен е фактът, че PS3 залязващата ще бъде region free – независимо от къде да едното играло в заключък своята PS3 софтуер, той ще бъде съвместим с хардуера. Основният фактор, спомената за съществуването на този процес, бил ограниченият капацитет на blu-ray технологията, който позволявал да събере всички регионални кодове на един единствен носител. Контролерът на конзолата ще бъде показан през май, най-вероятно на E3. Англичанинът внесе малко яснота и ококо онайки сървиза, на който ще разчита PS3. С кодово название *"Playstation hub"*, сервизът ще има своя безплатна част, като платени по всяка вероятност ще бъдат download секции, или абонаментни програми. Тоесть, почти всички ключови фийчъри, включващи видео чат, юйтайт и самото изграждане онайки ще бъде напълно бесплатно (разликата от същите при *Xbox Live*). Въпреки това, ще има и „спешени“ случаи, в които потребителят ще трябва да си заплаща игра на определени заглавия. Най-вече MMO ориентирани. На

последно място, но не и по-важност, мистър Харисън отново потвърди, че PS3 ще е напълно съвместим със софтуера,писан за *Psone* и *PS2* и че всъщност старо заглавие ще се възпроизведе от феноменалните хардуери възможности на PS3. Точно по-какъв начин – все още не е ясно. И още – заплатиали 60 GB твърд диск ще бъде възможен 8 края на пакет на конзолата, големият британец се опитва да отговори търбите ужоначи. Но отчаяното отговор от негова страна не се счита, като на края подхърчи, че гори той самият не знае със сигурност дали твърдият диск ще бъде възможен 8 края на пакет и че всички ще узнаят това на представянето на E3. *Playstation 2* ще продължава да бъде интеграна част от бизнеса на *Sony* и показаното продължение на миниатюрната шедевър *God of War* беше само показателство за това. До края на годината очаквате залязващия от калибра на *Yakuza*, *Final Fantasy XII*, *Okami* и плеяди други.

In three E we trust!

Няма каквото да се лъжем, в основата си *GDC* е трибуна за вълна истински творци (*Шаффър*, *Извар*, *Райт*, *Нака* и пр.). Реали поиздрави обаче, че „истинските“ неща ще се случат на представянето на E3. Съмни по ниво на лесни за разбиране проекции, но хубити от *Electronic Entertainment Expo* ще бъдат тези, които ще покажат допълнителни на мизинството от игри през 2006 г. За нас остава надеждата, че всички ще получат своя малък оазис от заглавия през 2006 г., независимо от изложение и представяне на съответните продукти там. А за E3 2006 ще четеме простиранствено в следващия брой.

PC
УГРУ



ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

Автор: Кирчо

В

ъзможно е да има и такива, които още не са чували за Quake Wars. Не че ни се иска да го бързаме, но на следните години някак успях да разбърчам мита за любознателността и болсата обща култура на българина, за българският геймър да не заборим, и вече просто нямаме право на експерименти. Погоди кое то тази статия ще започне трибалио! Што то е Quake Wars? Краткият отговор гласи: не е, но ще бъде! Няма такова нещо като Quake Wars. Все още. Не се знае кога ще го има, знае се само, че ще има със сигурност и че на пазарджишко то Е3 щастлившите, които посетиха шанга на Activision и очаквана реда си на преводолазящите компютърни опакуки за дистрибуция от 24-тият юни. 16 май 2005-та година – id Software и Activision обявиха официално разработката на игра с име Enemy Territory: Quake Wars. По-запознанитите си сега ще направят възражания аналогия: и се сетят за Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory – великолепният отборен мултиплъйър шутър, които иновизира сънят за един от най-добрите, ако не и за най-добрия за всички времена. В България не получи нужното внимание, че на никого все още му лъбва идеята за коментираме. В случаи, че на никого все още му лъбва идеята за какъв цар става дума ще споменем още едно име – Battlefield. Това поне всички са за чубаки. Франчайзът Battlefield доминира на сцената на онайни шутърите, благодарение на отборния геймлей, изискващи брилянтна синхронизация и относително високата за побегът ред игра динамика на екшъна, както и радиътътността на играта да подават артилерия, авиация и мобилна наземна техника, като такъв обикновено и противници и пр. Е. Quake Wars възможността да помести Battlefield. И поколкото можем да пречем, като хора следи отблизо инвеститура – не се направи като едното нищо, при това без гори да се задъха.

PREVIEW

Разработчик: Splash Damage
Разпредател: id Software, Activision
Платформа: PC
Характер: FPS
Сайт: <http://www.enemyterritory.com/>



ЕКИПЪТ

„Всички са тук, защото искат да направят тази игра. Побечето от нас – освен може да бдат души от компанията – нямат опит с игралната индустрия изобщо. Ако не правеха това, побечето от тях щка просто да уважават предишните си професии където вероятно щка да вземат повече пари.“

Пол Уеджкуу – гл. дизайнер и шеф на *Splash Damage*

Реално погледнато си говорим за аматори. *Splash Damage* – за тези, които не знам – са едни симпатични британци – глупости, няма такова нещо като симпатични британци! – бесни фенове на *Quake* и основатели на може би първи клан обединеното кралство, наречен Earthquakers. Освен че тренирали ежедневно, пичовете усърдно се занимавали с правенето на карти, по-късно създали Fortress мода за Q3 Arena, реализирали и госта ионбатарски игри в областта на предлагането на лентами по тематизация и т.н. Така успяват да взлязат в покерадието на *id Software*, а с разработката на *Enemy Territory* официално стават част от семейството на компанията. Всъщност спущуто гори се Боги *id London*. Те имат пръст и в мултимейъра на *Doom 3*, както и в разработката на части от самия енфжин. И ако продължим да съвржим на думата аматори, то тяхната аматорска ентузиазма им качество. Защото поражда огромен хъс и отпраща истинска креативна стихия, с които те се опитват да я компенсират. Казано иначе – пичовете бъчкат с феноменален ентузиазъм.

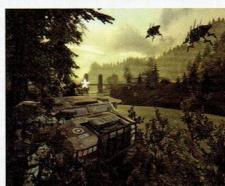
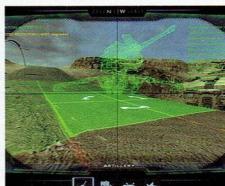
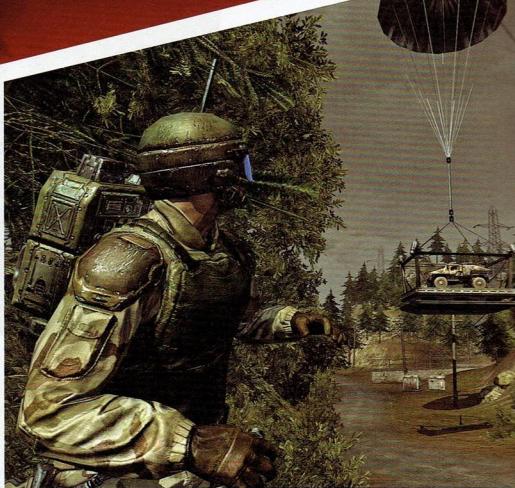
„Ние постоянно си общуваме с *id*. Те наистина имат огромен опит във вземането на решения и с технологиите – Воденето на арта и на дизайна, докато ние имаме тази луда неолитност, при която непрекъснато опитваме разни нови и църни работи, никой топ гори без да ги споделяме.“ – каза Пол Уеджкуу, и добави: „Мися, че разработването на една игра трябва да е по-скоро постепенно напредване, отколкото абсолютна иновация. Една ребизия на вече постигнатото плюс излагатство и достатчна доза новаторство обикновено оставят по-задоволени хората, отколкото ако получат още от същото с нищо ново в него, или тък абсолютната иновация.“

Тъйде мъдра констатация за аматор!

КОНЦЕПЦИЯТА

„Не, *Quake Wars* определено не е просто RTCW 8 нова среда. Имаше много неща за постигане в RTCW, за които не остана време. Тук те ще намерят място, както и още куп нови пръвокласни игри. Всъщност концептуално замислихме *Quake Wars* около два месеца преди завършването на RTCW. Така че върху тази игра се работи от много време, побъртайте!“

Пол Уеджкуу





Казахме, че **QW** е онлайн тактически отбранен шутър. Всегаза уточняваме, че няма да има сингълплеър или ботмат режим (поне засега не се предвижда). Грубата концепция е абсолютно позната – отбранен мултиплейър с зонами айенмент върху ъбъектите. Кази иначе: гва отбора, всеки от които започва в своя база и трябва да изпълни комплект ъбъекти по картата, които ще го изпратят срещу противника в едно динамично мяле с подчертан тактически елемент. За разлика от предишните подобни заглавия обаче, тук от въвеждането на конфликта ще стоят коренно различни раси. Едините ще са строгооси, другите хора. При стратигирането на играта всеки играч ще може да си избере един от 5-те класа на съответната раса, която е предложен. Отваряне една скоба, за да споменем, че промяната им по време на игра също ще е възможна, ако наблизо има Mobile Command Post. Излишно е да казваме, че всеки клас притежава специфични умения, различни оръжия и бойни

екипажи.

Споменавайки преди малко юбджекчи-тите, трябва да припомним, че именно то бляга сред нещата, които направиха **Enemy Territory** токовка забърба – даеч по-удоблетворявашо е да преследваш конкретна ЦЕЛ на картата (примерно бункер), вместо да висиш до никакво флагче, докато чакаш да се оцвети в твоя цвет – както е в **Battlefield**. Друга характеристика отлика на **QW** е, че напредването по картата е постъпателно, тоест: за да стигнеш до база **B**, трябва да заблъдеш първо база **A**. Това означава, че партизанският принцип, при който различни играчи от отбора можеха да атакуват и забезпят различни точки от картата и по този начин благодарят им постоянно и хаотично да се смени тук е отстъпил място на истинска фронтова линия, на която със скъсват до 32-ми играчи от обата отбора. Означава също, че няма да има разни самотни вражески единици, които да се промъкнат зад **B** и да ги крадат базите, докато напредвате. Тук нямаме да има игри на надълъжане, битките за всяка пега земя ще са свирепи и юдес-точни. Наред с основните задачи, всяка карта ще предлага и по-малки, странични мисии – специфични за различните класове – които обаче директно се отразяват на геймплея. Характерното за **QW** е, че тук уменията на персонажа ще подлежат на 7ълрейд при изпълнението на определени условия. Всеки играч ще

се бори не само за победа, но и да получи ценни скълоди за персонажа си, специални награди за отбрана игра и военни пови-шения и медали.

Освен личното въоръжение и снаряже-ние, на разположение ща са и 40 конвен-ционални (за хората) и фантуристични (за строгоосите) превозни средства, разър-звращи се структури и защитни системи: quad-bikes, танкове и извънземни възле-ходи, хеликоптери и анти-гравитационни кораби. Интелигентно измислените и реализирани превозни средства няма да имат козметична роля, а реално ще участват в геймплея и ще го обогатяват с разнообразност, издишайки го като-тегорично над обикновените пеши боеве. На всяка карта отборите ще установяват базите си, ще разръщат защитни-те структури, артилерия, ракети и по-случуващи устройства във върховската територия, докато конструират или разрушават препятствия, за да ускорят прогреса си и да осигурят тактическо преуимство над врага. По търена ще има и различни обекти, владеенето на които ще носи ползи. Например силоз с зонами тактическа бойна ракета. Отборът, в чието владение е – а то изисква задъл-жителното пристъпване на поне един член от отбора на мястото – ще може да отстреля противника.

ИСТОРИЯТА

"С години феновете водеха невероятни битки на планетата на Строгите, но **ETQW** ще ги отведе към войната, с която започна Всичко – строгоското нашествие на Земята – където имаме избор да ги се бием като Строги или Хора. Както Всички чуеди са игри на id, **ETQW** обединява последните пъти на технологията, фан-тастична Всемина и ледянотично балансиран геймплей. Всичко това – осигурявашо до създаващо, фантуристично игрално превъживане."

Тог Холенхед – управител на id Software.

Действието в **Quake Wars** се развива преди **Quake II**, където Строгосите бяха вече нахлули на Земята. Въсъщност хронологично, ико се окажаха прости, считано от днес човешката шифровизация да трябвало да се сблъсква със Строгосите след около 50 години. Това означава, че изследвам и въоръ-женето на хората до голяма степен съот-вестващ на съвременната концепция на Военна техника, или поне не се отмичава значително. Нивата раздялает задачите както на Строгосите, така и на хората. И ако играчите внимават в картинката, ще открият, че превръщат историите на откриването на никои от техногените, налични в **Quake II**, например slip stream гъв-гашател за човешките кораби-майки.





ВИЗИЯ И ЕНДЖИН

„Отвън може да изглежда, че просто използваме Doom 3 енджина, за да направим новата игра. Само във всичини има 2 години на технологична разработка зад тази версия. Направо може да се каже, че в ноб енджин. Той не заимства никакви текстури, модели, сцени, UI елементи или музика нито от Doom 3, нито от Quake 4.“

Пол Уедкуу

Всеки, който е гледал трейлър на Quake Wars има представа за каква визуализация става реч. Без съмнение тя ще е красива игра. С дневни и нощи мисии, с реалистично динамични осветление и светлосенки от фарове, прожектори и огън от луната. Цялата скена съсреда – атмосфера. Времето, гори, разтворенията реагират на всяка промяна, допринасяйки за блечатяща степен на реализъм. Действието ще промича в различни части от планетата: склончая пустини, гори, арктическа тундра и т.н. Боните поема ще изобразяват разнороден терен и ще представяват огромни открити пространства, рендириани посредством MedgeTexture, новата технология на id Software, която схръска милиони полигона и създава гигантска текстура, покриваща целия терен от хоризонт до хоризонт, без да си играе на

сребро и избягвайки ефекта на „мрежата от текстурни мапове“. Една-единствена, 32 000 на 32 000 пикела картина ще бъде разстлана по целия геометричен пейзаж. Вместивайки се в потресаващото количество памет от... 8 мб видео. Без съмнение колосални техническо постижения, но ние знаем, че опре ли до технологии и програмиране Кармак е гений. Изобщо подробностите около енджина са изключително интересни и любопитни, но най-вече за гейбъбите, затова че си ги спестим и нами да забъбъбаме. Достатъчно е да кажем, че QW окончателно ще се справи с търсението, че Doom 3 енджинът може да обработва само сцени на закрито. Той с лекота ще изобразява и

генерира и случаини атмосферни вълнения като пясъчни бури, сняг, тъжд. Отваряме скоба, за да споменем, че сънятата на ден и нощ, както и атмосферните условия РЕАЛНО ще блъгат всърх стратегията на отборите. За съжаление това, което казват пичбети от Splash Damage по темата не е много, а малкото е доста мъжливо, тъй че не можем да внесем повече яснота по въпроса какво точно имат предвид с това си търсение. Но им ѝзваме, хех!

Говорейки за визуалната премест на игра, не трябва да се ограничаваме само до по-детайлните обекти и текстури. Splash Damage истински са съзнателни на тема детайлът във всяко едно отношение.

ние. Във всяко! Особено що се отнася до моделите на персонажите. Това, че хората и строгосите ще се движат по различен начин, бихме могли да се досетим и сами. Но далеч не е всичко. Всеки отделен клас ще има специфични движени и анимации. Всяка позиция на тялото (легнал, пълзящ, стоящ) има различни анимации за нещо като смяна на оръжиета, зареждане, движение и стреляне. С цел екранът да не е претрупан дизайнерите са решили да внедрат минималистичен HUD, което допълнително подсигура нуждата да се обрискват краскоробично движениета и детайлите по моремите. Целта е още със търъв поизег да става ясно каква е расата на единицата, която виждаме, класът ѝ и с какво оръжие е екипирана, както и ще има ли инвентар! Да повторим – за усъвършенстване на всичката тази информация е нужен само един поизег!

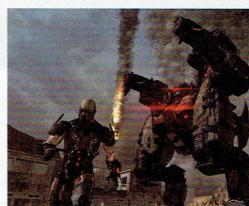
Накрая ще споменем и интересният начин, по който е визуализирано маркирането на артилерийска цел. По-любопитното е, че ако внимавате времето ще могат да видят както бъдат „осветени“ от маркера и ще имат време да се мащнат от пътя на бомбата.

РАСИ, ОРЪЖИЯ И ПРЕВОЗНИ СРЕДСТВА

„Освен всичко останало, което може да се очаква от победен род игра, в Quake Wars играчите ще изправят и пред още нещо – разработват характеристики. Човек преди Строг. Ще се убедите, че съблъсъкът ѝ се струва. И че геймплейт с всяка от расите е много различен и индивидуален.“

Пол Уедкуу

Чисто физически хората ще са по-слабата раса. Те ще разломат с конвенционална военна технология от близкото бъдеще, като балистични оръдия, танкове, хеликоптери и т.н. Геймплейт с човешите е така замислен, че не просто да поощрява, ами да налага задължителна колективна тактика. Строгосите от своя



страна са кораби типове, самостоятелни бойни единици и нямат много опции да се кооперират между със себеизвестните си, поради което играта с мяк е по-солова. Въроятно тие ще донесат побеже на лакетните куейки, които ще посегнат към това залябие. Разполагат с разни фантутични оръжия, превозни средства и класове.

Двете страни ще са балансирани, но както вече казахме – не е симетрични: хората ще са военни, милиционистични, строгоситет – животински, „анималистични“.

За хората е важно да се отбележи, че неизважимо, че всеки клас притежава уникални характеристики и подчертава изузетна самоличност. Все пак човешките единици са в голяма степен мутифункционални, което прави геймплея с расата по-тактически. Строгоситет са тежки и самостоятелно едри.

И за двете раси ще има огромен набор от характеристики, които ще отразяват различната им. Хората повече време ще прекарват придвижвания с кълкани, или гори пъзелки, докато строгоситетът бинага ще се движат с горда, заплашителна осанка. Дизайнерите имат намерение гори да визуализират инвидиуалните постъпки на статистици. Например, гарячата да може да пречиши от *близките по лицето на наликачващия противник* или не е по-добре да побеже.

По токъто расови различия съвсем естествено е да има и различия в класовете, макар някои от тях да са идентични и за двете раси. Експертът на човешките се състои от *Пловдик, Инженер, Войник, Снайперист и Медик*. Пловдакът и Инженерът са освен важни – те боравят с разръзващите структури. Това са раздари, защитни кумички, артилерия, стратегически снаряди, Въздушни нападения (бомбардирачки) – все артикли важни неща, ако искаш да се

справиш със строгоситет. Войникът тъкмо може да монтира LAW ракетомета със Върху-никои предмети и по този начин с него да боравят и другите класове. Снайперистът (Рейнджър), наред с всичко останало може да избие избыти строя или да „хакне“ вражеските разръзващи структури. Дори мединик може да устройба спанци с проповизи.

Както казахме и по-горе – човешките класове са по-мутифункционални и имат опции за коопериране. И съвсем божу, защото строгоситет са отстранени с проповизи.

Дори имената на класовете им внушават респект: *Oppressor* (Подтикник/Деспот), *Infiltrator* (Проникващ), *Tank* (ми... Танк) – някак става ясно, че тин не са дошли на Земята по покана на Грийнъйц, за да се възложат в шестиме за защита на китобете. Другите два класа са Конструктор (Constructor) и *Meguk* (Medic). Конструкторът, например, може да създава летателни ремонти на апарат с гистанционно, които да открие и поправи приятелските превозни средства, след което да се върне при Конструктора. Инфилтратора, които е и снайперист, може да облагада мъртво човешко тяло и да се престори на човек, макар, че отблъзо ли

изглежда търбре блед. Лекарят тъкмо може да използва мъртвите човешки тела като гостоприемници за „раждане“ на нов строй. Превозните средства на хората няма кой знае колко да ни изненадат, техни аналоги можем да видим и днес. Има разбира се APC, което освен сухопътно е и амфибия – може да прекоси съботък водни участъци. То също така и презарежда с аминици близкостоящи единици. Симпатично мобилно средство в малкото четиривисечно Хъски, което повече прилича на комоно, но тъкмо да мине по трасия паратеп на някоя река, времето по тежко охранявания мост или тунел. Така бойна машина е триместния Танк (шофьор, стрелец, оператор на оръжието), които е пущеногован с подсилващ механизъм, позволяващ на дулото да се забърти бързо, ако някой изскочи отзад. Хобъркоптерът (Hovercopter) е високотехнологичен – той е единствената машина в играта, която е с възможност за стабилизираща при излитане. За хеликоптер е впечатляващ – може да прави обратни луники и други шуортши. Ще видим още и VTOL самолети.

Превозните средства на строгоситет са съвсем различни: антигравитационен

джеликап, позволяващ на играча да надскача препятствия. BattleTech-подобен огромен робот, наречен Гомат, който може да катери стръмни наклони и чието артилерия стреля на 360 градуса. Едно странно нещо, наречен Бичето (Hog), което може да служи и като таран, Стършел (Hornet) – летяща машина, въоръжена с някои екзотични оръжия и др.

Самите превозни средства са много по-детайли и сложни, отколкото сме събрали да ги видяхме в шутъри. Всъщност от тях има разрушими компоненти, които се отрязват на произволен момент. Мозат да се разрушават отпредните гуми, огледала, предната се разпрасят със стоманени – и естествено, превозът ще се държи различно в зависимост от това колко гуми има. APC може да остане и без гуми, но още ще го бива във водата. И като си говорихме за детайл – различните настъпки ще карат превозните средства да се държат различно. Най-готиното е, че с някои от възможните ще може да се прави powersliding и да бъдат позъбани като оръжие – като помагат пешиме войници на проптичника със странични състапи.

Мобилните системи в QW ще притежават сложни възглушавани модели. Именно това ще позове, например Anansi джеликоптера на хората и строежкия Icarus Pack да са различни, но балансиран съперници – Всеки с някакво превъзимство пред другия, произтичащо от унисънния му стил на управление.

На каква цена и кога?

Системните изисквания ще са същите като на Q4. Засега нямам планувана разработка на 360 Версия (поне не от *Splash Damage*). Тя не значи, че няма да се случи, докато Уеджър напътства, че 360 ще бъде спряв изключително събор на нова енджин.

Ще се отнася до датата на излизане, Все още нямам официално такава. Скандално просто! Предполага се, че играта ще излезе тази година. А защо не следващия месец, питаме иск. Айде, че ни събрят ръчичките и ще додем и ще видим бе, ей!

GUILD WARS® FACTIONS

ОНЛАЙН
ГЕЙМИНГ
РЕВОЛЮЦИЯТА
ПРОДЪЛЖАВА...

PC CD-ROM

WWW.GUILDWARS.COM
WWW.PULSAR.BG

ОНЛАЙН ГЕЙМИНГ
БЕЗ МЕСЕЧНИ ТАКСИ*

*ИЗИСКАВА ОРИГИНАЛНА ИГРА И ДОСТЪП ДО ИНТЕРНЕТ. ИГРАЧЪТ Е ОТГОВОРЕН ЗА ВСИЧКИ ИНТЕРНЕТ ТАКСИ.

МАГАЗИНИ 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



ARENANET



PCSOFIT

ПУЛСАР

©2005 NCsoft Corporation. Guild Wars® и логото на Guild Wars® са авторски права на NCsoft Corporation. ©2005 ArenaNet, LLC. Игра и логото на ArenaNet, LLC са авторски права на NCsoft Corporation. Всички други упомянати имена са собственост на съответните им правоносители.

The Elder Scrolls IV

OBLIVION

Трима души в една ролева игра (без да става дума за бронирания кон)

Производител: Bethesda Softworks

Разпространение: 2K games

Платформа: PC - Xbox 360

Жанр: RPG

Сайт: <http://elderscrolls.com>

Системни изисквания: 512MB System RAM

2 GHz Intel Pentium 4 or equivalent processor

128MB Direct3D compatible video card

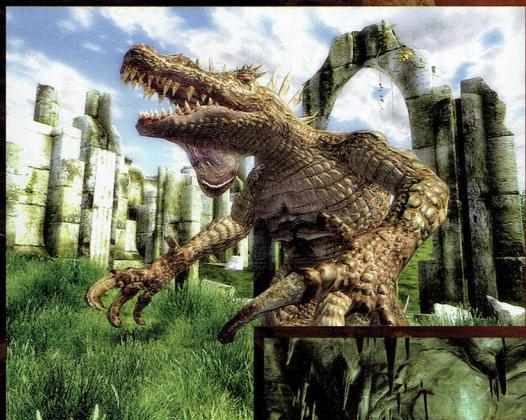
4.6 GB free hard disk space

Автор: Snake

Oblivion, ех този Oblivion. Рекламната кампания беше съпоставима с изказването на еди-коя си премиерна гата Анджелина Жоли че добие у вас да ти върти свирки, докато флигут не ти останат". Хората, милионите, нали още са "вогени от незадравия набив да върват на тоба, десет го пише по месеците (което е чудесно само по себе си, защото иначе драскачите като на пръстната цикла да минат стъклата по кръстовишата) се торнаха да – ако се припотребам към собственния си циничен пример – си поборят... ахъм... хардувера, налибаки колосални блокчета в закупуване на Бигаца. Да не въземат да изпънат оферта, с Анджелина, не за друго. Еди-коя си дават настъпи и пост-peak-щите успяха да надигнат гори и първоначални хайп. Една трета от хората се оплакаха, че Анджелина така и не е дошла и са безкрайно разочаровани, евтина прети

заявиха хладно, че изобщо не ги разбираят тия нови мади и тя и Цеци от Бодъ Ъси ги върти достъпът до добри свирки, така че изобщо не щат и да я чуват тая Анджелина, а последната една трета – гордичките – шокирана всички останали с изказването, че Анджелина Жоли верно е дошла у тях и за това имат такива кръгове под очите, от безсъне.

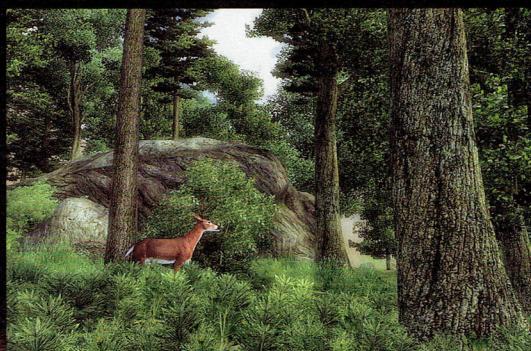
Казано без как токъв много метафори – около Oblivion се върши токъв комослен шум, че самата игра буквално се обезвичи в него. Един бължака в за-глабвашето това, което им се искаше да видят още от времето на рекламните материали, други – признавам, и аз бях в това число – гледаха злостно Всеки микроп-детайл под луна, за да докажат сами на себе си, че токъв нещо, като *Перфектната игра*, съществува единствено в рамките на разни фикционни фийчъри на спранищите на Гъба.

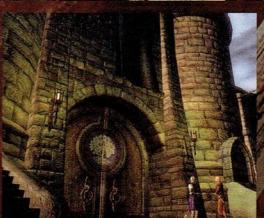
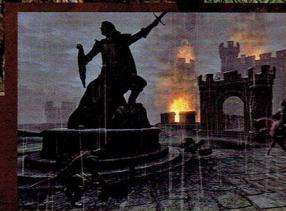
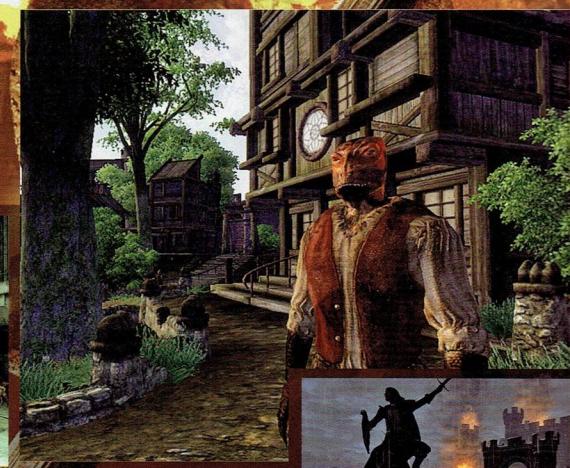
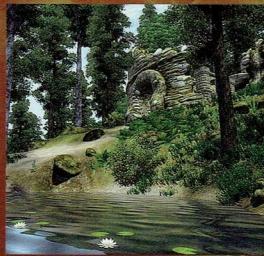


Oblivion не е никојо перфектната игра, нито гори перфектната ролева игра. Това е просто един некст-джен *Morrowind*, в което обаче няма нищо лошо. Принципно доброма роляв система на *Bethesda*, подарила до бласък, обичайните ергономични мащаб (при все закономерното "съвиване" на света с Всеки следващ графичен тългрейд на сериата – от терена с реалистични размери на дневна Турция при *TES2: Daggerfall* до "жаките" 19 квадратни мили на *TES4: Oblivion*), хилядите куестове, стотиците фригъти, масата часове игрално време. И онова Беликоненца (с никой уговорък), напомняща за бенчмарк тест, графика, токъва. Ни побече, ни по-малко. И каквото по-бързо свикнете с мистата, че *Oblivion*, не е Второто Изграждане Пришествие и, не, няма да ви

втори свирки и да обезсмисли живота ви извън Виртуалната реалност, токъва по-бързо ще успеете да оцените *реално* тази игра и да се позабавлявате истински с нея.

Прочеен на пази моя рещененска страницичка няма да срещнете гори начини от истиински ребя. Предвид реалността, в която живеем, всеки, който е искал да види *Oblivion* – вече го е направил. По-скоро приемте, че сме приседнали с вас на една леко покакаща се маса (гобре, че колегата Чешмежкиев е нас, за-





е бил в нивелирането) В никоя доколабна квартални кръчми, пием си борчаката и – както побобава на истински гайдове – си говорим за RPG-то на сезона. Но – напатък коментите (ако отново се задържат в рамките на метафората – като подглийтам малко и им дойде бълхоненето за анатомии и емоционални речи) ще започнат да зоват по за конкретни неща, а нац-най-накрая (като гостиницам фазата, в която ще се „уважаваме“ забелено) ще дойде и времето да се хвадим с постижения. Демек – да ѝ споделим разни хинтове от личния си геймплей опит. Но сега, в тази убога

Първо – **Oblivion** е единственото виртуално забавление от последните години, което **действително** си струва парите. Въвличателни и тези за Лютия Българей или за X360. Ще се съгласиши, че пиратството може и да е много лошо нещо, но да дадеш стомпна лев и срешу тях да получиш шестпословия геймплей на **Condemned** или **Black** си е ужасно престъпление. Вик, 300+ часа игра. Вече звучат като доста приемлива оферта.

Второ – и още по-важно за мен – **Oblivion** е игра, изиграваща забавлението до ноби. Високото по един елементарен, но практически неразработен в него едно друго RPG начин. Говори за съвсема.

При това не тази да

се моташ където похлещаш и да правиш каквото похлещаш (която също присъства в играта, но не е чак толкова небължана), а за съвсемата на моралната скала. Имам предвид, че тук не е нужно да избирам гари да бъдеш добър или лош. Можеш да бъдеш *всъщност*, при това в рамките на една и съща сесия, с един единствен герой. В **Morrowind**, примерно, в един момент куствите на Гильдията на бойците и Гандирите на кралиците се сблъскваха и можеше да продължиш напред само в едната. Да не говорим, че престъпленията ти се отразяваха и атаки ли на отношението на NPC-тата към теб и лошите персонажи можеха буквално да забият „Интерпретирането в общество“. В другите ролеви игри проблемът с уиона е гори още по-ясно изразен.

Докато в **Oblivion** можеш да членуваш и в шестте налични фракции (ако броим и арената за траката), да бъеш еднобройно наемен убиец и рицар на доброто, да бъеш шампион на народа и на-домни – лично за мен – осмисляха играта.

ят краец, прекъркал половината си геймплей време в затвора. Е, от време на време ще ти се наложи да се изръщи с никаква монетка глоба или да положиш на потло, но това не променя нищо, не заключава нищо от едва ли не безкрайното дълго на куствите. С други думи – можеш да се насладиш на всичките 300 часа геймплей с никакъв съвсем жалък изключението. Може да не е реализтично, но тък в зверски забавно и разгръден пред теб разнообразие, на което просто не можеш да устоиш. И всеки ден можеш да играеш по различен начин, налязгайки задачите и заниманията си спрямо моментното си настроение.

Така че за Анджелина не знам, но **Oblivion** е игра, с която ще се забавлявам още дълго.



Автор: **SHRAiK**

Мистото е оскъдно, думите напират, емоциите са сини, не мога да убързат и да много склонни. Затова започвам с най-важното. Оправда ли пусти *Oblivion* огромните ми очаквания? Категорично да! Няма по-добър атестат за кое то и да е заглавие от факта, че след 1 продлен бърек на черния пазар за ноб компютър, п на брод безсъни ноши, 67 часа геймплей, 25 качени нива, членство и в шестте основни групи и основен съюзет, минат на около 30%, НЯМАТ ТЪРПЕНИЕ да приключва проектираната статия, да напиша проектираните нюанси, да прибръшам проектираните брои и относно да попълна 8 необичайния, преместван свят на *TES IV: Oblivion*. Задигран съм, разгорян, опложен и окрилен от най-добрите *The Elder Scrolls*, излизал никога. *Bethesda* се спряхва беззаподознено добре и заслужика

Всички хвалебствия, които несъмнено ще се изпишат за отрочето им (заслужиха и някоя друга поубийца, ама не и на моята страничка, че мястото е кът).

Има един българ, който много ме бълнува. "Е ли *Oblivion RPG* от ново поколение?" Отговорът, приятел, отново е Да. Това е категоричното ми мнение и то се базира основно на новата бойна система, феноменалната техническа част (графика, енергия, музика, звучане, физика, инверфейс, лебът дизайн), преобразуваната ролява система (например новите търкове, който се появяват при различните нива на владеене на едно и също умение), прекрасната история, изкуственият интелект (в много отношения отново е ужасен, но в едно, най-важното за мен, не е) и накрая очакваничните размаз/мачаб, с който е реализиран целият проект и с който на всички тези елементи е върхуват живот. За мачабите и свободата в играта, както и за историята и за много други неща ще оставя да ги разкажа Доту.

За бойната система обаче не мога да не кажа добре сум. Съм на играта за мен. Основната причина за коефеша геймплей, най-ценното в заглавието при все чутов:



ното техническо изпълнение и прекрасната история. Това е едно от RPG-тата с най-добрата бойна система, която съм видял (группата Венеца е във *Fable*). В зависимост от персонажа, можем да изиграем *Oblivion* като чист *RPS*, като *Adventure*, като *Stealth*. Битките са наядъваша, кървави, с брутна физика, с великолепни ефекти и с течение на времето стават все по-яки. Екипиробата е от изключително значение, тиймингът на ударите, блокът, степените на владене на уменията, всичко е важно. Бюза пример. В началото на играта сме тромвии, уморяваме се бързо. При ниска нива на athletics и acrobatics трудно се избягваме противниковите удари. При нива Journeyman (50+) вече подскакаме в текката броня като в *Quake 3*, ще правим dodge (стричен избягване под) покървяване и избягването са бомбено добри. Чирешката в тората е Шон Бийн в ролата на Мартин – брутален пуй!

За проблемите нямам място да говоря. Има такива. Графични (водата, грозди персонажи), ИМ-то, тук-таме някой бъз, гори в бойната система има 2-3 дразнене момента, но нико един от тях не е токовска ужасяващ, че да разбъди удоволствието от това бръмбано, епично заглавие.

За мен *The Elder Scrolls IV: Oblivion* е игра на годината!

Автор: **doomy**

Право дума колегите – място малко, желание много. Но вместо да се оправдаваме, ще камам за карите по същество. Аз също ще нам зик за потъръдене – *Oblivion* е нова голяма и истинско RPG, което заключителните фенофести като мен отпаднаха чакала. Помащабно, по-епично, по-красиво, по-живо и по-добре реализирано от предшественика си – *Morrowind*. С големите размери не минуемо ще имаме проблеми, разбира се, но гори и с тях играта гарантира над 200



часа качествен геймплей, стига да сте го търсите да попътнете в света ѝ.

Живият Свят

Много хора ме питат, какъв, вижте ли, е бил токъмът огромното на играта, че на всички се само за това се говори без да се споменава нищо конкретно. Е какъвто конкретно да се спомене? Площад на територията ми трябва да се изиска? Не, играта е мащабна и необитат поради възможностите, които дава. Поради пруда, блокет с отричанични квестове и изработването на дългождяните. *Oblivion* е игра, в която можеш да се забудиш. А самите квестове и съжетни линии са толкова разнообразни и безбройни, че по някое време ще престанеш да поглеждаш log-а, за да подсещаш къде трябва да отидеш и с кого трябва да говориш – просто ще го разгадаш по инерция, съкак местата, през които минаваш и хората, с които разговаряш, са съвсем реални и ти ги познаваш. Интериор, политически съюзи, социални отношения, войни, любов, предателство, убийства, конспирации – с всичко това ще бъдеш замериш в света на Сириодия.

Наспраща от малките и големи квестове, пръскнати из *Oblivion*, основната съжетна линия е съвсем друга бира. Тя е може би най-предизвикателната част от играта, точно както побобава. Дори и само тя е достатъчно разнообразна и интригуваща, за да запали игралното време. В нея се прелива всичко, което можете да срещнете и по останалите квестове, примесени с добра доза dungeon crawling и посещения на множеството *Oblivion* геймплея. А финалът на основната съжетна линия идва по токъмът ударен начин, че след него у играта остава едно уникатно усещане на чест, тъга и удовлетворение. После микажете, че това не е *ОГРОМНО RPG...*

Ролева Система

С колегите сме абсолютно единодушни по отношение на системата от нива.



скилбе и атрибути – избелна за целта! Достатъчно опростена, за да не затормозява кекуът играчите, млащи се до смърт, когато чуят за п-стените зарчета, и същевременно напълно задоволителна с комплексността си за по-хардър феновете, които наистина могат спокойно да загубят, изблъцайки максимум от нея с минимално положени усилия.

Интересното при тази система обаче е друго – тук грешки няма! Може да започнеш с персонаж, насочен към стребата с лък и снайперство, а в последствие да осъзнаеш, че това не е твойски стил на игра. Нямаш проблеми, просто отделяш малко време в разбъдане на магическите школи или играши с blade и blunt оръжия и всичко си изва на мястото. Системата дава възможност за адаптиране. А пътищата, по които може да поеме героят, са неизброймо много. Така например, ако всички пригнем от една отпрашка торча като скълбе и атрибути, след 20 часа геймплей ще имаме над 100 различни персонажа. Ами след 40 часа? След 60? Свободата, Санcho, свободата...

Търсдата девята

Както вече се спомена – не може игра с мащабите на *Oblivion* да бъде перфектна

на. Това е просто небъзможно. Като цяло критиците ми са отправени към четирите патайнинга на фрагментите, укачващото моделиране на персонажите (пооправяющ се с никой и друг мод – виж гаига), множеството експлоди и никошо разнообразие на експлоди и промивки. Няма да забъбам в никой от тях, просто наистина на фон на изключителна красота и видимо старание на разработчиците, бързо имено тези моменти явно не е работено задъбично. Жалко.

За техническата част се изпира достащично. Моето мнение е, че въпреки грозните модели и няколко дребни бъгчета, това си остава на добре излеждящата си ера във във разбъдане на магическите школи или играши с blade и blunt оръжия и всичко си изва на мястото. Системата дава възможност за адаптиране. А пътищата, по които може да поеме героят, са неизброймо много. Така например, ако всички пригнем от една отпрашка торча като скълбе и атрибути, след 20 часа геймплей ще имаме над 100 различни персонажа. Ами след 40 часа? След 60? Свободата, Санcho, свободата...

И така, на всяка съдружества журналисти тръбят, че месеците иони и юни съвсем ща са бъде футбол. Не оспорвам, само бих добавил, че месеците март и април щяха *Oblivion*. И Все още са!



Визия + 0
Действието се дължи на инновираните от същевременните моби. Но в сравнението ѝ широраздължните изрази укачватите мада, камбъзите обвързани и липсата на оптимизация.

Звук + 10
Великолепен саундтрек, никоја пробка в компютънното качеството съществува.

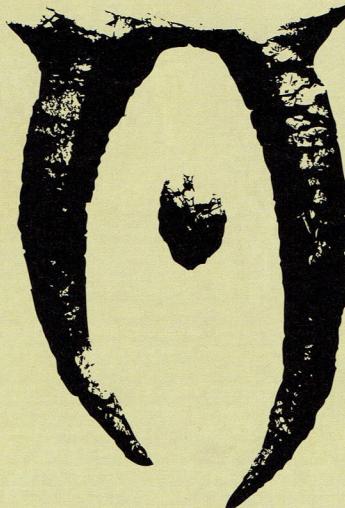
Геймплей + 9
Леко подправен след едни определени моменти, но брзото и замислените мини-истории завързват всичко незадачливо към кустине, подобряват интереса на неподвижните.

Време за игра + 7
Въпреки че съществуващите реализации, меркантизма, *Oblivion* е едноцветното заражение, предлагащо ти месец игра среду пепелищите му дюни.

Ще објујој Гујде

Полезни съвети за Oblivion

Автори: doomy, SHRAIK, Snake



I. Създаването на герой

За никого не е тайна, че създаването на персонажа е от най-важните моменти в едно RPG. Още повече при игри от ранга на *Oblivion*. Когато погради тълпата геймплей начинаният избор е решаващ, твой като че прекарвате доста време с вашето Биртуално алтер ego. Също така, на всички е ясно, че създаването на герой е нещо крайно субективно и ултимативна формула за тоба реално няма – всичко зависи от личните предпочтения на отденния играч.

Основните неща, на които трябва да се обръне внимание при създаването на герой в *TES4*, са: раса, клас, първични и второрични умения, атрибути и зодиакален знак.

При расата на първо място трябва да се гледат бонусите и специализациите на различните гери. Понятието има значението на някои атрибути. Някои раси имат специални умения, а повечето имат както пълнобое, така и минуси. Пренебрете още на този етап с каква насоченост ще бъде персонажът ви – стелът, меме, магии или комбиниран, защото различните раси Ѹврят с различни бонуси към атрибути.

При избора на клас, най-добрата опция е сами да създавате такъв, твой като при наличните готови класове винаги може да откриете някоя скока, който бихте заменили с друг. Първичните скилове, които сте избрали, започват разделяни на ниво 25. Като се добавят и бонусите, които дават расите, спокойно можете да започнете изграждането на някоя скока на ниво 40. Така освен че ще получите по-сменен персонаж още на ниските нива, че имате възможност да се насочите към разделяване и на второричните скилове по-отрано.

Изборът на първични и второрични умения изобщо не е за подценяване. Дори може да се определи като най-важната част от създаването на герой. Разделянето на второричните скилове не води до канавче на нива – тоба става само при влизане на основните умения които сме избрали в началото. При качването на ниво обаче, бонусите Ѹврху атрибутиите зависят именно от това какви и колко второрични умения сме раздели. Например ето съм решил на първо време да начин максимално бързо *Endurance* на героя си, за да получим бонус към него (варирана от +2 до +5) при качване на ниво, трябва да откървяю кои от второричните ни скилове отговарят за този атрибут и да наблюдам на тях. При правилно балансиране между първични и второрични умения можем да достигнем максимума на желанията от нас атрибути (който е 100 без бонуси от предмети или магически ефекти) доста по-бързо, отколкото бихме по направили, насочвайки се единствено към първичните си скилове и бързо левчиране на героя ни. В този ред на мисли, можете гори да създадете герой, който не ще допада като подгребда на скиловете, но ще Ѹврши по-добре работата, ако искате да го разделяте бързо и да използвате максимално бонусите на атрибутиите.

Пример: искате да създадете маг-боев

носещ тежка броня. За първични скилове избирате макиба каквито лесно и бързо можете да качите. Да речем че това ще бъдат Athletics, Illusion, Sneak, Armorer и прочее. Вие си изразете, използващи скилове, които искате да разделяте, троесте носите си тежката броня, ползвайте си destruction магията и blade/blunt оръжия. Твой като скиловете, които реално Ѹврят интересуват, са второрични, те няма да качват лебъла Ѹвр при разделянето им, но тък Ѹвр напръшдате гореспоменатия бонус за атрибутиите, от който Ѹвр Ѹврзате при качването на ниво. И така, след като напръшдате доста-много "пасив" (вижте таблицата кой атрибут с кое умение Ѹврзан), вкарвате за кратко в употреба и първичните скилове, които един Ѹвр да узаконят качването на ниво и когато тоба стане, ще имате доста-много очни бонус, за да качите три от атрибутиите си с по теми очи.

Вече избрали пътя, по който Ѹврвем и назасали уменията и атрибути, на които Ѹврхаме, идвала последното звено – В ДНК-то на героя ни – рожденният му знак. В общ линии, тук просто трябва да изберем още един бонус, който Ѹвр се добави към персонажа ни. Ако не Ѹвр се забърбва, изберете бърстайн, добавящ тъбръси атрибути или характеристики, защото така

няма да събъркате. Има и някои по-интересни съзвездия, в които бонусите са огромни, но Ѹврят и със свояте негативи. Има също и такива, добавящи уникални умения на героя.



II. Избор на раса

Степен на атрибути според раса и пол:

Обрънете специално внимание на факта, че за разлика от побечено (да не какът Висчки) други ролеви заглавия, в *Oblivion* попът на героя оказва влияние върху базовите му характеристики.



Argonian

Бонуси: Alchemy +5, Athletics +10, Blade +5, Hand To Hand +5, Illusion +5, Mysticism +5, Security +10
Подходящи за: Стремят персонажи. От женските ищандии могат да се получат нещо повече магаф. Двайкат се изкачват идно бързо – със скоростта на престабите на друга раса върху кон. Не стават за мякотъбръжени бойци.



Breton

Бонуси: Alchemy +5, Alteration +5, Conjuration +10, Illusion +5, Mysticism +10, Restoration +10
Подходящи за: Маговищи. Очевидно. Определено не вършат работа като бойци или стремят персонажи. Струва се да се спомене и фактът, че бонусите на расата афектират по-скоро дефензивните, отколкото нападателните магии.



Dark Elf

Бонуси: Athletics +5, Blade +10, Blunt +5, Destruction +10, Light Armor +5, Marksman +5, Mysticism +5

Подходящи за: Воини с лек магически уклон. Вършат доста добра работа като краши и убийци. Въпреки че расата им няма особени бонуси върху стрема уменията. Наред с Горските ефи са най-добрият възможен избор за стрелци. Може би гори са с една идей по-подходяща за целта от свещите си събрата, зареди възможността да подсияят мощта на гистиониите си атаки, комбинирайки лъка с офанзивните си магии.



High Elf

Бонуси: Alchemy +5, Alteration +10, Conjuration +5, Destruction +10, Illusion +5, Mysticism +10

Подходящи за: Най-добрият избор за маговищи, наречи с Бретонците. С малко разлика, че при Светилите ефи бонусите на расата са насочени основно към нападателните магии. Зареди Бродената си неустойчивост към огън (Fire), смъг (Frost) и електричество (Shock), тези сладки са доста тежка раса за игра. Постарарайте се да ги бронирате добре.



Imperial

Бонуси: Blade +5, Blunt +5, Hand To Hand +5, Heavy Armor +10, Mercantile +10, Speechcraft +10
Подходящи за: Практически всичко. Което за съжаление означава, че се справят по-средствено с всичко. Бонусите на расата им вършат чудесна работа при убийствата на разни хора да говорят, както и във всички изранени области, събрали с разръщането на личния им чар. Мисмете за тях като за Торвагорите от *Vampire The Masquerade*, минус лютите бойни умения.



Khajiit

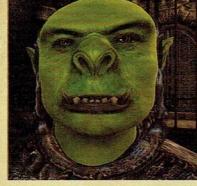
Бонуси: Acrobatics +10, Athletics +5, Blade +5, Hand To Hand +10, Light Armor +5, Security +5, Sneak +5
Подходящи за: Краши. С потенциална възможност да ги разбиеат по посока на бойните изкуства. Мъжките персонажи имат ниско здраве, а женските – ниска сила, така че определено не стават за бойщи. Да ги разбиеат като маговищи също би била лоша идея. Но ако си тръгнете най-добрия персонаж за старт на игра – считайте, че сте го намерили.



Nord

Бонуси: Armorer +5, Blade +10, Block +5, Blunt +10, Heavy Armor +10, Restoration +5

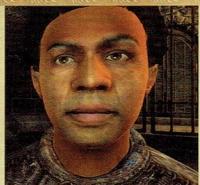
Подходящи за: Великолепен избор на раса, ако кръстоската между Воин и маговищик ще попада. В крайна сметка Воини са добри идей за подправим сухото брънчене на оръжието с малко огнена магия, нали?



Orc

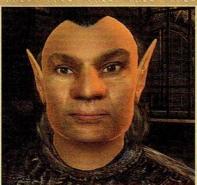
Бонуси: Armorer +10, Block +10, Blunt +10, Hand To Hand +5, Heavy Armor +10

Подходящи за: Манекени. Ташак, ге. Орките, наречи с Редгардите по-пону, са обект на страшни избиранета. Орките са бавши избор, ако стъпят вън на игра – по-дифензивен, ако Редгардите – ако предпочитате да нападат. Високата им воля (Willpower) им дава възможност да побият към и без това непримично Високата си издръжливост по някоя и друга дефензивна магия.



Redguard

Бонуси: Athletics +10, Blade +10, Blunt +10, Light Armor +5, Heavy Armor +5, Mercantile +5
Подходящи за: Бойци с нападателен уклон, като споменати по-горе. Благодарение на Високата им Agility и Speed са подходящи и за стремл специализация. Просто не се опитвайте да пребържите Редгард в ма-



Wood Elf

Бонуси: Acrobatics +5, Alchemy +10, Alteration +5, Light Armor +5, Marksman +10, Sneak +10
Подходящи за: Стреми от леголасов тип. Демек – погено. Но тук вършат работа и като стремят персонажи.



III. Must Have Mods пояс три бедзенни сайти

Oblivion не е събърена игра. Дори че съдържа български нощи, които прекарах пред монитора, не могат да опровергат този факт. Изключително страда от проблеми с оптимизацията, това заставя спрага и от редица геймлейни несъвършенства. След многообройни петици и български, Bethesda пръв изкаст във мястото като комунисти на разпит и като че ли не смятат да внесат никакви корекции по отношение на това обаче не бе изненада за никого (спомнете си драмите около *Morrowind* и разширенията ѝ). За подреден път всичко остана 8 ръчите на мордите и за подреден път те се спрат изключително добре със задачата си да "закроят" и разнообразят играта на базата на феномените ищу и предпочтания. Моята задача в този материал пък е да открия и да ви представя най-добрият път към пълния, които можете да откриете в него. Найкога от тях "направят" част от неразумението, а други внасят допълнителна свежест в геймплея. Сигурен съм, че сред тях ще намерите такива, с които ще ли ще разберете в посещението.

След тази кратка увреждла искам да направя едно уточнение – никой от тези модификации са **необременени** помежду си. Попълвате мод conflict detector, за да разберете кой от тях могат да работят заедно и кой не. Всички дупулисани модове и още полезни съвети за оптимизация, конзолни команди и много други екстри могат да бъдат намерени на сайта ми:

[www.tweakguides.com/
Oblivion_1.html](http://www.tweakguides.com/Oblivion_1.html)

www.tessource.net/files/

www.rpgdot.com

Quest Award Leveling

Всички предмети, заклинания и sigil stones, които получавате като награда при изпълнението на различни квестове, са зависими от Вашето моментално ниво (**level**). Найкога от тези бъзаграждения са един от най-хубавите в играта, но единствено при условие, че сте събрали с тях 8 по-къси етап от ная (**level scale**). В противен случай тяхната ефективност никога да бъде същата, тъй като те са предназначени за **low-level** герои. Е, това не е особено приятно, защото по този начин стават слаби и практически неизползваеми. Например ако се събърете с предмет, чието level versions са 1, 5, 10 и 15, а вие сте с четвърти ниво герой, то този ще вземете най-слабата (първа) версия. Това автоматично означава, че за да имате най-добре предмети, трябва да изпълнявате квестовете през възможно най-късен етап от играта. Изключително гранец проблем, който обаче намери свое решение - **Quest Award**.

Цената на магията:

Ниво на магията
Цена за касийане (5 magicka)

Novice	0-25
Apprentice	26-62
Journeyman	63-149
Expert	150-399
Master	400+

Заряд, който могат да носят Soul Gem-овете:

Soul Gem	Заряд
Petty	150
Lesser	300
Common	500
Greater	1200
Grand	1600

Достъпност на бронята:

Бид броня (лека/тежка)	Ниво на героя
Fur/Iron	1
Leather/Steel	3
Chain/Dwarven	6
Mithril/Orcish	10
Elven/Ebony	15
Glass/Daedric	20

Достъпност на оръжието:

Бид оръжие	Ниво на героя
Iron	1
Steel	2
Silver	4
Dwarven	6
Elven	9
Glass	12
Ebony	16

III. Полезни таблици

Степени на уменията:

Ниво	Тип
0-24	Novice
25-49	Apprentice
50-74	Journeyman
75-99	Expert
100+	Master

Атрибути и склоове, които те управляват:

Атрибут	Склон
Strength	Blunt, Blade, Hand to Hand
Intelligence	Alchemy, Conjuration, Mysticism
Willpower	Alteration, Destruction, Restoration
Agility	Security, Marksman, Stealth
Speed	Acrobatics, Athletics, Light Armor
Endurance	Armor, Heavy Armor, Block
Personality	Illusion, Mercantile, Speechcraft
Luck	Не влияе върху конкретни склоове

Производни атрибути

Здробе [Health] – считам, че ясно. В началото точките ще здраве са равни на Избръклийството, умложена по ѕве. При всяко качване на ниво 10% от Избръклийството ще се прибавя към максималното ѝ здраве.

Магика [Magicka] – магическите ти точки. Всяко заклинание изисква определено количеството Магика. Магиката се регенерира с времето със скорост, зависеща от Волята ѝ. Стартираната ѝ Магика е рабна на Интелигентността ѝ умложена по ѕве.

Умора [Fatigue] – показва колко съм уморени. Когато по-празен е състоянието ѝ ще маркер в даден момент, то кога по-малко ефективно ще бъде всяко ваше действие. Умората е рабна на събора от Сила + Избръклийство + Подвижност + Воля.

И притча производни атрибути могат да се пълнят с отвари, маски, чрез почивка или моямти. Магиката и Умората регенерират сами с течение на времето.

Магически специализации по градове:

Град	Специализация
Cheydinhhal	Alteration
Bruma	по-малко от всяка школа
Bravil	Illusion
Anvil	Restoration
Chorrol	Conjuration
Skingrad	Destruction
Leyawiin	Mysticism

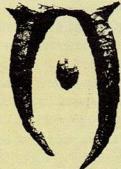
Наказания при престъпна дейност:

Презрение	Размер на глобата (В злато)
Влизане с възлом	5
Кражба (рискроукет)	25 или стойността на плячката
Нападение	40 за всяко ниво на жертвата
Отидравнат кон	250
Кражба (от домакинство)	Стойността на плячката
Убийство	1000



Leveling mod-ът.

Този plugin коригира гореспоменатия недостатък и премахва "наказанието" за това, че сте използвали прекалено рано някъи куести. Вземите предмети преди да използвате ги бъдат зависими от нивото, което сте достигнали, но с напредването ще в играта, мяжната версия се ще преработа.



Francesco's Leveled stuff mod

Уморихте ли се от голямата **level scale**? Дразни ли ѝ ѝ това, че почти всички монстри ѝ държат нива едновременно с вас? Явсъбате ли се на факта, че в по-късните етапи от играта над-обикновените бандири са оборудвани с **Daedric equipment**? Този plugin модифицира почти всички противници, като само част от тях ще могат да карат ѝ нива едновременно с вас. Освен всичко друго, не всички ще носят **god-like** екипировка на 30-ти ълевъл, например. Това ще със сигурност не наруша баланса, а праѓа геймплея малко по-реалистичен. Характеристиките на гардеробите също са променени, като само тези, които пазят ключови места или персонажи, са подсилени.

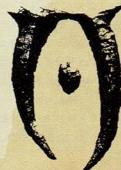


Rindir-Cellar

Много голям пропуск според феновете на играта – а и според мен – е фактът, че търговците продават предмети за над 11 000 gold, а пък изкупуват екипировка неколкократно по-евтино. Поставяните лимити е 2 200 gold, и то в случай че сте достигнали Master Merchant skill и сте инвестирали в магазините. Със сем наскоро това недоразумение беше коригирано и един от търговците (**Rindir**) внезапно забогатя. Реговореният лимит е внесен на 17 500 gold. Имайте предвид, че отново трябва да разполагате със **Basic Merchant skill** и да се пазарите, за да продавате предметите си на по-добри цени. **Rindir** може да бъде открят в **Imperial city**.

Deadlier Sneaking

Учудващо е, но се намериха израчи, които споделяха подозренията ми относно **Master sneak skill-a**, читат бонуси или функции, или са прекалено ниски, или изобщо не съществуват. Според авторите, доистига **Master** ране, противниковата броня не бива взимана преди при поражението. Е, аз не забелязах почти никаква разлика в **damage-a** и веднага потърсих решение на проблема. Тази модификация го решава напълно, убележавайки щетите, нанесени върху голяма част от противниците. Ни съшашайт – **stealth** ориентирани персонажи от по-ниско ниво не се пребръщат моментално в танкове и балансът не бива разбалансиран.



Attack and Hide

Забелязали ли сте, че веднага щом нападнете противниците си, те моментално ѝ "прихвъщат", независимо от разстоянието между вас? Аз лично се учуих, че гори и след като веднага напера укритие, тия влечуги така могат да откриват, бързо как се напират изъби и помързнати им и стоят абсолютно неподвижно. Тази модификация внеса голяма гоза реализъм и преди да атакувате, разглеждате ли ѝ помързнати и им стоят абсолютно неподвижно. Тази модификация внеса голяма гоза реализъм и преди да атакувате, разглеждате ли ѝ помързнати и им стоят абсолютно неподвижно. Тази модификация внеса голяма гоза реализъм и преди да атакувате, разглеждате ли ѝ помързнати и им стоят абсолютно неподвижно. Ако сте достатъчно внимателни, бихте могли да предупредите и нова stealth атака, без да бъдете забелязани от враговете.

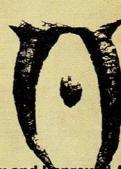


Arena Champion Hot-fix

Това е по-скоро дребна поправка. Тя решава проблема, при който след убийството на **Agronak Gro-Malag** и успешното изпълнение на **Arena** куеста, **Ustabel Andronicus** отмакава да ви даде броня и пръвълка ба га бъръмбоми и също. "So, you've actually challenged the Gray Prince?"



Тази модификация до голяма степен говори само за себе си. Вече не е нужно да пренаваждате самото начало на играта, за да създавате нов герой. Сега целият **Dungeoneering** chapter може да бъде пресечен благороднение на този пътинг. Единственото, което не трябва да забравите, е да вземете **Amulet of Kings** преди да напуснете подземието.



New and Improved AI

Изключително любопитен **mod**, който внеса солидна доза реализъм в геймплея. Ако сте се чудили защо магазините и кромничите почти винаги са празни, а някои от жителите непрекъснато стоят у дома, то настоящата модификация ще коригира този пропуск като накара хората да ядат минимум един ден на ден. Това внеса побче охабмене 8 градуса, като сега можете непрекъснато ще ѝ скчат наляво-надясно. Много забавен е факътът, че просятът също се нуждае от храна и сега опасността да бъдате създавани е много по-голяма.



More Generic Faces

Искаш да си направиш добре изглеждащ персонаж в **Oblivion**? Е, този мод е единственият начин. Ex, **Bethesda, Bethesda...**



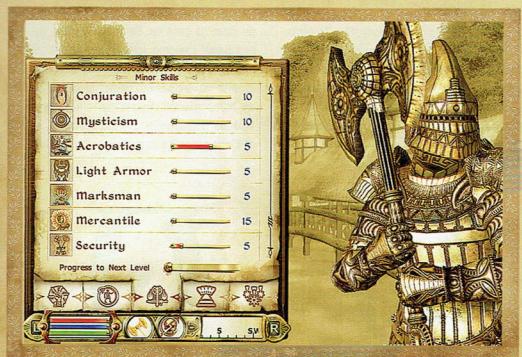
Larger Inventory

Тук ще видите, че е нужно да се впускат в разяснения. Изключително приятен plugin, който увлича slot-овете в извештара до 34. По този начин всичко става по-предвидно и безизйтайното скромиране отстава в минималото. Единственото недостатък на този **mod** е, че чувствително затормозява обективите "шайзи", тъй че е добре да го имате в предвид преди да го инсталирате.

Quick Start

Всеки ден се появяват стотици нови plugin-и, обновени техни версии и поправки, които си струва да съпоставите. Тъй като мястото, отредено за този материал е твърде ограничено, ще напишам имената на още няколко, които задължително да трябва да видите. Това са: **Ariana Trudeau, Noviere's Gray Fox Armor** (специално за stealth ориентирани персонажи, .) и **Overload's ModPack** (изключителна модификация, която внеса абсеки много корекции в баланса на играта). Особен това задължително са сложните притежания с подобрени текстури, които искате да видите в **Oblivion** в пълния блъсък на пейзажите му.





IV. Полезни съвети и карта на дедрик шрайновете

Разбивайте Armourer.

Безщенен скел, независимо от класа ви. Отначало е труден за качване, поради честото чупене на ковашките чукове и тяжното тегло, но след време ще се убедите че =този скел ще става пари. Време и нерви. Избъданото оръжие настана по-малко поражението. Избъданата броня дава по-малко защита. Ако сте нови на гълъбите, да речем в някой юбилийн Гейт, ще видите как се връщате до града за поправка на екипировката. А на по-високите нива, чуковете не само не се чупят, но вече имате възможност да поправите гори и магически предмети, както и да вдигате издръжливостта до 125%, което от своя страна означава повече защита и по-големи поражениета от базовите!

Вампиризъмът не е проклятие. Не ни питарайте колко време ще избъдаме Глабия 8 това... Да, опредено има съвсите негативи, но ако бъдете ухапан (което почти сигурно ще се случи) не бързайте веднага да се лекувате. Защото

бонусите никак не са малко. Като Вампир можете спокойно да изкарвате 5-6 левела, пред които бидеути по-силен и с по-добри атрибути, имате възможност да заброявате 8 тежки куести и подземия, от които да съберете артефакти добра екипировка и да попърнирате уменията. След като видите, че вече сте извлечели максимума от новата си форма – мятайт се на куести за изпреварка електро, като болките че е гасен и фълъз, в лесно изчезнати. И тозава – хему съншайн! Прочее, ако искате да становете Вампир доброволно, просто трябва да станете член на Тъмното Братство и да попаднете в юардията.

Присъединете се към Тъмното Братство.

Задължително. Спечелването на тази част свидава по много начини, но всички минават през убийството на небинен човек. След като извършишт побожно престъпление, които ще бъде направи предложение, на което не можеш да устояш. И си е точно така, момка му! Силно ще съвтваш да не про-

пускате този клон от *Oblivion* свещта, тъй като това според мнозина (у нас, 8 това число) е най-интересната част от играта. Пък и след... хм... пръвия склонен обрат в "братьките" куести, получавате бащи и коня. Най-добрият в играта **Използвайте призованието си същества**. Те служат не само като помощници при битките с Вратите. Крийте се, които призовавате, могат да работят и като мишене, ѝхър която да разбива склонените си, както и начин да си запълвате soul gem-овете.

Пречиствайте мястото в ин-Сената

си. Винаги е хубаво да носите допълнително оръжие, лък или стаф освен основното, което използвате, но никога не прекалявайте с екипировката, защото ще ви налага да правите коморите. Дългите дъръжки и куести обикновено са носители на доста добри и скъпи проробки, които също така тежат доста. Има магии и енчанти за увеличаване на максималната тежест, които може да пое време гърьот. Да не говорим за няколко по-малки мода по ѝхърса, като засилвате си базажа ѝхър коня ви, докато члената ни по-зация сред тях.

Магии за масово поразяване.

Te обикновено струват огромно количество магика, тъй че не са разоюни за постоянно употреба, освен ако нямате 100 на destruction, максимален willpower и евентуално за повече мана. Тъй че най-добрият начин за справяне с гомемити масовки (които към края на майн куести са доста често срещани явлението) е състава употребата на стафорб. Така гори да се боеш, ще имате средство за crowd control и е хубаво Винаги да имате един такъв в инвентара си (теплото му е около 10, поети почти не се усеща че е там).

Използвайте скайдера за трудност.

Пропоръчваме да се магли наядосно, защото играта е предизвикателна във времето към края на основната история и по този начин удобствате си ѝхъра. Но ако все пак загазим в гадена ситуация и ни е писало да ловуваме и да хабим почищени под търг и народ път, добре да нарамим трудността на играта. Тази възможност е дадена именно за такива моменти.

Влезте в максимално много подземия и избъдете максимално много пати.

Безщен източник на яка екипировка и *Weildynd* и *Varla Stones*. Първите пъннати всичката мана, вторите (изключително редки) зареждат всичките ви магически предмети на макс. Играйте **дългите странични куести** от края, не ги зарязвайте по средата. Накои от тях ще възнаградят преобоя. Типичен пример е куести с братята Лепане (ловешит и пинчница). Дълго време не можете да ги съберете да заживеят отново заендо. После пок пръбва да им прочистите фермата (*Weatherleah*) от чудовища. После друга глупост. Накрая получавате куест от един Dark Elf, които ще

краяна сметка може да ги възнагради – изненадващо – с един от най-добрите щитове в играта.

Oblivion е играта на експлоитите.

А неизвестното използване на една и съща магия със self ефект (помага да действа директно ѝхър Вас) с цел без проблемно и бързо кацване на ѫб на даден магически клас, в тълпата и малко раздава играта. (Например с Major Detect Life си кахичи Мистицизма на 53-о ниво). Играят обаче позовава човек да експлоитира и по достъп по-интелигентни начини. Мислете, има многощо съсвари. Ето няколко примера от линия ни опис: **Членство в максимален брой групи**. Задължителен момент. Членството в Арената и Гидрица на мастиите, примерно, носи добри бонуси (велика броня, як мегалън, много Soul Gems, пари и т.н.). В същото време е достатъчно да се маги и само пръврат куест на Гидрията на Кащрище. Той обаче е достатъчен, за да програмат всички крадени предмети при Ongar 8 Brutal. Изключително полезно в началото на играта. Станате ли член на Гидрията на Бодищите, то си от самото начало можете да влизате във всичките центрове в Сиродий и да ги работите безпроблемно по същите на хората за най-различна екипировка. Още по-важно е положението с наличната екипировка в Dark Brotherhood. Факт е, че след като обернете братята си в изхвърлят от там, но за да си върнете членството в необходимо да пребиеш само едно и никакво демонче. **Лазарък с тързашите**. Научете некий Charm Spell от Illusion машините и от използвателите, преди да говорите с гарбите. В резултат там ще си маго по-предрагоможки във Вар и ще съмъват по-щенче. За да имате по-сервизна успеваемост в битките, се опитайте да намерите максимално много прости, амулети и екипировки с никои от следните бонуси: Reflect Damage (абсолютно задължително; гадовете как ще бъдат, но си настаси и време 8 процес); Reflect Spell; Resist Fire (В Oblivion plane-овете всичко ѿхър огън, крайно непрятно ико нямате подържаща защита. Тук ценен съвет е да играете с Dark Elf, които от самото начало има 75% защити от огън); Resist Magic. Ако искате да се отградите на престъпна гейност, задължително изпълнете всички куести от Гидрията на Кащрище. След последния от тях ще получите маската на легендарния Shadow Fox и всички мизери, които ще извършишт така гешизиран, се трупам на ногата сметка, а спрахите ще оставят на мира. **Първият куест за Тъмното братство** е особено важен, ако искате да качите sneak-a си на максимум. Чичата, които прибърба да убиеше, е единственитет персонаж в играта, който никога не се буди. Просто оставяйте героя си в синий moug, написаните бутони за автоматично бъджеши напр., забийте го в някак стена и отидете да пиеме кафета или бир, докато виртуалното ѝхър спече отстране ѡборсетел пич. После обаче си сложете и гореописания мод, защото бонусите от стапи мастилината в оригиналния *Oblivion* са минорни.



Kammerfell



Квестование от пиратов. Daedric Shrines дают призы от наилучшего предмета и бонусы в здания. Абсолютно за-
дано выполнить его по состоянию максимум много таеква. Тогда с остатками на разрушение бояжетки разбросанные из
штабелями на Островах. Общее с 15. Идеально пребывать на пропахе на Камерфелльской лесной ниве, преграду же се
закидывать в тюк. Для решения, что To-и-девят в горах отмываться можно. Это никак от недородите, потому что получите от
второго уровня Daedric Shrines.

Steleton Key - утверждение штеппи, потому не се суми и дай +40 на Security. Клан на изображении с отображением на
колоколах. (Shrine of Nocturnal, иска до смысла 10-0 для модерна до заполнения ящика). Ebon Sword - суть магическая кам-
нея не со ювелиркой, как то изображено (Azura's Shrine, 2 нивы до восстановления); Ebon Sword - суть магическая кам-
нея с 15 damage (Mephala's Shrine, 15-0 нивы). Goldbrand - бутылка one-hand меч с арака 25 и 22 fire damage! (Baaloth's
Shrine, 20-0 нивы); Optima Minima - никелевая кисть, потому сажи из 10 торчка и ювелир. Которую сажи из выброса.
Мокрение же изображено между ног на склоне холма - Brede +10, Heavy Armor +10, Blunt +10, Mortal на склоне - Sneak
+10, Security +10, Light Armor +10 и быть на склоне - Destruction +10, Conjuration +10, Restoration +10. Дорога же
уване по 100 метров на леду ювелир - макрокамура, или ставшие с 110. Ankhsong (Hammer's Monks' Shrine, Нека
нибо 20+); Ring of Nuria - практико простирте за начальство на изгара. Elven Dagger 12% on Self, Dagger Spell 10%
on Self (Hammer's Shrine, 5-0 нивы); Sheolbreaker - левок шаш с пистолетом добрых 30%, Spell reflection (Preyene's Shrine,
10-0 нивы); Savors Hilt - горбатая ляда борти с 25% resistance to magicka (Hircine's Shrine 17-0 нивы).

Презревайте внимательно гарнитуру, потому прокачане за нечего.

Spellforce 2: Shadow Wars

Автори: Duffer, Freeman

Когато гвама интелигентни, ук – и не на Бъншен вид, за съжаление – души са на противоположни мнения за една игра, то със сигурност в нея има нещо, което я отличава от множеството. Странно как с колегата Дончев, а.к.а. *Duffer*, с който принципно сме като D2x2 (Драгомир&Диян, и Дончев&Димитров) и споделените сходни пристрастия в повечето случаи, се оказахме от гваме страни на барикадата по отношение на оценките си за *Spellforce* поредица. Той намирал првата част за особено забиячаваща и иновативна – гори революционна; докато за мен е просто една сносна игрица с интересни идеи, на която ѝ липсваха финална, прещен шаф. Много от идейите са превърнати в недомислици при несколкото и монотонността на последния правешен играма на моменти отегченчена.

Spellforce 2 затъмчило още повече разриза в позициите ни и доказва, че за колегата над Бънчко са идейте, а за мен – изпълнението. Идеите, както би казал г-н Ви (*V for Vendetta*) са безсмъртни! Така си е, но е хубаво да има и кой да ги реализира все пак, нали?

Та значи, *Spellforce 2* за мен е камегорична стъпка в прибалната посока. В името на геймърски дизайнерите са се разделили с част от хрумванията си, и

загробватки тези, които са останали, ни предлагат едно великолепно заглавие. Дончев смята, че играта се е превърнала в горен пример за отстъпстването на новаторството пред комерса, поредната сладничка бозница, създадена да задобри масовия вкус, поради което в неговите очи тя е опроверчена и става състъпът ѝ автоматично се сближава с този на земния червей (но не Jim).

**Първа дискусационна ICQ сесия: Сряда, 12 април.
Тема: „Съвместно ръбо на „*SpellForce II: Shadow Wars*“.**

Duffer: Първоначалните ми впечатления се заключават в следното: Да ИМ ГО ***
*** ОСРАЛИ СА ХУБАВАТА ИГРА! Стручи се, че отвръщателно чувството от нея – все едно са ми подарили шоколад „Lindt“, а в последствието се е окказало, че е само шарената хартийка и станицата – сладката сърдечина просто... липсва! Без руини и дизайнер-схемите от предната част това изобщо не е същата игра!

Freeman: Е, ти тези руни не бих нещо особено, колега. Нямаха кой знае какъв положителен принос за целостното усещане от геймплея.

Duffer: Моменти, аз не казвам, че са били Второ Гейм Пришествие, но блях



нещо оригинално. Правеха играта различна. Инвидуализирана ли? Може да бъда спорна иновация, но блях иновация, нали? Въпросът е: „В тази версия какъв точно е различното?“ Отговорят? Ами... нищо! Заприщала е на клинга на коя да е друга RTS игра с фентъзи тематика (*LoR: Battle for Middle Earth I & II*, *apogee*...), но със засилен RPG елемент...“

Да приложим на забравяните какъв е *SpellForce*. Жанрово са определя като *RPS* (Role Playing Strategy). Менз между роля-ва игра и стратегия. Играчът се движки по определен сценарий, поел контрол над парти от герои, изпълнявайки мисии, посещавайки различни карти и локации, което обикновено се бие много. Освен купеството са основните съжеления наигри, *Spellforce* предлага и още кул спранични куесччета, които могат да бъдат изпълнявани за придобиване на още опит, злато и предмети. Стратегическата част е аудиументриана с необходимостта при изпълнението на някои от задачите партита да се изправи пред значително надвишаващи от като слънчест и мощ противник или тък вражеска база. Тук на помощ ще е RTS-тък. Играчът може да построи своя база, да „будига“ съответните сгради, да произвежде войска и да я използва за целите на мисията. Говорим

за пълноценна RTS част – от добива на ресурси от работнищите, през строежа, търпейдите до генерирането на армия и управлението ѝ. Има си технологично довърш и Бънчко, което има една нормална стратегия. С тази разлика, че нещата са по-простики – липсва опасът стратегическа и тактическа дълбочина, които ни предоставят на добирите образци в жанра. Споменавайки мисии и карти, трябва да отбележим, че криබолищите на съжеления – който впрочем заслужава адмираци – ни принуждават доста често да се бремдим на вече посетени места, състъпвани от 3-минутен лоудин. Тъй като на минимата липсват каквато и да е маркер, подсказващи къде е целита или NPC-то, с което трябва да говорим, не-райд се налага да се лутаме, докато го намерим.

Това съвсем, съвсем скематично представлява *Spellforce*.

Наследникът ѝ *Shadow Wars* не се отличава с абсолютни нищо, ако си говорим за гейм механика и концепция. Къде са разликите все пак, пунтаме...



не-райд се налага да се лутаме, докато го намерим.
не-райд се налага да се лутаме, докато го намерим.
не-райд се налага да се лутаме, докато го намерим.



Втора дискуссионна сесия: Петък, 14 април.

Тема: „Съществено ребъно на “SpellForce II: Shadow Wars

Duffer: Колкото повече играя – толкова повече се разочаровам. Чак ме хваща яд. Така да същата на собствени постижения не бих виждал от луксозния Енизов 11 насам. Предлагам подговарянето на статията да е в унисон с новия сингъл на Ълспурт: Втора

шега SpellForce...

Freeman: Играят не е лоша. В никакъв случай не е по-лоза от предишната. Направи – по-играта е според мене.

Duffer: Е, предполагам е въпрос на гладна точка. От чисто техническа страна нещата са пипнати много. Но това просто не е SpellForce, а изцяло нова игра. Ако я разглеждат като такава – ок, не е лоша. Но Всичко, което правеше SpellForce-a и SpellForce, тук го няма. Това е все едно да махнеш от Diablo Diablo, Бейл, Мифисто и да кажеш – ей на – това е Diablo II. Съжалявам, ама НЕ Е!

Freeman: Добре де, какво ЧАК толкова оригинално имаше в предната игра?

Duffer: Виж, брат, не ти говоря за концептуална оригиналност. Просто мразя да ми пробубят клишиета, а цялото това продължение, за разлика от оригиналата, си е едно огромно клише. Да вземем единичен,

случен пример – изядта за „драконовата кръв“. Това е лайм! Почти същата играл я имаше в Kohan – заглавието отреди 5 години! SpellForce II подозрително напомнява на опит да се конесат от 9 кладеници боя, само и само да се оправдава мизерирането на играта, така че на разлизания американски играч да не му мрят прекалено често героите! Механиката на „съживяване“ в предната част беше много по-зряла като идея. Най-макаро подтиквате играла да мисли как да употреби интелигентно геометриите си. Да мисли стратегически, а не просто да ръваш с тях през поредната орда гадини, изпречиши се на пътя му.

Freeman: Хм, не знаям дали беше по-зряла, но определено беше по-промова. Според мен възможността да „възживеш“ героя си на място, и гори по време на бой, в по-убодна Крадено е, виждали сме го и в други игри. Ама е гордино. И е гордино, че всеки от партито може да съживи умрелия – не само главните герои.

Duffer: Ами точно там въпросът – след като имаш на ум както е тромаво и че при елементала сълтър на героя ти ще пребида до покараства от другия край на картата до мястото на бойните геймфайты, ще се замислиш поне малко преди да си метнеш герояте в мялото!

Freeman: Не го приемам това. Аз искам една игра да е преди Всичко фън...»

Истината е, че SpellForce 2 не променя кардирано нищо. Изключена изменението, които предизвикват споровете помежду ни с Драго, реално поглежданото най-серийната геймплейна отлика е в това, че акциятото допълнително се е изместил към роевеца част. Има много повече малки карти и изоставени мини, които включват битки само за партито. Известно че чувствата играта повече като RPG, и ше бъде възможно от това да разбие герояте си, превървани ги машини за унищожение (забележка – опит се трупа с изпълнение на квестове, без значение е колко гадини избивате, затова не губете време в разкарвания и изливане към на аними по картиите). Затова способстват и наистина изротомично бързо на уменията за всеки от персонажите. Също и многообразието от оръжия и артефакти. Напълно задоволително е и количеството склонове, на които можем да ги прикачим. Изобщо ролевата природа на *Shadow Wars* е много пътна. Съкулът направо праща на подкуствование – никой по-стандарти като „убий този“, „вземи онова“, нито други са по-задълбочени – със зарадки и тъзи за решаване, изискващи обикновено на 4-5, че и повече локации. RTS битките и строенето на сгради пак си има,

но са по-опростени. Седемте ресурса са сведени до три, изчезнали са по-сложните тех-бръфове за строене на базови конструкции, заменени от по-ясни и компактни системи от съществени сгради. Направено е Всичко възможно да се концентрираме върху битката възместо върху микромениджмънта. Това „бъчко“ включва и интерфейса. Ако има елемент, върху който да е работено най-много, той вероятно е интерфејсът. Играта се играе по-леко, няколко доста находчиви решения са направили управлението интуитивно и много удобно. Добавени са различни бутончета, покриващи разнообразие от задачи като избор на Важни сгради (да наредите на опашка заподобство за произвеждане на единици), да видите бездействищите работници. Притяжането прави възможността със ляв клик върху противниковата единица да видите целия набор от физически и магически атаки, които партито ѝ може да упражни върху нея и да ги избирате, като съответната герой автоматично и без да го посочвате извършила избранито от Вас действие. Строителите тек автоматично се пренасочват към събаряне на специфични ресурси след като се „родят“ – целият списък с поезни малки поборения е огромен.



Всичко това е добре дошло, защото геймплеят се е забрзал. Без да е станал търбие опростен, той мърънал в посока динамичен. **Spellforce 2** е вълнен с екшън и батални сражения. Единиците на 3-те раси са основно различни, но добре балансираны. Най-доболитата раса е *Rast*. Тя общо взето покрива представите ни за Некромантите – но смесени с Тъмни ели. Накои от единиците им могат да съмвоят скелети и патчи и когато се бият с тях, винаги ще се оказват изправени среду побечени противници, отколкото сме се надявали. Другите раси са *Clan*, В която преобладават орки и тролове, и *Realm* – Всягът се добрие и са съставени от човешки и елфски единици. Всяка раса има уникални сгради, силни и слаби страни. *Realm* например са



Визия » 8
Съвременна, красива графика, превъзглеждаща извечно окончати сгради. Изумителни боуни подборности: видели сме и дали по-добре антиматери персонажи.

Звук » 6
За звука от сраженията, тук всичко активиран в страхолен. Голяма и възбудителна музикална тема.

Геймплей » 8
Има няколко място, които са отпечатъчими, защото налагат монотонен атмосфера, но като цяло играта в убийчача. Интерфейсът е добър, забавен.

Качество на комуникацията » 8
На него са крепи члената игра. Голямото съфто на бойните и магически умения на персонажите, многообразието от ефекти и орбити са основни козаде на съкупа.



с най-добрите кули (влаграйднати могат да лекуват единиците), кутиите на *Clan* пок стрелят с огнени къвета и настасят допълнителен огнен демиург. *Pack* са с най-малките сгради, което им позволява да застроят по-компактна база и съответно да я защитят най-добре. При все динамичността си, RTS частата ни предлага особено голям набор от тактически варианти – бобиши ресурси, виждащи сгради, строящи водска и я прашащи в летото. Могат да бъдат избрани и други неостровства. Няма формации например, когато посочите мястото за сбор, единиците се склучват около него в събита маса, ако искате да ги разставите по промежденията на някакъв фронт, ще се наложи да им заподядвате една по една. Когато им бъде зададена отдалечена точка на лисокопаска, започват да се томчат във види региши. Но има и добри неща – ако бъдат атакувани по пътя, ще се спрат и ще се бият, след като приключи даден сблъск, съвръщат автоматично на изходните си позиции, а не остават да стръмват от поемто и т.н. Допълнително разнообразие в битките вносят гарости, които имат доста умения, често правилно използвани. В микромениджмънта на битките може да се окаже от решаващо значение.



Трета дискусационна сесия: Събота, 15 април.

Тема „Съвместно ребъло на “*SpellForce II: Shadow War*

Duffer: Играата е изгубила атмосфера-та си. Това е изводът ми. Последната е хърканва в името на лейтанизиранието ѝ. Целите са прозрачни, всичко ти е поднесено. Тази игра има с какво да прибие един търсещ играч. Ами че тя е скучна, за боя!

Freeman: Не мисля така, според мен е мината с гробата и после с фината шукрука – разкарване в тромавото и дразненето, останало в доброто и е направено още по-добро. Както казах, аз искам играта да ме забавлява, а не натоварва.

Duffer: Ти искаш играта да в лейт! Въпрос на гледна точка. За мен Order of Dawn беше... ТРУДЕН! A *SpellForce II* е... лейт...!

Едно от нещата, които дразнеха в *Spellforce*, беше броденето из бече по-състрем карти в търсение на кустоми предмети и NPC-та. Сега бече целите са маркирани, досгатични е да цикниш в квест-дневника си на неизпълнен кустом и ако на картиата има място, което привърза посетиши за изпълнението на някаква част от него, ти „съвсъв“. Но Въпреки това, напъл и на пръвначалните ми впечатления, съожетът е доста сносен. Не е така магнетичен и мистично обаятелен като първата серия, но е добър! Историята е многосложна, предлага широки обрани и едно от нещата, които поддържат играта бунен 8 след полунощ.

Обобщавайки впечатленията си от сингъла, устанои във, че са напълно по-запитни. Мултиплейърт е този, който те остави с противоречиви чувства. Играата концептуално се родее побече с

ролевия жанр и не се справя подобава-що със залагания на стратегическата част мултиплейър. Режимите са интересни, но геймплеят е плитък и на фона на други игри не вървам никой да го заиграе за него. За сметка на това има една добра самостоятелна кооперативна компания, която силен препоръчвам. Включваща изпълняването на много кустоми и обединяване на играчи с цел превземане на серия от карти, със същия тип нива и плячкосваща механика като синъмъ.

Казано простоизка за финал: *Shadow Wars* е спрахточно изпълнена хибридна игра, създадена да носи удоволствие. Играно предложение, което хората като мен ще оценят като побече от добро. Какъв смъз ли? Що за въпрос? Че откъде да знам!



Автор: Koralsky

M

Може би с умиление все още си спомняш средата на деветдесетте – преволнни за още по-младата тогази индустрия времена, променили я из основно. Говорим за прехода от 2D към 3D, от малкото комерсиализиране на пазара и появата на герои икони, които бъарат различни от скоростврели таралечки, мустакати водопроводчици или Ерик-ни земни защи. Времена, които ни дариха с күтюбии персонажи като Док, Крис Редфайл и Кейн. През 96-та обаче се роди тръп – истинската виртуална икона от женски тип Икона, която промени начин, по който ще запрограмаме видео игрище – от всяка една глемна точка. Показа ни, че сексапилът има огромно пространство за изява в една видео игра. Дари ни с нов прочит за това как може, а и трябва, да се изрази едно виртуално забавление от ново поколение. Накратко – промени игралния мир още.

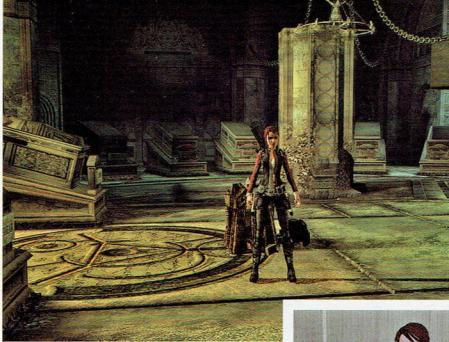
Все още помня нюанса немско списание – *SEGA Magazine* и комиксът муцина на Лара, гледаща лошо от корицата. Предполагам на побечето от вас не ще е известен фактът, че Лара започва своя жизнен щълък като проект за 32-битовата конзола на *SEGA* – *Saturn*. Месец след дебюта си на платформата от *Service Games*, играчка излиза за *PC*, както и за *PlayStation*. Резултатите се феноменални – милиони продажби. Милиони фанатични почитатели. Силен твърчан-дайънг – най-добрито време за английския издавател *Eidos*. Манекени от калъбра на *Rona Miller* обличат костюмчето на Лара и още и още. Всички знам какво се случи след това – как *Tomb Raider* проредицата стигна от „Осанка“ до „Разрият“. Как Лара загуби съботия енигматична осанка, нейните създатели от *Core Design* – безупречната си репутация, а *Eidos* евла не фалира. Дори и вътре откровено слаби, но постигнали добри финансови резултати холивудски продукти с участието на беззестепната Анджелина Джоли не успяха да върнат славата и популярността на Лара. И точно когато всички си мислехме, че серията е погребана за забвени, след появяването гунка *Angel of Darkness*, точно като фенът напернатата аристократка Ѹвъркънса за нов живот – с нов разработчик зад ъзба си, променен и доста по-акуратен външен вид и едно леко завъръщане към съвсите корени...

Tomb Raider: Legend

Производител: Crystal Dynamics
Разпространение: Eidos
Платформи: PC > PSP > XBOX - 360 > PSP
Жанр: Action Adventure
Системни Изисквания: Pentium 4 2GHz
512MB RAM
256MB DirectX 9.0c GPU
9.9GB HDD
Сайт: <http://www.tombraider.com>



Великденски яйца



Скрийбъните от едно и също място показват на място различни видове Визуалният при изключване (горе) и включване (долу) пех-дъг режим



LEGENDарни спомени

Още първото ниво в картина на Кейн, намираща се във видината на Лара. Става въпрос за същата картина, която беше във майдозона на Кейн в **LOK: Defiance**. Събдиащите гъба са леко спойлъши, но все пак – според нас Варварското еже във външното съмболово Раиевско клан. Също така, самият Soul Reaver може да се открие!

Предпазливи към оригиналния **Tomb Raider** също не

кишат – на посещениято ниво можеш да откриеш сандъци, които е изписано „Nella Industries“.

Дори и да не си спомниш, че споделеното е

които е спечелила каузата преди точно една година.

От гледната точка на забършика оригинална на притче платформи,

за които се е появил, неотлично следва

предицата – незадисимо от нейните

надежда и изкачвания – и буквально изля

Леенданта за гъба дни, ще споделя, че по-

следните определено има различни гейм-

плейни, че и цялостно усещане.

Crystal Dynamics-съвия **Tomb Raider** е създален

с идеята да бъде много по-лесно усвоим

за всъмъжно настъпват от играчи.

Няма да ти се наложи да се се бориш

с контрола, както при оригиналата, а въз-

никането на **Prince of Persia** е мяко казано

осезателно. Локациите, при всяко желани-

ето на CD да бъдат максимално близки

на тези, присъщи на оригиналния **Tomb**

Raider, нямат никакви ограничения – они

всъщност са очарование, което оставя

що играча усещането за самотност.

На места, неподобни на модерна човешка

рука. Също така обаче, не можем да

отречем, че заедно с втора част това е

наистина едно от най-известните епизоди

от поредицата. **TR Legend** е многоократ-

но и лесен от своя първообраз, но е и може

би най-красивият настъпил във всички –

приобщи в себе си почти всичко хубаво от

него и изразял всички невиждани елементи,

спъвящи последвалите части.

Бивага се е свързвала с **Legacy of Kain**

серията, която се счита за етапон, чо-

то се отнася до разрешаване на заплетени

пъзели. Именно затова очакваният акцен-

тът в **Legend** да падне основно върху

разрешаването на крайно интересни за-

задълъжки, а екшън частта да има по-скоро

поддръжка роля. Очакванието много и от

историята след купувания съюзенето възел,

различаваш се (или по-скоро заплиташ се)

с всяка следваща серия на **LOK** и безпреце-

дентната фърбоначка на сценария, на която

може да се опре само този от **MGS** се-

ришите. В краина сметките обаче получихме

аски много екшъни и по-щото – скучен

такъв. Подхвърляха ни и истории, които

ди отишли на всеки един холидъски полу-

фабрикат, но не и на иера разработвана

от едно на най-тадаливите студии

през последните две години. Не приятели,

не разбирайтъкъто, **Tomb Raider**,

което се издава същесно. Изграва се на

един дъх и без никакво съмнение е крачка

на отишли на всеки един холидъски полу-

фабрикат, но не и на иера разработвана

от едно на най-тадаливите студии

през последните две години. Не приятели,

не разбирайтъкъто, **Tomb Raider**,

което се издава същесно. Изграва се на

един дъх и без никакво съмнение е крачка

на отишли на всеки един холидъски полу-

фабрикат, но не и на иера разработвана

от едно на най-тадаливите студии

през последните две години. Не приятели,

не разбирайтъкъто, **Tomb Raider**,

което се издава същесно. Изграва се на

един дъх и без никакво съмнение е крачка

на отишли на всеки един холидъски полу-

фабрикат, но не и на иера разработвана

от едно на най-тадаливите студии

през последните две години. Не приятели,

не разбирайтъкъто, **Tomb Raider**,

което се издава същесно. Изграва се на

един дъх и без никакво съмнение е крачка

на отишли на всеки един холидъски полу-

фабрикат, но не и на иера разработвана

от едно на най-тадаливите студии

през последните две години. Не приятели,

– бързо усвоимо, кратка и много красива. Бих си сподел до там да я нарека семеен заглавие. В която е същността на загадки ето то. Съотношението загадки-екшън в **Legend** е фийми-фийми. Шутинг системата обаче куца. След като сме имали честта да прегледаме как се спряят с чифтметата Дантът и Макс Пейн, очаквахме, че **CD** ще поработят малко повече върху екшън сцените. Особено след като са решили да залагат толкова много на тях. Но ми се ще да го казваме, но бойната система на първия **Tomb Raider** беше по-гъвкавата от тази на **Legend**. В (реално) шестото продължение на **TR**, тя напомня отчасти на тази, характерна за **Shadow Man**. Тоесть, със задържането на определен за целта от теб клавиш прихватиши мишката и страйфвай скоко-ноя, пъмбеки я с олово, докато не се строполи безпомощна на земята. Когато си близо до даден промтън, можеш да използваш и **The Matrix** прийоми, които обаче по някое време отрязват Самите Гравозе отрагат от липса на елементарно логическо мислене, но тук за сметка на това винаги са по мнозина. Но присъщото за Лара е (хъ, не това бе!) куата, която се помага да дистанция до съперника

на място и също така да избегне

възможните съмнения за

използване на енергийни

нападки. Самите Гравозе

страдат от липса на елементарно логическо

мислене, но тук за сметка

на това винаги са по мнозина

нападки. Имаме

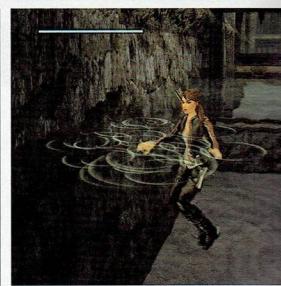
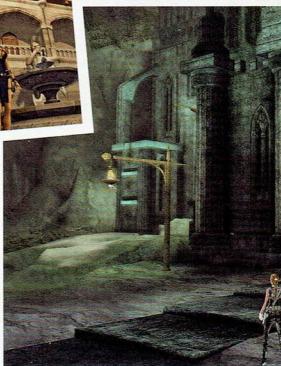
Умствено подскочане?

Макар и отдалечена се доста от нея във последните серии от поредицата, същността на **Tomb Rider** винаги се е криела в изследването на апокрифи локации и решаването на всевъзможни пъзели, и много по-малко е разчитала на екшън частта. Името на **Crystal Dynamics** тък





В *Metroid Prime*. Използването на бинокъла ще ти позвом да проверяваш терена за тайни места, както и да изследваш съчинението на елементи по него. Движенията, които може да извърши Лара, са заимствани основно от старите части, както и от *Prince of Persia: The Sands of Time*. Моятън кечоринът е спратчен – всъщност е движение на Лара в ясно отчертано. Прехохът между отдалечените анимации е плавен – без особен проблем можеш да оберкаш Лара с някоя руска гимнастичка. Контролът на аристократката е стегнат и удобен. Превъз конзолата си прихожд (играта е базирана на PS2 хардуера), в препоръчано да използваш аналогов контролер. В *Legend* ще се бориш със босбое. Доста безизбийни и елементарни за отстраниване, за съжаление. Тъй че hard-core играчите, които търсят нещо, което га ѝ поизмъчи и поизломти, ще бъдат разочарованни и по този показател. Но тък мези, които просто ѹскат га се позабавляват, немислюм също оценят *Легендата* по достойнство. Алокациите в по-голямата част от времето са приказно красиби, а дизайният на нивата на моменти е феноменален. Разнообразието им е огъмъло – ще зирнет Лара по Червени рокли на Токийско парти, а в следващия момент ще я наблудаваш как прескача опасни капани в африкански гротици. Както и в старите части, и тук Лара ще използва превозни средства и най-бъч съя момот. Карането му е приятното, но самите моторни пасажи са монотонни до полуга. Радващо е, че общата им проблематичност за чиятата игра не преминава половин час. В *Legend* има разпръснати десетки тайни стапчета и гълъби глезотии (погодени карето), които да задържат вниманието на играта за по-дълъго време и да уздължат споменатата. Вече обща профължителност с още час-гъва.



Визуално-музикална фиеста!

Tomb Raider изглежда прекрасно във визуално отношение. PC израчат се най-облагодетелствани, защото на тях единствено се пада частта да изберат визуализация тип Xbox или Xbox 360. Необходимо е га предупредим, че next-gen визията изисква и next-gen хардуер. По-лекото е, че поради липса на време CD не са оптимизирани пакет кода и гори да разполагаш с карта от класа на 7800, ще брешь ябре от фреймрейт, ефектите и сенки при Xbox 360 режима. Ако това ще ти подобства като успокоение, ще ти кажем, че и вариантият за новата конзола също страда от подобни проблеми. В DVD-то към спасището ще откриеш патч, който оптимизира донянките визуали по-силни режими. И без пиксъл-шейдерните ефекти, бъмб-малинца и HDR лайтпинка обаче *Legend* е азки карбон написана игра. Тя лети на конфигурацията от средно ниво, текстуризацията в много добра, а моралът на Лара е... Ами, сигурни сме, че всеки един играещ доста често ще избръщи така камерата, че да зърва спорадично атлетичното тяло на археологката. Особено слад като е напусната териториите на производител воден басейн. Партийските системати е добра – ясно отчертани с махове, снежики и всякачкви частички, крос-мощвии помезрението на Лара. Като минус трябва да споменем рабтингът модели на останалата част от обожествянето на Лара. Също така се забелязва и лек рор-ор ефект при пасажите с пребози средиства. Музикалната част е професионално изгответа

– нещо побеже – напасването на музиката към отдалечните пасажи е почти съвършено. Озвучаването на персонажите е иноситомо, а ембъвното звучене придават приятната атмосфера, характерна за търбити га часови. Ларчето си тъшка все така сексапилно, така че със звука ѝ също висичко е наред.

Легендарен комерс?

Докато оригиналната *Tomb Raider* беше феноменално достижение – нещо, което никога не бягаше отървани до този момент, то *Легендата* е просто качествен продукт. Ако търсиш същото магическо усещане и в произведението на CD, ще бъдеш разочарован. Първите приключения на Лара на удириха с нова, правдива за 1996-та геймплейна концепция. Пънхни ни с прайлините изграви приобщи в правдивото време. Но вече не сме 1996-та, а и ние не сме същите хора. Геймингът не е същият.

Без никакво съмнение обаче ще се насладиш на същата игра с приятен контрол, убийствен лебъл дизайн, красива графика и най-важното – ниво на забавления, заради които все още можеш да се наречеш играч, популарни във всички по посоките (или набънали) във света. *Crystal Dynamics* създавати перфектни комерсиални продукти, който е правен с убеждението, че трибъга га бъде именено такъв. При разработката на оригиналата, *Core Design* са имали съвсем друга насока и цел. Корени различен контрол от страна на издавател, време, конкуренция. В този смисъл, CD са сътворили истинско чудо, за което искрено им благодарим.

Tomb Raider Хронология

Tomb Raider
(SEGA Saturn, PlayStation, PC) – 1996

Tomb Raider II
(PlayStation, PC) – 1997

Tomb Raider II The Golden Mask
(PC) – 2000

Tomb Raider III
(PlayStation, PC) – 1998

Tomb Raider: The Last Revelation
(Dreamcast, PlayStation, PC) – 1999

Tomb Raider: The Lost Artifact
(PC) – 2000

Tomb Raider: Chronicles
(Dreamcast, PlayStation, PC) – 2001

Tomb Raider: Angel of Darkness
(PlayStation 2, PC) – 2003

Tomb Raider
(NDS) – 2003

Tomb Raider: Legend
(Xbox, Xbox 360, PlayStation 2, PSP, PC) – 2006

8

Опитница

Визия » 9
Красота със здрави нормални редици.

Звук » 8
Римският на старите траки, лъкос оригиналните парчета и възможността да слушаш своя собствени парчета стимул за една заслужена осмица.

Геймплей » 8
Краски, но най-добре практика за игра. Най-добре израстват се Томбои Райдър от здрави!

Цялост » 9
Правими, понижава мокри и подсъжаваш. Желаем си!



Производитель: SEGA Europe
Разработчик: Maelstrom Productions
Однокомандный: R\$ 390
Жанр: Хоррор
Системные требования: 1.5GHz CPU
512MB RAM
• 128MB DirectX 9.0c GPU
8GB HDD
Сайт: <http://www.condemnedgame.com/>

Актёр: **Snake**

Бой по демоните с правото желязо!

Нешо, с което да размажеш тази самодоволна мутра!

Случвало ти се е поне Веднъж, знам го. Реалността лахо е отстъпила крачка назад, докато в очите ти нерви в пълно видение, ясно и живо. Виждал си как ръцете ти изхвърлят никакя хлабава деска, завъртат я със сила, каквато може би гори не притежаваш, и я забиват в нечие лице. Или може би железна тръба? Стол? Понадал пред погледа ти клавиатурата?

Чубаш удобството и луксозното пуканите кости, острите ръбове раздират пълната на бузите, кръв, зъби и парчета липят по лицето ти във въздуха и замръзват там, в спрято спешчално заради теб време – тръбва да се насладиш пълноценно на нариданата от теб картина на бокала и адресата, на! После всичко си изва на мястото. Реалността заема положението че се място, а като единствен свидетел на виненето остава кинопията ти адресант. Пред теб – напълно неподготвено – пръстъкава да стои лицето, което си разбил в съботята кратка алтернатива на истинското тух и сега. Аще то на поредното бюрократично говно, на олемеждащ самодоволно документите ти пощай, на истеричен контролър, на пропътен началик, на гарвеш се с теб учител... На някой, ще си те до такава степен, че – дори и да те е срам да го признаеш пред себе си – си бил готов да го убеш. При това не от гистантата на огнестрелното оръжие, о, не! Бил си готов да го убеш, налагайки го сърдечното попадано по ръка битово пособие, избивайки живота от него кост по кост, зъб по зъб, очи по очи.

Е, довлеочакваният **Condemned** е игра, разтегаща този миг на адресантова мечта до десетина часа. Всичко останало – и детективската история със сериите убийства, и демоничните проявления, и

съожетните забои – те са там просто като фон. **Condemned** е игра за стапните в нас демони и за плашещо крехките – в тези изнервени времена, в които живеем – кофи, които ги държат, приковани в мрака на подсъзнанието ни. Прочее, спомни си за този текст, ако не скъсанеш леко отворения финал и пъзелът на прозрението ще се подреди, гарантирам.

Историята!

Итън Томас е добър агент. Най-добрият в класа. Сега на търбя чин до прозореца Сляво или където там сърдя да сегат най-успешните инвестициони в съответното управление. Работата върху актуалния му случай – преследването на сериен убиец с прозвище Сватовника (The Matchmaker, ако не си падаш по опитите за превод на разни игри на думи). Въпросникът тич има навика да души красиви жени и да ги оставя в никаква романтично подредена сценка, в компанията на пластмасоб манекен, който да играе ролята на младоженец. Докато нашето момче събира улици от поредната подобна сценка, нещата се осират гроб. Двамата колеги на Итън се оказват застреляни с личното му оръжие, което – позна – го превърша в бегач от същия онзи закон, на който досега е служил. От него се очаква собственическо да разлеещ случая и да изчисти името си с помошта на една Бърбаша в небинността му лаборантка, която да анализира изпратените ѝ улици и да му дава мърди напътствия по телефона. Знам, зучи като най-голямото клюше на света, но ситуацията излеждат познати само до първия сценарен обрам, когато устапиши във ваш, че нещата не са точно такива, каквато си си мислеш. Така историята те засмуква в хаотичния свят водоворот от съжетни забои и откровени изпитания за здравия ти разум, а на теб не ти оставя нищо друго, освен да я проследиш със затяган дъх до самия ѝ финал.

Палци горе.

CONDENMED

Criminal Origins



C.I.P.A.X. v.2.0?

Асоциациите с F.E.A.R. са неизбежни. Същият енергичен, познат на момента текстури, вече употребени в испортирана на Амра методи за изпаша. При все несъмненото си достойнство, Condemned оставя изгарянията вкус на вторичен продукт. Което е жалко. Защото в много отношения тази игра е далеч по-хорър от C.I.P.A.X. обявява си предцестьвеник. Но когато си подгответ, вече просто не е същото. И погто заглавие на *Monolith*, при все смазващата си атмосфера на параной, страх и беззапомнатост, не може да прекръсти нико, споделящо "Бъдещината" на Амра. Да, Condemned ме уплаши, но из трибюне си помага на членка, гласещи лампи и скриатки слушали. За испортикан *Бъдещина* страх не би следвало да имат значение времето от деня, обективността, обективността на спасяващи съдържания, с които съществата си е издириха катиноамори-канеката санкула и смразбъдящата ми обещана серия с *Fatal Frame III* докола.

Само не искам да ме разбираят погрешно, че Condemned не е спирчана игра, за да не ми тежки посеще на съвестта, докато се горчии инфарктно. Това заглавие категорично е един от най-добрито хорари за сезона, зареди неизброявимо усещане на тънко съдръжанието си, за тоа

– след малко.

За да приключим анализите с F.E.A.R., трябва да отбележим и гърбът във всички разлики между двата игри. Първо – тук героят ти не е генетично подобреното суперчовек, който може да избие три батмана супер-войници в бунт тайм. Итън е наричан икономичен нетрастник, който при среща с 2-3 бъдьори с желещи пръти откъмлява най-вероятно пръв приключени с желещи пръти откъмлява най-вероятно батманите си карти и не избие поне минимално космет. И второ – и още по- важно F.E.A.R. вече ектина с хорър елементи, в които – реално последното – това, което те плаши, по компонто и качествен начин да го правеше, не

можеш да го убие. Докато тук няма разделение между демонични моменци и бой. А същата, пролазища на границище на Бъдещината ти, малко по-кисно ще се нахърчи върху теб в опит да ти разкъса гърлото...

От търбо лице!

Най-сичнитеят коз на играта Всъщност се крие в брилантния начин, по който е употребена фърстът персоналността на перспектива. В Condemned ще се съществува в едно със зория си без помощника на номера с линзови интерфеъри. С този King Kong или Call of Oblivion.

Докато не видиш тази игра, не можеш да осмислиш какво близкото можат да бъдат рекурсираните наоку зеймливите моменти без камерата по същата си изместеност от мястото си за очите на героя ти. Когато Итън побъръчи, зорищата му точно покита наору доятко ръба на плющките пред теб. Когато тайнственият Убиец Хук удря наистина момче по главата с желеен кост, ти тръбъжащи да наблюдабаш събитията през замързнати му от кръв пощен, докато тякното му и – ресурсният – тървята здрава почва с премътина надуло по стъпките. В Condemned липсва обичайните FPS моменти – камерищ се по никакът съмбъл и се оглеждащо чисто на 180 градуса. В тази игра не си камера с пушки пред нея. Ти си реали човешко същество. Когато правиш нещо, Итън гледа напад, наклони би следвало да засегаш, ако избързаши съществената деяност в реалния живот, оставайки целия недуруем обхват със същите му потенциални браздите, избън по-зрещено ти. Усещането за стрънчестост, за това, че се бориш за собственото си очигаване е постинищно с лекота, недостижимо за което и да е друго заглавие.

Criminal Origins може да остане в светът историите със спиржентите си, но Всъщност най-главното постижение на *Monolith* е сътворено с генетично и пъмчено използванието на перспектива от търбо лице. Което автоматично ни дади към следващата страница.



Браздите

Погробен знаеш как "фауната" в Condemned определяно би ту раздаваш уродолството. За това ще спомена само, че движенето на браздите ти – Всъщноста съдържанието на високи енерги на играта – са ненормално реалистични, а интензивни, при все че частта е за мързебел от желаниято им да го убият по особено мачтителен начин, изобщо не е за подценяване.



Графика и звук

Брилянтият е сладъ дум. При все леко комичното съзвучаване на Итън и неясните му наикв да говори на висок глас по мобилния из разни претъмнени с психотики локации, както и фактот, че ловчите анимации не са на нивото на бъдърънските таеквондо, тази игра е некъдето френ на мозъка на гимназийните си кости. Ако пребъда да обебиши на това с похвълно изказване, ще ти каква сама ще неща – пълната звукова картина. В които буквально можеш да залязеш разсърдена си и светлинно-свещенчески ефекти, каквито просто не си виждал 6 часа досега. Точка.



Арсенал

Сънятам, че си достатъчно добре запознат с количества фрист лук от преди никошо брия и именно за това отмечавам по-специално вниманието на същинският майстор, без побити напомнящи – в Deus Ex професионализма напомням – в Deus Ex огнестрелните оръжия са антиварвара ракети, а арсеналът ти е съставен от каквото-услепи-да-си-намериш-из-нищото. Освен боезаряди на борд от табак, дески, пръбки и сапуни, имаш и четири оръжия, които прибъда да използваш на дадени места, за да пропълниш например – брава (за разбиване на брани и скаспиряне на юни паралел: към края), чук (за разбиване на каптири-нари), колата (за прерязване на кабели) и лост (за коремене/отваряне на тежки брани). Понеже по всяко време можеш да носиш само по едно оръжие, никой от "изпитатели", свързани с открытието на горните четири сечиви, са събрани с различната сърдечно необходимост да захвърлят добре заредена пушка, за да заемят шибаната брава. Но така в животът.

Агресия!

Факт е, че *Condemned* е бавна игра с акцент върху ужаса, бързо стапеното очакване на съвестта с нещото, шумящо в сенките, избы трептяща светът почва на фенерчето то. Но когато все пак се спусне до същинския събъект, следва архитектурен взрив без аналог. Сломни си паниката и параноята, за които ти говорих. Сломни си вече сломеното пълно съпрекийваше с геймър, когато очите на Илън стават *твоите очи*. А сега направи още крачка напред и си представи как *твоите ръце* замахват с тежък каменарски чук към главата на нападателяте обезобразен наркоман и до удрят по главата. Летят зъби и мозък, лек мокчиън бърз бележки разсяжато въздуха сечиво, докато демоните пред теб – защото тоба не може да бъде побек – се заврътят, използвайки инициатива на уадра ти, стоварващи на свой ред собственото си импровизирано оръжие върху главата ти и мониторът ти лупва върху главата на Илън... в твойта кръб. Нечовешко е!

Боийната система в играта е язък прости и включва удар с екипираното оръжие, блок, ритник и "истрек" с електропроектирана фърка на агент Томас. Плюс четири – сложени просто заради фина – финишни мувъза, с които да добърши паднали си враг. Но в съчетаването на всичко това, в правимите ту съблъсъци и тайминги, се раздражат един от най-добритите боеве, покървявяли се в цара изобщо. Особено ком края, когато темпото се увеличава значително, бъркано ще се носиш напред бързо. Бълниятте на архитектурната агресия чак до финалната схватка, която е токмо брутала, че бъркано ще ти отпинши главата. Изобщо не сам бързъ, че породен бой от търъ лице може да се конкурира и гори да надмине стилно хореографията клонек от любимите ни TPS-и. И гори иначе бранчингният *Riddick* не успа да ме убеди в противното с тази си геймлейна забърка, която изобщо не ми допадна.

Но *Condemned* успя да ми промени представите...

Проблеми?

Усъмнило сбутани в самия край на стапията, където да моза да се оправдавам с липсата на място. Пребидил плоскотинияton на настоящата реченица, предложи гама вече с достатъчно ясно с факта, че харесах *Condemned* и сърце не ми дава да я критикувам. А никакът приятели и може да най-серioзен проблем на играта се

възникне във времето, когато изчезнеш от играта.

Кръг бъв фактът, че първите три часа от нея са престъпъто скучни и музни, уласк практически липса, а избата са по-еднообразни от програмата на *XXL*. Реалният фен ще едва слег нийбът в магазина и споменават по-горе съложенето завой, когато въщността започва и похвърлената на тези страници игра. Контирастът на всички възможни нива – от лебът гизайн, през сълкетна динамика, до изгризи ситуаци – е токомъз разък, че човек остава с блекнотището, че *Monolith* са убилиши екипа, и напоръвътъръвоначалните губи и чак след това е наел накави реално креативни хора. Наличието на този безумен "убор" нямаше да е токомъз лошо, ако честото геймплейно време на *Condemned* усъвършава да надхвърли седем часа. Ама то не го прави. Което е госта кофти, че по-разно реализираш само полюбъвъдига игра.

По-малко сериозният, но не по-малко досаден проблем на *Criminal Origins* е, че е безумно опростена. В един момент оставаш, че можеш да правиш точно три неща – да бършиш напред през линейките нива, да биеш браздите и да се плаши на равни инверсили от време. А какво става с използването на разните изследователски машинки на Илън, с които ни заривяшаха с предварителните материали как – разбирали ли – сме щели да изследваме разни местопрестояния. Мис лисът, амиго. Когато отгинеш по местопрестояние, се поблядат един ѝрнин филът и един услуглив наяде да си напинаш тух-бутина. И мистър Томас води каквото му трябва. С други думи получаваш нещо като интерактивни кълпциени, въвежещи историята напред. Не че ако имах възможността лично да си избера уреда за снемане на отпечатъци от сплъсъка с криминалистични пособия или лично да попърся следите от кръв с Уве-то, това щеше да изглежда гледището на баз знае колко по-високо ниво. Но усещанието за свобода – гори и фалишиштото патока – е едно от най-важните неща в съвременна игра. И не е хубаво да ги отнемат така грубо.

В заключение

Всичкият забрави целияшибан рецензентски анализ и прочети отново откриваша пасаж. Ако там не откриеш достатъчна причина да намериш и изиграши тази игра, можеш спокойно да се върнеш в манастира, който очевидно обитаваш и да въртиш в упръжни си молитва думите "И нека мракът, владееш света, никога да не докосне чистата ми душа."

Амин.



8

Визия » 9

Ако не бъдете развесени от *Oblivion* може би бихме дали друга.

Задържане » 10

Ако *Monolith* не усетят да те скарат в журчавата с избите коми изрите си, можеш склонено да патенчеваш нирбите си, че се измъкнеш.

Геймплей » 8

Тъй като никой не замисли с *F.E.A.R.* некст рън хорътят пръвши да възмиси подобие от превъз глан хорътят пълно при-дълъгът, избите, измъкната.

Страх » 7

Тъй като никой не замисли с *F.E.A.R.* некст рън хорътят пръвши да възмиси подобие от превъз глан хорътят пълно при-дълъгът, избите, измъкната.



Dreamfall: The Longest Journey

За силата на мечтите...



Някъде между любовта и омразата, между болката и удоволствието, между емоцията и безчувствието, между блъско и черното, между доброто и злото, между реалистичното и фантазията се изигра Кулата на Баланса. В кристалната ѝ, пронизала небесата снага, противопоставяйки съществото си чрезубит и отразявай, рисуват в каледоскопичните си картини мишионите светове край нас. Светове, отнемани на част от секундата и на един сълзичък ѝ с разстояние от нашето тук и сега. Не ми ли върваш?

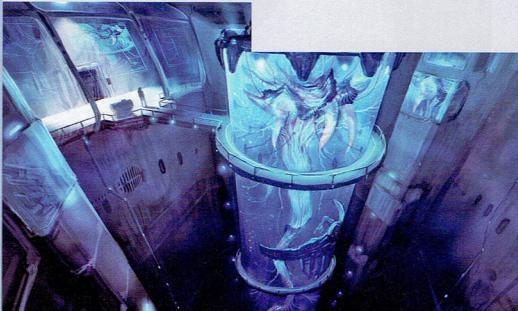
Да, знам, че физиката е задочен спор с твоята наука, която се опитва да разгроби битието на атоми и монекули, за да може да го подреди в стегнатата си матрица, в която няма място за приказки като тази. Всъщност приказките в твой свят вече са мъртви, красиците думи отдавна са се предбрахи в пепел, различията от легенди влязоха на логиката и смисъл се със смога на настоящещето. А моята приказка... тя може би е последната, останала в твой започча та...

Но нека ти кажа нещо – тук, в трептящата светлина на огъня, танцуващ сълзищите от стягата сенки, устоят на твоята наука отстъпват леко назад, пред силата на сумите ми. Пред силата на моята приказка. На последната приказка.

Ярка, като искрица замък в съзата на умиращ дракон.

Задщо тук, в пламъците, можеш да видиш кръжашите край нас светове. А отвъд светния кръг, в сенките, някъде там – в непрогледния мрак на тази магическа нощ, границите между световете са томкова тънки, че можеш да видиш ефирте. И драконите. Можеш да видиш тъп, водещ към измурен замък. Можеш да видиш бешите стени на Нинас Тирит. Можеш да видиш малко момиченце с ръжън плишти, подвиряло чиък кон над главата си. Можеш да видиш... ёщичко. Просто сенки в мрака, но ти ще знаеш че са там. Родени в сумите и отблъснати от Кулата на Баланса. За една нощ, за една последна, приказна нощ, по-силни от легендата на твоя, скован в ледовете на науката сънят.

За една нощ ще си припомниш какво значи да мечтаеш и да върваш в мечтите си. А после, докато тищещите вълнени на нашия огън уваждат в съчини ти, защо времена през някой от фратите, напускали завинаги твоето тук и сега. И докато фантазиите ти гаснат засечно с почевните същите огъни, ща останеш прикован в хладната рационализъм на един сън, забуян в баланса си. Но не твърдай. Ношта е още млада, а тази последна приказка, която искам да споделя с теб... тя е наистина хубава. И започча та...



Mоже би си леко изненадан от това странно въведение, скъпо читателю? Може би тършиш в съмните ми преразказ на съюзето на Dreamfall или алтернативни с любимата мрачна тема на всеки играч от по-старото поколение – съмъртта на кустомствоте. Неден. Понякога в съмните трябва да се тръсти емоция, а не съмърт. Понякога не трябва да бълскаш по някой тикба с магическата си пръчица в отвличане от опит да я прећврнеш в нещо друго, защото тази тикба, в тикбенския си вид, може да се окаже най-прекрасното нещо на света. Понякога за да оцениши, трябва да почувствуваш. И има неща, чийто анализ е томкова небъзможен, колкото и отговора на въпроса "Зашо обичаш?". Има неща, които просто нямат място в матрицата на логиката. Което е прекрасно.

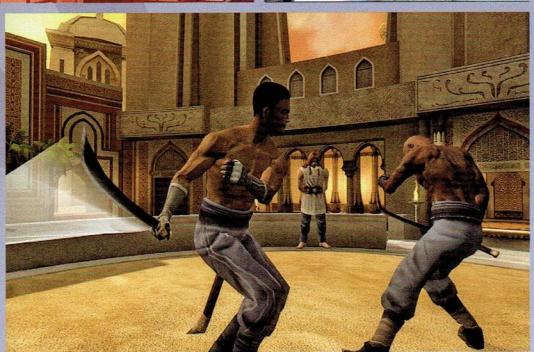
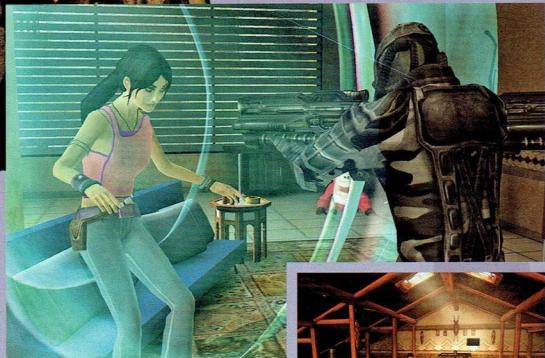
Знам, че те обърквам окончателно. Но също така знам, че пиша този текст по-вече за себе си, отколкото за теб. Все още заслушан в песента на емоциите, които Dreamfall породи в мен.

И моза да ти пожелая от все сърце да изпиташ същото. Да преживееш същото.

Колкото за самата игра – колкото и странно да ти звучи, за нея почти няма какво да се каже. Защото като игра, продълженето на The Longest Journey – признат за един от най-великите автентични в историита на гейминга – въсъщност е доста постредствен. Интелектуалното предизвикателство е нуево, както по-всъщност законите на съвременната автентична жанр. Разкритието, че един самотен пътеш от Oblivion, в който трябва да отворя четири решетки, за да се покопам до едни жаълк сандък с летесестина златни монети в него, не затрудни с пъти повече от ёщичка, което Dreamfall ни предложи, е леко болезнено. За разлика от по-късните епизоди от Syberia – ръчнат и сериозно отворен финал, оставящ много въпроси без отговор и будещ неизвестово желание да видиш час по-скоро сикулла, защото наистина ти пъту за събудите на юнските тези хора... и съвсем. Но са ни отпуснали гори някой и друг ъмъкоѣдък за награда след превъртането, а още помни бонус материаличето със забавните гафове по време на озучителните сесии от първата серия, може да само съзкаляваш. Факт е, че има ситуация, които могат да бъдат миними на някојко различни начини и прескачането на действи-



Автор: Snake



ето между различните герои е родило няколко крайно запомнящи се моменти, но – като за бългосъчканото продължение на – припомните – "един от най-великите аванчери в историята на гейминга" е крайно недостатъчно:

За човек като мен, който е букалано влюбен в оригиналната *The Longest Journey* (и в събитията покрай изиграването му) самото съществуване на побожно заглавие би следвало да бъде узлабено престъпление. Но – както е очевидно – не е така.

За съжаление – в тази крайно непрофесионална ревюзи, не може да ми кажа нищо като основната причина *Dreamfall* да роги океана от емоции, част от които – превели безцеремонно в този текст, обърквайки ясната му структура. Сценаристът и дизайнер Рагнар Торникст, креативен главател и на пръвто "Тъмното", е сътворил истински чудеса. Човек

букалано остава вцепенен пред силата на фантазията му и разказваческата маланин, роди – ще ме прощаеш, ако преекспломатират фразата – една от най-великите (виртуални) приказки на нашето Време. И, ед божу, наядващ се убогъти ми да не се окаже пророчески, защото усещането – че отново си обърнат от светлината на джектската си невинност и в широкото отверените им ясни очи реалност и фантазия се сливат – е несръбимо. И наистина се наядвам, че ще мога да го изпитам отново никога. Защото беше прекрасно...

Така или иначе, да изадам гори рег от съжета би било крайно непростимо. Това, което мога да кажа обаче е, че освен замислен и написан, приказката на Торникст е и разказана по най-перфектния възможен начин. Да кажа, че изучаването е перфектно, било доста слабо изказване. *Dreamfall* предлага амалгама

от живи, многогласови персонажи, които букалано ще закъсяят в същето ти. Торникст е стигнал дотам в перфекционизма си, че се е примирил със съмбраторничесия от комерсиална гледна точка М-рингайн, просто защото някои ситуациии изискват да се използува злостно, а други – да се пусне пиперилаша шегичка. А той не е искал да наруши достоверността на еротите си по какъвто и да е начин.

В този рег на мисли – лекобатия и непредизвикателни геймплей пасъв перфектно на цялостната атмосфера, позовомбийки ту да помести неусетно върху крилете на Историята. Да гледаш, да слушаш, да съпрекъжваш, да върбаш... и в крайна сметка – да се забавляваш. Защото каквото и критики га се отправят към *Dreamfall* – с тази игра няма да скучаваш гори за миз.

С което тази статия, тази приказка в приказката, отива към своя край. Ако желавате да пристъпите в съвета на фантазията – бече знаеш къде е вратата.

Някъде, в една друга вселена и в една друга история за баланса между световете, бих казан сумите, с които бих искал да се сбогувам с теб и да ти благодаря, че ме изслуша, скъпъ читателю:

Желая ти дълги дни и приятни нощи!



Възможна – в Задълбочената възможност, разчищаша подчина на машиналното Възможение като детали и геничният арт, откъмкото на накъде хайде да си технологии.

Звукът + 10
Ако фидеоизданията за перфектната игра беше в този брой, гравата "Озънчаване" щеше да има друг преобразителен ефект.

Геймплей + 6
Нужен интелектуално преиздиктуванство и смекчители емоции. Разобранието и интересът към геймплея, но реално основната причина да играеш се крие в душата ти.

Изкуството + 10
Създаден от изкуството са размажаха си и покосаха фълбъци на душата ти по начин, неизвестен възможност от края на *LoK: Defiance* чак до днес...

Commandos Strike Force

Втората Световна Война – такава, каквато винаги сме я виждали!



Да се каже, че игрите по Втората световна война са кийши, само по себе си свидетвона 8 преексплоатирана фраза. С колата да ги ринеш WW2 базираните заглавия. Сред тях никој има такива, които наистина заслужават купиб стапут. Commandos поредицата е сред изключениета.

"Командосите" са игра, които подтикват играла да ѝскра във всичките сиото си вешества и които мнозина считат за връх по отношение на тактически преливи и отборна игра. Ето че дните време да видим и новата част от франчайза. Дали наистина това е нов Commandos обаче? Или е зле преценен маркетингов ход на иначе успешно до този момент стапути?



Ф

акм е, от добирите стари части на поредицата е останала само споменът. Дори няма "...и още нещо". Птичият поглед, от който раздавахме командите на "баретата", "снайпера", "салвора", "шпионина", "тъленца" и "шофора" вече е заменен от фърстът пърсын перспектива. Оптич за алтернативен поглед върху играта? Може, но само ако се наблюжи на "оптич". Поставяне на играч в центъра на събитията, прави обикновено го прък участник във Войната? Сигурно, но за чий, десе се въвка. Пишете e-mail на Руго да ги пумате, ние нямаме отговор за последния въпрос. Не е всеки фен на Командосите гори от нетърпение да види поредната серия и да получи просто още от старото, но при решението си да разделят концепцията, от торбата с мандарините разработчиците са грабнали банана и спасиха го съканс е Светлин Граал, са решили да разработват една тактическа изометрична игра като FPS. Грешка? Със сигурност!

И все пак, какво представлява Commandos в последната си реинкарнация, озаглавена Strike Force? Стариите познайници са пак тук – поне част от тях – и както биваха са готови да сримат/разстрелят/изрият/превземат Хитлер, барабар с Военната му машина, Тримата, които са имали нещастство да преминат от добирите стари времена в новата ера и да ги превърнат в ядрото на командоския отряда:



- ФрANCIS O'Брайън. Избесен като "зелената барета". Звучи като някой кечис, трака и изложка. Безстрашен, хладнокръвен и любите на момента пушкане военен, който се изявява в Strike Force точно както бам! Слав в Рамбо. Дори може да носи във Томпсън единовременно! Как ги презрехжа оставата мистерии, но го прави за по-мако от секунда. В общи линии – универсалният бойник.

- УИЛАН Хаукънс. Снайперист. Има ли нужда от обяснения? Мдам, тъй си и мислеме... Впрочем, когато не гледа през очите си, пичът може да има нюанси.

- Джордж Браун. Шпионинът. Минус сексапил на Джеймс Бонд (или този на Гловърфел, ой на батъвоо!), плъсък малоумието на Остин Пауърс и Всички флагджаки, познати от старото му прозвище. Честно казано, ако нещо набърза усещането от старите части, то това е именно играта с Джордж. Той може да се преоблича като немски войник, да разсейва противника посредством разговор или подхърляне на моменти, притежава гарота за безщадно елиминиране на брага, газови гранати и тем подобни шпиониски художестви.

Тримата хубавци отново ще попаднат "бихайн" си енеми лайнс™, където с помощта на "Альо Френсъката Стропомба"™ ще осуетяват плановете на "гер эти нацистъ"™. Ше мръбда га се устроиат засади, га се бяга от такива, га се шпионират

тайни среци, га се превземат окупирани села и тем подобни борбе познати нам за задачки. Играчът може да пребълчва между нациите в дадената мисия команоси, като напери за добре. За съжаление, беднък сменил персонажа, контролиран от бърка струя се поема от компютъра. Без да искам да обидя компютъра ѝм... това е много лоша идея.

Ей, Варно, къде е бамко бе?

Тактическият елемент – това, с която става популярна и се славише играта – вече почти липса. Премислените на всеки ход, пребълдането на всяка реакция от старата на нацистите, изчисляването на всяка секунда са все неща, които са пратени по дяволите в Strike Force. Тук всичко се прави едномично. Пример: баретата трябва да премине през кръстосан съен между "дер элити нацисти"™ и "Альо Френсъката", да постави експлозии на ъбре-три зенични оръдия и да се Ѹврне в окото жив и здрав. За същата мисия имаме на разположение услугите и на снайпериста. Кафваме го на табана на един удобно разположен навърх блъзки към хамбар, откъдето идеално се вижда бойното поле и наядвайки се да помага в чистенето на фашисти, докато ние маневрираме от дъръжка от куршуми, поемаме ролята на баретата и пребълваме ѹвърдъжектива. Ха! Не се чуба и един изстрел,



Ушев, земи тия 50 стапки и ходи за банички!

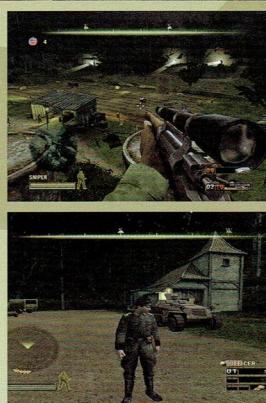


уважащ от хамбара, не се вижда и един учлен в десятката шабабин. Къде е батко бе? Ми там е – подпиря снайпер и захапал „гебела пура“! Такива ми работи.

И понеже примерите са най-добрият начин да се илюстрира геймплея, проръжавам със следващия тачък. Креклятум и строен шпионин, който е най-интересната част от играта, въвшинност е реинкарнация на всички екшън герои, познати на човечеството и срещу името му в енциклопедията по военна история е записано „бъ уан мен арми“. Има мисии, в които специално ще бъдете предупредени (миногратко при това) да не включвате аларма, че става-ло лошо. Ми хубабо, виждих се из сенките, матаха стомпини (които са безкрайни, явно Джордж току се е юркал от ротативките, когато е удирил джакпота), обличах униформи. Ама мисна. Я да чия тая аларма как зучи, че нещо много тихо тук. От казармите започнах да нахаздам десетки шабаби, по същия начин, по който това ставаше и в старите *Commandos*-и. Държах спуска на MP-то постоянно написанис и докато се осъзнала бях изчестил чикото ниво. С други думи, гледайте новия хит от кината – „Шпионирай Лесно“.

Ей, грозна история, мани!

Не, просто си направете следния експеримент – играйте почти цял месец предимно *Oblivion* и изберете си пуснете *Strike Force*, на над-високи темпови. Направо ще се допадче. Как може игра по толкова известен франчайз, игра, която е рекламирана от почти година насам и в която несъмнено са вложени доста пари да излеза по този начин? Все едно играя *Quake* 3.



Или по-точно – *Return to Castle Wolfenstein*.

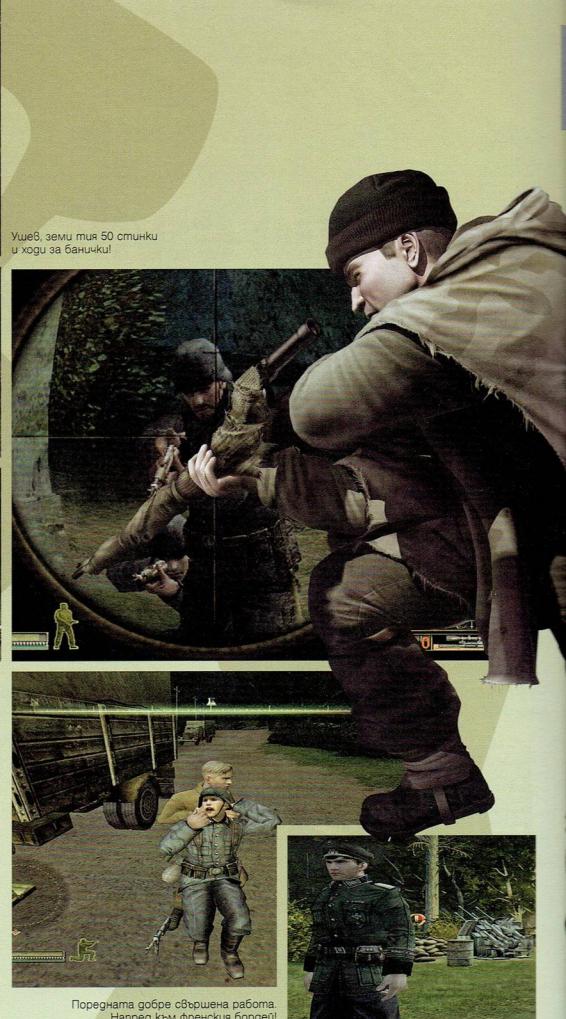
Като последната поне имаше по-добър дизайн и модели. Тук нещата са по Всякаказа критика. Клипинг, ръбати модели, постни текстури, арки неръзабър опит за добър поиз ефект и ужасяващ дизайн на нива и мерени.

Музиката и извучението стават. Въсънност – госта са добри. Поне докато не започнат френските шансони и оння музикати типове не запляятат с противници си акции.

Изкуствен интелектът? Явно добре са го скрили. Що с един хърбаб шипонин можеш самосинхронно да изтребиш няколко роми... по-задълбочен коментар в излишен, струва ми се. Трябва обаче да се спомене и времето за реакция, която имат шабабите, когато ѝ забележат. Наг глабата им се покърва увидимият знак, който стои там поне 2-3 секунди преди да отворят с огън – предостатъчно време да направят та каските им негодни гори и за детски гърнета.

На западния фронт - нищо ново

Сериозно. Руго се сринаха много в очите на ценищите. Истински удоволствие е да отвориш официалните форуми на играта и да видиш как само на тървата страница има поне 10 теми, лъгаш по малуния експеримент на компанията. Награваме се иначе безспорно кадърните пичофи да си на-



Поредната добре съвршена работа.
Наред като френски бордюри



Съвршена работа

5

Визия № 5
Хубабо, си съврши ретро-препарата в Европа, но *Quake* 3 зече в първите ръце за един изваждец себе си отър. Тъжни модели, ужасяващ дизайн и неспособни позе ефекти.

Звук № 6
Бъкът поди „Джокърън“ с недостойно гори за В-точие гласът. Един тип френски шансон и „изваждещ“ музика, която почти не се чуват от примино извуждението претържи.

Геймплей № 4
Скучна и досадна игра. 1-2 интригни мисии измежду общо 14. Търбъде елементарна и нетрепбозадължителна, гори на висока турбино.

Тактически елемент № 5
Усети се на място, за кратко има възможност за координация между конвойците и разно раздаден на команди. Казало вине, обикновен шутър

Galactic Civilizations II

За шоколада и походовите стратегии

Автор: Orlinator

Пренеси се за момент 8 години – в които рокендролт още беше малък, а българският капитализъм тъкмо изгряваше като слънце над панелната соц-утопия. В този период аз все още сум бил неврстично варененско клеме, читало едното забавление са били, разбира се, да си пила оная работа, да размятка са оскърбявали играчка и да бъди здраво шоколад. Отченчиво си спомням, че в тия смущени години на опашки и живот в кибертиена кутийка пред мен беше издигнат едни стокер на заможността. Хората в общество то не изобщо имаха едно единствено предимство пред нас, бедните прошиляци от – както казваше Угрешич – "клоаката на Европа". Една марка, която беше далеч по-здрав разгра-

ничител от каквито и да е стени наслед Германия – ТОБЛЕРОН. По тази причина в редките случаи, в които семейството беше готово да разбръкне кесията (да се чете – Нова година и Великден) на мен ми се брънеше една жълтеникава пръжнала опаковка. Възхитен отварях и започвах да бъвам предполагам си шоколад от експедиция на оразия под ободрителните бълчициания на роднините...

Само дено митничната Тоблерон си беше бял гаден – бъвнеше се трудно, още макар ми често едва обхващаше несъразмерните парчета, а вкусят беше прекалено гладко-сладкищ, за да ми хареса. Накрая угласих ялатата гордюри с една чаша студена вода.

Да си добейм на думата обаче – *Master of Orion 3* в Тоблеронът на походовите стратегии. Малко след моя фебруар в своята на багажите тоблеронопъткачи се запознах и с някакъв неназован шоколад с Кума Лиса на опаковката, който пък беше извален – фин млечен, с онън специфичен вкус, който те кара да ядеш още и още, докато накрая не се замелиш съсътвътното кръсло и не станеш дебел, потен и промтишен (ако то си си с мен, ама това съмна от кебапчета, но от шоколад). Тази марка пък е *Galactic Civilizations*.

Тук се изкушавам да приключка със срамития, защото вече казах всичко, което съм япам, че трябваше. Само че сега не

става дума за *Galactic Civilizations*, а за нейното продължение и работата му за *GW* не е концепт по желание, на който съдълстът може просто да излезе, да драсне с лък по струните, да се поклони пред публиката и да си излезе. Затова продължаваме на матък, както си му е редът.

Galactic Civilizations 2 напълно опроверга пръвлото, че продълженията са просто жалка съвкупност от надраждания на търътвата. Понеже *GC 2* си е напълно нова игра, която успява без колизия какъв рекламен хайт и шум около себе си да се наемести до *Civilizations IV* като претендент за най-добра походова стратегия на 2006.

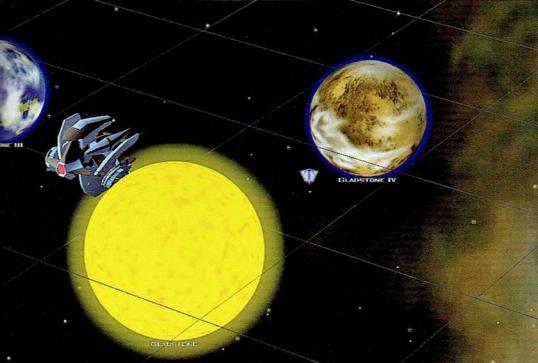
Като начало, геймплейт е базиран на познатата формула – избиращ си раса и започваш да изследваш Вселената, събрали ресурси, в крайна сметка разучавайши опонентите и ги смазаваш с новосъздадената си армия. Поне така би трябвало да става. Можеш да налясиш параметрите на галактиката, в която се развива интерпланетарния ютюк, така че коренено да промениш типа игра. Така например можеш да спремеш една миниантария Вселена, да напомниш скоростта на максимум и да я набухаш с обитатели звезди. По този начин след едва няколко хода всените действия ще са разразащи си. Ако так си падаш поългите глубоу за надмоющие



с особен акцент върху дипломацията, се чувстваш свободен да нагласиш нещата така, че Вселената да е огромна, да са ти нужни часове само за да опитомиш това, което е около теб и в крайна сметка да си изкаща тънък стратегически усет и много военни манибери, за да отцепиш дюни миниатюрно паричене от империята на противника си.

Всъщност *GC* е игра най-вече на разнообразието – може да се преобрази напълно с във кука на мишката. Вземи само игралка за корабите, които сам можеш да измислиш – това не е реализирано проформа, ами новосъздадените единици се близват чудесно в общата концептура и в един момент ще успеши, че едва ли не си длъжен да се бъзгълваш от предложението, за да постъпиш боенна хезмония. В същото време, отпъти на бях въждал игра, която ми позволява да изграй





по любимия си начин – спретвам една галактическа Швейцария и гледам да си наредя работите с дипломация. Тъй като масовият вкус клони към сраженията, побежето ми въвежда от простирането дипломатическата част – нищо такова няма да видиш в GC2. Твоято въображение ще се формира по съвободен ръбница, който те характеризира като добър, неутрален или зъл. Логично, относенията ти с расите от другата страна на моралния спектър стават безкрайно обективни. Дълбоко възхищават мен дипломатите сигурността в уедини една злобарка и при виде на Обединените Нации в космически варианти – участваш в глусувания заедно с контролираните от AI-то империи, взимайки решения, които могат да прекроят света на играта.

Като казах AI, се чувствам длъжен да отбележа, че от доста време не се бих раздвал толкова на изкуствения интелект в компютърната игра. Тук той не е базиран допотоква на традиционно по-добре умения на компютрите в областта като контрол на еднини, нито тук чийтвър, завишащите показвателни съвършени пози. За сметка на това, играта съвсем не е лесна, и особено на по-високите нива на трудност ще видиш бај зор.

Така стигаме и до Въпроса защо GC не получава перфектната оценка. Първо, звукът е по-скоро да отбиващ на номера – нито за миг не успява да блещати, а това сериозно би помогнало за по-пълното и ефективно възпроизвеждане на галактическите звуци. Всъщност обаче, причината GC да се размине с десятката е кипата на мултимедиите – човек просто не се радва на респекта на феномента като стабилни личове. Едва ли карантините ще праритат, но тук съвсем заслужено не се радват на респекта на феномента.

Останалите могат да си напикат тобиероните в задниците, на теб препоръчвам да пробаш истинския, фин млечен Galactic Civilizations 2.



Наскоро глаубианец дизайнер на играта – Брад Уорд обяви, че Stardock официално се извини за инициативата, при която пуснаха линкър към пиратски коли на играта. Това ще беше мотивирано от решението на Stardock да не използва copy protection, която явно е разрико браншищите. В интервю за ГеймСит Уорд каза:

«Просто не мисля, че базираната на CD защита е способен ефективен. Всяка система за колиране трябва да бъде фокусирана върху данни за съхранение, а не този за сънама пиратство. Двете не са едно и също. Много хора, които ползват пиратски коли, никога не биха купили продукта. Безсъмислено е да ги забраняват времето с тях. Хората, върху които трябва да се фокусират, са тези, които може би щаха да купят продукта или услугата, но са решени да не го направят, защото е по-лесно да ползват пиратско конче.»



Визия » 9
В света на покоряването стратегии, GC е много близо до Civilization, и затова си покачва заслужената оценка.

Звук » 6
Често токай звъзда, че за направи GC симпатична игра, всичко по-леко, пискукането и ръмжено вече не мозат да имат смисъл.

Геймплей » 7
Точно токай звъзда, че за направи GC симпатична игра, всичко по-леко, пискукането и ръмжено вече не мозат да имат смисъл.

Разработчик » 10
Просто никъм никъм да не отмача Stardock – макар такива компании съществаха. Всички, тук и самата статия.



The Regiment

SAS for the win!

Автор: MrAK

Eто че отново ни се налага да запознаем с тактически шутър. След като останахме разочарованы от *Rainbow Six Lockdown*, поради госта по-екшън ориентирания й геймплей, сега се сблъскваме с игра, която е по-добра екшън от всяка друга тактическа пушка. Но тук това, което ни изразни в "Дъгата", тук ни допада по един леко страничен начин, за който ще се опитаме да ти обясним.

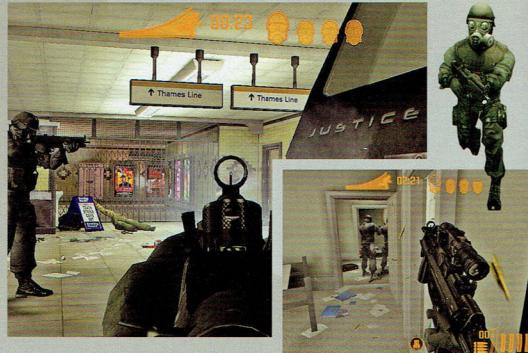
The Regiment е игра, посветена на SAS. Special Air Services за нас са нещо като Карнобатската гроздова при звездата със спешно предназначение. С други думи са ни много любими. Сасаджийте съществуват още от края на Втората световна война и са участвали в нея или във високо рискови операции, като тук говорим само за официантите та-кува. Тук имат подразделения, ефективни срещу почти всяка известна заплаха в момента – от санъюри и болодази до терористични и анти-терористични.

The Regiment ще си имаме работа именно с последните. Тези момчета са обучени специално за облаждане на ситуация със заможници. В тях ще те бъдате и играят, след като (всъщност АКО успеи да) минеш тренировъчните мисии. Защо ако успеши ли? Ами защото въпросните са изключително трудни и наместо просто да те запознават с кон-

трола на играта и издаването на заповеди, искат от теб да се движиш бързо и да реагираш още по-бързо. С други думи – изживяват се като някакъв вид приемен изпит. Както споменавахме в началото, играте е госта екшън ориентирана. Тук няма да срещнеш познатите сензори от *Rainbow Six* или *SWAT*, с които надничаш иззяд ъгъла, няма да събириш целия отряд пред брамата и после да чакаш един да отвори, а втори да хвърли граната, та да може после да нахуствуе. Тук всичко става за секунда. Още 8 търбота тренировъчна мисия ще бъдеш запознат с поинти за набърък контрол на стаята и ще трябва да можеш да блееш, да застанеш на една макара точка и да маркираш 4 мишен като просто си положиши. Всичко това – за около 6 секунди, ако искаш да пропължкиш като следващата мисия. Към слободата тренировъчна мисии. В последствие ще минеш през няколко различни стаи, докато стигнеш до тази с истиински мунции. Движещи се мишен, стрелящи под силно напрежение (докато се мериш в противниците, около теб други стрелят, хвърлят си заслепителни гранати, чубат се дразнещи звучи като разлез на метал и т.н.) и винаги всяко едно упражнение трябва да минеш в определена норма. За време, кое то често изглежда търбе мащо.

Справиш ли се веднъж тренировъчите, е време за реалните мисии. Те са общо 4, като всяка можеш да минеш по три различни пъти. В смисъл – да нахушиш от три различни точки и да минеш през съвсем различни места от картата. Мисиите са създадени с освобождане на заможници и до една са базирани върху реали случаи от антитерористичните борби на SAS. Дори филмчетата в началото на мисиите са посветени на битвата от службите, който разказва какво и как се е извършило.

Както заговорих за мисии, време е да спомена мащо за геймплея и с какво **The Regiment** се различава от подобните игри. Като начало – бързината. Както казах вече, всичко тук се развива за секунди. Няма дебнеене, спирцове или побор-

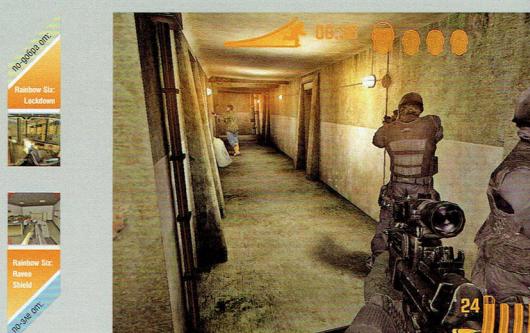


ни джуджакви. Ако Вратата е заключена – просто използваш пушката. Другата разлика е, че тук геймплеят не различава на огнеба мощ. Имаш си верния НКМРБ и един пистолет. Толкова. Разполагаш с точно 4 пълнителя, като схемата на предзареждане е реална. Това означава, че ако го си изстреляш 3 патрона, рилонущиши ли – губиш останалите 30 и пъхаш 8 пушки като пълнител номер във. Реализъм, бате. За сметка на това можеш да взимаш оръжията на убитите от теб терористи – госта голяма рибкост, като за тактически шутър

Съединищите ти действат аген-

тивно и ефективно. Застанеш ли до Вратата, те се нареджаш зад теб, за да не ти пречат при нахустването. Веднъж блеали, знаят какво правят и къде да застанат и ако ушиши някой, грешката ще бъде изчишена. Теб не пресичаш огнегата ти линия.

Като за токоба място – толкова мястос. За графика и звука поглежнете оценките. Като цели препоръчвам тази игра само на хардкор играчи. Не е за начинашки, но на тръпънките определямо ще досгави огромно удоволствие.



Базис № 6
Нашо добично, но на цената на зверски системни изживявания. Срамота!

Звук № 7
Добър. Лъбече нека какво да се каже.

Геймплей № 7
Изключително реалистичен. Даже за добро или за лошо – представи сам.

Игакини № 8
Много интересна игра. Особено като тактически шутър.

Act of War: High Treason

Патриотизът вече се купува

Автор: Ikarus

През 2005 излезе противоречи-
вата стратегия *Act of War: Direct Action*, а някои от нас
(в това число и аз) имаха съмнителното
удоволствие да я изиграват. За тези, ко-
то пропуснаха този стратегически фу-
рор, припомнам: Клонник на *C&C: Generals*,
подсилен с идейни заемки от *Red Alert*,
добра графика, бърз и агресивен геймплей и
огромно количество филмчета с истин-
ски актори из иначе ужасяваша бозава-
ща сингълайлър кампания, представяща
ни световна война за петролно наимощие
между USA и злиите терористи. Помедни-
те, съвсем "случайно", направо са обрали
кохите на NOD от *C&C*. Никои хора гори
побързаха да се изхвърлят с бомбастич-

ни фрази от рода на "C&C среща Холивуд" – предвид сходството на историите с канекна литература тип Том Кланси. Ако питате нас, Холивуд по-скоро среща тъ-
ното, а ситуацията наподобя езическа
общич сурвакане – никакви хора те бият
с шарена пръчка, за което им даваш пари.
Въпреки всичките си недостатъци, иг-
рата явно е продала достатъчни добре,
затшо вече ни сграб експанジョン.

Патриоти от всички стра- ни, обединявайте се срещу тероризма

Историята е типичен пример за воен-
но-политически триъл от близкото бъ-
деще – представят избори в USA, дейст-
вашящият президенят бива убит, кандидат-
ти – нападнати, налице е сложен заговор
за завземане на Белата, прокъфата е на
ръба на гражданска война, а в суматохата
е откраднат и мючен Вирус. Фитицът на
лялото това буре са баруки са терористи,
подкрепени от междокорпорации. Не ще ли
намиратса на рецептна за добри продажби
в Шампите? Страните в конфликта са
същите – Американска армия, Task-
форс Талон (американски части за бързо
реагиране) и Консорциумът. Стратегията,
в която все още „расичме“ са американци, а
претерати – терористи. Разработчиците
са отказали от филмчетата с актьори

и сега си имаме само кътсцени. Самата
кампания, противопоставя на очакваните, е со-
лидна и бългичка като експланジョン – с
разнообразни локации и мисии.

High Treason изненадва приятно и на
другите фронтове. Графичният енфирк е
поправлен, оптимизиран и набляскан
с всичко, което последните пъти при ви-
деоиграчки поддържа. Новите шаблони
и злемотии са особено видни при изобили-
ните експлозии и водните подвърхности –
истинска радост за окото. Известна
критика вътвъншно търпи детайлността
на самите модели на единиците, но при толкова
култови взривове, дим, пушка и т.n. как го прекъсвам. Цената,
като обикновено, се нарча "Високо
системни изисквания", но да беше един-
ствената игра с такива – да ѝ изпишиш
веждите. Абортите търсят и че имала
реалистичен физичен енфирк – така Ѹо
нещо не забелязах, или просто е толкова
добър, че съм го прием за реалност. Като
се замисли, євфа ли.

Силата на играта е в мултиплъйъра.
Всяка фракция има по няколко нови едини-
ци, а някои от старите са със забави с
нови умения и режими на спреяка. Край-
ният резултат е очевидно подобреният
баланс на сиците. И интерфейсът е пре-
търпял промени. Избриването на Ѹвън-
душни удари и попръжката на единици са
много по-убийски и интуитивни. Има и две
успешни новоизбвения. Можете да под-
силите армията си с наемници – бебет на
брой в три категории. Това са специални
единици с външни характеристики –
от бойни полеви мешки до маща атом-
на бомба на хасито на камин. Изпитат
съмно, защото освен начинът как са
се плаща и постоянна „надница“, докато са
на бойното поле, но тък могат да бъдат
доставени където пожелаете по карта-
та и правят геймплея още по-напреднат.
Но всост са и морски кораби. Единиците
са добре замислени в стил хартия-камъ-
ножица – всеки клас кораб си има „е-
тествени брагове“. Заслужава адмиралски
и фактът, че пропорциите са и почти
реали – корабите са не гъба, а десетина
пути по-големи от танк например, и ко-



зато премествате камерата над тях, тя
се отварява, за да ги събере на еcran,
а всичко друго се събва. Плачевният им
памфайндънс е единственият технически
проблем, с който се сблъсках.

Накратко в заключение: Добра кампания
и графика, по-балансиран, разнообразен,
бърз и компютърски геймъл. Ако сте
закажали за добър стратегическо мул-
ти, ще го намерите тук. Нищо, което да
заслужава място в списъка на представите,

6

Визия » 7
При изненадващи, като енфирк демонстра, ис-
кусствените модели на единиците са просто необикнови.

Звук » 4
Безлична музика, малко религиозна на единиците, причинен боец
активи.

Геймплей » 7
С никакви скрити пред Generals. Бърз и најкорен екшън.

Реализъм » 5
Почетните машини са праводородни като побържание и при-
ложение, но има и страници изпости. В името на геймплей,
заслужава се.



Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Войната с тероризма рилоудед

Автор: doomly



Войната с тероризма започва да се превръща в следващия любим мотив на разработчиците на игри. За разлика от базираните на *Втората световна война* засягат обаче, тук нещата стоят по друг начин – събитията и конфликтите са по-близки нам, ордигията и воената техника са по-modерни, чрез че това е по-потенциалната основа за създаване на приятните военни заглавия. В случая имаме продължение на един сполучлив, но останал в сънката на много други свои събрати тактически шутър, а именно *Full Spectrum Warrior*.



В продължението, озаглавено **Ten Hammers**, за втори път ще управляваме американски и английски контингенти из филмовата държава Зекистан. Ударните ни отряди влизат в конфликти с терористи, а легата история се разказва посредством симпатични кътчици, в които никакъв американски журналист е решил да запознае света с конфликта в Близкия Изток.

Играта няма да дава контрола върху един или няколко екипа от пехотинци, които ще придвижват и позиционират зад барикади, юли и укрепления с цел да се преодолее от огън на терористите и да неутрализират заплахата, която те представляват. Поглеждай от трето лице. Придвижването на бойците става като им посочим курсора къде по терена на искаме да ги преместим – подобно на игри като *Jagged Alliance* и *Commandos*, но тук може става в 3D рендеринга на среѓа. Екипите се състоят почти винаги от водач на отряда, който може да използва карабината си за прещизоване и да минава срещу врага и душка; картмечар, на когото се разчита да осигурява прикривация огън; сапъор, който освен гранатите и душките, разполага и с прикреплен към котва карabinата с гранатомет (безценен при сблъсък на снайперисти или обезвреждането на МПС-та); и

снайперист – притежаващ присъщата и на водача прещизна стрелба". Използвайки способностите на пичовете, трябва да си пробираме път през тракийските огнени линии и да изпълняваме щъркети-шибите по картата. Ако някой от екипа биде улучен, негов колега трябва да го качи на гръб и да го занесе до поблизния хълм, когато тъбръе много пехотинци ще бъдат поразени.

FSW:TH е свежа комбинация от шутър от трето/първо лице и point'n'click тактическа военна игра. Освен че дава участи за нещо ново, тою носи със себе си и огромен геймплейен потенциал, който за съжаление не е реализиран както ни се искаше. Играта в общ линии се състои от една линия със стъпки, в притичване от юли до югъл, отстъпване на вразите, краища се зад въпросния и преизгрупуване на следващия. Сломнатите моменти на прещизна стрелба (представлявайки временно подаване зад укреплението на водача/снайпериста и прикрепване на югъла за един единствен точен изстрел) са приятни, но изпълнени по 2-3 пъти на ниво пискат.

Мисиите също не се отличават с кои данни какъв привлекателност щъркети-шибите са що-годе разнообразни, като освен стандартните "иши и убий" ще трябва да извеждаме заложници, да обезвреждаме минове, да атакуваме гадена зона от поблизу до една точка с няколко екипа. Но като цяло всичко е елементарно и рутинно и единствено моментният контрол върху няколко хълма и танка и юга като разнообразие. Противниците са леко наедеблати и понякога ще бият без никой да ги зони, или тук ще се втурват презглаза към екипа ѝ, въпреки че последните са добре прикрити и не спира да напомня за пристъпите си с периодично откоси. Управлението, колкото и да е интуитивно, е затруднено от камерата, заради която ще се налага да правите нечужди и гори опасни маневри, за да стане видима точката, до която искаме да се поклоним и кликнеше на нея.

Единкъм си го бива и избънモノ-



тнонността на пустинните ландшафи и лошите модели всичко друго в тип-топ, а перенеси е добър разрушим. Ако някой терорист е баращада за смърт и изгнал пикап, след няколко откоса се оказва прикрит зад купчина ламарина.

В месец с игри като *Oblivion*, *Condemned*, *Tomb Raider: Legends* Вероятността да поднимате *Ten Hammers* е реална, но тук можем да си я запишеме в тафтерчето за по-нататък, особено ако си падате по военно-тактическите игри, а в ѝ е писнalo от поредния *Delta Force*, *SWAT* или *Rainbow Six*. Ако беше малко по-разнообразен и с добре пипнат ИИ, но-вият прогулок на *Pandemic* щеше да има място сред гемите в Жанра. В този си ѝ е една приятна за раздължаване игрица, предлагаща поне малко оригиналност в постоянно пребързяните концепции на тактическите военни заглавия.



Визии » 7
Добра изпреварващ щъркети-шиби и фюзъни разрушители миризи без напомба. Текстурите и монотонността на околната среда дразнят.

Звук » 7
Добра пресъздавати престрели и професионално изучени перенеси.

Геймплей » 5
Атаката забиваща Вернера, но още по-бедро лиса и се превръща в посободавано подбиране на ѝ и съща рутина, която възможи също в шутоприказ.

Управление » 7
Една от същите страни на залавянето. Удобно, иновативно и носещо със себе си огромен тактически потенциал. Но всички "експри" се използват редко.

6

Добра

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Злото от дълбините не ще господства само над една платформа!

Автор: doomy

K онзомните портвоя опредено започват да ни зализат през последните месеци. Ясно е цели им – разработчиците ги изстискват наяк дотънителен център от ощетението PC играч, нямали у доволствието да се докоснат до качествени игри като поседните Resident Evil, Devil May Cry, Metal Gear Solid и още редица брутални заглавия, които са направили или престрои на направят скока между платформите.

Какво са за Вас конзолните портвоя? Шанс да изиграеш заглавие, за което сте мечтали, но поради липсата на конзола така и не сте опитали? Или пък удар по гордостта Ви, каращ да се чувстваш като втора ръка играч, получаващи едни не винаги успешни апликации на хитови заглавия, които отдавна са изгорани и очевидни и вече пътищ в забвение?

Аз лично съм от вторите, но не крия радостта си при излизането на игри като СоС за PC, просто защото това са заглавия, които заслужават внимание, независимо от платформата и времето, когато са появяват.

На тези страници не смятам да ревюирам за втори път играч. Това вече е сторено повече от поборавашо от колегата Бакалов в конзолната секция преди време и всеки заинтересован може да прочете статията в старите броеве или

на сайта на списанието. Още побече – за напълно се съгласявам с написаното от него тозгава и смятам, че с много малки изключения абсолютно същият текст Важи и за PC Версията на СоС.

И ако все пак изобщо не следите конзолния фронт, какото и невъзможно да е това за една съвременен геймър, се сумират набързо ще е то СоС и има ли то почва в нашия wishlist от играни заглавия. В Dark Corners of the Earth влизаме в кожата на Джак Уолтърс – частен детектив, който заобича паметта си при странен инцидент в мистериозно имеение. Той бива хоспитализиран и след 6 години отново се захваща със старата си работа, надявайки се да започне живота си отначало и постепенно да възстанови паметта си. Скоро получава предложение да разследва случай в изолирано рибарско селище на име Инсъмъл и решавайки да се захваща с него, се забърква в каша, от която ние трябва да измъкнем.

Геймплеиний, играта е хибрид между арченчър, шутър и сърфайдър хорър, като поизвестен е билага от трето лице. Първоначално ще трябва да се борим за оцеляване във враждебното селище, без идея защо преследвате ни са така озобени към нас (може би през времето, за което Джак никма спомен, е практика във всички им на 9-месечно изгнание), като по-нататък



ще се Ѹвъръжим, ще поразбера姆 тук-ону за обитателите, че и за нашето собствено минава и ще започнем да си пробиваме път с малко по-груби методи. Включващи огнестрели оръдия.

Подобряния в PC Версията се забелязват във аспекти – на ниво управление и в техническо отношение. Не е тайна, че колкото и прийняха да са човекът като геймът, първото покърсяване са къде-къде по-убодни, ако вместо стикове се ползват мишка и клавиатура. Факт е – игратка пак не е от най-развижените и машинерираните от извънземни, събирането на улици и отстреляването на вразите не са особено добре реализирани, но в съчинение с конзолната оригинална пропорция има. По отношение на геймплей също се забелязва подобрене. На X-box Версията намира глезонтиki като AA и по-добър музикал блок, докато тук те са налични. Че игратка не е пръв красота в ясно, но все пак ретро ефектът (постибан от чрез госта noise), който излъчва СоС, е предаден задбихно по-добре на компютърния еcran.



Ако и хабер си нямаете що за чудо в СоС, можете да опитате именно сега. Защото игратка са заслужава, Ѹвреку средно-добрата техническа реализация, леко скучния геймплей и множеството бъгове. Заслужава си, понеже всички добри хорър заглавия излизат само за конзоли в последно време.



Визия = 7
Грундова. Но ефектите при параноята и ретро-усещането ще измъкнат играчата над срефното тук.

Звук = 7
Добра, добър музика и звукоубийски ефекти, но няколко неприятни бъзи и непроясняваното на места извънчение леко Ѹвдят удробяването.

Геймлей = 6
Брутални, добре превъзговарящи Истемт, които съм изупорен, но извънчека точно такъв си е в преводателя йънърфт. Добра подкрепа за автора.

7

Tony Hawk's American Wasteland

Аз съм вашто подзаглавие

Автор: Jeru

Последните две издания от името на Тони Хок бяха кризи на въстриани от класическата концепция. В тях Neversoft се опитаха да преодолят по-голямата свобода на играчите, която обаче си беше нож с две остриета. Макар и Въпросът ход да споменава за приближаването на нови фенове, той определя беше прещ с нещо от старите макара (особено при *Tony Hawk's Underground 2*). Сега разработчиците се опитват си да опрайтят бакшишите поне частично, като Върнатият предицата ѝ корените ѝ. За жалост – без особен успех.

ОТВЪД!

Първото нещо, което държи да отбържа, е, че *Tony Hawk's American Wasteland* излезда като старомъво заглавие за Dreamcast. Графичният енджен е изребнал изобщо! Според нас е обидно един геймър да се опитва да пробува продукт с топкова архитектура базиран през 2006-та година. Теренът е замазан, робат и с изключително ниско ниво на детайл. Моге ли на персонажите са отбити пени във всеки един аспект! Друга гадост са поп-блъсът и честите клипци. Внезапно изнинаващите пред вас коми са често срещана гледка, тък за "пропадането" през стени, минаването през хора и т.н. изобщо не ни се говори.

Само ли липса малко NWA с Fuck the Police! Нищо обаче, Public Enemy ще ни помагат за да си начечем красата за "классики" и без мазното и брутално гласче на Eazy E

Way down... to the underground.

За разлика от Визията, озвучението е изключително! Забравете за блин-блин глупости от побечено спортни заглавия на EA и мазните неоимети бандички. Никога не съм имал гори най-малки съмнения относно реализацията именно по този показател при игрите от предицата, но Neversoft успяват да ме изумят с пореден път! Приютивте се за много тък (не, не, не... забравете за Good Charlotte, NOFX, Blink 182)! Почти трохка рок и мътъв и за мако прикус - вътвърдяващ хун хот от Del the Funky Homosapien, Prefuse 73, Moleman и гр. Не че имам нещо против споменаването преди малко комерсиални групи, но просто не бих се вързали със юрбън обстаноўката на играчите. Поклон!

Озвучението на персонажите по време на междинните анимации е прилично и не дразни (като изключим, че всички до един приличат на клоуни, но стига съм дунал).

Претрупана работма

Макар "GTA wannabe" начинът на игра от THU и THU2 да не допада особено, може да си изкрийашушата – THAW е крачка назад, що се отнася до стъри режима. Отново имате история, от която толкова много лъжа на позорищна, че как чи се



гади. Отново трябва да се доказвате пред съуло и пъту и отново трябва да изпълнявате Всебъзможни задачки. Проблемът не е в това, че някой е очаквал нещо много по-различно, ами в претрупваната работма от страна на разработчиците. Почти целият стори монд ще мине под формата на нещо като тупорък. Поради топтаниката липса на креативност от страна на Neversoft, всичките задачи, които ще бъдат възлагани, се съвдяват до: "направи еди кое си възможен, като използваш този и този клавиш"; "като направиш движение X по време на изпълнение Y, ще се получи еди какъвто си" и прочие глупости. И тукъм когато започва да става мащко по-интересно и си мислите, че сте съвршили с гостодните учебни мисии и започва същинската част... ами стъри режимът забърши. Абсолютна немарийбост. Иначе стандартните бонуси за събиране са си налиш. Чрез изпълнение на гореизброените "мисии" печеши пари и други благинки, които може да си закупвате греки, доски, да се подстроите и да постърпите умилитативния скейт парк.

Добрата новина е, че класическият режим е налице и е на ниво както винаги. Дообогатен от нови нива и трикове, той отново е достатъчно интересен, за да бъде залепен за десетки часове пред телевизорите/мониторите. Кооперативният режим също е забавен и си струва да се изprobва.



Бизица № 3
Средна работма

Звук № 9
Неизбрани и разнообразен саундтрек! Некошо озвучени персонажи

Геймплей № 6
Класическият режим е зарифиран като винаги, но стъри

Позорище № 4
Много неизбрани и разнообразни саундтреки като NFSU и NMW, залозищата, като лъжа от винаги, че "скейт рилъни" ще играят в почест



5

Outrun 2006: Coast to Coast

Едно Ferrari с цят червен...

Автор: Koralsky

Да не си опитвал оригиналната Outrun означава да си пропуснал цяла ера в рейсинг жанра. Ера с фундаментално значение! Защото влиянието на това спиралоподобно заславие от края на 80-те – пребърдало се в златна мина за SEGA – върху рейсинга беше подобно на тоба, която имаше оригиналните Doom за FPS-ме. Днес, погреш от гъбесем години по-късно, SEGA отново ни връща спомени, при това – по взаимно най-убедителния начин! Outrun 2006: Coast to Coast за пореден път недвусмислен доказа, че SEGA е най-добрият аркаден racing разработчик. По-бажен в случаи обаче е фактът, че това могат да се уверят притежателите на всички модерни платформи – PC, PS2, Xbox и PSP.

Одъг-скуулно удоволствствие!

В основата си, Outrun 2006 е модерен вариант на оригиналната игра от 85-та. Само че – разкрасен с аркди обаятелна визуална част, пълняща от различни режими на игра и изключително силен мултиплейър режим. Съмло мога да твърдя и нещо друго – тазгодишното издание доставя гори по-голямо удоволствие на играещия от своя оригинал! Outrun 2006 е игра за всички – независимо дали имаш 300 часа, погружен по Gran Turismo или в първото racing заславие, която го скочаш. Ако имаш

нужда от ударна доза забавление без излишно напрягане Coast to Coast ще ти го даде. Творчеството на AM2 се играе токъм добре, че склонно се касира сред игрището, които можеш да играеш или живот. Игра тип PONG! Две са основните отличителни черти на Outrun, спрямо всяко друго racing заславие: гръфтигамът и начинът, по-който се напредва в играта. В Outrun нямаш никакви отклонения от жанра листи. Има обаче маршрут, който определяш сам, и в този маршрут са включени локации от всяка какъв произход. Така например, без особен проблем от Вятърните мелница в Холандия можеш да се излезеш в Париж и да минеш покрай Айфеловата кула. Всяка локация във Всичност отнема чекпоинти, който трябва да преминеш за определено време – в зависимост от трудността на която играеш – и притом случай надписът Game Over ще се спреме на екрана, приломняйки ти времето, в които беше неизменна част от всяка игра! Местността са изпълнени с всевъзможни трафик и определено могат да бъдат етапи за изгответване на красива racing игра. Е боже ми, Outrun 2006 е един от най-красивите рейсинги, които някога си видяхъл. На собра конфигурацията ще те накара да ахаш и охаш побече от телевизионен канал, на който он-стоп се връща на качествените продукции на Playboy. Неземна красота и невероятно усещане за скорост могат да



теб докарат до същевременно аркадна нирвана! Това обаче не е всичко – Outrun 2006 е набълъкан до коцкарата с допълнителни режими. Столици мини игри, откликвани на нови автомобили, локации, музика и какво ли още не очаквате играча на бъдещия определено количество мили. Именно в примирието на тези мили се крие едно от най-съдържателните геймлейни решения на SEGA. Ше те оставя обаче да го откриеш сам. Ше то се отнася до гръфтигама – ами, той е аркаден до полуга. И като всеки аркаден елемент е опростен по крайност и лесен за изпълнение. Но само с къблаг – играча с клавиши ту е бомбено прекийбане. Препоръчено е да се снабдиш с аналогов контролер, който ще спомогне истински да осъзнаеш в какво се крие магията на Outrun.

Аутрански романси...

Напук на всички твърдения, че аркадния развлечателен софтуер никога почти никакво място в моментните крайно комерсиален къръвотрат на индустрията, Coast to Coast показва точно обратното. Римейкът на класиката ще ти даде всичко, кое трябва да ги предостави заславие с побожно насоченост. А то е много и от стрън! Както бих написах наши западни колеги, да играеш Outrun 2006 е като да правиш секс с първо кралица...



Бизънс + 8
Красива! Особено разпознаващи от привърженици локации красива парнишъс ефекти – една от най-красивите същевременно захватни заславища!

Геймлей + 8
Римейкът на старите тракеи, или оригиналните парнишъс и възможността да слушаш съвсемън парчета спомен за една заслужена осмица.

Причина за крачка-стъпка + 10
Ше те сиши от кед, ако си снабдиш с правилен компютър и аналогов контролер





Billy Hatcher And The Giant Egg

...или по нашенски: Бочо Желтъка и Гигантския Полог... dough...

Автор: Kopacha

Има нещо гнило в *Sonic Team*. Тия пичове от край време имат на въска да си правят периодично разни (обикновено неуспешни) експерименти.

Да започнем с това, че оригиналната на въпросната игра се появява през 2003-та. Три години по-късно *Sonic Team* решават да реализират неин порт за PC, който впрочем – от чисто техническа гледна точка – е ужасен.

Шо се отнася до геймплея, тървото, което след съсед минути игра би използвала в мислиите на дърт платформаджия, е "абе тия защо тъй безуспешно са с опитами да изумират като възможност класика за №64 – *Banjo Kazooie*?" Защо безуспешно? Геймплейят, като реализация, си е солиден, спорнями. Хуморът обаче... онзи хумор, който толкова умело беше въплътен на времето в *Banjo*, тук е трудно откриаем. Е, съществуват някакъв рудиментарни начинки, но те бих например възчепление единствено на американците – born idiots, както всички знаем.

За частие в GW ищущината е задължително искане към всеки меракъл за автор, а липсата ѝ обезсетено следва да бъде компенсирана от промислените количества мазохизъм, тъй че в името на вашето добро Великденско настроение се преджалхиме и в ролите на Великденския заек ще ѝ разкажем в кратче за какво идее реч.

Били е момченце, което спасява племето от злите Брани и техния мастър-тартарор – Дарк Рейблън, Крала на Враните. Основната цел на последния е... да затъни света! Били се разправя с гарасите с помощта на Г.О.Е.М.И.Я. Магически Лимески Костюм (ГЛМК – посегнат мозък). Видно е, че сценарият не е Оскароб, но е нещо по-различно от поредното пребиване на Езъмън или тъй спасяване на Безедевъщата принцеса Прасковка. Въсъщност Били, освен Виско останяло, в действителност има яйца. Без маймън! От яйцата се "излюпват" разни същества-помагачи и понякога буквально му спасяват занадти. В едно госто-това нюбо с подземни пещери и реки лаъла например, в което бий заблан отвънкъде с огън, включително и от страна на Боса, Били си снася яйцето, излюпва Свежен дух (tm), и то нещо попози гаси. Яйцата помагат и когато притръбват помощници за трепане на брази и решават на пъзели. Пъзел събиньшът е добре застъпен с основните геймплейни механики – понякога яйцата се налага да се счупят (в гладките на разработчиците например), друг път да са затърквани от точка А до точка Б, като тоба разбира се е съвързано с преодоляването на препятствия.

Уменяванията на Били с хм, яйцата включват и хъръхътимо им по промтивнишите. Това за малките яйца. В никоя от нивата обаче има и едни гигантски яйшица, които

Били, Били, виж колко зле съм рендан! И в какви помисли цветовете!

Не съм подписал за това!



нашият герой може да търкаля и да мачка с тях лошиш като с Валик.

Сложето е трунчикът за съхвашане – не само защото е увъртрян, но и поради липсата на войс-актинг. Вместо да собират, героите издават нечленоразделни звуци с определена емоционална окраска в зависимост от ситуацията – под формата на кукулекания, пуканки и връстя – притрутени от доста печатен текст.

Ако Съветата Инквизиция още имаше правомощия, сигурно щеше да използва музиката и цялостното звучене като изтънчен метод за мъчение. Семплирайте до умопомраченията клищащина мелодишки и съвръз-госадните едноминутни звукофи могат да пробият пулка колкото Гранд Каньон гори и в търпението на Сфинкса.

Бизуалната част, макар и подходяща за жанра, съвсем не е подходяща за съвременните стандарти: *Sonic Team*, надрасните години на Dreamcast-а! Цветовата палитра е жалка, текстурите са под всяка критика, моделирането на героите и враговете е като за хардуер от 96-та година.

Управлянето на героя и камерата са допълнителни краски към илюстрираната предимно неизгатна картишка. Иерата си плачи за аналогов контролер, с който нещата се подобряват (ама само малко).

В заключение – ако все пак не си толкова



Сърдечна работата

5

Визуал » 5
Макар да стоят яйца и същ обектове, *Ренданъръ*, *Sonic Heroes*, измънка 6 години по-къс от тях. За сравнение със фрайлинено PC зазади да не говорим!

Звук » 4
Минчески Крамко и ино.

Геймплей » 5
Тривиален за платформер. Добре реализирани лъв-елементи. За "платформер" видове и малки деша е добър.

Графика » 5
Макар да съществува и същ обектове, *Ренданъръ*, *Sonic Heroes*, измънка 6 години по-къс от тях. За сравнение със фрайлинено PC зазади да не говорим!

4

Championship manager 06

Карнавал на футболната скуча

Автор: Orlinator

Tази статия е запълнена с особен емоционален заряд за мен, понеже преднятият софтуерен бокук с марка Beautiful Game Studios беше първата игра, която надлежно ребърирах за Gamers' Workshop. Както вероятно не си спомняш, понеже не играеш такива работи, **Championship Manager 05** беше в най-добрия случай слаба, а в най-лошия – отвратителна игра. Сега, една година по-късно, стапкубъто на пазара на футболните мениджъри не се е променило особено – **Football Manager** Владаща безусловно, докато **Championship Manager** служи като схема да се откраднат големите на никой и друг будала, подъгъл се по името.

Първото впечатление, което CM оставя, е на никой изтърси се от миналия век мастиодон. Интерфейса е безспорно е сменен и побобрен, но откъдето и да го гледаш, сега изглежда побеч от не-притих – никой не се септи да напасне малък шрифтобет, така че да не ти видат очите. Да не говорим за графиката при самия мяч, която е реализирана в най-добре то миражи на **FIFA 94**. Даже малко преувеличих – по-скоро наподобявам на футболнистите от любимите ни филми, с тази разлика, че няма ръчка да ги накараш да се въртят.

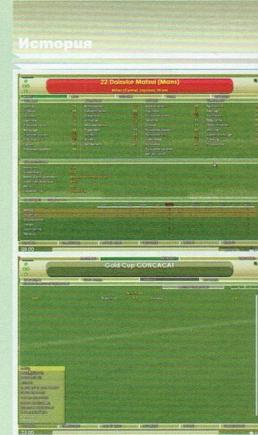


Очевидно алгоритмите, които определят действията на твояте 11 еднотипни грозди избраници на терена, са писани от хора със сериозен проблем с алкохола, и по-специално – консумацията му по време на мащ. Штото ако никой от тия момкови беше седнал трезвен пред телевизора, щеща да забележи, че Вратарите по принцип не са съпли и могат да хватат монката, а честотата на точничите пасове не е точно един на всеки десет. Разбира се, елементи като доминацията на един конкретен отбор или пазене на резултата не са включени, поради факта,

че не се виждат през призмата на немастки и една икембе чорба.

Виждат е, че CM е построена по тази обикновен начин, че гори не успява да те забавлява адекватно с простиштите си. Докато предишната серия по принцип можеше да извлече никой и друг по-емоционален вън от изтързаниями запалнявъска душа, главно защото беше толкова пъти по-лоша от FM, то това издание е просто един от кофти елементите на живот, като диариата и акнето. Ими и елементи, които съвсем не са лоши. Статистиките на играчите са добре подредени и класифицирани, преди мяч получаваш същата информация за опонента си, а и са сложени разните там зърнца като играч на мяча, на-попозен играч 8 мача, най-много успешни шлагали в мяча и прочее неща, които не могат да не предизвикат никоя и друга криза умивка. Покрай обаче, като поглежнеш безбройните бълбъби, безжожно опростената система за купуване на играчи и невероятната трудност на иначе трибънски задачи като избиране на митяула еднадесетора и смилаш отново по извода:

Мемекото вече е осрочно. Играй си Football Manager-a.



Историята на CM франчайза датира още от време оно 92 година, за да сме точни. До 2004-ма, играта се разработваше от SI под шапката на Eidos. След това обаче, SI бяха привлечени, а наскоро и купени от SEGA. Дали запазиха името **Championship Manager**, но никма прабо да показват кода на предишните издания, замести на всяка ахматаш симулатор от Beautiful Game Studios да им съвършат работата. В същото време, истинските програмчища на CM 04 излизат под името **Football Manager**.



Средни раготи 5

Бизнес » 5
Еднаквото с CM със преставени мачовете гоказа, че и по-късно от Kick-Off 96 може да се направи.

Звук » 4
Бездържан скучен, гори и за запален фен на футболния поддържател като мен. Не знам какво остава за нова-штата.

Оптимизация » 8
Няма колко да съзякът, CM е по-брз и по-nezamorzavash за системата от новите отръпката на SI.

5

Crashday

Ако не можеш да го изпревариш – унищожи го!

Автор: MrAK

Hяма да те лъжем – чакахме тази игра. Чакахме я с нетрпение – та каквото може да те надъхва така, както амалгамата от Бисока скорост, зли автомобили и много разрушение? Със запаван тук очаквахме нещо като Burnout за PC. Уби, Crashday е много година игра, но далеч от касата на спомените Burnout.

Crashday Всъщност е един много интересен хибрид. Тук ще видиш елементи от Demolition Racer, Carmageddon, Trackmania, Insane и Need For Speed. От всички тези игри възстои нещо много хубаво и въпреки това се оказва, че на играта нещо не ѝ доспива, за да ни грабне колкото някое от гореизброените заглавия постепенно. В едно изречение описането ѝ би било следното: ами, едни коли там, бързят, стрелят се, бълкат се, взривват се, а ти трябва да останеш здрав. Дори и очевидно доста мисленнят сагаег режим не може да задържи вниманието ти за дълго. В него просто минаваш всички възможни режими на игра по някоико

пъти. Всяко следващо състезание е престабилен с някаква история, която разказва за незнайния велик състезател (твоя мисност), който изнася цялата банда на стърба си. Режимите същност са това, което си заслужава да бъде разказано в подробности. Има ги обикновените състезания с обиколки на писта, където играчът трябва да завърши пръв. Има ги и познатите ни като point-to-point състезания, в които се състезавате по някакъв трасе от точка до точка. Понятни са съществуващи, заимствани от Trackmania и Insane. В едни от тях целта е да се направи възможно най-шиурата каскада. За целта се състезавате по трасе, тънко с рамки, скокчета,ovalи и всичките изкачвания и спускания. Автомобилът може да бъде контролиран леко от ъздуха, така че да си помагате, докато прабите дузите каскади. В Hold the Flag трябва да задържите най-дълъг "флаг" у себе си. В Destruction Derby целта е да направите определен број фрагове преди противниците да си успеят да го сторят. В последния режим над-често можете да ползвате и оръжия. Изысканите любими режими на игра не беше със бомбата (забравих сега Throw the Bomb ли беше, Blow the Bomb и т.). Където започвате с монтирана на колата си нагласена да громише след период от време бомба, която предаваш на противник като го удариш.



Ако си последният носил бомбата преди да избухне, получаваш 3 точки за флаг, другите оцелели получават по 1. Колкото по-блико преди да избухне обаче пас-ней бомбата, толкова повече пари получаваш.

Като заговорихме за пари, в Crashday печеници пари от състезанията. Те служат за закупуване на нови коли, както и за пререди на вече придобитите. Прередите не са много, нито тък са от ремонтирани фирми, но осезателно вършат работа. Закупуват се оръжията, които са 2 вида и се различават единствено по мощността си – картечница и ракети. Можете да си купите и брони, различна украса за автомобила, спойери, джанти, турбо, гуми за различни настапки и т.н. Всички тези неща вляват върху маневреността и скоростта на автомобила, които редом с издръжливостта му се явяват основни неизвън показатели.

Няколко думи за графиката и звука. Визуално играта е доста пратена, при това изискванията ѝ към хардуера са разумни. Трошението и крибенето на ламарините е пресъздадено реалистично, а взривовете гляят особено при възможността за риплеи в последствие от 10-инчи различни гладни точки. Звуците са същинскиено еднообразен, като преобладават звучите от счупени стъклца и изкризиено или насищено желязо. Музиката е същинско разнообразна откъм стилите, но тък са сметка на това

- неоткрайваша се с нищо.

Ако не сте играли някое от заглавията, избрани в началото на статията, НО САМО ТОВАТА, задължително пробвайте Crashday. Със сигурност ще ѝ се стори уникатна и ще се чуят какви са тези глупости дено сме чели в Workshop-a.



Близка » 9
Много добре и мазна графика, която не тормоши машината. Ефекти.

Здук » 7
Леко единодушни фанатите, добри звуци при удар.

Геймплей » 6
Кокото и да е забийвящ в началото, юбва момент, в който писта. Тък и нещо революционно.

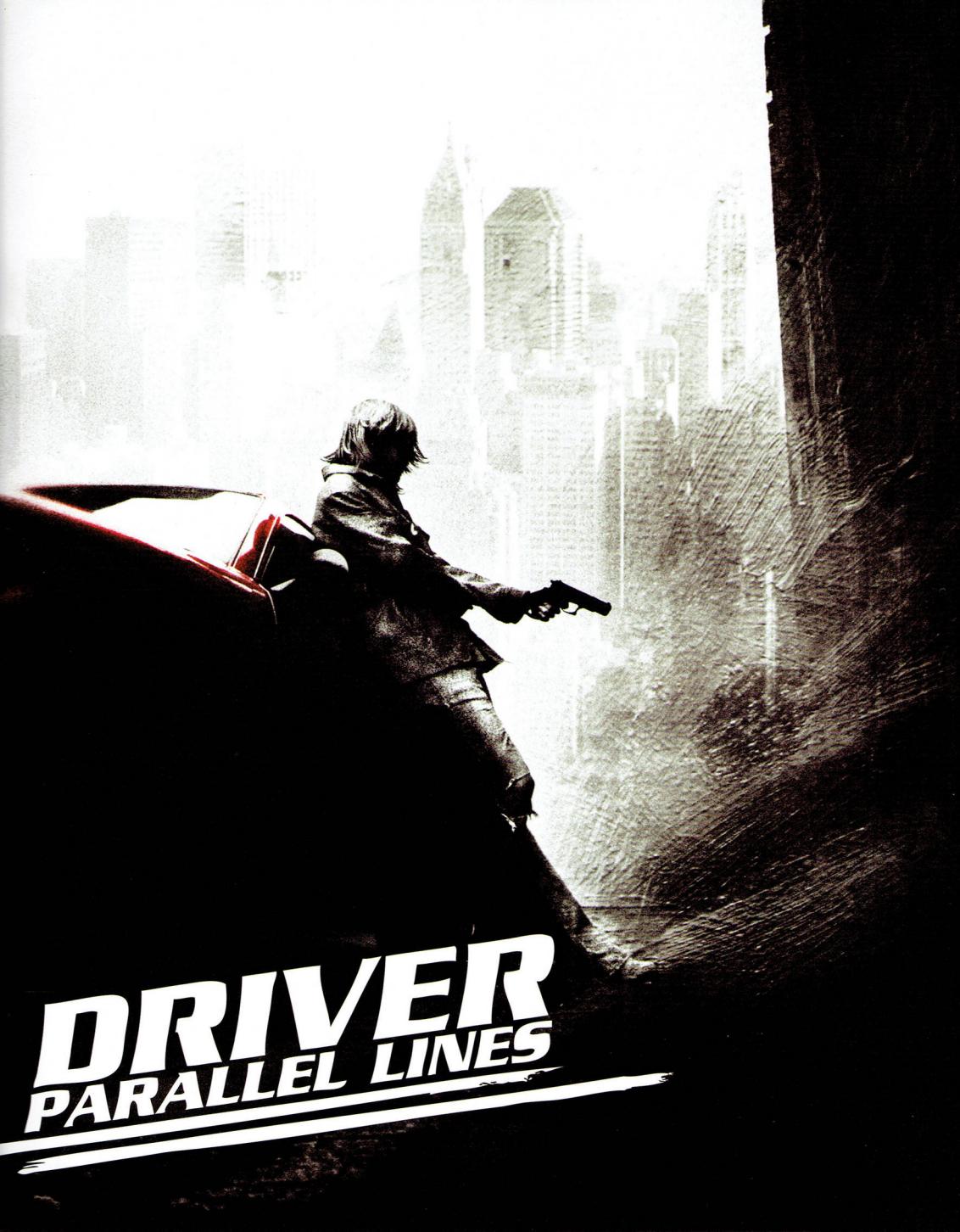
Оценка разряхи: 8
Мако са нещата, които не можеш да счупиш в тази игра. Но има некои побеждени, които се оказват учудващи здрави.

КОНЭОПИ

- 58** Driver Parallel Lines
- 60** Far Cry Evolution
- 62** Kingdom Hearts 2
- 64** Daxter
- 65** Metal Gear Solid 3 Subsistence
- 66** Onimusha IV Down of Dreams
- 68** Fifa Street 2
- 69** Sonic Riders
- 70** Rub Rabbits



Модель Герзана Дочиева
Агентство Web Models
Фотограф Albert Baruch
Грим Петр Яков
Сесия Gamers' Workshop



DRIVER

PARALLEL LINES

Автор: **Snake**

Преди няколко дни, в един крътък алкохолен дилоз, един познат сподел с мен защо уважава токовата много Светън Вулков и Чернофередже по следния начин:

"Коле, тия лично, като къжат "п*тка" и просто никак отвирте им изба, разбираш ли; има сега некъи тълаци, които плят цинизми, за да са скандани или што им се иска да са никакви бандути... но хипотиши и ферфектио... абе то не са прости, што е модерно. Те са простищи по уши. И ти става евтина токова хубабо, като ги слушаш, защото в цялата им простищина са искрени".

Което – в спонтанен пристъп на презрение – устя по токовата категоричен начин да отговори на тормозещите резонансната ми душница от идла седмица Въпрос: Какво точно ме дразни токовата много В иначе сърдично иено прелични *Parallel Lines*.

В *Driver* поръщата просто липсва онова "убдване отвирте". Но никакъв начин не можа да ми обясня защо се е получило така, тъй като тук не говорим нито за таланта на програмистите, нито за кадроръстите на скрийпрайтите, нито за инвестирирана в проекта бъркет. В тази игра просто няма уши. Никога не е имало. Без значение колко хомбуски ще са касъти, без значение какъв точно посока ще завие геймплейната форма, без значение колко бъга ще бъдат помирани, колко тълпари за

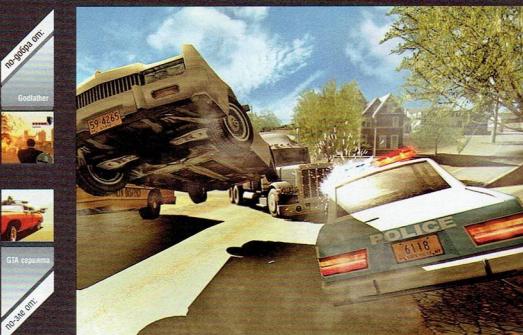
колиите ще бъдат побавени и колко глабни герои ще бъдат сменени. В *GTA*, че гори и в недоносеното му братче *Total Overdose*, престъпният контекст, агресивният от предразломащото към ПТП-та шофиране извън какъв естествено. Докато тук нещата са изнасилени. Взети е формулата, но не и идеята.

Как да го обясня лично – то е като да поставиш до Майкл Корлеоне никак бега ундури рапстарче. Смешно е.

Ако нищо от гореописаното не те притеснява и просто искаш да разглъдиш на конзолата си поредния *GTA* клонинг – честито. Този е събъект приличен. След шумния пробал на третия *Driver*, *Reflections* са взели бележка и са опрабили повечето от предишните си недоработки. Каквото не са могли да оправят – направо са изразили. В резултат играта е станала забележително по-праволинейна и отстранена откъм избор на мисии и свободна на дейностите, но за сметка на това е изключително лоър френди, което винаги е бонус. Управлението е удобно, бъгове не се забелязват, а шофирането и пешаческият екиън са реализирани прилично. Като единствена по-серийна разлика с *GTA* серията трябва да се отнесе разделянето на криминалните тайрингови базата на това дали си свърши съответната поразия докато си върти волана, или докато си се разхождат небрежно, нарами любимата си пушка. С което нововъведението се изчерпват, но да не бъдем нагли в изискванията си.

Сложетеят, както доста точно беше изтъкнат, един западен колега, в нещо като преход от *Добри момчета* към *Убий Бил*. Историята започва съзхода в престъпната кариера на брилянтния млад трукар Тъкър и – след една сърдично измена на сценарен обрат – забърква с метохичната разходка по черния списък на отмъщението му. Всичко това – разпределено в поне петнадесетина часа игра, което си е направо постижение по съвременните стандарти. На момента гори е интересно, ако не си особено претенциозен.

Графиката е посредствена, движението на персонажите са смехотворни, чистите



Висия • 6
Добра ѝм съни. Все същият похватък енергия.

Зъбък • 6
Просто същуване, същуване в Rockstar стил.

Геймплей • 6
Формулата *GTA* е добър преписач. Пропуснати са само уебкамерите от игра.

Прорес в поредицата • 8
На фон на добрият и особено на тройката, *Parallel Lines* са с чисто нова шоуфор. Повечето неща, показвани на критика, са поправени.



ГТА серията
по-добре от...



ГТА серията
по-добре от...

Far Cry Evolution

Вик на отчаяние...

Far Cry Evolution странно много ми напомня на посредното ми ужено преобразуване в родния морски край.

По начина, по който неговия оригинал – *Instincts* – наподобява предпоследната тайка. В първия случай потешки с изявята да зърна най-много хора за бъзможност на-крайто време, а във Втория се качих в предпознато средство с нагласата да се насладя на приятелите си, с които евидентно ще се срециша, ако времето ми позволя. В първия случай резултатът беше следният – видях много и не запомних почти нищо. На практика не се видях истински с никого и още по-лошо – не успях да обръна никакво внимание на хората, потешки засен в мен като морския бряг. Във Втория приоритетни ми бяха именно те, а всяка морска дружка, имаща желание да зърне избисцания ми настура, бе добре дошла със забавянето ми балчишко лионо. Ако казаното допукъти збуни търдите метафорично, обяснявам в прав текст – докато в най-добрия шутър от първо лице за Xbox от 2005 година *Ubisoft Montreal* бяха пилната почти всичко до най-дребните детайли без да тръстят прекомерното разнообразие, в *Evolution* имаме прекалено голямо разнообразие, но цялостното усещане оставя непримитния вкус на нещо толкова лесно смилано, че дори няма да си спомняш за него след ден или два. Там, където *Instincts* те смазва-

ше с дълбочина на шутинг сцените и чубство за обреченост, *Evolution* ще ти дава трабичка, с която ще целиш лошите по дупчетата. В желанието си да напътваш *Evolution* с повече оръжия, превозни средства и противници, *Ubisoft* са забравили, че не количеството, а качеството е важно за един софтуерен продукт. В този смисъл, *Far Cry Evolution* е дамен по-независим от проект от своя оригинал, при все повечето от каки-реши всичко.

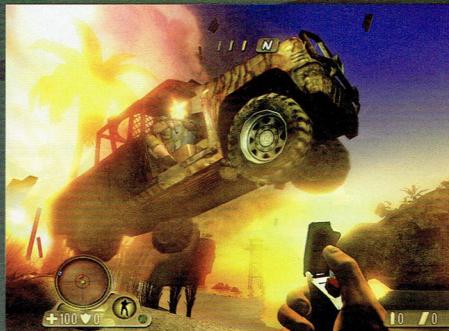
Viva viva the UN-evolution...

На пръв поглед **Еволюцията** е абсолютно репликат на своя оригинал – възла графичната му машина, музикалното оформление, лоашите и цялостното геймплейно усещане. След известно време обаче останават, че противниците са още по-твърди, лоашите – почти едно към едно с тези на *Instincts*, а звукът – зле напаснат. И най-неприятното – оригиналното усещане се е изпарило. На момента *Evolution* напомня побече за първия *Unreal*, откакто за FPS от 2006, разработен от едно от най-кадърните студия на нашето време. Макар и да проговаря като отгемо заглавие, *Evolution* е просто една относително скромен add-on към оригиналния *Instincts*. Загубил своето оригинално очарование, но все пак съдържащ в себе си щапка от

онова, което направи първия конзолен *Damchen Vик* най-добрия конзолен FPS за изминатата година. Основният проблем на **Еволюцията** според нас се състои във факта, че още от самото начало Джак си е онзи лудострастен мутант, който разпердущии всичка изпредчла се на пътя му газ в оригиналa. Тост, още на първо ниво играят на нормална степен на трупност в набор IDDDD и мени като застрашена месомелка резен хляб.

Външният вид на противниците е отчайаш безумен, а нубото им на интелект граничи с моето след Втората битка *Smirnoff Apple*, изпитана с комесите след поредната ни работна оперативка. Историята е още по-глупавата от тази на *Instincts*. Безсмислено глупавата, по гравитите. Към сцените са ужасяващи синхронизирани, а мащата, която те наема за работа, без проблеми може да спечели приза за най-эротична мома, появявала се във видео играта на кока (по-зле излежаха гори от *Shadow*

Man-ската буду Жрица!). Във всеки един момент се личи, че *Ubisoft Montreal* са бързали просто да забършат играта, за да могат да продадат някое и друго копие посредством вече утихващите жизнени функции на оригиналната Xbox. От това е пострадала доста и Версията за Xbox 360. Особен че продължителността на *Evolution* е на поклонищата на тази отригинал (применяването и ще то отнеме не побечи от две и половина часа), самата игра просто не те задържа пред телевизора с почти нищо. Жълти като побуждански комбайн по време на жътва и с това се изчерпва в общия линии всичко.

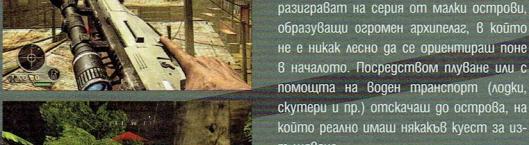
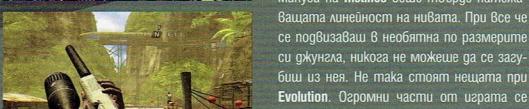


ни-грабът
Unreal 2
Fair Cry
Instincts
ни-грабът



6 от игрите, пойдват се на пазара просто за да съберат паричните средства на феновете на поредицата за 2006, докато чакаме от *Ubisoft* реално продължение на този действително интересен франчайз. Ако можеш да си позволиш лукс да играеш онзи на сбоя *Xbox*, можем да ти препоръчаме *Evolution* без никакво съмнение.

В противен случай - по-добре направо се отпъти към по-добра с класи *Far Cry Instincts*.



За да може да получи тази оценка обаче е необходимо *Evolution* да предложи и нещо различно от споменатите вече минуси, подкопаващи имиджа на поредицата. От което следва, че няколко пъти също се промъкнали в безкрайно красива флора и фауна, забикалища те ще в *Far Cry Evolution*. Един от основните минуси на *Instincts* беше твърде напежаващата линейност на геймплея. При всичко че се подвизаваш в необичайна по размерите си джунгла, никога не можеше да се загубиш из нея. Не така стоят нещата при *Evolution*. Огромни части от играта се разиграват на серии от малки острови, образуващи огромен архипелаг, в който не е никак лесно да се ориентира поне в началото. Постройством пътуване или с помощта на воден транспорт (лодки, скютери и пр.) отскочи до острова, на който реално имаш никакъв квест за изпълняване.

Друго - въпреки че побечето нови оръжия реално са сложени просто за да създават по-голям оръжейен калъфът, има и някои, които ще използваш с кеф. Например Молотът коктейл може да послужи доста добре, ако наокомо има изслучни треви или си забикован от група зле настроени спрямо мутантската ти същност индивиду. Имаме по-голямо разнообразие и при преобърнатите средства, но за съжаление физичният

модел при всяко едно от тях на практика е един и същ. Мултиплъйърът също е картиро построен, а ейтърът за карти е гори търговският. Естествено, за целта трябва да си платиш за *Xbox Live!* сервис, а това за български поданици не е лесна задача, знаеш.

Графичната машина на *Far Cry Evolution* е тази, която забвихаше и оригиналната *Instincts*. За игра, писана на хардуер отпреди пет години, *Evolution* излежда пребъздяно. Огромни локации, богата на детайл джунгла, големи текстурни разнообразие и партиклиъс: Всичко това буквално ще те потопи във времето, създадено от канадците. Всъщност, красотата графична обработка е може би най-големият фактор за изиграването от край на край на *FC Evolution*. Цялата тази красота обаче си има и своята цена - като драма за секунда поникнала падам, макар и никога да не се снижавам до неизрено има. Саундтът е госущ като този на оригиналата, с малката разлика, че е отвратително синхронизиран. На към-сцените гори ще се посмееш.

Far Cry Comers-alismus

Far Cry Evolution е приятен подарък за собствениците на оригиналния *Xbox*. Самият продукт обаче не дава нищо ново на жанра. Заедно с *Far Cry Predator*, *Evolution*

6
Красиви локации, насилстви същество и спрахкото освещение. Ако проблемът, на земята.

Звукът **6**
Интилектизиран, но засинхронизиран.

Геймплей **6**
Същата като на оригиналата. Минус физична. Кофти

Оценка гроздия мома **10**
Безизмеримата твърба. Можеш да плашиш по-малки си брат или детето си с жена от *Far Cry Evolution*.

6

Kingdom Hearts 2

**Или къде невероятната история се изправи
срещу прости геймплей... и надделя!**



Автор: **Jeru**

Square и Disney. Имена, превърнали се в легенди. Фирми, дали токуто много на геймърите и киноманите, че надали има някой, който да не се е сблъсках с поне едно място произведение. И да не го е харесал. Какво друго общо обаче имат по между си, освен добития през годините култов статут?

Правилно – почти нищо. Това беше и причината през 2002 г. съчинено съдбеното на далечната 2000 г., когато за пръв път пълзяна слух за съвместен проект между двама гиганта, играчи те да не подхвалят особено ентузиазирано към задаващия се „мелъз“. Колaborацията обаче гаде побче от

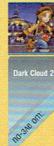
положителен резултат – вместо гротескната абоминация, каквато очакваша да бъде **Kingdom Hearts**, се получи една от най-успешните ролеви игри за PS2! Световете и персонажите от коренно различните произведения на двите фирми бяха миксирани по един невероятен начин, като гори съдбената линия се превърна в основния добродетел на играта.

Накак почти неусетно се появи и продължение, което обаче не беше за конзолата на Sony, а за мъника Game Boy Advance. Казваше се **Kingdom Hearts: Chain of Memories** и продължаваше съдбената линия на оригиналата подаче от прекрасно. Ето че сега, през 2006 г., се появява и сикъйълт за PS2 – **Kingdom Hearts 2**.

Сег като казахме, че историята беше най-силната черта на първите части, явно е редно да започнем именно с нея, отпрайдъки обаче едно предупреждение – път е сигурно пропълнен на тази от минашите две игри! Макар и Square Enix да са поми-

сли и за играчите, които по една или друга причина са ги пропуснали, възможните анимации, поясняващи какво, защо и как се случило, по наше мнение е рядко да започнете именно с тях.

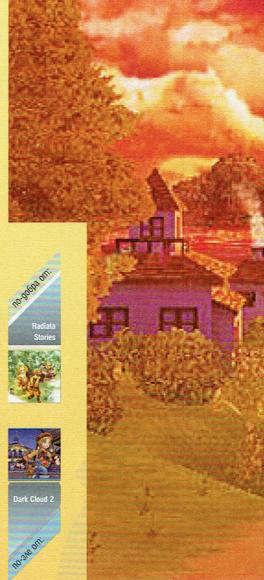
В началото на приключението поемат ролята на младеж на име Роксас. Играта с него и приятелите му е един вид интродукция и може спокойно да мине за добре интегриран тутюриал. Не след дълъг обаче "топка" се прехвърля на героя от миналите части – Сора – и приятелите му Гуфи и Донал (ахам – именно за същите двама симпатии става бълпрос), които тъкмо се събуждат от дълъг син след последната битка със "Златни Сили" (TM), само за да открият, че отново имат бакин за оправяне, приятели за отпридане (Руку...) и светове за спасяване от новопоявилите се злосторници - The Nobodies и Организация XIII.Ще спрем с демайлиготум отпук, защото последното нещо, от което имате нужда, е никой да ви развали удоволствието сами да раз-

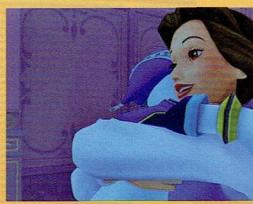
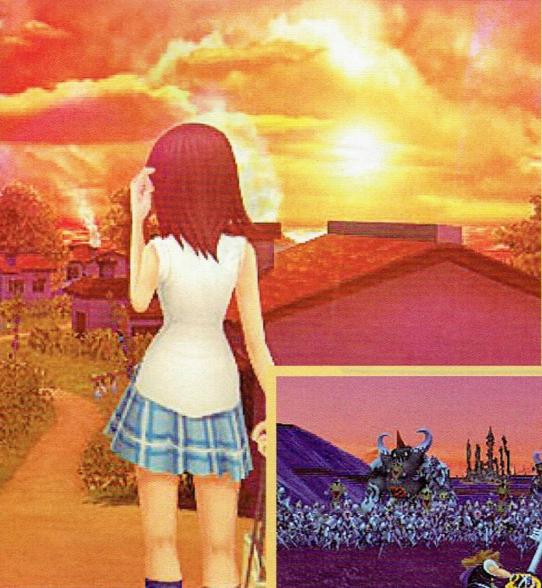


булите мистериозната Връзка между двамата герои – Сора и Роксас – и преживяването на останалата част от невероятната история.

Майсторски написанията сценарий не би бил нищо в случая, ако ги нямаше великолепно интегрираните постъпки с герои от анимациите на Disney, както и приключението в приказните светове, родени от технически мозъци. Трудно е да се намерят думи, с които да бъде описана магията, съществуваща за залавието. И гори с риск да ви прозучи изтъркано – тук не става въпрос просто за сбор от стандартни елементи, съставящи една игра. В случая говорим за уникатни игри на вселена! Всичлено, която най-вероятно ще остане без аналог, освен ако не ни спомести радостта да видим **Kingdom Hearts 3** (което, имайки предвид успехите, които в момента втората част ѝ е повече от вероятно). Трябва да съвсем шапка на разработчиците за начин, по който са успели да съберат на едно място толкова герои от собствените си игри, заедно с тези на Disney, като в краина сметка гори са забръкли култовия **The Nightmare Before Christmas** на Тим Бъртън, без да се получи манджа с грозде! Прито магия – за втори път.

Но... мегадълът и този път има две страни. Въпреки позитивизма, с който са наелектризирана горните редове, добре време да Ви запознаем с основния минус на играта.





Много семпъл геймплей

В случая не става въпрос за почти неигруем продукт като *Draakengard 2* (справка – број 17, Април 2006 г.), чието нерваво-вост превъзникаме еднинствено задади във великолепното строи, на *Square Enix* опредено са можем да се постараат повече. Проблемът не е в самото ниво на трупаност... (което също е обидно ниско), а за прекалено постните битки и мини-игри. Системата за развитие е повече от задоволителна като за екшън RPG, особено що са отнася до глабния герой. Лошото е, че почти всички от многообразните умения, които заучавате, нямат реална употреба по време на сраженията. За сметка на това мащабната серия от удари,

изискваща да се набирате като обезумели върху единствения бутон за атака, е повече от бървежка и доспатъчна срещу каки-речи всички противници, че и босове. Да, може да призовавате приятели на помощ. Сред тях вече не са Симба, Дъмбо, Бамби и Мушу, които са заменени от нови попълнения като Джини и Алио например. И не, няма смисъл да ги бъскате на помощ, просто защото спокойно може да прегазите всички с обикновен удар. Имате и типичните за игрите *Square* лимит брейкса, които в случаи с комбо атаки с различни членове на партито. Освен това искате да гледате интересни анимации (различни според партньора ви за лимит брейка), коям друга причина да прибягвате до тях. Както казахме, набирането върху "атак" бутона е доста точно десктрутивно, за да смажки всичките съртища. По време на битка може и да избягвате чук-да атаки, като напитсвате "триъгълник" в подходящите моменти, но и това нами особена нужда. Семплостта е пренесена и в победината на "quicke time events-mode" при битките с босовете, по време на които от Вас се изисква да напитсвате "триъгълник" с доста точно добъртайминг, което е напълно обезсмислено от факта, че престоцойно може да се набирате върху бълпросто колче без това да окаче ни-

како неизменно Вилинън Бърху резултата и съответно – няма начин да събркате. Тъльо, тъльо, знам. Чобек, който не е запознат със заплетения сюжет, би казал, че причината за тази "семплост" е ниската маркетинг аудитория, в която *Square Enix* се съчинява. Може и тоба да е причината. Факт е обаче, че ако си над 12 години, трябва би намерили никакво предизвикателство. Ако не друго, то поне се играе плавно и приятно, без да има никакви особено дразнещи аспекти от геймплея. Струва си да се отбележи и сърдично похвалата камера, чиято неадекватност беше крайно неприятна в оригиналата.

Визията е повече от задоволителна. Персонажите на *Disney* изглеждат и се движат невероятно. При тези на *Square* се забелязват неприятни ръбове, но отново

са сносни. Изключително красиви светове. Едни от най-хубозамадаващите декори и околни среди, показвани се на ТВ-то ми. Саундът е на стандартното за *Square* изключително високо ниво. Персонажите са изучени страхотно, като отново се забелязва по-силно изпълнение при тези на *Disney* (за което са отговорни акторите, изучаващи оригиналните персонажи от анимационните филмчета). Сундрракът е невероятен, откриващата песен на Utada Hikaru най-вероятно ѝ едно от същите 8 личини ми личини.

В краина сметка опреда ли продължение-то помагате очаквания? Що се отнася до феноомена на поредицата – категорично да. Да ли обаче останалите игри биха прегълтани геймплейната недоработката в името на останалите добродетели на игра? Най-вероятно да, защото *Kingdom Hearts 2* има какво да предложи.



БИЗНИС » 8
Професионално моделиран персонаж на *Square Enix* и невероятно детайлни и разработени талиби на *Disney*. Невероятно красива, но леко брадва окома среѓа.

ЗВУК » 9
Профессионално иззвучаване, отмъщено и със зо по-погрешен. Отлично незнано звучи – вина че по-сладъ реализъм при изкуствено и *Square*-ските геари.

ГЕЙМПЛЕЙ » 6
Примитивен, но красиоlementарен. Близо разнообразие от сложни атаки, съмни и лимит брейкса, от които обаче никоя особен смисъл.

ИСТОРИЯ » 9
Пленителна!



Sonic Riders

С гол гъз не се сядат на таралеж!



Автор: Koralsky

При все чиялото ни уважение към SEGA, те доста често започнаваха да ни взвеждат за мезенце и да се опитват да ни наврят таралеж в гащите – образно казано. Защото, докато останалите продукти на компанията от тази година (*Outrun 2006*, *Condemned*, *Rub Rabbits*) баха на побече от задоволително ниво, то *Sonic* изглежда пръждали са бъгат бълвани на конейлер и по-лошото – с никошко качество. Със сигурност SEGA няма да спре да ни гараба с по няколко *Sonic* „шеговъдъра“ всяка година, докато всеки от тях е лекота програмка да попада в топ 20 на разни класации за продажби. Продукти с качеството на *Sonic Rush* са по-скоро изключение от правилото, отколкото практика. А никога не беше така, знаеш... Е, и Времената и традициите вече не са това, кое то баха – и то е че на дневен ред е поредният блук в *Sonic*, който този път се изявява в ролията на езач...

Sonicout this is not!

Таяхме голяма надежда, че *Sonic Riders* може да бъде един не лош клонинг на безесъщия футуристичен шампион при райдерите – *Wipeout*. Не би – тој за съжаление е точно толкова качествена игра, колкото беше и *Sonic R* – първият опит на SEGA да изработи (и нас 8 боя число) състезателен продукт с участието на енigmatичния таралеж. Разбирај: доста е зле! На първо четене цялата спокойно може да те подхване, че заслужава побеже от посрещнена оценка. В *Riders* се разчита на скоростни и непредвидими състезания, провеждани между всички участници от *Sonic* Вселената. Звучи интересно. Както е прайблито бях всъщност една състезателна игра, основната цел е да забърши на първо място, но *Sonic Team* ти е дал и още няколко беззможности да разнообрази легко маломалнатата цел на бързия таралеж на платформата да използва борба, за да печели състезанията. Вероятно единственото свежко геймплейно решение, прокарано в играта, е системата за турбулентно ускорение. Тя се изразява в способността на играча да се възползва от физиката, която промъникоубие състезатели остават след себе си. Освен засилка, ще имаш възможността да изпълняваш различни трикчета, които да съвръзваш в комплексни комбояти между различните турбулентни системи.



Говорейки за триките, трябва да уточним, че става дума за цяла система от трикобе. Доста елементарна и скучна, за съжаление. Изисква се единствено да напаскаш правилната посока и персонажът ще излязва от определени движени или съответно – да се приземи успешно. Всеки, който тръси никаква по-голяма бъфочна и разнообразие на геймплея, характерна за класики като *SSX* на EA, може да прескочи *Ezra's* както Стефка Костадинова прескача бъбъра метра на бързите. Трасетата обаче са разнообразни, а съперниците ти използват и придуми като speed burst, за да гогнати конкурентите. И тук щяла безумство – когато енергията на животинката се изчерпи, ти тръбаш... да спре за превреждане, моля ти се! Бе ние racing га заблуди ли израви или чепми кникама за косменурката Оскар? И още, визията – макар и относително добра – определено не се близи в представите ни за racing игра от 2006. Особено след заглавията от калифера на *Project Gotham 3* и пресия *Outrun 2006*. Има някои приятни графични трика и не лоши партийски-системи, но останалото е нискоположнина трасета, и персонажи и още по-никошко ниво на текстуризиране. Играта вътръх са респектиращите 60 фрейда за секунда, но усещането за скорост не може в никакъв случай да се сравнява с това на *Outrun 2006* или *F-zero GX*. Звучи като е няколко конски сили на-

долу от огромния Хигекавски саунч, създен на *Rush*-а. Тук слушаме основно евтини рокаджийски изпълнения, които не отиват на подобна игра.

На финала, не можем да не си зададем въпрос: защо SEGA просто не даде изработката в 8 ръчка на своето студио *Amusement Vision*, създало великолепния *F-zero GX*. Комбинацията между инноватично по-кадрърни еднини и опита и безупречната репутация на AV можеше да превърне *Sonic Riders* в нещо повече от средностатистическа играца с големи склонности към DS-йт и *Sonic Rush*-йт?



първата еп.



първата еп.



първата еп.

5

Визия » 5

Приятен партайъкс и дизайн на нивата като шоу. Малко скъпа, но съществуващ проблем със фрейми при PS2 версията.

Звук

Звукът от изваждането е доста звърен, но тък ефектите нещо са добри. Съществуващ в класически за жанра – актерският юмор е по-скъп.

Геймплей » 5

Отлична за оцветка 5...

Креативност » 1

Таралежът, кисела и експлоатативна по вид техно-борд и решението да се поддържа създават. Якооо!

MGS 3: Subsistence

От Снейк за Снейк, с любов

Автор: **Snake**

Какво ново в *Subsistence*:

Ето ти и сухите факти, бълсани тук, едноимично и само, в името на журналистическа музика. Приеми на доверие, че притежанието на тази игра е завършено. Ако си играя оригиналната *MGS3* – зареди колекционерската му стойност, мнозина експери и чудесният побег да го пращаш. Ако не си играя *MGS3* – просто защото това спешано издание е по-добрият *MGS3* и ако предишното ти не си се заханя с него зареди бесцветната камера Вече нямаш никакви обработки.

И все пак:

- Класическа, свободна търг пърска камера, правеща управление много по-удобно и даваща ни възможност да извършим по-пълноценно агресивна на екшена. Както и да оценим още побори визуалната феерия, измислена от немомия, при все преклонения си към *PlayStation 2*. Само си имай вън на учи, че по-удобното управление автоматично занюва любовта на трупност и на езуз, че и на *Portal* ще бъдеш момковът безсъмъртен, че ще разбийш уважомъжество. Не си убийва предизвикателството, не си слуява.

- В този рег на мисли – нобо нубо на трупност Европейски Extreme, което автоматични приколи ви изпраща, ако Снейк буде забележан. Предизвикателство, а?

- Маса нови камуфлажи.

- Demo Theatre, даващ на възможност да измериш отново към-съдението, парсон – Към-съдението. Дори и скритите тайни. Плюс опцията да избереш дреяне на Снейк във филмата.

- The Secret Demo Theatre. Очарователни дебини сънки, забръщи се с горите на играна. Дебет от тих моке и да си бъдеш на официалния сайт на *Snake Eater*, останавши осем са ноби. Просто преграда на *Vigilant Reigen*, която отчапно си търси стом с надпис "мейн керфир"...

- Портрет на оригиналните *MGS* версии – *Metal Gear Solid* (87) и *Metal Gear Solid 2: Solid Snake* (90). Втората – 8 слуги че не знаеш – за търби ти е преведена от японци. Кук, и аз това казах.

- Отборен он-line мултиплеър с пет стила на игра и маса къмътъмъзинън опции. За който – предвид географските ширини, на които се намирате – нами го добър побег, че да не те дразни.



(TM), по начинът по който и другите ѝ деветинки побратими в списанието – *Shadow of Colossus*, *God of War* и *Fahrenheit* не блъха. Всички тези заглавия просто са народни рамките. И дрециките в тях се преброяват от десетки гадимийни неродомисещи. В избор на очарование, в красива именно зареди изкривеността си, мономизовска усмивка.

Нама да ме разбреш, ако не си играл *MGS3*, знам. Набляжо групите обумните нападателни сърца от *осакатения и добреден до ръба на смъртта* си Снейк за поизпит на *Битката* би бил непростима пропаст в атмосферата. Тук, това е просто добавка към илюстрирана емоционална зама. Част от личната Мона Аза на Хидеко Кордакима, която не би намерила място в никоя друга звезд-картина.

Мога да ги говоря с часове за *Metal Gear Solid 3*. Но нямам нито мястото, нито – честно казано – желанието. Защото, както вече ти казах, сумите обезличават, аз

намам право на точно такъв гръх. И честно казано изпитвам оскрило, съчувство към колегата магнагар, който преди близо година преброяваше да напише съществено редове на игра, съвсъдки емоционални възпроизведения без аналог, като дуетът с The End или изтезанието на Снейк, до обикновени думи. Причинен да преразкаже прикметата за добстойност, дълъг, зашиблен любов и умираща небинност по такъв начин, че читателят да не остане с подзрещено блечаление, че в сценария на Кордакима ставаsuma за един командос, който трябва да пребори един лоши руснак, притежаващи робот с ядрено устремлено.

От мен се очаква просто да ти кажа „Какъв нубо 8 спладнато изздание“. За какъв български тези празни приказки в такъв случай ли? Ами защото просто бих дължен да направя този – нескопосан, признавам – берланен покон пред второизданието на маестро Хидеко Кордакима, пред силата на емоционалното изкуство (ори това да е не точно момът ти изкуство) и пред самия Снейк, който въобще не е паровообразът на ишка ми, но за мен в чест да ми бъде азаш. Което и направих.

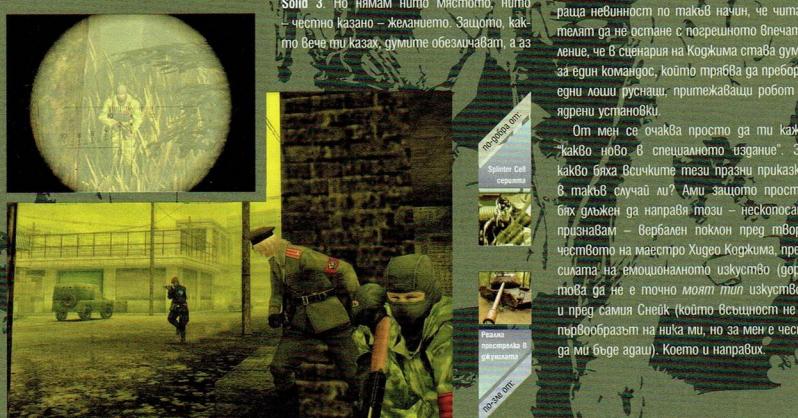


Бизън = 9
Гордостни експозиции на Оливън били реформирани? Поми-да, да. Концепции са неконцепции като режисура.

Зрък = 10
Безпрецедентни на всички възможни нива.

Годински = 10
Годински игри на всички драки. Скуката и *MGS3* просто на-допир допир можеш.

Емоция = 10



Onimusha: Dawn of Dreams

Onimusha възкръсна и е по-добра от всякога

Автор: fall

Предполагам, че всеки от Вас може без много замисляне да се сети за някоя играчка серия, която просто отказва да умре. Стига да им достъпът пари в някой франчайз, компаниите имат безкраен набор от трикобе, с чиято помощ ги ни залеят с не по-малко безкраен поток заглавия – прикучили, алтернативни вселени, нови герои, използвали различни игри, които разчупват на заглавието си, за да се прогадат (га, Final Fantasy, теб имам пребръг). Но тази схема, след като издоха Resident Evil покрай, сега се насочи към любимиия ние средновековен самурайски екишън Onimusha като направиха, че никога не се обещавали „продължата“ да е по-сменяваща в серията. И с гърьм и тръсък на изискала чисто новичък игра, носеща подзаглавието Dawn of Dreams.

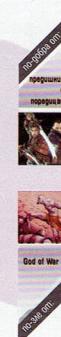
Въпреки леко негативния тон на убога, съръка отсега да погаси, че според скромното ми мнение новата Onimusha е прекрасна игра, която въпреки определен брой дребни недостатъци, предлага едно пръвъчленско, забавно и неизнажиращо преживяване със сериозен иманячавац потенциал. Голям принос за това има историята, която елегантно избяга от разкошни CG филмчета за десерти.

Въпреки видимото старание да се докара кложената драматичност обаче, разумното е спорен. Къде поради лош пребор, къде поради общоизвестната странност на японците, никой от двата звучат искрено, а и айтортите не са успели да избегнат досадните кищета и маниакално смеещите се зловеи. Въпреки това ни очакват достъпъчно обрати,



отмъщения, любовни триъгълници, предателства в семейството и препратки към предишните игри, които га ни избутат през някои от по-скучните нива.

Дори да не ѝ е грижа за историята (или не можете съвсем да разберете какво за БОГА се случва) обаче, това няма голямо значение, тъй като най-силната черта на Onimusha: DOD несъмнено съният фокус върху екишъна. Още от интрови со лично, че за пореден път ще изправим срещу орди демони, което си е чудесна предпоставка за много екиши. Цялостното усещане напомня за една непрестанна Вътрешна екишъка от агресия, в която киширащите удари и комбатата след време напълно се сливат и някак неустойчиво изгражда устала да проникне въвърхочината на бойната система без излишно да се затормози. Въпреки че не може да се срви с привързан безкраината откъм Възможности Devil May Cry или с бруталния кърбаб екишън на God of War, Onimusha 4 разчита по-скоро на привидна елементарност, плос някъв и друг ефект трюк за хората, склонни га я разгъчат в детайли. Последните са свързани с точния тайминг, но Венди успеете ли да ги изпълните, наградата не се изчерпва само с неописуемия кеф от ефектен Верижен критикъл. Освен това играта оставя усещането за раздвиженост





е на нивото на HAL9000, тази му «безсъмртност», заедно с възможността с един бутон да прехвърлят управлението между двата персонажа, му спасява живота госта често. За оцеляването спомага и неподалекуто ИИ на лошите – често ще видите да се сгрупират и безрезултатно да нападат варварски се герой, докато вие ще гърбите спокойно с другия. С тази леко порочна практика е съзран и един достъп до бонуси, с който можете да се възстановявате здравословно, като просто се прехвърляте

между двамата налични персонажи. Това, съчетано с факта, че буквально газите до колене в разни лековити билки, за съжаление моментално съмъкват трупнотата на играта поне с 50%.

Вкарани е и лек RPG елемент – Всеки враг носи някакъв опит, с помощта на



които Вашите хора щигат нива и могат да разпревелят точки между основните си умения, което в крайна сметка води до отключаване на нови удари и комбата, някои от които са меко казано влечателни. Освен това с абсорбирането на червени души можете да си ъпдейтвате оръжието и броните и да отключавате разни екстра, свързани с тях. Добавена е и възможност при успешен Верижен критикът моментално да пребълките на другия герой, който също да се изреи по един път на гадовете. Крайните резултати от всичко това е, че през по-голямата част от играта минавате през орбити гама като нюк през масло, като само някои от босовете предлагат зенеки на предизвикателството.

В графично отношение новата **Onimusha** е бесспорно най-добрата в по-перицата – въпреки леко постнатите переноси, модели на персонажите са изпълнени с госта детайли и с раздвижени забъдно добре, а специалните ефекти – озъбе, лазери, разни екстра към ударите – са достатчичноубедителни. Вкарани са и някои анимации похотливи от рога на прескъщи кървища и „динамично монтирани“ удари при Верижен критикът. Всичко това във във съсъс стабилен фреймрейт на мизерния хардуер на „възобиката“, която не спира да ме изненавда с възможностите си. Аудио оформлението също е на забъдно ниво, макар повечето от звуките да са заети от предишните игри. Музикалните теми са единобразно ненатрапчиви и надъхващи в правилните моменти.

В заключение мога да препоръчам **Onimusha DOD** както на феновете на по-перицата, които ще оценят новия раздвиж екишън, така и на тези, които не са се занимавали с предишните игри, тъй като чвъртътата част по някакъв начин не ѝ анахира с тях, а определило си за служба някой и друг час от времето ви.



Тъй като никъде не е обяснено точно, ето малко инфо за критиките. Те са някакъв вид

"Магически" критикът (Magic Issen) – най-елементарен, слава винаги безнага след специалната атака с тръпъчника.

"Истински" критикът (True Issen) – най-мощен и труден за изпълнение. Получава се, когато успеете да удрите лошия в момента преди той да ѝ фасне.

Критикът «от отбъгдане» (Dodge Issen) – получава се, когато се дръжите от пътя и удрите в ъгъл никои определени гардерове със склонност да се засимват към вас.

«Пробив в защитата» (Guard Break) – ако никой ви блокира, е достатъчно да го ритнете за да се отвори за критикът.

9

Близка + 9
Образени и детайли морици на гароите, леко скучните атаки, допълнителни специални ефекти, стабилен фреймрейт.

Здрав + 8
Звукът са добри, но повечето вече сме ги чували.

Геймплей + 9
Плавни и много привлекателни екизи, различните герози преглавяват от скуча.

Укасявания Трудност + 9
Практически никакъд – не ѝ зароби да участи комбата и пайдиики като DMC, което е лъкът за мен и минус за други.

FIFA Street 2

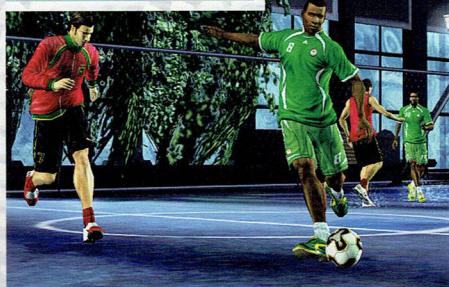
Футболейро!

Eдва ли има нужда да ти разказваме за магията на Цар Футбол. Ако в една изключително футболна година като тази не си гледа (или няма да гледаш) поне един мяч, значи едва ли четеши точно тази рецензия. *FIFA Street* е игра за футбол. И не какъв да е футбол, а махиенски футбол! Сещаш се – от този тип; дето го разглеждате в неделя преди обяд в кварталното училище, пускате се на майка и пиеш бира после. Разликата е в това, че игратса е въжно не прости да победиш, а да победиш със стил! Във *FIFA Street 2*, както беше и в първата част, от значение са не само голометите, но и фиктивите. Както повече фиктивите успееш да изпълниши, колкото повече противници надхитриши и уничок, троеква по-добре. Защото всеки успешен фин носи точки, наподобяването на определено кощичество от които активаща бъдоможност за играча да изпълни синен и почти несласлив угар към грата. За целта събрахме нужния лимит точки играч прибира да мине най-напред през центъра на терена, при което веднага се активира твой наречените Gamebreaker и игратса придобива едно а

ла Matrix излъчване – леко забавено и замазано движение, а играчът (стига да не го спънат или да му отнемат топката) може да разположи мрежата на противника. Иначе голове бъв *FIFA Street 2* не се скърбят лесно. За разлика от първата част, тук противниците имат все пак никакъв интелект и играят доста сериозно. Пресичат пасове, изблъскват те с рамо, когато заседно гонят изпъната топка, близо устремено и не вадят много шансове. За сметка на това и ти имаш доста побече възможности да ги надхитриши. Финтовете са стапани във във побече спрямо предишната част, а да не гордини и колко по-ефективни са (да не са бърка с ефективни). Вече имаш възможност да си възнесеш топката и да правиш дрибъл с крак/коменце, рамена или глаза и така да продължиш по терена. Докато не се залепи никакъв противник да ти отреже краката, разбира се.

Играча може да е най-интересна, когато играеш срещу друг човек. Не един и два часа и не една и две каси бира неустојно изтъкнаха пред телевизора (а последните - в смокасите) на очакване на съдебната кръв от Шампионската и запълване на времето с *FIFA Street 2*. Разбира се, имаш и възможност за единична игра, ако няма с кого да споделиш конзолата или ту си сидиш бирата. В този случай, освен само един мяч можеш да избереш и кариеерни режими.

Въпросничат, наречен *Rule The Street*, позволява да създаваш своя играч и с него да



изминеш тълза път до руването на стрийта. Приятно е, че всъщност можеш да моделираш играча си както искаш. И макар и да не достига комиксността на *Oblivion* в създаването на героя, при *Fifa Street 2* можеш спокойно да си моделираш футбалистче по своя образ и подобие. За съжаление игратса не е съвместима с първата част и не можеш да си импрегниш вече готовия футбалист, например показателни от старата част, в новата. След като му дадеш вид, имаш право да разпределиш известно количество точки в показателите на играча, които са няколко: бързина, техники, сила и точност. От това зависи и какъв стил ще играе твойтън герой, път като няма пристъп от време на терена да го употребяваш ти. След като си готов с играча си, се впускаш в няколко мачета да напуштиш трошки и слава, а след това вече ще можеш да си създаваш и цял отбор, като си наемеш разни други квартални "звезди" и пропължкиш с него в борбата за големата махиенска футболнка слава.

Това е с думи кратки. Графиката и звуцът са на абсолютно адекватно ниво, като вътврото е по-скоро постно, но няма какво троеква различно от глухото кътене на топката да очакваш в такафа игра и без друго. Саундтрекът е феноменален, както във всяко завладявне на EA.

FIFA Street 2 е едно чудесно заглавие за запълване на времето между края на Шампионската и началото на Световното. Не се колебай, особено ако си фен!

Автор: MrAK

6

Бизънс + 6
Прекрасни перени и спротоколна анимация на герояте. Движението им е безкомпромисно.

Зоук + 5
Просто, чиста какъв троеква да се чуе, не че е ход. Има никакви звуци от обиждане, но останалите е глухи, зато не троеква.

Геймплей + 8
Задържат и разширяват. А тук ако можеш да я играеш с приятели и бирка напротив, нямаше нужда да гледаш резултата на машта в борбата.

Оценка саундтрек: + 10
Много интересен и добър на първата част. Ако имаш съдържание от 100, EA ѝ заслужават за победа на първи в OCT-тата си.

Daxter

Едно от малкото невероятни ексклузивни PSP заглавия

Автор: fall

Б За всички, които следят по-отблизо пазара на мобилни конзоли, е ясно, че Sony най-могат да решат какво искат да направят със своято PSP. Въпреки всичките ѝ предизвикатели и какви ли не експри, които му добиваха, лапата на свестни заглавия накара доста хора да се замислят преди да гагат колосалната (на нашата мила родина) сума за закупуването му. Ето защо повечето на таков българоизкарано заглавие като *Daxter* е един малък триумф за всички, които не са могли да устоят на екскапата на PSP и не им се иска да го показват като портативен телевизор.

Daxter е тръстово слово приключението на малкия космат приятен на Джак от изключително популярната серия за PS2 на небезизвестните *Naughty Dog*. Действието се развива в периода между тръстите двете архи, докато Джак е още в затвора, а Дакстър се хваща на работа като... убиец на бубончета. Няшо нашещество от бубончета... По този начин получаваме едно елегантно допълнение към и без това богатата всенем на фанатите и юзери, тък и става ясно как Дакстър е придобил всичките си геройчни умения. Въпреки че историята не е на нивото на гомелите си братя от предишните **J&D** заглавия, тя е постмътно занимавателна и хумористично поднесена, за да ни ни отегчи по никое време.

Дори и да не ѝ се занимава със склонната драма на кръвоожадните хлебарки, останалите достойнства на *Daxter* със сигурност ще ѝ накарат да се влюбите в него. За разлика от съвсите братовчеди от *Jak*, *Ratchet* и *Sly* сериите, които все повече се превръщат в ектини заглавия, *Daxter* си е числ, ол скул, платформер. Има си бои, но той е доста елементарен, противниците ѝ са само 3-4 вида и са сложени общо. Вземето за разнообразие. Истинското предизвикателство ѝдва от набишащата през доста големите нива с помощта на редицата специфични умения на небеструпоподобния герой. Дребничките му размери и разни други неизвестни характеристики му позволяват да пълзи из вентилационни шахти и тръби, да се бази на импровизирани асансьори от строителни материали, да пъзи по стени и какво ли още не. Истинският купон обаче настъпва, когато вземете специалната пръскалка с която можете да преливат определени разстояния и с която са съврзани някои простички пъзели като нагряване на гигантски пружини или топене на ледени блокове.

Всичко това е съвързано с доста удобно и гъвкаво управление, като единствено камерата създава проблеми от време на време, особено при ориентацията във въздуха. Единствената критика по



този параграф е по-скоро към дизайна на самото PSP - лявата ръка проявява тенденция да се уморида доста след няколко часа.

Самият геймплей е центриран около серия от мисии, в които Вашата задача е да обиколите поредица от локации, възпроизвеждащи от шокозен хотел до фабрика за замразяване на риба. С всяка мисия са обврзани и второстепенни задачи за събиране на любимите на жители и кафе на обръчта, с които се отклоняват разни експри и чийчтета. Повечето са расположени на достащично очевидни места, но някои са или много добре скрити, или изискват определенътърпейд, за да можете да ги вземете, което е прекрасен стимул за преизграждане на нивата. Срещат се и редица интересни мини игри, повечето от които - на базата на бързо натискане на последователност от бутони. Тук ѝдва мястото и на най-исторично забавния момент в играта - същиятата на Дакстър, които са пародии на известни фими. Просто трябва да ги видите, за да разберете за какво говоря. Като допълнителен избор на разнообразие, когато не е в мисия, Дакстър може да изследва прословутия Хеййън Сити, сега леко поизрасничан от същевещи барieri тук и там.

Графичният аспект на заглавието е защеметяващ. Могеше на героите да са прекрасни и чудесно анимирани, докори са съсъсъс идентични с тези от конзолните братя, ефектите при битките са достащично убедителни. Всичката графична феерия е съчетана с липса на лоуинг и почти нула бъдебе спадове във фреймрейта. Което най-



накрая доказва на какво е способно PSP. Озъвчаването също е на нивото на останалите заглавия от серията, като впечатлението праи изключително качествен саундтрек.

В заключение мога уверено да заявя, че *Daxter* е един чудесен платформер и е просто задължително заглавие за всеки притежател на игралката на Сони.



Виждам във **9**
Невероятна графика, като за мобилна конзола

Звук във **9**
Да можете да оставате същият забавен избор. Пряктиви музикални теми.

Геймплей във **9**
Красив платформер, прекардо пригоден за игра на въвъв, с изключително честите си чекоти.

Изключителен Фин във **9**
Ням как да ѝ опишаш спомнящо ситуация, в които съм се хихах съзад. А сънчашата... ах, ще видите...

9

Rub Rabbits

Make me baby one more time...

Автор: Koralsky

Hеднократно сме повтаряли и потретвали, че симата на Nintendo-то е възможно чудо се крие в простичките, но ардски забавни залябия. Такива, които да ти убият времето докато пътуваш от Ямбо до Домно Нагаорище, без да те напомняват със склонности драми или бълочкини на геймията. Може да започва Nintendo DS е най-бързо проговарящата се конзола в Япония за всички времена. Естествено, не можем да сме сигурни, че това е основната причина, породилата играта буквально да шурмуват специализираните магазини и по когнитивни причини да закупят скромните три милиона DS-а. Не ни и интересува всъщност. Това, което еднократно ни интересува, е перорната свежа порция забавления, поднесена ни от Sonic Team (Sonic Rush). Пория, която ни пребръща 8 баси, но гъвкат! Чети...

Rub Rabbits е реално продължение на старото добро залябие за капринската на допир конзола Feel the Magic XI/XX. Доста иновативна чувствителна магия, трябва да признаям. Вераденият микрофон и реагиращият на допир еcran на конзолата придаваха едн доста съществен характер на геймплея. Реално, играчът говореше в микрофона и докосваше където трябва апетитната виртуална мами, използвайки стилуса и тъч скрийна. Продължението опредено е още от

същото. Още много от същото. Което не е никак лошо, защото именно МНОГОТО липсващо на най-много на оригиналата. Може би защото създателите на Sonic баха притиснати от времето. В Rub Rabbits отново ще изброяваша странни стилусови приети и еквилибристики с усмите, които то съветва да не пробваши, докато се помешаваш в наследство с други инциденти помещение. Story mode-ят следва историята на своя предшественик – мал посрещ се блобба в още по-млада година мома. Същото обаче спомнява и бандата на ушатите му „приятели“ от оригиналата и оттам започва огромна анимо-драма под формата на мини игри.

Единствената цял в тях е някой да смене същество на апетитната гърба. Но искахме да спойвлваме много, но ще ти кажем по суринка, че в Търкашите зайди и ти ще бъдеш обекът на ужакване. Токмаха за историята. И за едимпия, бронен. Той е абсолютен репликант на този в оригиналата, но разкрасен по неузнаваемост. Просто хъбани израния механизъм на търбообраза и го умножи по три. Това обаче важи само за единичната кампания. В царството на зайците се случва и много повече. Наред съсъзможността да облечеш по своя вкус любимата си, или да градаш със спредове по логото на SEGA, докато отгоре ти като щипки при синен вълтъ се манажерат безумните пичове от заешката



бандя, някой болен дръпнат мозък е разшири да ти предостави възможността да станеш и... матки! Аз лично съм на гъба пъти... за една вечер. Заешка му работата. В "тързат бебе" режима участват минимум двама играчи – за преодолитане момиче и момиче. Ние, като новатори и отявлени изследователи обаче решихме да експериментираме и да дадем отговор на въпроса "има ли почва мъжката любов и бебе виртуалните забавления и може ли тя да създава чециг?" Напук на всички научни тървория за противото, сътъмни ми колега MirAK създало място Ариф. За да го направим, прибавиха да впишем дати на раждане, кръбни групи и какво ли още не, докато накрая не ни се наложи задружко да разрежем чевърста торта, от която Арифчи изсокъи с боксови ръкавици и избут мускат като на недобия братъч от G.O.R.A. и адаш – Ариф екскурзионера. След кое то надлежио ни обясниха, че съблъстимостта ни като евентуални мама и патник е 1%, а предоставяната ни описание характеристика в суми гори няма да я споделим. Освен това, по подобие на Г.О.Р.С.А. и нашия го взеха извънземните. Не че и при опита с правилния партньор нещата биха коренно различни. Все пак обаче, Звездени се роди късце и със синюшки бул в ръце. Което, ако не друго, показва, че националността му е нашенска...



8

Оригинал

Бизиц - 9
Пореден на сред прецеденти. Виждати спци на момента може да ти се стори гори изображението!

Звук - 8
Фигово-фигово емоции, които се виждат през очите на различни безумни на моментите измъкнати на Rub Rabbits

Геймплей - 8
Сери от мини игри (този път се превръща в виртуални DS-а по различни начин), пляга от нови модове и възможност да използваш съдържанието...

Духай Джуу - 10
Нак ще си съмните в този бузак. Виждати върху да тръгваш. Обучи приятелката си (Френки) да е задържател...

LIFESTYLE

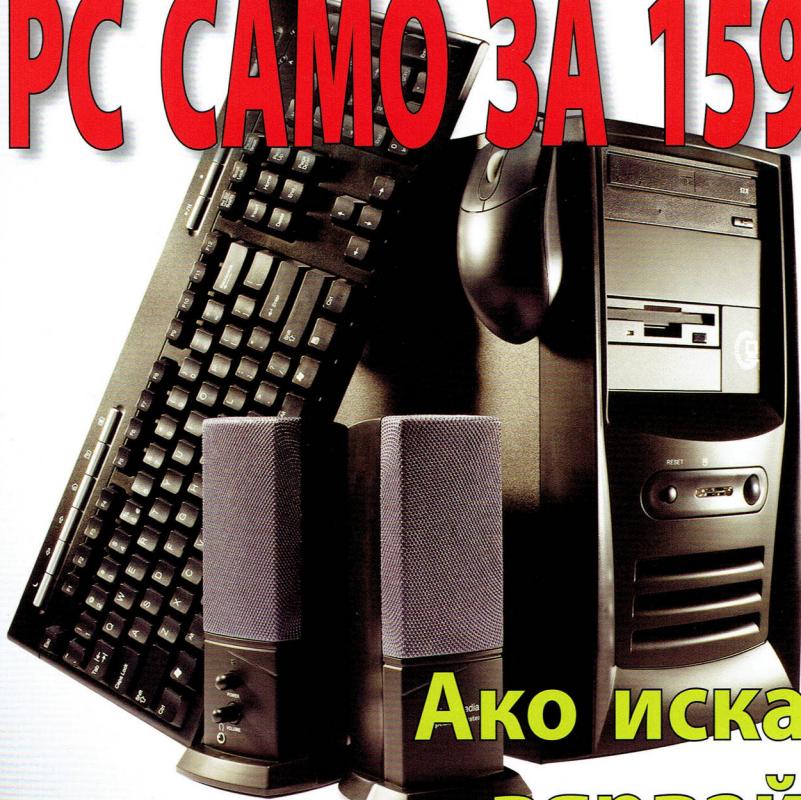
- 3 Кино
- 5 Anime
- 2 Преди и след



Търсете новия 4 брой
на PC Magazine BG



PC САМО ЗА 159 \$



**Ако искате,
вярвайте!**

СЕВИТ 2006
КАРТИНИ ОТ
ЕДНА ИЗЛОЖБА

ПРОГРАМИ ЗА
КАТЕГОРИЗАЦИЯ
НА ФАЙЛОВЕ

THE GODFATHER
БИТКАТА
ЗА НЮ ЙОРК

DIVX СЕ
ЛЕГАЛИЗИРА

ПЕРСОНАЛЕН
ПРИНТЕР ЗА
ВСЕКИ ОФИС

www.pcmagbg.net



Scary Movie IV

Поредната порция хорър пародийки, които – при все закономерно загубилата се с времето оригиналност – продължават да имат някое и друго забавно попадение. Този път на пристъ са Убийствен пъзел, Война на световете, Селото, Фаренхайт 9/11 и Гняв. А онова с ай-пога гори ме разсмя искрено. Ще видим...



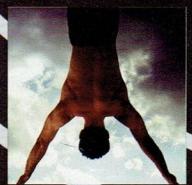
Pulse

Римейк на японския Каиро. С други думи – поредният холмудски опит да се бъркне в гърленето с дръжнаточен улас. Историята разказва за никаква уеб камера, която всяка мъртвите. Или нещо от сорт. Важното е, че обычайните, намазани с белана стаписти казат в кабинет, опитвайки се да ни спрескат без особен успех. Прави впечатление, че трейлърът необяснимо съборка карти от оригинална (сцената с разбиваща се самолет), а продуцентите са отложили премиерната си дата, защото след четирикратния отлаг на рейтинга им гейе PG-13 лепенка, те са решили над-спрашните моменти да бъдат заснети по по-кротък начин. Блях.



Stay Alive

Получителен хорър, разказващ за това колко е времето геймингът. Нямаш машак. Гледай и внимавай да не се задавиш от смая.



Peaceful Warrior

Буктор Салвър – режисьор и сценарист на свежия *Jeepers Creepers* и на особено тълото му продължение – лансира драма за никакъв осакатен спортист, възвърза болят си за живот след среща с мистериозен непознат (Ник Ноул). Не излежда лишо, но забележителната мудрост на действието, гори в рамките на глумческия трейлър, е леко плашаща.



Poseidon

Нещо средно между *Титаник* и *Перфектната бура*. Иде реч за римейк на дисастр класиката *The Poseidon Adventure* от 1972, в който Вонфганг Петерсън Бигуман остава верен на оригинална, предлагайки ни визия от миналия век и Кърт Ръсел в глубината ромън. Трогателно.



Firewall

Не е точно *Upcoming*, щото го дават по кината в момента, но търка да си припомнши колко е тълът от трейлъра, за да не вземеш да трънеш към киното по погрешка. Нямаш нужда да ми благодариш.

Челната петница



Любимите ни... зли
филмови кучки



5. Камрин Трамел [Първичен инстинкт, '92]

Често казано, мака и не събраните идейки на шишица за лед, защото префиратме злостно всичките сцени, в които Шарън Стоун не си показва щипце. Но поиси какъв, че Шарън Въсъщността била никаква за филмова кучка, а позицията тъкмо беше обвързана след като се оказа, че предварително запланирана за мястото в класацията Хайди Леджър от Брукълък Майлзън Въсъщността бил добра филмова кучка. Та мака...

4. Пейтън Фланагър [Рокама, колко ломеем ломама, '92]

Ребека ДеМорни си поставя задачата в устата на бебенкото по бебенце! Вместо 8 мъртвии! Кучка, и ние така казваме.

3. Ямазаки Асами [Пролосуване, '99]

Шишица Ехих беше основната причина да си изстремим профилите от сладур-дог-ком. Знай ли човек...

2. Ани Улакис [Мизъри, '90]

Романът, който си написа, не ми бородя? Нямаш зрици. Започваме да съкращаваме... крайници. При все че на Пол Шелдън, 8 дамеч по-любимия ни оригинален роман, му се случват доста по-злокотни неща, не можем да отречем, че след този филм Кати Бейтън се издига до кинематографията на злокобните филмови кучки. Пък и, реали поизглежда, е редактор от мой тип. Хеи ми я там брадбата, винов по мониторчето, комези...

1. Мамчето прищъпец и/или подобрената генетично Еън Рипли в чешворката [Alien серията, '79, '86, '92, '97]

Сломенавам ли сме как при сломенаването на тази перебица започваме да помичим фенки изи, като презглаглядим ейли? Е, сломенаваме го. Дори бегло да се отмърка до някоя наша класашка, този франчайз неминуемо я печели.



Ледена епоха: Разтопяването [Ice Age: The Meltdown]

Жанър: анимация

С аласобетие на: Денис Айър, Рей Романо, Джон Левизумо, Шон Уилям Скот, Кийин Ламифа (у нас – субцран)

Режисьор: Карлос Салдана [Ледена епоха, Роботи]

Сценаристи: Гери Сулоу и Питър Гок

Официална страница: <http://www.iceage2.com/>

П

ърбата *Ледена епоха* остана в историята основно заради николко култови скеча с дебилната катерка и Жъльба, които в крайна сметка се оказаха забележително по-добри от всички драматизъм на основната склонката линия. Куп добри идни бъкя погребани под мазен пласт лиготии, сътворени с изгубеното човешко бебене, социалните драми на Мани и измислената самокръвка на Диего. И точно тук идвам голямото чудо, защото – противно на Всяка ходибуска лозика – пръвично към него се е отнесло смело именно от нещата, които минават за пропадащи в страната на забързашките и лентичките. В резултат получаваме не просто филм, които е сътворено по-добър от предшественика си, но и един

от най-добрите филми на сезона изобщо. Всъщност въвеждане или реплика в *Разтопяването* претърпива истеричен пристъп на смех. Всъщност търбо – по едно закономерно „уаз“ пред моята на кършещата временно Сиди Бизи. Хуморът прегразомага по-скоро към кикотеш се като хиена бъбрасъти, отколкото към анекдотични детски хихикания. Още по-добро впечатление прави фактът, че смешките са оризианки, а не разчитат на вътръшните ни вече пародийни претърпки. И да – сцените с катерцата са побече, по-централни и по-смешни.

Последният пирон в койточка на спомнилия ми се оттам скептицизъм беше забит от факта, че българският губляж, който можеш да чуеш в киносалона, не само че не е отнема от удоволствието,



но дори и добавя такова.

В обобщение: гледай смело и неколкократно. Колкото до мен – обожавам подобни ленти, прет които иначе неподкупимият ми рецензиентски щинзъм омеква импоницно, а мрачната ми гушица бива огърня от лъчите на онзи все по-трудно достъпим позитивизъм...



Домино [Domino]

Жанър: пост-модернистичен шедъръвър?

С участието на: Кийър Найтли, Мики Рурк, Едвард Рамирес, Кристофер Уокън, Дейрой Линър, Луис Аю

Режисьор: Тони Скот [Истински романс, Шлюшески игри, Мъж под прашът]

Сценаристи: Ричард Хари [Донън Дърк]

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

Т

оин Скот намери себе си. Освободи се от изненадния поучителен драматизъм и от плахите си застания към творчеството на именития си брат, Дейвид Аич и Оливър Стунт. А парчетата на прибъдно хаотичния му и изцяло експлицитичен визуален пъзел се подгответа в прекрасната, изненадващо умостна картина на един от най-емблематичните филми за 2005 година.

Домино буквально може да ти отмини главата с необичайната си амалгама от филми, динамичната промяна в жанровете и истерични съ монтаж. Пространството и времето създават под нежното докосване на Скот, годините се свеждат до николко настенни, бързи кадри. Миговете се разлагат в безкрай на нарочития видения. Думите на Кели плюсират, отразяват се в стените на собственото си echo, шепнати и крешат,

прельстват емоциите ни и след това подготвят, променят хода на историята, темата, посланието. Синхронът между музика и действието е синхрон, кадрите са напуснати във вадет и летят като бомби на матрица и се понасят върху ракета от ноти.

И тук не става въпрос за никакъв изтреващ рейб клъп на екстазъ, а за съвсем нормален... добре – за търгъде ненормален филм. Но все пак филмът със стечната и добре заплетена история, непоклатима алкълърска игра (Кийър Найтли най-сетне разкрива доколко тананата и маклите си щии), Мики Рурк се бреща в Ей-хистата все по-категорично. Кристофер Уокън е нехуманно смешен 8 десетината си минути (екранно време), спъни заснет ейън и постмагично сарказъм и самоирония, за да подобрява доброто на настроения в стратосфера.

Как се е получил ли? Нямам си ни най-



малка представа. И точно в това е най-прекрасното. Защото *Домино* не те кара да анализираш, а те оставя да се забавляваш. Този филм имаше толкова много преподстапки да се подхвърли надолу към самоценното визуално перене или към измислено драматизъм, че гори и само вешкотено ученичият баланс на Скот и способността му да остане Верен на разказа си до самия му край заслужават амиригии.

Прочее истинската *Домино* Харди, умира от съвързоза на 27 юни 2005 година, на 35 година бъбрасъти. *There is only one conclusion to every story... We all fall down...*





Вътрешен човек [Inside Man]

Жанр: трийлър

С участието на: Дензъл Уашингтън, Кийс Оуън, Джоуи Фостър, Уилъм Дејфоу, Кристофър Платър

Режисьор: Снайк Ли (Макъм Екс, 25-ят час)

Сценарист: Робърт Гейбър (серията Сълпо правосъдие)

Официална страница: <http://theinsideman.net/>

C

ценарий за перфектно замислен и реализиран банков обир.

В който Кийс Оуън играе злият гений, предводител на обирджите, Дензъл Уашингтън е класическото филмово проблемно ченге, което трябва да го надскача, а Джоуи Фостър е ледената блондинка, специалист по сенческите дела, на която хората с дебели банкови сметки се обаждат, когато изникне неразрешим проблем. Уха? Уха, ама друг път! Я как щик кой е режисьорът и си отговори на въпроса дали старият Снайк този път е решил да подмине ло-

бимите си социално-расистки послания, за да не омаже значењето има на крайни триумфите си? Предвидно, не ги е подминал. И да, и тук правдиво предполагаш – филмът в общи линии става за гледане, стига да икономира сценарийте публифе и пощечините забияти в разни проблеми на Ю Ес обществото афро-американски пръст. Сегни си. Шест. Въсъщността наистина токмо е. Аман от Високи оценки в този брой, че че се разнежиш.



V като Vendetta

Жанр: якщутология

С участието на: Уесл Уидфън, Натали Портман, Стивън Риз, Стивън Фрай, Джон Хърт

Режисьор: Джеймс Матъс (бебет)

Сценаристи: Анди и Лори Уашовски (Матричната трилогия)

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

R

Remember, remember, the fifth of November, The gunpowder treason and plot. I know of no reason why the gunpowder treason should ever be forgot...

Как е възможно да извлечеш поковка много емоция и чувството по едно плоско штапче от "Сирнатата мопитба"?

Как е възможно братя Уашовски да успят сценарият на разказа си за масиран тероризъм, с маска на Гай Фокс, който бори властта на нацистката Великобритания от едно алтернативно бъдеще, след като опростиха с гръм и трясък огромната потенция на собствената си легендарна сибирска трилогия?

Как е възможно централният ли персонаж да биде скрит под египтяна, смехътврона маска и въпреки това да успее да пресъздаде по генерален начин цялата многогласност на образа си?

Как е възможно Натали Портман да заблести в най-осенпитечно женствената си роля, окончателно отбрисала се

от маломяните ни асоции с момиченцето от Леон, докато изпазено попадат обръщанетата и до голо глава в ръждащо ведро?

Как е възможно да осмислиш целия екшън, който хората очакват да видят във филма ти, в концептуализма, кървава, свръмната финансова сквачта и въпреки това да прибереш всичките кадансови клочети от последните две "Матрици" в малкото си фокоче?

Как е възможно да скараши в комиксова екранизация побечи граматизъм, мрак и чувството за обреченост, отколкото във всичките меийджър драми на 2005 година.

Как е възможно да изградиш достоверна и зловеща в реализмичността си вселена на базата на разкази в картички, които неизменно изглеждат леко нелено, изградени от контекста на комиксите си книжки (*Sin City* не си брои, траи си).

Как е възможно да говориш за свобода и демокрация, използвайки се елегантно



от всички клишета на про-американските гови и реално разлабайки желанието за бунт и промяна в сърцето на зрителя?

Не очаквай да га ти го обясня. Иди. Щик и след това остави прозрението, че в киното все още има онази мрачна красома – отблъскът на мъния възниква на последния дракон – да изригнеш една лека усмивка на устните ти.



Cowboy Bebop

I think it's time to blow this
thing, get everybody in the
stuff together. Ok, three, two,
one, let's jam!

A&mop: **Roland**

адилен клуб. Вечер е и на сцената в седна самотен черно-кож мъж, който съчи тика и ненатривча мелодия на саксофон. Нито беседа, нито тънка. Дълга. Става тоне в полумрак, осветленото подчертава сенките, вместо да ги разсее. Барманът бърше плота по-скоро на пийби, откъмко поради необходимост. В ръката си държи чаша уиски, с три лячета, които се удърят едно в друго със звън, докато байдо и хлати пред поглеза си. Музиката на саксофониста съка се носи из бъздуха, преметена с изгледния дим, и в нея е скрита цинката инициал и мистериите на света. Излизай уиски и поставиши чашата на плота. Лячетата са неподвижни за миг, а после се наместват вътре с тихо тракане. Винаги е заради жена, нали?

За втори път, в 9-ва поредни броя главната тема на аниме-рубриката ще бъде сумичката "спъл". За разлика от прегина път обаче, тук тя има коренно различна отписка и вече не става дума за куимес, както при *Hellsing*, а за нещо много по-изтънчено и многогласност. Нещо, за което мога да изкажа цели страници, но което – в крайна сметка – може да се обясни най-добре от автата от началото на статията. А този обхватъς гори една осма от атмосферата на *Cowboy Bebop*. Но нека караме по рег.

Според речника "Бебор" е ранна форма на модернизирана от 40-те години на 20-ти век. И заглавието на сериала не случайно е такова. Двадесет и шестстото епизода на *Bebop* са визуалният аналог на народното музикално преживяване, което можете да ги представите.

Да, тъйвъде съм абстрактен, факт е. Да пребъде пак, тоя път по-помека.

Действието в *Cowboy Bebop* се развива стопана години напред в бъдещето. Сълед катаклизъм, известен като "The Gate Accident", случи се началото на бъдещето и пръвът век по време на пръвите хипер-пространствени опити. Земята е почти необитаема заради постоянноните метеоритни дъждобие. Човечеството се е разселило из слънчевата система и процъфтява, а покрай него – и организираната престъпност. Помицата вече не е достатъчна, за да поддържа реда, и така се появяват... любите на глаби.

Историята на сериала се разтига около екипажа на кораба "Бебор" – легендата Спајк, бийшите членеж Джет, командирът Йоу и хакерчето Ег – и текните болни, но невероятно реалистични взаимоотношения, докато преследват различни престъпници из слънчевата система.

Първото, което неизбежно се набива на очи, когато заглеждате *Bebop*, е качествената анимация. Анимасът нередко ярки цветове, визията е детайлна и реалистична, а героите и движението им – особено по време на баталийните сцени – са нарисувани замествашемо добре. На никак съмътът може да се спори малко старомоден, а съм чувал гори ерес от типа на "грозен", но за мен това е изграждането рисункът за аниме с подобна атмосфера.

Що се отнася до неца, като "операторство" и "режисура" (макар и тези термини да са малко или много не на място в анимации), смяя да тъброя, че в троите сериали има сцени, които никой хомиубуски режисьор до момента не е постигал. И детайли, от които целокупното режисюрско войнство с претенции, начело с Риди Скот, Слийбър, Шамзлан и прочее, в добре да се научи. Тъкни и на пръв погляд маложълти детайли – нюкъл и друг посег, или погъх на Витъра в траплински момент, паднато на личичетата в чашата – изразяват атмосфера, по-пътна и впримчваща съзнанието и чувствата от почти всички американски и дори европейски, което съм следил през последните години.

Което неизбежно отново ни въръща на атмосферата. А тя е едно от преметена с историите, героите и музиката.

Що се отнася до първия елемент – историите, – тя може да се приеме от много хора за минус на сериала и ако не го бих загледал без да съм наистина с това,

вероятно цял га се насторя негативно. Сложето на *Cowboy Bebop* е абсолютно неминеен. Няма общо съжетна линия, която да обединява действието, а вместо това всеки епизод, с изключение на последните две, е със самостоене история. Разбира се никой от сериите имат маргинални връзки помежду си, повъйват се един и същ второстепенни герои или се слушва нещо, споменато по-рано, но като цяло действието на сериала е по-всъщност много по-вече на героите, откъмко на сюжета. Всеки от четиримата главни чешита си има по 3-4 епизода, насочени главно към неговата особа. И макар да е възможно да приемем, че историята на Спајк, бийшът наяд-сервисът и забърбъщата сериала, е глагола, това би било доста условно съжеление.

Така или иначе, макар и да съм любител на анимищните сюжети и да не общам анимето, които с еникъв успех мозат да бидат 13, 26, 40 или 1000 епизода, не мога да не призна, че това е идеалният начин да се бори побързашата на произвеждане като *Bebop*. Помниш какъв казах за музикантите пръжийване, нали? Не знам дали ще ми е възможно да опиша, но си представяйте фжам-сесии – сменят се сънъти и нови парчета. Всяко един – различно от другите, но ритъмът е бъб бац, все пулсира с музиката, част сте от нея и макар всички меодия да е различна, всичко е дълъг и все просто се носи по течението. За подобна музика еднообразието е съмърт, а единичното е именно в постомната промяна. Същото е и с *Cowboy Bebop*. Ако това беше сериал с една постомната история, той просто щеше да доскуче. Нямаше да е състояние да изгради небоядигнатата си атмосфера и щеше да стане доскаре построител.

И се прехваща не само съжетно, но и жанрово. Комедия, драма, екшън и драма ужаси се преплитат в тъквата събирщиена амалгама, че дори не сте в състояние да ги разграничате един от друг. Понижата преобладава един елемент, друг тип – друг (епизодите, посветени по-пътно на героите например, са изпълнени най-вече с тиха механика), но всеки един е билаги на мястото си, билаги забъбъла или тръбса, според членът си. Всъщност, ако имате подобните желания, същото на сериала става наистина събирщен.

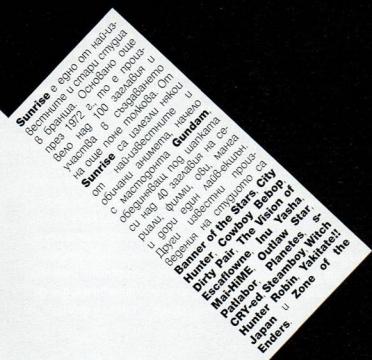


Малко терминология, част 4:

Лайб-схин – така външните нарикат изгражданите филми, правени по някои аниме или манга. В по-външно случаи става дума за пълнометражни неща, измислени на кино, но се слъвя това да са и общи.

Джей-драма (J-drama) – назъвание, използвано за изграждан японски сериал. Така също, като са изгради члената терминология около анимацията.

Джей-поп (J-pop) – епра ли има нужда да обясняваша. Той като западните съвети е лудна по видуци, което излиза от Япония, американците нон-стоп си измислят нови и нови имена, с които да го опишат. Аналогично има **Джей-рок**, а сигурно и **Джей-чалъз** щаха го ригат, ако им беше минало през актька.



AMV (скършение от "Anime Music Video") – доста странна форма на фен-арт, ригдо срещана избы аниме, която се разпространява безплатно в интернет. Това са кратки клипове, използвани като от едно видео към друго. На тях са използвани звукови песни или фимови музика (редко от друго аниме, но и това се случва, нюкоз обича от тези пресъмнаваш в самото AMV). Оникеноене се използва американски парчета. Има огромно количество сайтове, посветени на правенето и разпространяването на амв-та, например <http://www.animemusicvideos.org>. Най-качественото амв, което съм видяла никога, се нарича **Euphoria** и е с музика на "Груп-Гру" и карти от любими ми сериали **RanXerox**. Лесно се открива в интернет и ще препоръчам да му дадете шанс.



Да видим и вторият елемент – герояте. Да кака, че независимо отъ въръзаночанто впечатление или написаното по-долу, това са ени от най-добърите и многослойни персонажи, които съм видяла в японска анимация, ще е твърде бледо подобие на истината, но ще прибера да ги спишите. Тук няма спасение на света, покоряването и трафиранца съзивати любов или кръвноготовност, пред колко лески да излезджа егзистилен злобар. Не, вместо това имате четири пъти нормални хора (добре, де, прими, Ег едва ли има класификация, които да го броя за нормални), които са прекийвали много и които ще видят текъл и неблагодарен живот. А в ежедневието и взаимоотношенията на подобни герои никога нищо не е просто.

Слайд Шилдъл е малък мъж, около когото не се олура на тънко спокойствие и непукизъм. Той ходи изгледен, с ръце постоянно покънати в джобовете, с разтоплено горно киче на ризата и шигара. Висяща отъ юбчицата на устата му. Нищо в изълъчването му не изглеждащо душата на поет, скрита в този размигнат вън. Нито това комко съмътвонен във всъщност. Слайд Бланчи след себе си демони от "превъзияни си живот" – живот, обвързан с най-мозъчния мафийски сънктус на Марс, ерви красиба и опасна жена и сън хладнокръвен убиец. Уреди собствената си "съмът", той си мисли, че е тръгнал отъ Същински Бръсни с миналото, но житейски му не спира да го бръсна към място то, от което е пръгнал.

Остан това е фен на Брус Лий.

Джет Блейз е собственският на "Байон". Отраска на спътника Ганимед, той на първия момент, когато е бил легендарен съмът, е чланът на слегата, никога не излъгва престолника. Причините за това са лично незов и той не обича да говори за тях. Макар да е най-кротък и джубатен от четиримата особици на кораба, той е може би най-дистанционен отъ всички. Мъж, който вече Сеитндж се пари отъ близостта си с друг човек и сега посместен нещо, което иска с съблазнение. Ако дарят нюкозство, крепицо се на взаимна изгода, рано или късно види по избранията форма на притежателство...

Фей Ваньшайн – крадла, измамница, ковардка, патологична лъжка, фатална жена. Макар да има типъ, за което побежето момичето биха убили, Фей се държи абсолютно мъжкирана. Довижена

Йоко Кано е една отъ обичните настъпления на кораба на аливи. Каратула (изглежда като на Оку) е главата на Йоко и на всичко им, защото това, което да е разтворено във въздушната смес, удряващо съзелестията си, за да избегне опасността отъ въздушна атака. Но и това е въздушна атака, която съм видяла в японска анимация, ще е твърде бледо подобие на истината, но ще прибера да ги спишите.

Йоу Кефен е една отъ обичните настъпления на кораба на аливи. Йоу е главата на Йоу и на всичко им, защото това, което да е разтворено във въздушната смес, удряващо съзелестията си, за да избегне опасността отъ въздушна атака. Но и това е въздушна атака, която съм видяла в японска анимация, ще е твърде бледо подобие на истината, но ще прибера да ги спишите.

единствено отъ нечовешката си ажност, не въздържана и насила, често забъркваша се с бега, ти би била абсолютен крепен, ако всичко това не беше само фасада. Много по-възрастна отъ възрастите си видими години, Фей никма спомени за миналото си и под маската на накъсано момиченце във всъщност се крие една сино ранина и чувствителна жена. Което разбира се не може да спре се да бържи като абсолютна кукла.

Едуард Уон Хау Пелену Тибуруки IV е един, което всеки нормален мъж би понесъл да стори трудно. Но за шастия Ен не е нормален. Не е гори мъж. Във всъщност това е 13-годишно момиче и може да бъде генетичният детски персонаж, който съм имал употребяването да види в аниме. Постоянно живи нарушности, бесела, лакостиви и с манер на горбене, които в името на здравия си разум стъле длъжни до обажаване. Ен е също така и най-великите хакер във всичката система. Странно създание, за което и най-серииозната ситуация е просто поредната игра. И по разбираеми причини най-малкожанието от четиримата глъбни герои (ако не броим "информационното куче" Айн, което също във Вешмоклен персонаж, но това се оставя на бащ на Бигите), така че карам напътък...

...към третия и последен, но може би най-ключов за атмосферата на сериала елемент – музиката. Дело на генцианата Йоко Кано (малко повече инфо – по каретата), саундтрекът (във всъщност трети саундтрека, ако не броим този на японският филм и някакъто ремекс-албума) е съставен както отъ оглъхнати инструменти на персона, така и отъ немалко китари, барабани, рок, алтернатив и да, отново барабани. Нима и муз отъ сериала, неочевден отъ музика и нюки момент, в които та да не е на място то си. Може би най-добрата работа на Йоко Кано, която съм имал

удоволствието да чуя до момента, саундтрекът на превъзник **Cowboy Bebop** В точно този джам-сешън, за които говорих по-рано. Постоянен поток отъ звъни, база и емоция, мятащ все напред, вечно променящ се, поникога бавен, друг път невероятно бърз, изгарящ отъ емоции или тих и спокойен – поток, в които да замориши очи и да се оставиш да бъдеш посесен по капризното течение... забини.

Връзките се за малко на земята, не мога да не вметна в тази графа и спрахкото обучение на персонажите. Междуди Хаяшика, бубираща Фей, е може би най-известната и уважавана жена-седе към днешна една (обучавала ги то като Алия Инфър на Slayers и Рей Анами отъ Neon Genesis Evangelion, както и още на го споделил глаголи) и се справя с ролята си блестящо, но и друстите не ѝ отпъват, благащи током абсолютното в изълъчването си, че изгарят собственогласно по погонбината отъ изълъчването на героите в сериала.

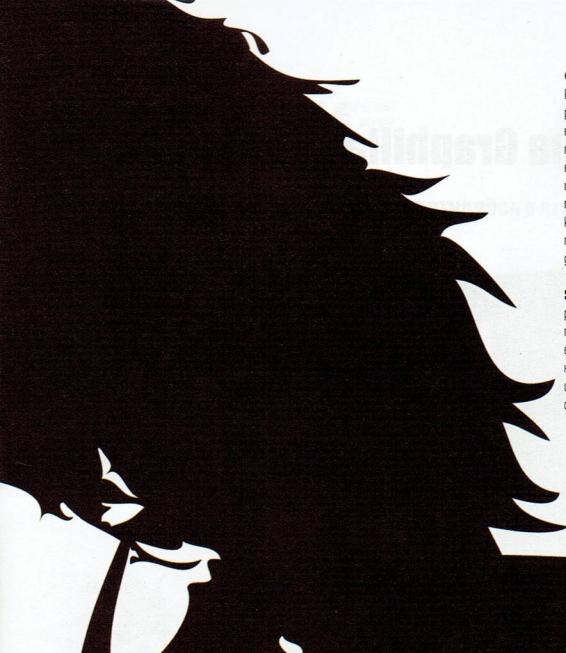
И така, отъ суперлативите, леещи се на малки по-горе, може да сте добили впечатлението, че това е аниме без дефекти. Ами... Във всъщност когато да ми е неубодъл да го кажа, че се окажате грави. Единствените гъба "гифекти", които ми вдъхнаха, са споменатата вече фрагментарност на съжета (но тя е толкова относителна, че е просто неизъможно да бъде наречена "минус"), както и фактът, че

лично за мен финалът беше леко ръжнат и можеше да му се отдели малко побече екранно време. Или просто малко по-плътна подготвка в прещините епизоди.

Но това е твърде блях какъв, за да развали великолепното впечатление, което осътавя **Cowboy Bebop**. Ако ви омразите отъ елементарни историики, в които загоря тийнейджър спасява света, бореите се наядче с хормоните си, а идейта за "драма" и "проблем" е свежена основно "щъб си обем ли, няма ли да съм обем" или по-мекомо "ща ма замъби ли, няма ли да съм замъби", гайте му шанс. **Bebop** е подготвя за небързинто широка аудитория и предлага по нещо на всеки. И то искате да здравите аниме, което е същевременно много по-серизозно отъ побечено представянето на индустрията, но и измънено с качествен хумор и забавление, това е вашите сериали.

Или поне знам, че опредено е моят.

10/10



Cowboy Bebop the Movie – Knocking on Heaven's Door

Пълнометражният **Bebop** е, както често се случва при филмите, правени по аниме-сериал, просто един по-дълъг епизод с по-дълъг блокбъст (группата най-често срещан *Варинт* в рикан на сериала, което е лично много мразя като похвата). Което по някакъв начин не е минус, защото точно при това аниме всеки епизод е завършено произведение на изкуството.

Историята този път се връти околната странен *Бирис*, пуснат на Марс, който заплаща да изтръпи икото на насиене. Разбира се *Сесико* се оказва много по-сложно за Сней и компания, тъй като В играта са замесени събрън-богата корпорация, военнищте, както и един мрачен тъж с белзанца душа, който *Бинац* е бил сам и никога не е знаел дали живота, които живее, е истински, или само сън...

Тук, обаче създателите на оригиналния сериал – *студио Sunrise* (отново – по картичата) – са замесени и други хора (Всъщност филмът се води проект на *Бейвър* – създалите го на *Fullmetal Alchemist*, *Wolf's Rain* и *RahXephon*) и това си личи най-вече в анимацията, която на места се различава госта от тази на телевизионната версия, но сладко болу – не и при глайните персонажи. Най-авни промени има в хората в бекаунда. Там са нарисувани в противния им леко безформен стил, характерен за студио *Production I.G.* (*Ghost in the Shell*), макар и да не видях името им на надписите. Музиката отново е на Йоко Кано и този път доминират най-вече песните, но

стильът си е все същият и качеството в него е на *Бисоко*.

Анимацията, като изключим споменатите промени, е на още по-високо ниво от това в сериала, причината за което без съмнение е госта по-високият блокбъст, полагащ се на пълнометражен филм, насочен към кино разпространение. Екипът – сценарии са нечовешки, незабисимо гали става дума за ръкопашен бой, престрели или битки с изпребиватели (да, за всекого по нещо). Постоянна динамика, енергично количествово карти за всеко гъвкане, които щогат до страхотна плавност – красота!

И като че ли нямам какво толкова да кажа победа. Лек минус е известното разтегане на сюжета на места, но въпреки това за мен филмът е на същото небероятно ниво, на което е и сериалът. Макар да не е събръзан с историята на никой от глайдните герои, в него я има същата фъбична и мисловластост, характерна за *Cowboy Bebop*. Може да се следи по всяко време след твърдите беседи на епизода, но лично аз бих бил препоръкал да си го оставят за десерт, след сериала. Ако оригиналът ѝ е харесал, *Knocking on Heaven's Door* е абсолютно задължителен и е една от най-добрите кино-адаптации на аниме, които са ми попадали.

9/10

Cowboy Bebop Manga

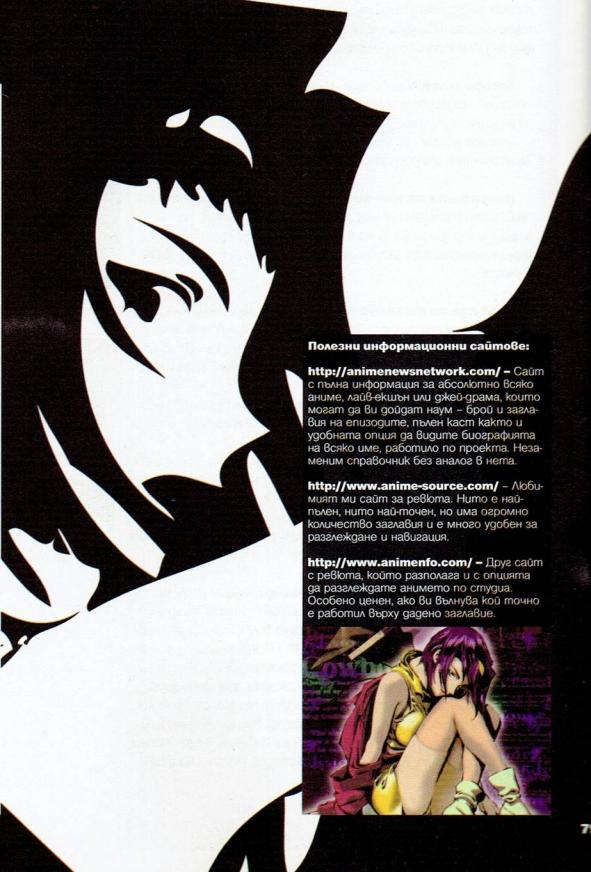
Картинката при манга-версията на историята за четиримата ловци на глави убийци е токътка розова. Има общо пет тома, три от които са допълнителни истории, нарисувани горе-долу в стила на сериала, като в гората степен улъжат характеристите му атмосфера. При все, че несръбними като внушене и удоволствието, поне за мен, те са достатъчно приятни и четвъртият

да са чувесен бонус за феновете на *Bebop*.

Другите две обаче, озаглавени *Shooting Star* са никаква абсолютна гаргара, нарисувани от съвсем страннически чобек по горичка на *Sunrise*. Сложетът се очаква да е алтернативен преразказ на историята, но де факто няма нищо общо с нея. Героите се фържат като оизофени, лизгат се като в ефирно шоукро (момичешкият

аналог на шонена, някой ден ще пиша и за това), дори страхотният психопат *Бишъс* е заменен от зла тийнейджър-гений *Скорпин*, който, макар и чаробен, не може да се мери с облагания от демони оригинал. Общата оценка на мангата е също под влияние от изключителната... "евтиност", която се изявлява от тези две във томчета, и ако ги напаса такъ, щеше да е по-добре с една единица по-висока. Но представена на този начин, тя е в най-добрия случай приемлива.

6.5/10



Полезни информационни сайтове:

<http://animewikis.com/> – Сайт със свръх информация за абсолютният списък аниме, адърекции или съдържания, които могат да ви помогнат на ум – брод и звездни на епизодите, пръстни както и подробни описания на видите биографии на всичко име, работили по проекта. Незадемин спрайчник без аналог в света.

<http://www.anime-source.com/> – Любимият ми сайт за ръбота. Нито е най-дълъг, нито е най-добр, но има огромно количество заинтереси, които ще облегат за разследване и наблюдение.

<http://www.animenfo.com/> – Друг сайт с ръбота, който разполага с описията на разделящите анимето по струи. Особено ценен, ако ще възмужа кой точно е работил върху дадено заглавие.



Конкурсът за 3D графика на Graphilla завърши!

МЕГАСТЕП, всенароден обитател на близка планета е победителят в 3D конкурса на Graphilla.com

Graphilla.com - форум за дигитални изкуства на 15 април 2006 раздава наградите на победителите в продължениято точно го месеца на конкурса.

Церемонията се провежда в Аудитория на Нов български университет, която привлече над 200 гости, участници, спонсори на конкурса, и хора с извънредни интереси към компютърната графика. Всички на награжданието биха Коста Атанасов от ГРАФИЛА и Драгослава Пефеба от Интернет Общество България.

Работите на победителите и снимки от събитието в голяма резюме можете да срещнете [оттук](http://217.9.235.142/jovi/press/).

Победителят Олег Николов е носител на **Голямата награда за цялостно представяне** на 3D модел на фантастично избито животно. Всенародният обитател на близка до Земята планета е избитен въвликан, наречен "Мегастеп" и основното му впечатление на международното жури с: техническото изпълнение, креативност и кратка история на модела. Авторът е Олег Николов с никнейм "4oki".

Второ място взе Симеон Соколов - "Bio" с фантазия "Ултрапом-а", превъзведен за предвиждане по много хълъгавата повърхност на родната си планета.

Третото място за избито животно "Атаб", създадено по генетичен път склоно, разработено "Htop" - Константин Костадинов.

Наградата за най-оригинална концепция отиде при "F3D" - Филип Цонкин и 3D модела "Мазаре-гъзбер". Неправилен подход, хумор, динамика са част от нещата, които мотивираха международното жури да открие "Мазарете-гъзбер" с приза за оригиналност.

Награда за техническо изпълнение спечели концепцията за фантастично избито животно "Мично" на Сергей Самуилов с никнейм "Tz". Моделът "Мично" е разработен на 3D Studio Max 7.5 и е носител на приза за техническо изпълнение - грамотно изпълнение на 3D софтуера.

От 84 обявени участия на финала завършиха и се състезаха 49 участника - 30 от които са с 3D графика и 19 с 2D графика.

Победител сред 2D графиките е моделят "Глъокарски Рок" на "тасетан" Росен Манчев. Странното същество обитава блестищата планета Глъокар и краката му са устроени така, че то га винаги максимално стабилен. Росен Манчев е участвал в разработването на две български компютърни игри - Tzar и Knights of Honor като изявен художник на проектите.

Победителите разделяха помежду си награди на общо стойност над 3500 лева - графична карта ASUS GF 7800GT (в момента една от най-бързите, които могат да се намерят на българския пазар), професионален графичен таблет Wacom Intuos III, TFT монитор Sony, безжична клавиатура Logitech, MP3 плеър, гигантски фотоапарати, книги, абонаменти за компютърни списания и вестници, още много други награди, осигурени от фирмите-спонзори Black Sea Studios, 5th degree, Naemont Games, Logitech, Soft-Press, Phantom, Пускар, Интернет общество - България, NET IS SAT, PC Magazine и IT Forum, 6-к Компютри, Download.bg, Gamers' Workshop, HiComm, LoveHate, Creative Cafe и НоB



STUFF

- 83** MODS
- 86** Test of Time
- 88** Писма
- 92** GW Best
- 94** Feature



Модель Гергана Доичева
Агентство Web Models
Фотограф Albert Baruch
Грим Петэр Якоб
Сесия Gamers' Workshop

изпрати sms на номер



2260

мттел и глобул



0900 40 400

мттел и глобул

обади се от стационарен телефон



discolights

предвари мобилен си

всички гуцокомека! включ

стерео и нека

партньор започве сеза!

78625

ТОП ХИТОВЕ

МОНО ПОЛИ

мелодия

melody & i want sound machine - doctor pressure 78438
 78440
 78441
 78442
 west - gold digger novo 78443
 78444
 78445
 parents - after a bullet novo 78446
 78447
 78448
 beyond the game novo 78449
 78450
 78451
 78452
 78453
 78454
 78455
 78456
 78457
 78458
 78459
 black eyed peas - my humps хит 78460
 78461
 78462
 78463
 78464
 78465
 78466
 78467
 78468
 78469
 78470
 78471
 78472
 78473
 dave dahlberg - all the way 78474
 78475
 78476
 78477
 monroe - love me novo 78478
 78479
 78480
 78481
 78482
 78483
 78484
 78485
 78486
 78487
 78488
 78489
 78490
 78491
 78492
 78493
 78494
 78495
 78496
 78497
 78498
 78499
 78500
 78501
 78502
 78503
 78504
 78505
 78506
 78507
 78508
 78509
 78510
 78511
 78512
 78513
 78514
 78515
 78516
 78517
 78518
 78519
 78520
 78521
 78522
 78523
 78524
 78525
 78526
 78527
 78528
 78529
 78530
 78531
 78532
 78533
 78534
 78535
 78536
 78537

устави - нови тантели

78638
 78639
 78640
 78641
 78642
 78643
 78644
 78645
 78646
 78647
 78648
 78649
 78650
 78651
 78652
 78653
 78654
 78655
 78656
 78657
 78658
 78659
 78660
 78661

ЛОГОЧИСТАЧКА

САДА ЗА МАЛАЧИА НОИНА И САМУСИЧ

ВЪРХУЛКА МАЛАЧИА

БЪРДИЧКА МАЛАЧИА

ИЗЧИСТИ ГО СЕГА

изпрати 78641 на номера за поръчка

МЕЧТАТА НА ТВОЯ дам

78650
 78651
 78652
 78653
 78654
 78655
 78656
 78657
 78658
 78659
 78660
 78661

разшири за преноски на джакета

*

КАРТИНКИ

ИКСМОТ



78600



78601



78602



78606

78607



78608



78609



78610



78611



78612



78613



78614



78615



78616



78617



78618



78619



78620



78621



78622



78623



78624



78625



78626



78627



78628



78629



78630



78631



78632



78633



78634



78635



78636



78637



78638



78639



78640



78641



78642



78643



78644



78645



78646



78647



78648



7



Зад абревиатурата DIP RIP Вътрешият се крие кумовство от *Die In Pain*, Rest In Peace, демек нямащ начин този мод да не ни грабне окото. Още повече, че проектът изглежда повече от амбициозен. Което разбира се не е гранична, че този фримтъръсън екшън ориентиран мод няма да остане извън поизмеренето на българския играч, чиято мнение по CS го е довела до състюни на умопомрачение. В което подобни модове минават някои покрай забързите му в дулото на "четири-четири" зърнени. Нагъваме се това да не се случи все пак.

Иначе историите е до болка изсмукана от преститите: след Третата Световна война, която – по стара традиция – е започната по наясни причини, човечеството е почти изтребено. Понеже западната цивилизация винаги е по-ербън по време на такива войни, неподържаната е останала сама по-миролюб-

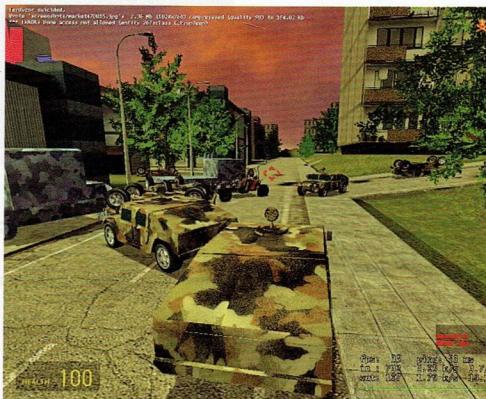
бивата източна Европа. Той ет мутатилърът бе касапината ще промъчи в балкански и средноварненски условия. Като стана дума за касапница – говорим си за битки между гарди, водени от каросериите на 80-каи български автомобилни изчадия. Това не е традиционните пушници с подвижни оръдия – всеки участник се кеца зад болана на особено агресивно МПС и тръбва да точи кръвницата (в случая – бронята) на бражките тачки. Реклихме ще са до болка познатите deathmatch, team deathmatch и capture the flag, както и един по-мистериозен. В които израчът ще получава пари за причинените на

противници мизерии и ще може да пазари търговиди за собствената си кола.

Самите коли до една са адаптации на реално съществуващи, останали модели, обяснението за които е закодирано в скъжета, според които някакъв електрически импулс по време на бойната уничожка де що има електроника на планетата. Chaos 126r например е модификация на любимото "Фианче", четирьо над-земни предимства в маневреността, пригружен с ефектно пущане на ауспуси и сум като синът "Бук-тири". BOAR е варианта на военния фаборит Hiltreev, чиито голями колела са правят из-

ключително подходящ за преобладаващите в играта оф-роуд битки. Предната му броня в по-мозъча и представява сериозно оръжие. Bloody Mermaid е борза и със слаба броня, а Autoch по-добре да може направо да я изкорти, понеже с най-бързият и най-корав от предлаганите автомобили. Като мод ранен фаборит обаче се очертава Hedgehog, които няма нищо общо със Соник но за смектика на това има звърски мощен гвигател и е щедро покрит с шипове.

Гореописаните възможности ще функционират след като си гравиши оръдия от картите (по каросериите има определен брой скотове, тъй че няма да можеш да се окчиши като шансони пръфант). Погледа прибличат ракетите, които обаче са с нарушавани ераманди и събици на Бърха, имат и свободството да изпъват атрактивни, но непредсказуеми произходни криби от Въздуха, като по този начин дори могат да се върнат обратно към изстреляния си и да му създават емоция. С тях ще бърши и един масов launcher, с които съзидателният имаг нюхищ ще може да взорвава живота на настърбените си опоненти (изстреля 7 по-маки ракети за 4 секунди, като повечето автомобили ги изшибват ауспуха след подобно изтърлене). Впечатление прави и циркската бомба (безъмъкна семенна торбичка бе, така се казва), която сепуска под колата и поиска българска дистанционно. Резултатите са, както следва: ослепителна светълкавица, земетресение, ударна вълна и масови пожари. Както си урваше си се сетиш, ако имаш автомобили в епицентъра на експлозията, от тях останват само огледала.



HALL OF MIRRORS



нозина от Вас
Вероятно си спомнят
филма *Equilibrium*.

Историята се завръща около борбата между диктаторски режим, изираща с помощта специални преврати *Прозум* хората от всяка възможноста същества с търговата увереност, че това е единственият начин да се съхранят останките от човешкото общество в един постапокалиптичен свят и Спротивата, която беше на друго мнение по въпроса. Накрая В момента се забърква и Джон Престон и нещата ставаха грозни. Демек Кърбъл. Абе много ни накарва, Тя ѝ поклонява Джон принадлежи като служещ на режима от ден на свещениците, обучени в изкуството Гън-кама, съчетавано използването на гъба пистолета за максимална ефективност срещу множеството пропитвачи при близки контакти, същевременно избягвайки над-вероятните огненни траектории. Накратко – зрецици.

И тъй, *Hall of Mirrors* (ХоМ) е момчина сингълплеър конфирсия за *Max Payne 2*, включваща пълна преработка на боената система и интегриране на Гън-камата. Тя позволява стрелба напред, единновременно в две посоки, задни пребрътанния и въздушна акробатика, при която измеждка съкращава главният герой се задържа във въздуха единствено благодарение на отката от пистолетите си и какво ли още не. За почти всяка ситуация има подходяща кама, като

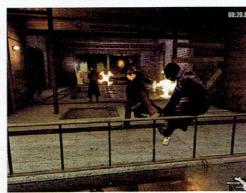
[HTTP://HOM.PRAYNEREFECTOR.COM](http://HOM.PRAYNEREFECTOR.COM)
MAX PAYNE 2 (ВЕРСИЯ: 1.0)



всичко това естествено съчетава с характеристики бийт-дайл. Кратко обично, видео показва различните движения и комбинации за постигането им. В началото е малко странно, но след като го извеждате няколко пъти и прекарате десетина минути на тренировъчното ниво, няма да имате проблем. Самата система е много добре направена и открихме само няколко добри бага, които вероятно ще бъдат отстранени в патч. Атмосферата от филма е успешно усъвършенствана и битките са напрежени и убийчиви, а когато времето влезе в нормалното си русло и каските на няколко опонента почти едновременно иззрячват на пода, тъкната усмишца в стила „Имате още хляб да ядете“ непременно ще изгрее на лицето ви. Но хубабото приключва тук, с бойната система. **НоМ** е добър пример за това какво става, когато малък екип си постави големи цели. Като сериозна слънчка в разработката очевидно се е явила и липсата на мултплеър

компонент в *Max Payne 2*. В резултат имаме само три режима, които са по-безумни. Има малки карти, в които срещу играча се използват безкрайни вълни опоненти и единствената интрига е в което време ще съмнеят обоя и ще поборят ли рекорда на картата. Има и подобие на мутси, в което с група ботове трябва да пазите ценни търговища на изкуството от Вражеския отбор и същевременно да унищожите количеството *Прозум* в тяхната база. Задвижно е първите няколко пъти, но си е

богат-мач в края сметка и омръзва. Налице е и обещанието *Story mode*, който си пускат с голяма надежда... сами за да установят, че пресъздава единствената финална конфронтация от филма и отнема шифром и словом около десет минути. Жалко. За какво да играете тозава този мод ли? Ами от кумула срама е добавена възможността да изиграете оригиналната сингълплеър кампания на *Max Payne 2* с добавените Гън-кама комбата, като освен гъвката пистолети са запазени и оригиналните оръжия. Един свеж прочит на приключението на чичо Фи Мах.



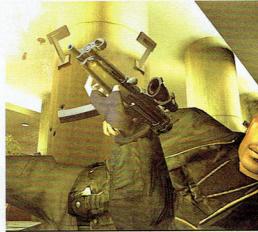
7TH SERPENT: EPISODE 1 – CROSSFIRE

[HTTP://WWW.7THSERPENT.COM](http://WWW.7THSERPENT.COM)
MAX PAYNE 2 (ВЕРСИЯ: 1.0 – EPISODE ONE)

Hапоследвък ключовата дума е „серия“. Очакват ни *Sin: Episodes* и *Half-Life: Episode 1*, като силен подозират, че *Valve* ще ли ще спрат дотам. Тази концепция много се хареса и на моя екип, а някои от тях, като този на *7th Serpent* работят по такава схема още от края на 2003. Първият епизод от проекто-перцепции им излезе съвсем накърно и е сингълплеър от трето лице (естествено!). Няколко спирани дълъги промени по самия виджик или бойната система не са правени и по същество това си е *Max Payne*. Играчът е архи зъл командос (TM) – очевидно продукт на военни разработки и експерименти – и в резултат на което е архи корав. В края на крашата колко човека могат да плонцират с бузка и да ликвидират досадни ръкопое зд себе си? Могат на персонажите сътворенни със современни хардър и с напомнати с поклони и може да започва първоначалният

лоудинг при първо стартиране в към 3-4 минути. Избръжите ли го обаче, следвашите са съветванични. И аз се чухът защо, но отново ще си съмнеят във времето си, когато притиснати от пропътната система и от изгаряващата машина. Геймът пе-скори бих срещнал със *Serious Sam* – гомели групи бразове, които трябва да избиеш до крак, за да пръжнеш към следващото място. Това по няколко начин не привлича мода по прости стрелка – битките са тежки и разломожените на вратогбите са максимално затрупвашо, а лъвът дизайнерът и вниманието във върху дребни детайли като бълборди и прочее ме изненада приятно. Има-

че от самата история поне в първия епизод не се разбира много – играчът търси истината за себе си (той ге, *Max Payne* мог все пак), а целият град му е кръз – полицаи, SWAT екипи, наемници, войници, джипове, хеликоптери – всички под ножа. Очакват ви няколко часа неспирна стрелба и неподправен кеф и кинематографични сцени на тънко в стила на *Max Payne*, но в неподправени машини. Аресантът е „на болаго“, lock&load people! Следващият епизод се очаква през лятото.



EMPIRES

Empires е сред най-смелите проекти за HL2, използани с работеща версия до момента. Сломните ли си BattleZone? Представете си нещо подобно. Два отбора (технологично напреднала империя Броноди и малко поизостанали им опоненти от Северната Фракция) на обширни карти с контролни точки, превозни средства от джипове до танкове и командни машини, и търсят пехота в четири класа – скайт, обикновен войник, ракетчик и инженер, като с течение на битките на всеки клас се отключват допълнителни умения. Неуморено важно звено ѝ е всеки отбор с инженерите – те тичат напред-

[HTTP://WWW.EMPIRESMOD.COM](http://WWW.EMPIRESMOD.COM)

HALF-LIFE 2 (ВЕРСИЯ: 1.03 ВЕТА)

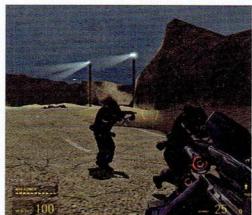


[HTTP://COMBINEDESTINY.COM](http://COMBINEDESTINY.COM)

HALF-LIFE 2 (ВЕРСИЯ: 1.1)

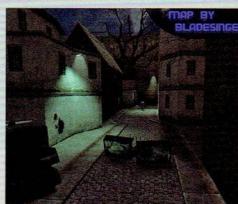
Eредният епизодичен сингуларен мод. До голяма степен подвързян от Opposing Force. Вие сте част от екип елитни воини на Combine режима, изпратени да върнат контрола над забъдилици база. Не очаквайте нищо шокиращо – поредица от нива с на места добър, на места не толкова добъръ дизайн и много екшън в стила на HL2, в комплект с хорън ориентирани части и зловещи капани ала Ravenholm. Историята почти отсъства, като в никакви важни моменти по радиото ѝ Ѹпукват заповеди и настъпления, но по тази част има какъв да се желае. Макар и малко монотонно към средата, самото приключение е изненадващо пръвично, така че ако просто сте закопчали за още от същото няма да останете разочарован.

Destiny 2 може да очакваме след два-три месеца, но вероятно ѝ Ѹпва да стане през есента, все пак лятото е време за отмора и ваканции. Подобна епизодична сингуларен кампания е и Minerva, чито пръв голям епизод вече излязъха и може да го намерите на диска ни. Той е значително по-кратък, но лъбът дизайнът и качеството на геймплея по нюо не отстъпват на оригиналата на Valve и се очертава като много качествена поредица.



правят сравнения с BattleField 2 с добре-ван елемент на стратегическо планиране и ресурсен менеджмент. Настоящата версия е доста ранна, но всичко ѝ Ѹпва е включено и работи. Оттук насетне следва флагмански процес на почиране, добършиштеч-на бойност и въслушване в коментарите на играчите. Само може да се надяваме, че и автори, и играчи ще имат търпение. На този етап анимациите са недобре-дени, оръжията се движат малко „фърбено“, по менюта има още работа, картите са по-скоро концептуален тест, отколкото нещо финализирано. Могът ѝ търпли раз-витие и ако бъдат Ѹвръз с теми темпове, го очаквам добро бъдеще. Фенове на отбор-ния екшън – є ѿ сте на ход.

COMBINE DESTINY



THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

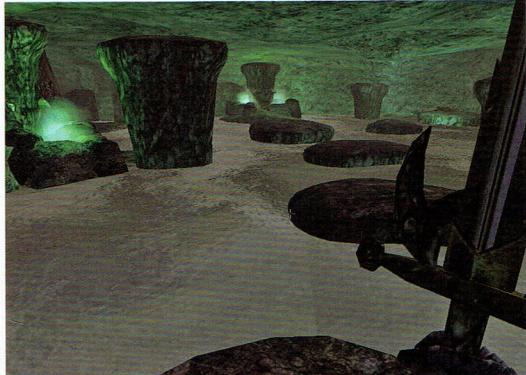


наете ли коя е игра-
та, която държи на
The Elder Scrolls IV:

Oblivion според не е мащаст от фено-
вете на поредицата? Ахъм, сътава ѝ епос
за нейния приказ – **Morrowind**. Създадите
се споробе са абсолютно безпрегримни и
целта ми събесен е не е да правя каквито
и да било сравнения между тия гъв комо-
са. Всъщност, идвате беше да подскажа
какви са прередите на любобита, която
феновете изпитват към третата част
от поредицата. Замисляки се – аб, тя
като че ли граници няма. Напълно основа-
телно, ако питате нас.

Когато **Morrowind** се появи на близ съят
преди четири години, тя моментално бе
охарактеризирана като „шевънър“. За
жалост така се получи основно на запад,
а тук си остана недооценена. Малко на
брой играчи в родната башня редобно
осъмбаха пред монитора, играещи пръвши
гъв абсолютни бисера от поредицата
The Elder Scrolls – Arena и Daggerfall. А-
сичко, **Morrowind** премсти именно тези
френетични поклонници на „съйтънщите“.

Появата на **TES III: Morrowind** беше
гигантски скок в творческата кариера
на *Bethesda Softworks*. Всъщност, разра-
ботката на играта е била планирана още
преди появата на **Daggerfall**. По онова
време тя е пребаляла да се появи под име-
то **Tribunal**, а дейсвие то е щяло да ни
пренесе на остров Summerset, госта по-
далеч от провинция **Morrowind**. След това
заглавието било пребравено, за да може
да подзва новата SVGA версия на **XnGine**
енジン. Преподлагало се, че тя ще включи
всичката провинция **Morrowind**, а не само
нейното подразделение **Vvardenfell**, както
се оказа на края. Изненадващо, през 1997



година проектът бива „замразен“, тъй
като концепцията била твърде близка
до тази на нейния прещественик. Годи-
на по-късно, с настъпването на новите
технологии и разширяването на игрището от
търъло лице, *Bethesda* решават, че е време
отново да се заемат с разработката на
Morrowind, преоставайки на феновете
съвършен продукт не само във визуален,
но и в геймплей аспекти.

Е, резултатът бе налице евда през
2002-а година. Като че ли във неща бяха
в основата на успеха – обновеният екип
от девелопери и разработката на т.н.ар.
Construction Set, който обгорите опре-
делят като своя най-генialен продукт. Този пакет с инструменти дава възмож-
ност на *Bethesda* не само да поставят
устоите на играта, но също така да я
играт и модифицират постоянно. С по-
явата ѝ, **Construction Set**-а предостави и
възможността на феновете да създават
стотици модификации, които евда ли не
възнаградиха **Morrowind** с вечен живот.

Остайки настрана гореспоменатите
факти, играта отбележа и пръв щуром
на *Bethesda* в конзолните съелания, като
бе разработена и **Xbox** версия на галаизи-
ето. По този начин айтбордът имаха въз-
можността да предоставят продукта си
на още по-широк кръг от играчи, което
със сигурност беше много успешен ход.
За никого не бе изненада, че последвалите
гъв разширения на **Morrowind** също бяха
преработени и за конзоли.

Иерата разполага със запленета
и изключително увлекателна история.
Императорът те изпраща в провин-
ция **Morrowind**, за да изпълнят дребно
предсказание и да се пребърнат в пре-
възпроизвеждане на отдавна загинал герой.
Предсказанието обаче да търбее исканси
и се налага пръв да откриеш липсва-
щите указания. Предсказанието също
така предупреждава за мистериозна сек-
ция, наречена **Sixth House**, която почита
Dagoth Ur, „безсмертното възмездие“ на
религията **Dunmer** и дребен враг на лорд
Nerevar. Неслед бълько си изпратен на раз-



АВТОР: PROTRECTOR



следваш миналото и бдйността на *Cult of the Nerevarine* и тази на *Sixth House*. Това, което научаваш е, че *Cult of the Nerevarine* прътъжка да очаква пророкуването ге-
рой, наречен "Incarne", въпреки че съществуващите анимации, окончателно съгледките на кърмеша бетон, тухла, асфалт, фанко – абсолютно каквото се сетиш. Увидимо на първи поглед, пребъхните светлинни ефекти, поройният дъжд, яростните пасъчни бури – тая игра дишаше, за бозай!

Но като че ли неограничените възможности напрата от *Morrowind* генерират и добре продавано залавие. За перен тъм имаше възможност да изградиш своя персонаж, като освен това можеше да определиш недюбия клас, както и да създаеш собствени заклинания и магически предмети. Това обаче е и нещо на фона на хилядите NPC-та, с които можеше да разговариш, посредством разнообразни и непрекъснати еволюционни дуалов, както и спомнящите книги и текстове, разпръснати из света, които би могъл да прочетеш. Освен всичко друго, *Morrowind* предложи изненади и за колекционерите – играта позволяваше да вземеш почти вски предмети в играта и след това да ги поставиш където ти решиш – нещо невиждано сред конзолните игри, станало възможно единствено благодарение на Microsoft-ския "кашон". Същес забравих да спомена и за възможността да превърнатиш между перспективи от първо и трето лице, което в посредствието си оказа една изключително приятна и удобна "екстра".

Morrowind предложи избор измежду няколко нови гилдии и фракции. Имахме възможността да постъпим в няколко гилдии (Fighters, Mages, Thieves), редица *House* (House Telvanni, House Hlaalu, House Redoran), Валирски кланове и групи. По този начин, вероятността за разбитие на героя баха феноменали.

Разполагането из света не представляваше трунност благодарение на редицата от възможности за транспортиране, вариращи от прости teleportation заклинания, до огромните летящи бубомечки, наречени "silt striders". *Bethesda* бях помислили и за онзи от нас, които предпочитаха беззъбните разходки из изграждания свят. *Morrowind* изобилстваше от мини и гробници за изследване, като не пропускам да отбележа и случайните пътешественици, които разбързаха допълнителни квестове. Това гарантираще на фенофобите нескончанни странствания из необхвътните пространства, като винаги имаше места, които можеш да изследваш и неща, които можеш да събрьши. Количеството странични кустове бе толкова огромно, че едва ли има някой да е избръшил всички, гори и да е имал подобно намерение. С други думи, стомици часове игра няма да стигнат, за да избършат поглез от монитора и да възхъхнате "га-а" – най-после успях да видя всичко".

Много може да се изпише за *The Elder Scrolls III: Morrowind*, както и за поредицата като цяло. Милиони се кълват в гениалността на *Baldur's Gate* и многоскъпично изразяват признаниеността си към нея и това, което мя в гала на RPG жанра.

Еми да, сполай, ама друга ревизия използвама батън **BioGLe**. Защото не *BioWare* посяга семаната на създателя на *Elder Scrolls*. Поредица, която е близкозначава на понятието оригиналност, творчески заряд и иновативност. Поредица, до която всеки фен на ролевите игри трибаза да се покосне, ако не иска да се чувствува "кано".





ак сме ние.

Или по-точно съм аз, Вашата изкуствено подгасена червия ралка ябълка Змия, персонификация този брой мениджът НИЕ на екипа. Въпросните екип стоя зад гърба ми, пие, поува и дава умни съвети какво да пиши без ни най-малко да му пукат от факта, че по този начин вреди на поддръжвателите Гадове!

Прочеее автогрите писмата, влези в настоящата рубрика могат да се чувстват грубо треб...цикли, защото ще си останат – като за последно – единствено с моралното удовлетворение, от съминимателното удовлетворение да си подгответ заточено с нас. За последно – защото от следващи брои, освен с морално удовлетворение всеки автор на попадащо в място-ралката писмо, че получава и накавка награда. Ей на, тук зад мен Фрайман щедро предлага порно-комикета си за идното Писмо на броя, така че ще е добре написаният го да призове самосъда.

Не е лесно, сами видите...

Snake

Тема: Един въпрос

От: Златко Петков

Здравейте, поздравявам ѝм за юкото списание и готините ревюта, че ѝм дълга отмърда и ѝнреки че по едно време малко ме разочаровахме (вие си знаете коя/ сега напълно на критиките сподехахме си по добри, направо мъжки бе хора и т.н. и т.н., спрява със хъблайте бие си знаете така как имам малък проблем , то сицурно много хора ще ми се съмне на ѝз а си попитам ѝе пак юкото не знам/или според поговорката - с питане до ѝнрека се спира...) .

на въпроса: мисля си за възможният най-накрая компютър и се чудя с какъв процесор да е, по принцип харесвам побече тези на AMD но като хлядам в ценобюлете истини примерно процесор AMD Sempron на 1.8 GHz и га какъм Intel Celeron четири на 2.8 GHz с горе дума на една и съща цена тискам да знам как си по добри за изразене на игри , филми и други приложения , конфигурацията мисля си с е 512 Ram/ 256 VGA и съм съмнителна че ще ми излезе най-много към 900 Бг/леба с DDO без монитора , абе хем искаш да га по малко апри хем да е прилична конфигурация , юкото юмя да се налага да употребям само след появния година :)) а цях за разбира имам още един въпрос съвсем с процесорите искам да възможи си да е на 64 bit , но след какъв означение слагат сама тази дето съм произвеждано на AMD а при Intel никъм така маркировка та искам да знам или да и проприбъдам тази технология или е само AMD , е тоба и не се съмните на несъвместимостта ми , и всеки се ражда научен въз как на хи хе

Не бърка да ми отговорите на странниците на списанието и един мейл ще съврши работата на таака Фрееман-чо

Здрасте пич и от нас. Колкото и клащано да звучи вече – благодарим ту за добрите думи. А относно тъй като конкретен въпрос – то не е, наскоро сме кийе какви хардуерни гурдума, обаче че се опитам да ги отговоря. И аз съм си фен на земените (AMD), но точно в конкретния пример, който си посочих бих препоръчал Celeron-а.

РАМ-а ту препоръчвам да е гигабайт. Както сам си изразих „за да не го ѿпърѓаш след появния година“. Това количество системна памет, става все побече необходимо и отдавна не е лукс. За възможе – едни и нийдото като мен би то насочи разбира със към душе зелени /пъдва/. Възможност, с какъв си склонен да направиш компромис в конфигурацията, която цели си да събърши – съвсемътко можеш да га приложиш към GF 6800GS – его до най-добре – за този момент предложението на пазара, в критерия – цена/производителност. Ако пак не си стигаш паричките – може и 6500GT, юкото все още се сържи прилично, дори с използванието я общо Oblivion. И понека си питал за 64-bit – принципно технологията, по която Intel и AMD разработват 64-bitомиви си хъбови (32-bit/64-bit) решения, е до голяма степен идентична, но разбира се има и малко разлики. Технологията, по която Intel произвеждат тази си линия от решения в наречена EM64T. А колкото до това, как га се ориентират, кои решения на Intel са екипури със 64 битови инструкции в ядрото – всички мюни процесори от серията 8xx/6xx/5xb/5x1/3x1 са EM64T готови. Съвместимите чипсети за тези мюни процесори до ѝнрека са всички Интелски от i815P (Grantsdale) и i825X (Alderwood) навгоре. Дано съм ти бил полезен, и все пак – не е лошо да се консултираш и във фирмата, от която искаш да закупуваш нещата, може да ги предоставят допълнително инфо или по-добри предложение като цена. Успех!

Kopacha

Тема:...

От: Никола Дунчев

Ози ден глядах „Минута в много“ по телевизията и си помислих: "Workshop"-а, който лежи на масата пред мен е за гейм списанието това кое то е кореспонденцията предбане за ТВ игрите". Ти помисли си го и си ѝмкал: "Да да напиша едно посъмъ". Тога след появени час седя и пиша до Вас и си мисля как да започна... ако пиши до минута е много цял да започна със "Мисло списание"! Ама реших че ѕо започна та мака ще ми резнете с некой загад отговор да си откажа.

Си єщо появии час реших ше започна та:

Здравейте, дълго време се канех да ѝм напиша някоя репа ама Все се отказах да га пиша/но реших да га направя, защото решил че след като си купувам списанието от пощене от 3 години заслужавате да га похважи и да пеяха ема на тява гейм ще критикуват че се комерсиализирате и промените иматът ли.

Личното ми мнение че списанието се разбива към по добро и израстътва. Не можем да очакваме да няма промени съвсемът се промени непрекъснато, комерсиализира се и конкуренцията и борбата за оценяване на пазара става все по събрена. Това кое списание си че появява на пазара търбо и кое ще проради побече бреове се пребръща 6 мотий за писане на статии и издаване а не това списание да бъдат максимални обективни, лъгливи и искрести.

Въпреки всичко това мисля че вие западате със си и се стремите да обедините всичко на 100 страници и 2 гъска (скоро и DWD :)) и аз мисля че успявате.

В заключение си є каква на база едно БРАВО, карайме я все така промените се ама за добро. А за хората които все се оплакват за миналото:

„Миналото е в миналото заради това ми ѝмкал така, тъй че

Вместо да се оплаквате приемете нещата от братата страна и не гледайте към юшото (ако ѝмкал има такова) защото миналото има да се бърне!“

Еми тоба е наядвате се не съм искал търбите много.

Благодарим за толпите думи.

Иначе, откакто преги години задълъбахме серозно в LoK серията, минало, бъдещ и настоящо се поопитаха за нас, та тъй просто се опитахме да правим най-добро гейм списание на българския пазар, без да задълъбаме особено в разни вторични аномалии. Единственото правило, което следваме, е в ѝвеки следваме брой да се сприяти по-добре, откъмко е предишния. С други думи – перфекционизъм тук и съза. А просперирането-времеийдът континум – га се спасява.

Тема: Малко пенсиионско мрънкане

От: Борислав Тодоров

Обикновено умишлено пропускам да чета пощата, но този път ѝм направих. Лоша зврка. Като чета за тийнейджърски-училищният спартас и като быва неграмотният пропускат се чубътките малко пенсионер от достомпянето на мояте 21 години. Ехеъ, старост-нерадост (с блажки очи напълвам чашата с равни частни ѝвеки и ѝвеки сок).

Вече не игра ари. На моята шайда не тръзва нищо от по-следните три години. Чете ѝм, че се кефите. Пет минути след събърша със статията не си спомням гори името на изразата (естествено, тук и Алчайдлерът си казва думата). Но остава приятното чубътко, с кое прочек наядовано и заминава.

Оправите ми настроението, с три думи казано.

Но, ай, по същество: Безумнощо на оценяването достигна нови висоти. Не пребърди да махаш критериите, сега май и на Вас не ѝм е много ясно как оценявате. Найкоже може да ми обясни си прости какъв е четвъртият критерий в категорията? Кой каквото си прещени за ѝв-бълко/характерно/бъдай?

Дори и да имах свестен компютър, нямаше да можеме да ме убедиме да пробвам или да не пробвам като и да било игра. Ето ѝи и желаниято да си покажем като белки писатем заместо все побечи мисто и измъкваме същността. Стичането горама дограма отстъпари до габат побече информация за оцята от ѝмамата статия.

Промените дизайна, и то ѿм по-лошо. Постоянно разместявате места за съкращения. Бутаме ѝвчико кътчето във падне. Въвобще, чакате ѝм работа е ардки хаотична. Няма гори елементарна логика.

Винагидай, ние пенсионерите не обучаваме промените (8 разненитети с различни малко ѝвка по грехите).

Епо по ѝмаже нещата, които аз и другите като мен (нагибам се да съм ѿм по-доброто останал пенсионер, баси) четем търбо. Но не харесва. Мен лично си ед на той момък малко да ми зарубите (същим 50 грата и га ѿтпам на екс, за да добиете представа како е макомат).

Нагибам се, съхьашаме на ѿбък бя. Но съм прочел ѝвчико от но-вия број, но досега от ѝвчико пречетена статия лъжа на алкохол.

Алкохолизъм е белко нещо, признавам. Аз лично си поркам това търбо, но да га съхьаш какъв голям пич си и да си мисли че си злом и лъжа на куучес само чешо пиво е тъло. Само съмърши на ѿхъби. Алкохолните излияния стоят изкуствено и инфарктно.

Освен това, айе да се съобразяваме малко с аудиторията. Хареса заслужават да научат истината за алкохола, но пред това търбо да раздържат малко самозънание. Следвания път ѿзгост никой 14-годишен бъде прием в Пирсод след като се настуква със спирт защото си в месък в същото, може да е фен на Щъркота, занесен от това ѿзгост пичи писи за употребата му. Помагате ли?

П.Д. Давам при бутмаки уики на ѿзгост за телефон на Елена Матюкова. Ако си малко, отворен съм за преводи:

Н

а тази страничка обикновено ѝ запознаваме със сайтове, които намираме за интересни. За чий е нужно това, питате се. Ценността ѝ е в това, че тези сайтове биват пресъзани сред стомници, които разглеждат през свободното си (и особено в работно) време. Така че на Вас – читателите – спестяваме съвместното време за робене, което можете да използвате първооченно, разглеждайки нещо качествено (или тук ще решим работата, защо не?).

Само че днес случват е специален и сайтът, който ще представим, е...

www.games.bg

Причината за това е, че от първи май той става платен (освен за притежаващи броя). Защо? Е как – заради Европейския съюз! Буквите му се поизтъркаха от експлоатацията на вече. Но искаме със същия, какъвто сме съзъплици, за качеството на игри са плаща, драги – това е природен закон, очевиден, гениален и неоспорим като Архимедовата лана и Нютона боядиса ябълка. Но само са плаща – качеството си СТРУВА парите и ѝ дава правото да изисквате нещо нарасна. Защо плащате повече за печатното издание GW? Защото ѝ даваме повече. Това съмните за направим и по отношение на сайта – ѝ ѝ давам много, много, МНОГО, а за целта, естествено, се иска бюджет и възнаграждение под формата на вашия месечен SMS, остойностен на 2 лв. без ДДС.

Ето каква е основната концепция, която гъвки нашата работа на games.bg: да бъде твой официалният сайт на списание Gamers' Workshop и най-големият български гейм портал. Всички конкретизираме и по вътре точки, с уточнението, че цирихраме най-важното от настоящето, но на блягаме на близкото бъдеще.

Казам сайти на списание, но можете да го чете и като "сайт-на списание". Както вече имахме възможност да забележите по време на тесто-

вия бесплатен период на сайта, качили сме всички наши броје от новото летоброене в прегледен, организиран вид, така че можете да прочетете онлайн списанието – наистина статии, всички до една! Почки целият ни български трюк и опит в събрани тук за Вас и ѝ ѝ пробува да се обнови, като непосредствено след отпечатването на самото списание, материала ще бъде качвана онлайн.

Към игрите, както побобаха на уважаваша се с гейм портал, можехте в систематизиран вид да прочетете всички свързани с тях новини, гайдове, рецензии, преводи, чайтове, да използвате филмчета, демота и улолейпъри с тях. Всичко това – само и единствено на родния език.

За да не се изкушите в масата инфо, с което ще ѝ залее games.bg, сме ви приложили най-умната търсачка, нагодена да ѝ обслужва гори и вие самите да не знаете какво точно търсите. Хехе, шегичка :) И все пак, търсачката се съобразява не само с лошия ѝ габарит, та прочува и жанрово, както и по други атрибути, търсението заглавия. При отварянето на игра ѝ търши ѝ ѿказват и подобни на нея заглавия, които биха могли да ѝ помогнат в случаите, че не знаете какво точно ѝ ѿказва, но знаете какво харесвате.

За игрите, които ѝ ѿказват, можете не само да прочетете – можете и да глусувате за тях, видигайки рейтинги на заслужените си фаво-

рити, така че ѝ привлекат повече внимание и от страна на другите.

И като говорим за интерактивно съдържание – естествено, че ѝ ѿсъществи близко бъдеще ще има и анкети, игри, наезди, експри, голи снимки на членове от екипа... опаа, това ѝ ѿкаца на регистрацията, че ѝ наплашим аудиторията.

Но да се върнем на геймента. Понастоящем – при откриването на сайта, имаме онлайн сървъри за Diablo II, Ultima Online, Counter-Strike! Но това ѝ ѿбва началото – ѝ ѿказа много повече! Защото нали си плащате, забравихте ли? Това означава актуализация на илюстрации съдържание, постоянно.

Ето това е нашият обект към Вас. Ще ни помагате да го изпълним и разширим, като ѝ пишете всичко – идеи, наездувания, предложение, оферти.

Ако желаете да станете част от нашия екип – меган в такова широко амбициозно начинание да бол! Можете да се присъедините към нас, помагайки ни с новини и Всякакъв друг контент – само изпратете кратко CV, за да разберем, че наистина разбираете от игри, и своя (голя) снимка... ;)

Промяна в плана?

смена



Siemens A70

39

лв. с ДДС



Siemens A75

59

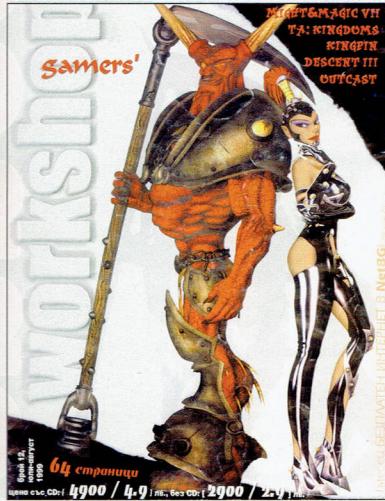
лв. с ДДС

Предложението е валидно за всички потребители на b-connect, чиито карти са активни от най-малко 3 месеца, и при включване на едногодишен договор с абонаментна програма по избор. Новата SIM карта е безплатна. Покупката на телефон не е задължително условие за преминаване към абонаментната програма. Количествата на телефоните са ограничени. Пълна информация в търговската мрежа на Globul и на www.globul.bg

Ако си b-connect потребител,
запази мобилния си номер и:

- премини безплатно към промоционалната абонаментна програма Globul 30+ - 8 лв. без ДДС месечен абонамент
- 30 минути за разговори към Globul и фиксираните мрежи в страната
- **Вземи телефон на изключителна цена**

Globul



брой 12,
юли-август
1999 64 страница

цена със CD: [4900 / 4.9] лв., без CD: [2900 / 2.9] лв.

Cалам Алейкум, баи Бобо приятели.
Христос Воскресе, ама наid-жайтко
е га сте жибы и зграды, жаял ви бо
от сирце! Днес в GW Best ще поговорим за брой 12,
който остана в историята с фундаментални
за спасителни събития. Уукроен се събъект с прътата (и
най-серийозна от Всички) опасност от абсолютен фалиш
и нещата иззеджда безвъзбръдан загубени. Ето как
Freeman на практика се сблъва с Всички нас на увядомата
страница преди токовата много години: "И защото ако
чухото не стане в нашата приказка, не искахме да се
разделям, помните ли се като непознати – без да си
камбождамо...". Чудото все пак стана, но за това ще
ви разкажа следващия месец. Второто изключително
значимо събитие беше прътата почва на обучени от
Всички (надявам се) Александор Бакалов на страницата
на списанието, че бъдем с кобово название "Snake",
или Бай Бакал, както си му викам аз. За да отгадем
заслуженото на пича ще започнем с прътите му думи за
Gamers' Workshop...

ALIENS vs PREDATOR, рефю, Бай Бакал

Единствената лампа в помещението примиризаше на неравни чистери съска колебаеш се само да не узасне. Меката ѝ светлина се отразяваше в парчетата от скученото огледало и в кръста разлия се по нога. Мъжът се движеше бавно, прескачайки внимателно пръстите на дугоарите си. Внимавайки да не са подхълзе. На очуканата му каска нечия ръка тъкна в нарисувана усмихната жълто лице, което странно контираше съсъмните гръден наскоро. Образът гълъб във

DUNGEON KEEPER II

www.bullfrog.co.uk

Изображение на титулном листе показывает, что в монографии описаны не только различные виды и типы языковых единиц, но и их функции в различных языковых ситуациях. Важно отметить, что в книге приведены не только теоретические положения, но и практические рекомендации по изучению языка и его применения в различных областях. Книга будет полезна для студентов, преподавателей, исследователей и практиков, интересующихся языковой культурой и языковой коммуникацией.

След като се извади от производство, игра е продадена за 100 долара. Но това не е единствената причина за нейната слава. Другият фактор е, че игра е създадена от един от най-известните и уважавани художници в света — Джон Роналд Рузвелт Толкин, който е автор на легендарната книга "Хобит".

A collage of images from the Star Wars universe, featuring Yoda, Obi-Wan Kenobi, and other alien species like Watto and Jar Jar Binks.

Review

ALIENS vs PREDATOR

www.fox.com

Rebelion je novi album srpskog rock sastava **Rebellion**, koji je u prodaji od 1. decembra. Na albumu su pesme "Dok je vreme", "Kao da je nešto", "Svetski muzičar", "Moj život je muzika", "Nekako", "Kao da je nešto", "Dok je vreme", "Kao da je nešto", "Svetski muzičar", "Moj život je muzika", "Nekako", "Kao da je nešto", "Dok je vreme".

ALIENS VERSUS PRIJATOR

Джон Кэйн – магистр искусств, студент колледжа по изучению науки о кибернетике СИ-Университета в Портленде. Джон Кэйн изучает компьютерные технологии на уровне 2.12 из 250 возможных. Он – единственный из трех студентов, кто не может пройти тест на личность. Кэйн – один из немногих, кто прошел тесты на личность, выставленные наставником Фарисом, и на практике не показал себя настолько умным, каким он себя считает.

...que fazia com que kung fu se tornasse mais eficiente. Ele era um dos primeiros, entretanto, que
não aceitou. Se preferiu permanecer em Hong Kong e lá continuou a treinar. Aos 18 anos, ele
já era um mestre de Kung-fu. Ele é o fundador da "Kung-fu Family".

разположения на тръбия нещастник осмелила се да стреля по теб. Се почувстваш сигурен и неуязвим като в очичен с кия танд и хан-Бероятно ще срещеш в прещенката защото танкът не може да става небудим, да се възстановява машините си.

Н. Пришемскит има орбижја и инвентар. За да го вразговете со тој треба да разчита само дарните му от македонска природа спретност за заштита, а природата е била твърде хистокама, която останала. Можеш да пребърнеш в кърбаба каша и представиш на човешкия рог само с един удар на кашата си. Ноктите ти ще съдят пътът със скоростта, като Ути Бързаров след краставички.

Не е зле за дебют, а?

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Майтапът настрана. Заключочните чувството си за хумор в сефа и гълъбата клоуна. Поне за няколко часа че бъда обектичен, безпритрастен, реалистичен. Ако пипате Freeman какво смята за *Sin*, ще се започнат едни окънки, едни покашки, едни кашели. Коло бил Венки, единственият екшън чийто Multiplayer може да се опре на *Quake*. Диагоналата можете и ще га си я поставите. Когато този прибръшен елемент в редагацията разбра, че Ritual Entertainment ще подгответ отново залязващо, като са влезли цензор от списание Heavy Metal, направо подгута. Време е за "Загадката на Workshop'a". Всеки брод ние ще забавяме един въпрос, на който ще не можеме да отговорим. Колко познат член Супер Насадата.

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Историята зад играта

Автор: Duffer

Побеже от 1500 NPC-та, 121 била распиленост. Над 150 квеста, 200 и повече дълъжни, всеки от които - изработен ръчно, парче по парче. Близо 300 часа геймпад. 40 бара същества и чуровища. 400 книги. Над 9000 различни предмета, които могат да бъдат преместени, взети, разгледани и реагирани реалистично при взаимодействие с околната среда. Това са факти. Меко казано блещуващи цифри, които всички след себе си един основан въпрос. Как се прави игра с побоян замесен във въз - спеч миши?" Очевидният отговор гласи: с много труп, старание, време и - не на последно място - пари. Не токсика очигиват: с много любов, необикновено внимание към детайли и дизайнерски умения ограничени с божественото.

Това, което следва, е опит да подвигнем забесата, да се промъкнем за кратко зад кукишите на един от най-изданищите RPG опуси за последните 5 години - феномена *Elder Scrolls IV: Oblivion* на Bethesda Softworks.

Смудищо

Удивително - основната през 1986г. от Кристофер Уелър Bethesda е една от най-скучните дълъгеници компании в Бранша. От разработчик с над 20-годишна испитрия човек очаква драматична поредица от

проблеми с успехи, пазарни и креативни катаклизми, бърхове и пропадания, следбаци на несподобия и капризен характер, белаяз заставата на цялата гейминг индустрия. Но при *Bethesda*, гори и да е имало такива, те очевидно са оставани зад пътните затворените врати на легендарното студио. Понастоящем основният офис на компанията се намира в *Rockville*, Мериленд (при все че носи името на града, в който е основана - Бетезда, които е в същия щат). Въпреки че продуктивният портфейл на добрият стари Бет експлоатира мюнисим и разгръден газалън (от спортни игри като *Hockey League Simulator*, през сърдъръ-хоръри като *Call of Cthulhu*, до такива, базирани на *Star Trek* франчайза), компанията е пат-известна с уважаваната си *Elder Scrolls* поредица, с разработването на която тя се занимава от 1994г. насам (тозава е поставено началото на *The Elder Scrolls: Arena*).

Ето какъв казва *Tog Хауърд*, изъмнителен продум на проекта „*Oblivion*”, за работата си:

„Да, което щокира побежето хора, е фактът, че компютърните игри не са правят от никоято „обека в никакъв гард. Когато им кажеш: „Не, става дума за поне 50-60 души и период от три и половина години“, всички те гледат учудено и казват: „Моми?“

Побежето хора смятат, че игрите са нещо, което е предназначено за деца. В смисъл, като игра. Съкаш никой би вложил толкова много усилия само за да създаде никаква си играчка. Искам да кажа – и аз сам юм дете. На 12 вече пишах игри. Всички останали хладети в кърпачка казвах: „Ово, като порасна ще играят купръбек за Каубоите“. А за казвах: „Аз тук ще правя бързо игри, които всички ще играят“, а те ми се смеиха и ми викаха: „Откакваш! Я се броици в Клуба по Шах“ Е, кой се смееш сега, а?”

Иерата

„For 65 years I have ruled this empire. Generals and kings have knelt at my command. But a darkness comes. The blood tide rises. These are the closing days of the Third Era and the final hours... of my life...“

Emperor Uriel Septim VII, цитирато на TESIV: Oblivion

Бубжа по времето, когато стартирахме проекта, - обяснява Хауърд, - „Накратко, *Oblivion* е една ромбова игра от типа „меч и магия“. В нея има доста от онзи - сешаше се - неща, които можехте да видите във „Властвища на Пръстените“. Всичността в сърдъбъната си тя е игра в стил „турчане“ из разни подземия и убийство на разни неща“. Въпреки, че играчите много наистина много побеха от това, но в края на смектка всичка се свърка до гоши прости механизми, обикновение из ладини, събиране на ладички, която после продавате, за да можете да бъръжите и екипирате по-добре герон си, за да може той по-късно да се бори и да проръчила да изпреба, нови, по-дълъги и сили чудовища“. В същото време, научилко това има още един особен ской. В смисъл: „Уау! Виж тия цветни! Дали мога да ги отблъска?“

Това са бъде коренно различни неща, поставени едно върху друго - една игра с относително простота концепция и един безкрайно сложен, сърдъгемални шок от събъкса с това чуникамо газалън (способен да изстряне възхъмъни УАЧ) гори и от най-закорабенния геймър-скептик) започват

„*Elder Scrolls* е ролева поредица, която правим от 1994г. насам. С всяка нова игра започваме отначало, опитваме се да направим нещо много, много ново. Този път не веше изключение. Създавахме продукт, предназначен за PC-та и конзоли от следващо поколение, които гори не съществу-

да се набиват в очи на коюк интересни несътвомстия.

Защо същите нашата цел не е да препротивиме в този материал всички критики, които отнесе играта по побор на ред от геймменините и концептуални несъвършенства. Възложайки се във времето многообразие и пищен мащаб, който *Oblivion* предлага, човек не може да не се запита: „На какво се дължат те?“

Строго последното, точно за тази разработка *Bethesda* не са лишавани от гва от най-пагубно лимитиращите средностатистическата дизайнер фактора – време и пари. Всички добре знаем какви огромни надежди бъзажаха на тази игра *Microsoft* (които, не е тайнa, са основният „спонсор“ на проекта). Беспорно до голяма степен тези надежди се оправдаха и гори надхвърлиха очакванията – само месец след появата си на пазара *Oblivion* в реализирал над 1.7 милиона продадени копии в свят, което прави тази игра едно от най-бързо продаващите се гейм-заглавия за всички времена.

В този смисъл не личи (поне на пръв поглед) креативният устрем на *Bethesda* да е бил ограничаван от чисто прагматични обстоятелства, заключаващи се обикновено в пресиращ за колкото се може по-къс шакъл за разработка любимица или липса на финансобър ресурс.

Очевидно причината за споменатите малко по-горе очевидни недостатъци трябва да се твори от друга, в някое от останалите измерения от мейкинга на това епохално заглавие – едно тръсне, в което ще се впуснем Веригата.

Технологиите

И така, нека погледнем нещата въвобщина. Да начинамък за очевидното, зад впечатляващата, огромна и уникално реалистична гейм-блесмена на Тамриел и да се запитаме: Какво точно едни от толкова истиински свят? Какво е кара да тукмака? Да бъде това, кое то е?

При по- внимателно възледване в чисто техническата структура на *Oblivion* Всегда се наблюда на очи едно: многостъпково мултиър продукти, използвани от *Bethesda*.

Технологии като Gamebryo (3D графичен енджин, разработка на *Emergent Game Technologies*, използваш Varadon, вътрешен рендерър); Speedtree (софтуер за автоматично създаване на дървета и растиителност на *Interactive Data Visualization*); Havok (популярния физичен енджин от *Havok Inc.*); FaceGen (програма за генериране на лица на *Singular Inversions*).

При все че използването на „готови“ ресурси, дело на външни компании, днес е масова гъвкавътска практика, нека се запитаме: „Зашо *BethSoft* са прибегнали до използва-

нето на толкова много чужди разработки, вместо да създават свои собствени инструменти, които, предполага се, биха били много по-подходящи и пасващи на специфичния гейм профил на техния проект?“ Отговорът на този въпрос е елементарен: за да спестят време.

Въпреки че близо 4 години цялът на разработка звучат доста внушително на фон на съвременните стандарти в гъвкавътския бранш, съществени с място казано претенциозния мащаб и амбициозните цели, които *Bethesda* си бяха поставили, това Всъщност е смешно малък период от време.

Горната истината е, че ако бяха тръгнали по пътя на *Valve* или *id* (които, припомнаме, създадоха *Source/Doom 3* платформата, забихаща същотоименото *Half Life 2/3*, булено от нула), мериленските юнаци ще бяха ли щях да забършат играта си до 2020г. Жерийата, която е трябвало да направят, в случаиа е свързана с неизбежните ограничения, които налага използването на универсални мултиър инструменти. Вместо таийка, спечелани създадени за конкретния проект. Колкото и събъдъти, мощните средства за разработка да предлагат по-добри търг парни продукти, те неизбежно са свързани със съобразяване с определени и много реални креативни лимити.

Именно това е основната (или поне една от вероятните) причина на финала *Oblivion* да остава смесени впечатления за продукт, създен съвместно от екип гени и отбор почти гулащи.

Все пак, същоаку до глобалния обединяващ фактор, свързан с неудуми нишки Всички останали компоненти на този прибъдно необичайен свят, *Bethesda* са преподади да вземат нещата в своя ръце. Дотам, когато мултиър инструментите са им позовлявали „да папат“, да променят, да променят творчество, пичовете в *BethSoft* бешкостно са пройшли забъдно сътворение и креативна фантазия.

В огромна степен гениалното очарование и неустоима привлекателност на това заглавие се крият във факта, че почти всичко в света на *Oblivion* е уникално, бутащо, единична брошка. На фон на съвременното „серийно“ гейм-производство продуктът на *Bethesda* излежжа като нещо скъпо, оригинално и ручно изработено. Скали, облаци, дървета, преци, подземия и градобие – всичко това е резултат от стотици, гори хиляди тобекочасове кротъчки труд. Отделно от това още по време на грандиозната, арски находища (и трайба да се признае – редко успешна) маркетингова кампания на *Oblivion*, нееднократно акцент беше поставян върху уникалната система за Изкуствен интелект, създана специално за това заглавие.

За *Radiant A.I.* се твърдише, че е уникална, революционна, нова технология, която

трайбаше да постигне гъвче основни цели: от една страна да коригира главния недостатък на претната част от сериала (*Morrowind*) – „безизнеността“ на NPC-тата, наследираща света, а от друга – да създаде неизвестно до момента външнение за реален, одушевен, истински фентъзи свет.

Точно в този аспект от играта *BethSoft* имаща възможност да покаже истинско творчество, да развиши иновативни сценарии с фантазия, без напримени ограничения на бънчините инструменти за разработка. За съжаление те я оползотвориха по крайно нездраволитен начин.

Въпреки громките реклами анонси и смели обещания, *Radiant AI* системата не се оказа никој чак толкова добра, нито чак толкова уникана и неизвестна ИИ технология.

Зад голямата мистификация, наречена RAI, се крие една повече или по-малко традиционна схема за управление на „актьорите“ (NPC-та и чудовища), базирана на скриптове. Тя почива на четири ключови характеристики, кутикулата побързяването на персонажите в играта: Агресия, Доверие, Енергия и Отважност. Съответно всяка една гадинка в света на Сирион прилежава различна комбинация от предварително зададени стойности на тези четири показатели, които зависят от предназначението, префабрицирано за нея от дизайна.

В играта липсва чистота, глобана, нескриптурирана система за изкуствен интелект (каквато впечатление оставяха ранните прес-анонси), способна да се „справи“ с всички възникнала ситуация.

За да се осигури приемливо ниво на интеракция и „имитация“ на живот, RAI използва определена база от краен брой, предварително конструирани, победенчески „пакети“ (скриптове), като например „пакет за експортране“, за „яден“, за „слапане“, „потубане“, „кастрабане на маси“ и т.н. Съответно за всеки персонаж са зададени различен брой от тези пакети, управляващи побързяването му съобразно неизвестна специфична роля в *Oblivion* света. Основната задача на RAI алгоритма е да „превключва“ между пакетите в зависимост от условията на обикноваващата NPC-то (или монстър) среда.

Интересното е, че външността на една система – напротив. В действителност на повечето „актьори“ в играта могат да са зададени много повече и разнообразни „неша за външне“. Всички налични средства и ресурси за целта са там, като в гейм-инфрака, на *Bethesda* по една или друга причина (най-вероятно поради липса на време, а и за да улеснят доколкото възможно бъл-тестинг процеса) са ограничени действието на RAI системата. Въвзвикай моделите за побежени на „героите“ в определени рамки.

Лошата новина тук звучи така: грандиозен експлойт на монстри по бънчините, придаващ на играта известен лейм-прикус, комбиниран с отвратителен ламфайндинг, водещ до безнискането на откривено смехотворни ситуации.

Добрата новина от друга страна е свързана с бъдещето – очевидно възможностите на RAI са много по-големи от това, което се вижда на пръв поглед в *Oblivion*, което означава, че в нат-скоро време можем да очакваме тънко разразящане на нейния потенциал – къде посредством фенски модификации (като споменатите в обзора ни за играта *New and Improved AI*), къде чрез софтуерни кръпки (каквито вече бяха обещани от *Bethesda*), а защо и в едни и две вече бъдещи експанzioni (каквито са търсъре Вероятни, предвид грандиозния успех на играта).

Хората

Ще започна със следното: Никога преди това не съм играл игра, която да е толкова близо до онова съдържавенство, за което мечтав от момента, в който започнах да играя. Нека го кажа по следния начин: Работил по *Oblivion* от края на 2002г. Оттогава аз прекарах с тази игра всеки ден, мислещи за нея, работехи по нея и промивайки пот, кръв и съзы. Цели 3 дъги години от мома 29-годишният живот. По време на разработката баци ми се разбоя от рак и почина. Смених жилището си 3 пъти. По голямото гори борото ми беше местено при пъти 8 различни точки от спущицата. Прекарах целия поседен месец – и като казвам „целия“, имам точно това предвид по 12 и повече часа на ден, седем дни в седмицата – в добършилени работи по играта.

Зашо ли? Просто защото исках тази игра да бъде абсолютношибко най-добратата. Всички вие заслужавате точно това и ниши по-малко! Зная добре това, защото аз самият изисквам подобно отношение от дизайнерите към игрите.

Знам, че там някъде има поне един човек, който ще оцени къртобския труд, огромните усилия, които всички ние положихме, за да държим живот на този виртуален свят. И знам, че този някой ще разбере.

Ще знае как съм се чувствал аз самият в мига, когато за пръв път излемах към стъденото нощно небе в *Privateer*, когато за пръв път монорелсовата железница ме носеше набързо и все по-набързо въвърху на Black Messa или когато слизах по пътя към Old Camp рапо до рапо с Diego; Аз знам за себе си, че точно тези игри ме създаваха, направиха ме такъв какъвто сум, оформиляки ме още по времето, когато бях просто едно хлапе, затворено в техните външевни светове и напускащо ги само от време на време, с огромно не-

желание.

Сега аз се чувствам поласкан от възможността да замонтирам на това на всички играчи, никога там, способни да оценят гордите наше гребни и незначителни детайли."

Неизвестен член на Bethesda екипа, подписан с ник „speeon“

И друг път в споменавано, че гейм-дизайнерите не са обикновени хора, а беаг за това както точно необикновен е един човек са делата му. **Oblivion** (евгъл ли има място да съмнение) е необикновена игра, а както ясно личи от горните думи, хората, стоящи зад нея, също не са точно средностистички.

Уви, тук, в този материал, мястото е прекалено малко, за да споменем всички от тях. Но все пак ще кажем по няколко за най-ключовите членове на този изключителен екип.

Тод Хаубърг (Лидер на проекта)

Работи за Bethesda още от 1994г. В момента е изпълнителен продуцент на **Oblivion** (у - ето то любопитен детайл - на проекта **Fallout 3**).

Тази привилегия *Tod* е „заслужил“ в резултат на спрахнатата си работа като Project Leader и дизайнер на **Morrowind** и предшественика му **Daggerfall**.

Джеръми Соул (Композитор)

Един от най-известните американски гейм-композитори. Работил със за легендарни фигури и ступии в игрални бранши, като LucasArts, Squaresoft, Ron Gilbert и Крис Тейлър. Името му ще срещнете в „credits“ съкществи на заслужили като *Armies of Exigo*, *Dungeon Siege I & II*, *The Elder Scrolls III: Morrowind*, *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, *Giants: Citizen Kabuto*, *Guill Wars*, *Icewind Dale*, *Neverwinter Nights*, *Star Wars: Knights of the Old Republic*, *Total Annihilation*, *Unreal II* и *Warhammer 40.000: Dawn of War*.

Ашли Ченг (Главен продуцент)

Човекът, основно отговорен за това проектът да не се провали (според неизвестите думи) в ритъма на текмаски Валс „Крачка напред, гъде назад“ Ето как се описва сам в личния си блог-профил:

Възраст: 32

Зодия: Скорпион

Местоживее: Gaithersburg,メリленд

Любими филеми: Crouching Tiger Hidden Dragon, Raiders of the Lost Ark, So I Married An Axe Murderer, LA Story, Lord of the Rings

Любима музика: They Might Be Giants, Green Day, REM

Любими книги: Tarzan, Wanderer, The

Adventures of Kavalier and Clay, Kingdom Come, Housekeeping, Anything

Ноа Бери

(Левът дизайнър)

Ако се чудите как е възможно света на Сибирски да излега толкова голям революцион, заслугата за това е до голяма степен на хора като Ноа.

Ако срещнете над 35 000 хрести и шубраши, 67 000 гъби и растения, 94 000 гръбчета, 395 000 сками по време на пътешествията си до Тамриел – поне малка част от всичко това е поставено там от Ноа и другите членове на екипа, занимаващи се с дизайна на нивата.

Марк Ламърт (Sound Artist)

Това е първият, отворен от една страна за това, че когато ходите из разни подземия, „чувате звук на капеща вода и смразяващ кръвтаreb на зомбита. Вместо чурушкащи пищки (чето място ложично е в горите край Корол). Пак това е човекът, заращи който когато меча на някой гаден зоблин се трепне в щита ѝ, това, което чувате, ѝ издава с почти актунко усещане за трошаща се стомана.

Бредън Антъни и Стивън Майстър (Програмисти)

Ако сте едновременно впечатлен и очарован от новата механика на бойната система в **Oblivion**; ако ѝ допада идеята за сплекстинън без превълчване между меек оръдия и магически умения; ако динамиката на различните power атаки ѝ хърля в луд експлоз - благодарностите си прибъда да отнесете именно към тези двамата.

Както казва самият Брэнън: „Нако физика + гигантски експлозии + пламящи скелети = ОБОЖАВАМ си работата!“ Ей на това му казваме ние дизайнер с ПРАВИНО отношение.

Лийт Хайнс (PR и маркетинг)

При други обстоятелства нареди бихме споменали точно този пич, но в случая става дума наистина за Пич, а не за поредния рекламен агент с отношение 6 стап. *Идея* си нямам от геймън и наистина не знам къде правя в тая индустрия, но тък обожавам празните приказки и още по-празните обещания. Всъщност каквото по-празни и лъжкиви – толкова по-добре!

Факт - **Oblivion** е толкова голям бъбр, че ѝ една една сама на себе си. Все пак не можем да не отдадем лъжките на човека, широкорад и провел една от най-фините, ненатратични и в същото време умолопрочитано успешни рекламни кампании в историята на електронните забавления. Шапки долу, хора – прег бас стои един истински рекламен гений!

Продажбите

За Bethesda, началото на месец април беше безнадежно от едно много важно събитие. Компанията обяви, че за по-малко от месец продажбите на четвъртата част от Elder Scrolls сериите са разбили всички рекорди – над 1.7 милиона продадени бройки в ден събитие. Нещо повече – към този момент Oblivion е най-добре проработаната се игра в Северна Америка, Германия, Франция и Великобритания.

От една страна добри новини не могат да не ни радват. Все пак комерсиалният успех на една игра е сигурна гарантia за продължението ѝ. Хубаво, а ей болу – в момента почти няма друг съвременен развлекателен продукт, който заслужава да „живее“ повече от Oblivion.

Все пак изместващи теми оптимистични цифри се крият и евти не особено рагбащ факт. Да направим някои стметки. Шом Microsoft търсят, че в момента са продали повече от 1.8 милиона бройки от новата си конзола Xbox 360 и събрале знаем, че ефва ли никой от притежателите на некото джлен земноводец би имал показ от пиратско копие на дератата, това щото до един крайно немилостивият извод: очевидно бројката на продадените конзоли Версики нахърбъра сердцето на закупените PC Версици. Въпреки многощо, което беше изписано и изприказвано напоследък по повод причините за миграцията на големите гейм-компании към конзолния пазар, PC играчите никога никакво напрежение да промениха порочните си наший и че продължават мащаб да се възползват от „услугите“ на кракерските групи и бързия интернет. Очевидно гори либерариански жест, направен от Bethesda (които пуснаха великолепната си игра без каквато и да е интегрирана система за копирането/протекция) наистина има обичай оценен от гостите от PC тъй като.

В този ред на мисли – всички иду в Gamers' Workshop също се надяваме, че ако след година или две Bethesda обявят, че следващата част от Elder Scrolls ще се разработва само и единствено за конзоли, в средите на PC гейминга нами да има търсъде много куртизано изненадани хора.

Изводиме

В заключение никак не ни се иска да предизвикаме сами себе си, нападнати се да измислим поредната порция суперлативни синоними, опитвани се да съберем в никако изречение неизъможното – душата на тази игра; нейната уникатна увлекателност; невижданата сила на внушението, която то постига. Точно в този конкретен случай сумите са не просто излиши, а крайно недостатъчни.

Oblivion е едно от онези развлекателни заглавия, които не са точно развлечение. От онези „игри“, които не са точно игри. Това

е MUST PLAY продукт. Нещо повече – това е MUST BUY продукт.

Макар преди излизането му, с коментарите на друго и нашироко дискутираните евиденции последни, които би имала несъвестна полза бързо изгират и гейминга изобщо.

Едва сега обаче, когато то е пазарен факт, може да се направи реална, неспекулативна оценка за неговото значение.

След Oblivion вече нищо няма да бъде същото – точно по този въпрос съмнения не бива да има. С първата си това заглавие даде отговори на наистина много и жизнено важни гейминги въпроси, и то с по-голям степен на конкретика, отколкото го направиха всички прочувствени речи и изявления на Джей Алдр, Кен Кутараџи и Сатоу Ибата засега.

Става дума за въпроси като: „Ще ли бъде ли съм игрище и ще оцени ли изобщо сингъл гейминг в епохата на MMO забавленията?“, „Какво точно се крие зад зърнките, но до момента почти имен от реално сътворение термин „некст джен гейминг“?“, както и Вероятно най-ключовия: „И все пак коя е по-добра платформа поне за момента – конзола от следващата генерация или PC?“

Спешано за последното миси спор няма – PC-така Все още имат какво да покажат.

Факт – не бяха много щастливишите (и то в свързен мащаб), които успяха да подгарат „на мах“ предривия чудовищни хардуерни претенции към системите им Oblivion.

От друга страна, единственото нещо, с което конзолните потребители могат да се изфукат пред PC играчите в момента, са съдържанието стабилния фреймрейт (респ. комфортна гейм-производителност). Същевременно, в замин на блоншетата съвместимост и неадекватната брой карди за секунда на някои системи, PC-уищите получиха куп други „екстри“, които и днес (а може би завинаги) ще си останат табу за всеки горд „три-сиклети“ собственик. Става дума за огромно (и неизпълнено увличаващо се) многообразие от страхотни, находчиви фенски модификации; възможности за фин „tweak“-инг на различните настройки за постигане на по-висока производителност и в крайна сметка една много по-добра игра, която PC играчите евти не направиха сами за себе си, добързъни никакъто дребни, но съществени финани ширки, нужни за да може този продукт да се класифицира не просто като добра, а като страхотна игра, истински гейм-шедъръв – нещо, кое то Oblivion бесспорно заслужава, но уви, не може да получи изцяло от създателите си, поради ред чисто прагматични причини.

GAMERS' WORKSHOP

Рекламен офис:

София 1000

Стефан Караджа 7Б

тел.: 944 53 11, 946 17 30

e-mail: marketing@games.bg

рекламна тарифа

от Януари 2006

1/1	1/2*	1/2
1/3*	1/3	1/4
1/6	1/9	1/18

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 €

блокки

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
вкл.ключен ДДС**

Списанието излиза ежемесечно между 1-во и 3-то число с тираж 10000 бр.
и разпространение в цялата страна.

Размер - 240x285 mm; Корици - 250 гр./м²; с UV лак; Тяло - 80гр./м², хром-гланц.

Телефони за
информация

0800 11 444
480 11 44



<http://www.homelan.bg>

Homelan

ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК
Нови скорости от 1-ви Мај



Homelan не носи отговорност за влошаване качеството на услугата в случаи на проблем извън нейната структура