

GAMERS' WORKSHOP

цена: 4,99лв. | брой 19 | Юни 2006
списание за игри, компютри и мултимедия



DVD

Демота

Ghost Recon Advanced Warfighter

Titan Quest

Hitman: Blood Money

E3 Филмчета

на висока резолюция

Танети

Пачове

ANIME FULLMETAL ALCHEMIST

Advanced Warfighter

Tom Clancy's Ghost Recon

World Soccer

Winning Eleven X

Rise of Legends

Rise of Nations

Cooper's Revenge

Desperados 2

SIN

Episodes



Of Might And Magic Heroes V



Пълен обзор
Над 40 заглавия

ISSN 1312-5336



6 771312 536006

800 200 181 0000, А - номер
внедрение и поддръжка на мрежата

ВКЛЮЧИ ПРЕЗ АПРИЛ!

Един БЕЗПЛАТЕН месец
КАБЕЛНА ТЕЛЕВИЗИЯ*

+ 20% ОТСТЬПКА 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.

** Тапон 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

РЕДАКЦИОН



Майната му на пиянитео бе, копеле.
Повтарям си го
нак. Опинвам го
на вкус. Майната
му на скапаняка,
майната му!

Има и такива дни. Жегаво. Тегаво. Потно. Неграмотно. Накакъв пияница се е сблъкъл посрещ бял ден върху плочките, причиняващи локален парников ефект под прозореца ми. Ако не умре, значи дребните са били прави да върбват, че ъвъното е истината. Задислям се за моменти дали щък да се обагри на някого. На некоя ИНСТИЛУЦИЯ по-точно. В България? Заеби! Или ток ще вземат да го дадат наистина и тогава му е слукана работата на бенника – остават на произвола шансовете му иззелят по-добри. Става ми жал, но отвращението бързо надделява. Затварям прозореца, га не близга вонята. Сукин бе, никаква гузка събеседа не ме мъчи. Мъчи ме само жегата. Е, какво сеза? Не си лиjakva всеки сам събога в краина съмка? Каквото си наредял – дегът вика братушките – тъва е! Човек не може да общава целия свят. Нито да спаси всички. Не може и да обезчести всички. Въпреки че това последното – сищурен съм – му се иска побече от останалото. Казанова уж бил проблем и знаем как събршил накрай... Майната му на пиянитео бе, копеле. Повтарям си го нак. Опинвам го на вкус. Майната му на скапаняка, майната му! Тръшвам се на стола и с яс си мисля, че човек, който може да си причини такова падение, бездръзно не заслужава да живее.

Днес съм злобен. Просто има такива дни. Когато всичко е с краката нагоре. Пардон. Почти всичко, пич! Баш това, което ти се иска да беше, днес е с умъртвяни тънки с крими". Олуей... Кока-Кола! Въсъщност мразя колата. От нея се бебеме – човек заприличава на американец по единствения начин, по който не иска да прилича на американец. Познавах един дето общуваше колата. Без майстор. Вече го няма. Не ти пробуваш вътре популизъм, човече – така си беше. Имаеш го, посъл го колиха и попа го опя. Или попа го и после го колиха. Все тая. Не, не ми пuka дали ми върбват. Толкова е жегаво. Тегаво. Потно. И неграмотно. Не мога да рога гъва смислени реда и реда безсмысли. А сървърът, на който се побуждаваше работните ни "GW" форум, умря безслабно днес. Пиянето обаче упорствава – специално стнанах да поглемна. Ех, просто има такива дни, братче – когато безпомощните неща са си OK, а пожеляните – DOWN! Всичко замина на гърлоито 18 броя архи! Плюс материалише от настъпящия. Някои от които – небъзбраници. А уж се правеха бекъни. Само че народната търъстът винаги е права, винаги – особено мъдростта на толкова превърбен народ като нашия – злото не избяга само. Нищо, другите път ще правим бекъни на бекъните, на хардове, физически отмачкане през няколко квартала.

Ха, има и такива дни, бе! Днес трябваше да го дадат майстори, които извиках да ми боягасат магазина. Не добоха. Накакъв обаче висиха от покрива и му облепиха отвън апартамента със стиропор и рабица, след което измазаха всичко наполовина и си тръгнаха щом се здрачи, без да съм ги виждал. Не ги познавам тия момчета. Не знам кой ще им лъжа. Дано поне си добършат работата...

Има и такива дни, 8 които приключвате брон. Жегаво е. Тегаво. Потно. И неграмотно. Но той все пак е на финансната права. Това са последните редобе, които ще бъдат написани за него. Редакционът. Ако ти е първото, което четеш, може би и твоят ден е с краката нагоре. Но тък боят в както трябва да бъде. Защото, братче, викаш ли – гори и 8 такива дни се случват хубави неща. Едно от най-хубавите от които – поне за последните 19 броя от т.н.р. "нобо летоброене" – съврши в момента.

Щастлив съм, че бях част от него. Наистина! Много, много щастлив и удовлетворен. Благодаря ти, че ме почете за пореден път на тази страничка, приятелю. Благодаря ви, колеги, че успяхме за пореден път. Дори и в ден като този...

KOD.Games.bg



Best Action Game - Shadowrun



- Assassin's Creed
- Red Steel (Ubisoft)
- Gears of War
- Haze
- Halo 3
- The Darkness
- Project Offset

21

Action

26

MMO

29

RPG

31

RTS/TPS

35

Sim/Sports

Best MMO - Warhammer: Age of Reckoning



- Age of Conan
- Tabula Rasa
- Huxley
- Exteel
- Phantasy Star Universe

Best RPG - BioShock



- Gothic 3
- Elven
- Fable 2
- Mass Effect

Best RTS/TPS - C&C - Tiberium Wars



- Supreme Commander
- Age Of Empires - The Warchiefs
- Caesar IV

Best simulation - Spore



- Viva Pinata
- Desperate Housewives
- FlatOut 2
- Star Trek: Legacy
- Tony Hawk's Downhill Skateboarding
- Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007



Heroes of Might & Magic V

Ако приемате, че Heroes 3 е превена от истински майстори, Heroes 5 е дено на кадури. Калдърн мисат да извадят острите и да го закалят, но онази небодна вътрешна структура, която му придава еднообразно якот и твърдост, събър Шеницт баланс е постигнат само от истински виртуози...



SIN Episodes

...пред очи зловеща коломбийска нощ през 1998-а, и единственото нещо, което ти попечи да бъдеш Ребелюсът, ще излезеш само преди никой от нас Half-Life. Тази игра обръща да се бори на място фронта – със сканда на харфа и мумифит на фланелкова тоалетка Quake II.



Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter

GRAW продължава традицията и в нея ще ти се налага да Водиш битки по улиците на Мексико съсши, че се сблъскваш с тайлеки, кармични звезди и непримично укрепени бразилски позиции.



Fight Night Round 3

Никога сила игра, приятелю! Добра срещу компютърно контролиран противник и абсолютно фантастичен 8 мултимедиа. Подзапасът от стапни удробления, което само чака да се възложи, за да те върхоси.

40

44

62

City Life



PC 46

Fifa 2006



PC, PS2, GC, XBOX 57

Desperados 2: Cooper's Revenge



PC 48

Black&White: Battle of the God Expansion



PC 58

Rise of Nations: Rise of Legends



PC 52

Rogue Trooper



PC, PS2, XBOX 59

X-men: The Official Game



PC, XBOX 360 56

WOFOR: War of Terror



PC, PS2, XBOX 60

Super Monkey Ball



Nintendo DS 62

E3 Consols



PS2 63

World Soccer Winning Eleven X



PS2 66

Da Vinci Code



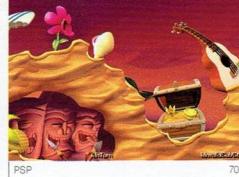
PS2, XBOX, PC 68

Tourist Trophy



PS2 69

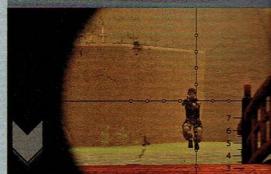
Worms



PSP 70

Новини

10 Игра с читателите



73 Mods

76 Test of time

78 Писма



91 Куло



94 Аниме

GAMERS' WORKSHOP

DVD

FANTASY ALCHEMIST
Van Helsing & Ghost Reaver
Winning Eleven X
Race of Nations
Race of Nations
Deserters 2
Deserters 3

Of Might And Magic
Heroes V

Брой №60 Июни 2006



Иерая: Eternal Darkness, Mortal Combat Deception, Rogue Leader, Rebel Strike, Prince of Persia TSOT

Гледам: Образователни филми за популярната при хората

Слушам: Себе си

Чета: Музикан на хората

От бъдещето на гейминга очаквам... Да се забърне добрия смар GORE!

Venom@games.bg



Иерая: Rise of Legends, Heroes V, Sin Episodes, Quake III

Гледам: Езикова учебник M&G, Lucky Number, Star Trek, Prison break, Invasion

Слушам: Junks XL, Headbanger, Machine Head, Soulfly, Jethead и Animatrix OST

Чета: Комикси на Frank Miller

От бъдещето на гейминга очаквам... кинти, ама не за мен

doomy@games.bg



Иерая: Тъкмо моза

Гледам: как морено...

Слушам: Zero 7, Overseer, Up, Bustle and Out, Portishead, Apollo 440

Чета: само преди заспиване, за съжаление

От бъдещето на гейминга очаквам... все хубави неща, по възможност в зелено

Koralsky@games.bg



Иерая: Hitman: Blood Money, Champions: Return to Arms, SIN: Emergence, Rise of Nations: Rise of Legends

Гледам: Лорди и една сцена. Демоката ми личимо прости

Слушам: Motörhead, Runic, Xipogos, Darkseed, Skyclad

Чета: рекламни брошюри за хотели, че вие ме наляха лятното отпускварско настроение. Та в този ред на мисии - ноби статии от мен ще видите на сцен

От бъдещето на гейминга очаквам... рекламни кампании

Snake@games.bg



Иерая: FE A.R., Quake 4, Doom 3, Condemned, Tomb Raider Legend, Sin Episodes и разбира се бездесътна Oblivion

Гледам: Яко копъчено. Ман на Fire Full DVD, Lord of War и нещо с Да Винчи беше възгледто.

Слушам: Keiko Matsui. Знам, че нищо не ѝ говори, но ѝ възроди пристраст

Чета: Старти броеве на GamePro, GameInformator, PCZone и PC Accelerator. Професионално изкирвани, май.

От бъдещето на гейминга очаквам... камариз. Виж как съм се въздушавах на снимката при мисията.

Shraik@games.bg



Иерая: Tourist Trophy, UT2k4

Гледам: не виждам съществено

Слушам: Bad Company UK и Pendulum. На живо

Чета: 451 страница от Фрэнк Гардън на Беатъри

От бъдещето на гейминга очаквам... Заспой

MrAK@games.bg



Иерая: WOFOR и X-Men, въз ми по положението и ще разбереш що наблягам на шаха

Гледам: да не се претряпа в некоя канавка

Слушам: на училище

Чета: On The Practice Of Writing on The Logik. Демек уча за изпити, ама по-извършвато го формулум

От бъдещето на гейминга очаквам... да бъде <>коупуши</>, както казах братчето Ачиенчи.

Orlinator@games.bg



Иерая: Тонбое модове, много Dystopia, малко EVE Online

Гледам: съдържато за обратно въз действие, че забъдах съмбартската

Слушам: Събития от 80-ка във всичко

Чета: За малко истории и за изпити

От бъдещето на гейминга очаквам... Фотореалистична графика, живи и динави виртуални светове. За качествен

съдържат и космически симулатори, наредка същите.

Ikarus@games.bg



Иерая: Winning Eleven 10, Grandia II

Гледам: Midnight Run, The Da Vinci Code (и съвлявам после за пропишните пари), Out of the Dark, Hard Boiled, Lady Snowblood, Unbreakable и RKO E3

Слушам: John Digweed, Joe Hisaishi, Kamatari Damacy OST, DJ Bizniz, Carl Cox, Steve Porter, Talib Kweli

Чета: GameInformator + преводи и филми около E3, за друго не имаш време

От бъдещето на гейминга очаквам... Същин MGS4, FF XIII и Persona 3 ли? или на пук на всички хубави - само хубави неща!

Jeru@games.bg



Иерая: Dissension

Гледам: The Da Vinci Code, X-men 3, Rozen Maiden

Слушам: Всичко в края, смила се съмба за манипулации

Чета: Шестия Мадагас

От бъдещето на гейминга очаквам... секъс, ма аз това от всяко бъдеще що очаквам

Roland@games.bg

главен редактор

Димитър

заместник-главен редактор

Александър Бакалов

отговорен редактор и CD's

Ивайло Коралски

комишионен редактор

Весела Симонова

дизайн

Андрей Тевенчов - Venom

Александър Григорьев - Ethereal

Дее Де

директор маркетинг и реклама

Кристин Башаимов

менеджър

Юрий Минев

авторски колектив

Александър Александров - Alex III

Александър Бакалов - Snake

Айнур Дишков - doomy

Добрин Иорданов - Goodman

Драгомир Дончев - Duffer

Ивайло Коралски - Koralsky

Камен Мале Донев - MrAK

Николай Димитров - Drapache

Орлин Орлов - Orlinator

Чубри Казаров - Krasov

Ясен Симонов - Jenu

Симон Иванов - Roland

Симон Чешмирски - Shraik

издателя

Data BG

Games' Workshop е списание за лекарският екип - харър играчите. Тези, които имат майсторски навици, Workshop е незадължителна магия. Не обсъждащо интересни. Можете да се доберете на наше редколи и мнения, защото на търбо можете да ви покажем читателите. Обаждайте никога да не ищате във външни прегледници, добре ли. Вие засилвате интереса ми и ще по-малко от мен.

Сеза, нека броим отново.

редактори

София 1000, ул. "Баул кир" 55

тел.: (02) 889 34 50

e-mail: workshop@games.bg

http://www.games.bg

рекламен офис

тел.: (02) 944 53 11, (02) 946 17 30

e-mail: marketing@games.bg

отговорен редактор и DVD

Ивайло Коралски

печат

DELT+

Games' Workshop е запазена марка на Дейва BG ООД от София Николаев. част от това издание не може да бъде разпространявана икона и в частност без изразено писмено разрешение на издателя. Всички права запазени.

Колко ще струва Wii?

Най-после Nintendo внесоха повече яснота около цената на новата конзола Wii. Официалната информация е, че купията "Няма да струва повече от 250\$ в Шатите!"

Но докарите може да се окажат и само 200? Особено след изключително успешното представяне на E3 2006. С подобна ценова политика (и с перфектна рекламна) *Nintendo* има всички шансове да спечели за каузата хора, които не са възможни видеогри през живота си.

До 31 март 2007 г. компанията ще разпространи 6 miliona системи на световния пазар и очаква да продаде 17 miliona игри! Остана единствено да разберем и точната цена за излизане на Wii.



Хак за Xbox 360

Microsoft отреагираше официално на изтеклата информация, че вече се е появил "хак", позволяващ пускането на пиратски копия на Xbox 360. Наред с обичайните заплахи за нарушаването на авторските права, от компанията обявиха, че модифицирани по този начин конзоли ще губят гаранционния си период.

Хакът се изразява в силно преработен firmware на DVD-ROM устройството на конзолата. Помогнато от Microsoft е, че въпросната химика работи само на партидите оборудвани с *Toshiba-Samsung* оптични устройства, които като бройка са далеч по-малко от използвашите *Hitachi-LG*.

Засега хакът позволява единствено играенето на бекъл-копия на игрите – записани на различни +R и -R носители, но не и директна модификация и възможност за разработка на third party домашен софтуер, както беше при Xbox.



HEROES V of MIGHT AND MAGIC

От Heroes 3 насам на пазара
се е появявала по-добра походова стратегия."

Gamers' Workshop

Лоши новини за Windows XP къмънитимо

Microsoft официално съобщиха, че DirectX 10 няма да има версия за Windows XP. Новият DirectX, известен още като Windows Foundation Graphics 2.0, ще бъде пуснат изключително за Windows Vista. Въпреки че голяма част от нововъведението на Vista ще бъдат подръжани за XP, това означава, че ако искате да използвате най-новите графични технологии – а това се отнася изключително за игрите – трябва да си инсталирате новата версия на Windows. За повече подробности относно Vista ще затвържително материала на *Kopache* в този број, както и следващата новина.

1 млрд. гоўбega в Мрежата

Общият брой на потребителите 8 Световната мрежа премина 1 милиард души! Това се казва в доклад на компанията *eMarketer*. Всеки четвърти потребител на интернет може да се показва с високоскоростен достъп. Най-голям дял от тези шасливи живеят в сраните от Южна и Югоизточна Азия: там високите скорости са достъпни за 40% от общо 315 милиона потребители.

В САЩ бързият интернет е достъпен само за 43,7 милиона от 175 милиона юзъри. В Европа на 233 милиона потребители се падат само 55,2 милиона с бърз достъп до Мрежата.

Филм по Warcraft!

Blizzard Entertainment официално съобщиха, че филмовото студио *Legendary Pictures* е подписано гоѓодор с тях за правата по заснемане на художествен филм, базиран на *Warcraft*. Според директора на гейм-компанията Пол Самс, съветом на *Warcraft* е пребъзходна платформа за пренасяне на земния екран. *Blizzard* и *Legendary Pictures* обещаха да разкрият повече подробности около екипа, който ще прави снимките и около името на режисьора 8 ближките месеци.

Междувременно *Gamerspot* публикуваха интервю със Самс, в което той казва, че много би се радвал рексъсърън на филма да стане Питър Джаксън. Но сумите на Самс *Blizzard* никога да се прекъмбят с работата на *LP*, но ще имат право на четвърти сценария на продукцията. Честично казано, на нас ще е достъпчиво и само да филмират историите на Thrall от *Warcraft III*.

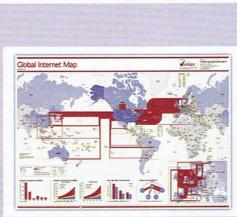
Legendary Pictures работят съвместно с *Warner Bros. Pictures* и до момента студиото е продуцирано и финансирано над 25 филма, включително и "Батман 8 началото" на Кристофер Нолан.

Лично не само ние мислим, че Nintendo направиха най-запомнящото се представяне от "примата големи" на това ЕЗ. Чобекът, който изнесе на трибуна с цялото незабравимо шоу, Reggie Fils-Aime, беше автоматично повишен в длъжността Президент и главен изпълнителен директор на *Nintendo* в САЩ, малко след края на изложението. Бившият PR на *Coca-Cola*, който е един от най-известните лица в света на видеоигрите и има огромна фенска база, е наречен от редица специалисти "основната причина за огромния в последно време успех на *Nintendo* в Съединените щати".

Ubisoft Montreal спечелиха права за правене на игра по арктически музикални в по-следно време телевизионен сериал *Lost*. Чака се заглавието да бъде готово някъде през 2007-а. Разработват се за PSP и конзоли и дори за тихните хенхъд вариации (PSP, Nintedo DS).

Windows Vista

Microsoft пусна на сайта си специална програма, проверяваща дали PC-то ви притежава необходимите системни изисквания за бъдещата операционна система *Windows Vista*. Тя ще има много по-серииозни изисквания към хардуера, особено като планират да я използват с атрактивния графичен интерфейс Aero. Ако Ви е лоботопно даши компютърът Ви в момента притежава нужните ресурси, изтеглете специалния *Windows Vista Upgrade Advisor* (на този етап е все още бета версия). Програмата сканира компютърът и докладва за потенциални хардуерни проблеми и несъвместимости, като дава и препоръки как да ги отстраните. Microsoft планира да добавят към *Windows Vista Upgrade Advisor* и възможността за сканиране и проверка на съвместимостта на инсталираните външни приложения.



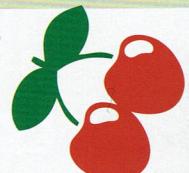
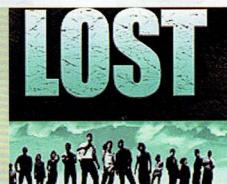
Half-Life 2: Episode One ще бъде достъпен за сваляне от всички легални потребителски на Steam

на 1 юни. Отново поемаме ролята на Горди О'Райли и съжеляния пост, като ще платим по лошите най-малко 4-6 часа. Епизод 2 на *Half Life 2* се очаква да излезе до края на годината. Имайки предвид тази информация, струва ни сър, че е просто въпрос на време Valve да обявят кога ще излезе *Half Life 3*.



Демо версията на Prey ще удари интернет-пространството на 22-ри Юни.

В нея ще има 5 нива, от различни моменти в краиния проход. Ще можам да ги местстваме както в синък, така и в мумиеплейър (или MultiPrey – както на шега го наричат *Human Head*). Официалната стартира гата за *Prey* е 10-ти Юли.



"Преработомият" вариант на Nintendo DS – Nintendo DS Lite, ще излезе на пазара на 23 юни.

Ще можем да избираме между гъба основни дизайна – бяло и в черно. Цената е 100 британски лири. DS Lite тежи с 60 грама по-малко от предшественика си и има изненадващо ярък еcran (основният проблем на Nintendo DS беше прекалено тъмният еcran). Nintendo над-вероятно няма да изкара на пазара следващия Game Boy Advance заради огромния успех на DS.

Playstation 3 не подкрепя разработчиците и за това разработчиците не подкрепят Playstation 3!

Или поне така изглежда от доклад, публикуван на www.bloomberg.org. Според документа много геймълъръри не правят игри за PS3 8 момента, защото от Sony не им дават достъп до т.н. dev.kits – софтуерни пакети за разработка, нужни при тестирането на игрите на конзолния хардуер. Честно казано, сме шокирани.

От щаба на Microsoft призначаха, че Halo 3 няма да бъде готова до края на 2006-а година.

Лансата на Halo 3 по време на старта на Playstation 3 на пазара (ноември 2006) е непримата новина за "зеленовъдците" (ако то идва наш Кораски). На тяхно място не бихме се притеснявали чак толкова. Задава се Gears of War...



Още Half Life 2: Episode One

Game Informer Online публикуваха първото предложение на геймплейчакания Half-Life 2: Episode 1 за PC. Оказва се, че играта е достъпна по различни от оригиналния Half-Life 2. Основната разлика е, че целият първи епизод – изцяло сингъл-дърен – е коеопертативна игра с мащабна Аликс. През по-горната част от времето Орийман и Аликс ще трябва взаимно да си помагат, за да решават загадки, да се покриват от неприятелски огън, ще тъкът обединен усилията си в нападение. Според Game Informer Online ИИ на Аликс е достъпна впечатляващ и винаги, когато Гордън се изправи пред затруднение, тя помага адекватно. В една част от играта гравитацията се направи в премахнат гараж, който постоянно е атакуван от "до бока" познатите ни ant lions, изсъкащи от няколко души 8 гори. Магамата ще си покрива през цялото време, докато търчим да запълваме адските пукнатини. В друг случай Аликс влеза в ролите на научник, докато Орийман направява по широк път. Тънкият момент е, че ние също трябва да пазим нежното създование.

Final Fantasy XIII

На E3 2006 се появява трейлър за първата некст-ген Final Fantasy игра. Официално историите в още дълбока тайна, но на трейлъра се виждат футистичен блок, роботи и воини със свръхмодерни оръжия, така че Вероятно обстановката ще е в "високо технологична". Главният герой вече е жена-еф със забиди каскадорски умения, а играча очевидно ще следва курса на FF12 и битките отново ще са в реално време. Показаното отряжение е побожно на гънблайдовете от FF8, изпълнявача функцията единновременно на пистолет и меч. Визията е гравозамайбща и праща превъзмашимо от анимации към играча в реално време почти незабележими.

FF13 ще е първата игра от трилогия, базирана на т.н. "митология на кристалите".

Също така се показва как играчът се използва като буфер, мини-помет, използвайки ПВО (Противобъздушни) оръдия, командвайки огромни армии от бобри, мечки, кортици и всичките други градини, или просто се наслаждавайки на прекрасната комиксова графика. Колкото до Всичко останало, али Jagged Farm е типична стратегия в реално време. Анихилярайте зурълъвашите или бъдете "стъпканни" на събота.

Очакваме това приятното изненадващо безумие в края на 2006-а.

RTS с разбунтували се свине. Oh My God!

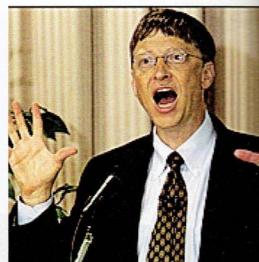
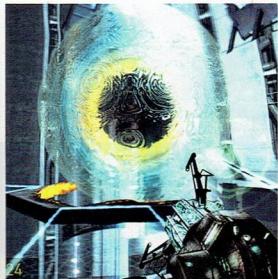
Компанията GFJ (в момента разработват и Jagged Alliance 3D) обявява официално заглавието Jagged Farm. Това е приятна PC-стратегийка, в която се разказва за... разбунтували се свине бъв ферма (Къде си, Орзу?) Ела да си прибреши бесециите, пребръдкани от злия самоусъздан съфлер Pigius! И кой ще побеже на самоотвържен защитен щурм горките хора от озлобените групчици забовеатели? Е как кой, момичето с умопомрачителното име Gluk'0za?

Спротивте буфери, мини-помет, използвайте ПВО (Противобъздушни) оръдия, командвайте огромни армии от бобри, мечки, кортици и всичките други градини, или просто се наслаждавайте на прекрасната комиксова графика. Колкото до Всичко останало, али Jagged Farm е типична стратегия в реално време. Анихилярайте зурълъвашите или бъдете "стъпканни" на събота.

Очакваме това приятното изненадващо безумие в края на 2006-а.

Чичко Геймс и рисковеете

=Президентът на Microsoft Бил Гейтс за MTV News, че новите некст-ген конзоли на PC, Wii и PS3 (в съвет със сензори за движение) са иновативни, но не са подобожаващи. Масовият фокус, който пропълни горчивия оптимизъм Microsoft в областта – пускането на "кубични" контролери SideWinder Freestyle за PC, оказал се пълен проблем. "Възможността не е удобно. Понякога просто правиш крака небонно движение, примерно подаваш контролера на лота за каквото същество, а се оказва, че току-що самото ти катастрофира. Хората не са чак толкова добри 8 тела да стоят неподвижно. Дори пилотите са седнали в арки удобни столове, като карат самото. Така че не – на тегът не съм впечатлен от играчите", коментира още Бил Гейтс.



Убеди ни да ти подарим игра!



ако се иска от теб:
В рамките на МАКСИМУМ 2000 знаци да ни убедиш, че заслужаваш да ти подарим оригинална игра по твой избор. Кажи после, че не сме щедри.

Нарада: Игра, която си пожелал.

Победител от миналия брой:

Димитър Попов, който печели оригинален *World of Warcraft*, благодарение на следното писмо:

Добър ден. Искам да ми пратите *World of Warcraft*. Как така запод? Ами за съм човекът който заслужава да играе. Не му мислете ми направо ми ги прашвателите да споделят. Имат неколко аргумента с които да не убедят.

1. Ако ми подадете играта ще зарадвате не сини дланове, защото те ще се радувате от играта с един приятел. Но добре е от това да ладите на никой който си е стиска само за себе си нали.

2. Ако изберете мен слагате слагат на ходилото врага пред нас на кийто пише Gamer's Workshop и проблемите не скчат двойно. Пълна даването на никой.

3. Вие сте най-добрият специалист в България. Учащите с уникатни си други като Вас. И само български ами и в световен машаб. Вечкин други са паднали помежду.

Вие сте най-добрият специалист в България. Вие сте най-добрият специалист в Европа.

4. От никоя друга игра не имате пратена игра, ли не имате предвид, когато сте първи.

5. Ако от следната игра ще я изиграя сама бутащ от звукова ракета в хареси и така замахваша мома. Наградата сам си избрал ръстегата каран или сте ме пристигат.

6. Но скрещ ще излязат същите както и във всеки месец. Това са 5 допълнителни.

7. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

8. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

9. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

10. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

11. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

12. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

13. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

14. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

15. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

16. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

17. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

18. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

19. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

20. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

21. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

22. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

23. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

24. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

25. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

26. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

27. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

28. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

29. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

30. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

31. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

32. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

33. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

34. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

35. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

36. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

37. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

38. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

39. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

40. Ако ми дадете играта ще си купувам и то бракът месец.

Димитър Попов

А ето и описанието ми за този предметника, който
беше на даден:

FORCE FEEDBACK



ал си пет лева за списание, вече си го изчел и сега плачеш тъжно над празния си портфейл, озовал се пред ти жестоката финансова реалност? Заложи си 8 пинки бас, че гори и от тези ленти от Украйна може да има някаква полза? Цял живот си струва тъбръдът за теорията, че човек може да забогатее брахи нищо особено троудомно.

Е, настапа тъйтът час. Всъщност той настапна гори и да не се близне с никое от горните тъбръдения. Вече седем години се опитваме да те разсъмваме с апостолите си, за което ти ни лъжаши всеки месец. Е, време е да разнообразим бързката си – сега ти ще ни разсъмваме с глупостите си и ние ще ти платим. За какво и колко ли? Ами чеши, де.

ИГРА - 1

Забавен колаж или изцяло лична рисунка

Какво се иска от теб: Да ни нарисушиш нещо на гейм тематика (може и на ръка, не се притесняй за уменията си за работи с програми) и някакъв забавен колаж с популярен гейм-арт. Очинаявам както талант, така и креативност, но надбече – по това каквото си ни разсъмваш с тъбръдено.

Нарада: 50 лева

Кой сега е Freeman?



Без коментар



Победител от миналия брой:

Неизвестният автор от комола, озаглавен "Кой сега е Freeman?" – зареди възрастната начин, по която си извари с редакторски го ум на Gamers' Workshop. За да си получи наградата въпросното трибъваша да пусне мебъл със същия адрес с Трите имена и ЕНТ.

Подгласник: Неизвестен автор с комола озаглавен "Без коментар"

ИГРА - 2

Снимка на култова домашна гейм среда

Какво се иска от теб: Ами да заснемеш гейм среда си. Компютри, конзоли, төмөнзори, описанти паробе, разпръснати набъсъбъзи игри. Знаеш как е.

Нарада: 30 лева

Победител от миналия брой: Неизвестен автор, представил си нюка Shadi за снимката на домашната си гейм среда, озаглавена "Кой каза: WOW!"

Подгласник: Симон Венчев за снимката озаглавена "Дарис!"

Дарис!



2004/03/31



**PC
ИГРЫ**



Модель Марина Печева
Агентство Web Models
Фотограф Альберт Барух
График Петър Яков
Сесия Gamers' Workshop

E3'06 - WHERE BUSINESS GETS FUN!

Автор: Duf



Новини

Най-ама-най-мразим

Абтюри от сайта www.dailygame.com публикуваха списък с 10-е най-омразни неща по време на 8-тият E3. Нека щумим какъв токмо баща грави хората:

10. 24-часовият ден! Къде е университетският "Пауза" бутон когато ти преби на-индо? 9. 12-доловройни сандвичи с пушено. Сълънчко. 8. Феновете. Всак и Nintendo Wii колкото си искаш. Ако шеш и казваш Nintendo PU или Nintendo BM. Мразим играчи, които не им пuka защото "Мимоите е най-бешкият!" и "Какви то и да направи Nintendo е винти!" 7. Тълпите. Освен ако не играем никое масово MMORPG, тълько от този род са арки пристенни. 6. Отношението. Защото не може всички да зарекат бешкото си самоучесвания и просто да си бършат работата! 5. Луничата! Ами, луничата. 4. Дешавите. За да си представите шумът по време на E3 по-добре си представете че АС/ДС изнасят съвместен концепт с Aerosmith в банята ви. 3. Безсънчието. Е лошо нещо по принцип, а мразим да се тъгчим с ханчата за да сме буни. 2. Хората, които дишат през устата! Не искаме да сме збуни, но кога по фалшиво е записано из реагирането на E3, че 50% от всички посетители трябва физически да не могат да дишат през носа? Не ми интересуваали си биха най-бешкиата игра в живота си. Затвори си чешето защото излежаваш като идиот. А, и ми дишах 8 лъчено... 1. Мауките!!! Ето, спокойно, казахме го. Мразим тнр. "booth-babes". Не само, че ни разследват от инцидентната причина, заради което посещаваме E3, ами те самите са супер разсъдни от факта, че всеки се е фоторачи в бикиният им и ги моми

3

а поредна година Electronic Entertainment Expo, по-известно като E3, събра между 9 и 12 мај в Los Angeles Convention Center десетки хиляди хора, събрани по едни или друг начин с гейминза. Повече от 400 компаници-участници от 90 страни показваха най-новите си компютърни и видео-играрни продукти върху повече от 50 000 квадратни метра изложбена площ пространство с размер колкото 40 плувни басейна с олимпийски размери.

Близо 2/3 от E3 изложителите показваха създаващи, които ще се появят на пазара до края на тази година. В рамките на Шоуто бяха обявени повече от 1000 непоказани допоясни игри и развлекателни продукти.

Почти половината от компаниите,

взели участие в E3, помършиха, че ще издадат версии на игрите си и поне за една от популярните в момента ханжест платформи.

Единадесет процент от тези компа-

ници показваха заглавия, в които участни-

княки филмова звезда или друга холи-

вудска знаменитост, включително

известни режисьори, сценаристи или

компютизатори.

Посетителите на E3'06 можеха да

наблюдават най-разнообразни презен-

тации или демота посредством над 5,800 плоски компютърни и TV екрани, разположени навсякъде из изложбената площ.

Отредено повече от 385.000 килограма от най-различно оборудване можеше да си види в различните зални на LACC, които бяха застланни с над 72 000 квадратни метра килими. Стенищите на залиите бяха оцветени с повече от 33 000 квадратни метра най-разнообразни банери и флашки.

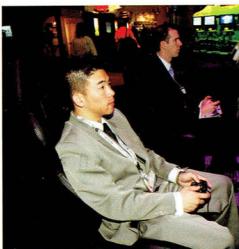
Да обобщим - за 11-и пореден път E3 успя да бие собствения си рекорд за мащаб и посещаемост. Специално по последния критерий, докато минаваща година посетителите бяха около 70 000, то на E3'06 само практик съврзаните с индустрията професионалисти бяха повече от 60 000.

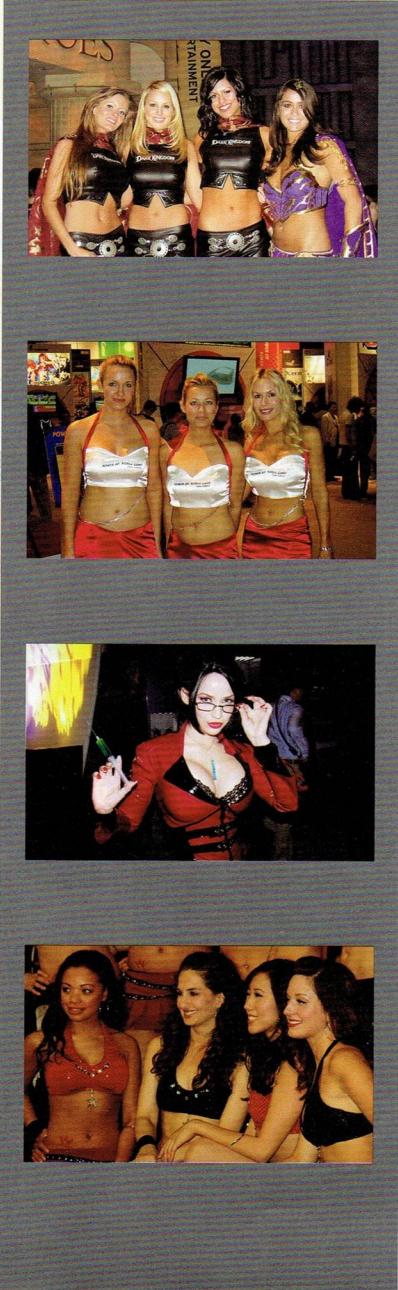
Освен това ESA за пръв път в историята на Експото разработиха специален сайт E3Insider.com (www.e3insider.com), благодарение на които повече от 1.5 милиона души по цял свят успяха да проследят грандиозното събитие "на живо". "Инайдъръмъ" предложи на посетителите си селектирани подборка от новини, 360 градусова виртуална обиколка из шандовете на Експото и постоянни видео-эмисии на най-

интересното от Шоуто с мнозина високо (DVD) качество.

Изън чисто търговската част организаторите бяха пребудили същинска образование програма, които включва участие повече от 200 души. В рамките на пребудените лекции и дискусии над 175 ключови фигури от света на гейминза изложиха своето българче за ширите и бъдещето на електронните развлечения.

Що се отнася до E3 2007, не се притеснявай, че бече е насочено за периода 16-18 май 2007 в Los Angeles.





Разочарованията

Малко след края на E3, GameSpot публикуваха смесния списък: „Иерите, които сме най-разочарованi, не биха престанали на E3 2006.“ Според портала това са Killzone 2, Fallout 3, Resident Evil 5, Devil May Cry 4, Half Life 2: Episode One, Dragon Age, Culdcept, Bully и нови и интересни фримаркет партии за гамеси и GameBoy Advance. Трябва да признаям, че така поставени, нещата не излеждат много розови настрина. Както настрина се случи с Killzone 2, след като това бе може бай обещаващото залягане за PS3 още на миналогодишното експо?

Хапиева кримпика. Заслужена при това.

Художественият директор на *Ubisoft Montréal* (най-великите ѝ!) Климент Хокинг отпраща отстъпки към конзолата технология на PS3, която той нарече „И аз също“. По думите му японският гигант е възприел „И аз също“ подобно и постоянно копира идеи от другите производители. Първоначално Хокинг не се изказа ласкато за японската имитация на Microsoftовия Xbox Live! но време на демонстрация на E3. После той обреди скърбно на сензор за движение в контролера на PS3 като „увери директно взета от Nintendo“. „Како още „И аз също“ помислика ще предложи още Sony?“, питва Климент.

Накрая Хокинг заявява, че основният стремеж на разработчиците на игри - към все по-добри графики, е фундаментален проблем, който доближава геймълът до „най-обикновени рабочнища в забор“ и краде от истинската идея на игри - да бъдат креативни и да забавляват.

PS3 не е играчка!

Ето едно мнение на гейм-журналист Патрик Клерер: „Вече съвсемаха, че PS3 е госта скъп некст-ген хардвер. Това, което не спира да забавлява обаче е защитата на обявената цена (\$599). В Европа вече призначаха, че цената не е добра за масовия потребител. Шефът на Sony обаче, Кен Кутараши, постоянно се опитва да ни убеди как новият японски продукт не бил просто машина за игри: Ако възприемате Playstation 3 просто като играчка, ами да, то събира в скла играчка. Само че PS3 е нещо много повече от играчка. Награвам се, че теци, които разбират това, ще си купят нашия продукт с уважение.“ Въпреки, че донакъде Кутараши е прав (PS3 настрина е нещо повече от гейм машини), от чисто ценовба злена точка Sony гори не се и оптимва да се конкурира с Microsoft, пише още Патрик Клерер.



Една нова, нефритова надежда

(E3 и PC игрите)



Честно казано, смятах тази година да изляча *Jade Empire* (PC) за свой личен фаворит № 8 E3 RPG секцията. Не се смеете, по-дървото! Поне появата на тази игра каза нещо. За разлика от всички други обикновено полети със захар, мег, мармалад и прочее сладостни залавия, 90 на 100 от които изпращаха смесени (да не кажа отчайващи) послания във всички посоки на игралния ефир. Накрая, *Jade Empire* значи "надежда". Надежда не просто за някакво, а за светло бъдеще за РС гейминг. Да, знам, една голима част от Вас в момента са

вперили поглед 8 секцията на dootu и попиват всяка MMO букава. Изобщо не съмтатам да споря: проекти като *Warhammer: Age of Reckoning*, *Huxley*, *Age of Conan* и особено *Tabula Rasa*-та на Рич "Lord British" Герът изглеждат асъци блечатмийбацио.

И аз бих бил блечатмен, наистина запленен и очарован, стига да не бях от он сорт PC играчи. Сещаше се ония упороти като мазарета традиционалисти, които все още не могат да се примирият с факта, че днес за солидна част от световната гейминг общност ролята на РС платформата е присъвена до някакъв закърнял пригответ в одоромната корпоративна машина на съвременните MMO светове.

За щастие на тазгодишното E3 много неща успях да избаждам PC-тата от забвение. Успих да обещаят, че макар и лека-полека изтиквана на заден план от

некст джен конзолите, тази платформа няма да бъде забравена, гори напротив.

Доказателствата за това са следните: *Shadowrun*, *Halo 2* (PC) и, разбира се, *Jade Empire* (PC).

Сега сигурно се чуите защо след като на дневен ред са толкова големи, буквально мега франчайзи, продължавам да се бръцаш отново и отново към рефера, наплаващ за вече госта стамичка Xbox игра, показва се на официалната си платформа преди близо година. Така де в рамките на "Великия си Кръстоносен поход за Възраждане на РС гейминг", обявен шумно от Microsoft в рамките Експото, *Gears*, *Muro* и компания неспирно подтвърждаха кое-кое по-интересни, чисто нови имена, като *Alan Wake* и *Age of Conan*. Тъкнат момент тук се заключава в две думи: „*Vista only!*“ с ушибителна

накрая. Да, именно с ушибителна препинателен знак, ищъз да покаже, че всички ние следва да възникнем възхнобено, да се нахъсим ужасно и да се извивам във вълна, дълга опашка пред специализираниите магазини. В нощта преди официалната рилиз на бъдещия Windows. В края на краищата това се четеше между редовете: "Vista е бъдещето на PC игрите! Jump in... ако искате..."

Само дълго всички щедри майкрософтски обещания збунаха наистина приятно до момента, в който човек не стигне до същински шрифт. До момента съ... цената!

Да се Ѹвръзим на *Jade Empire*. В играта E3 шумотеша остана недорязан едн на пръв поглед незначителен, но действително много важен факт относно това залавие. *Jade* PC няма да се разпространява от Microsoft!

Което значи вие неща: на първо място появята на „*Нефритовата империя*“ спря мака юбимите ни PC игри не е част от цялостната маркетингова стратегия на софтуерния гигант (предположение, което се подкрепя и от факта, че *Jade* поне засега и за разлика от проектите на *Remedy* и *Fuse* няма да е *Vista only!* залавие, а че също бърза по добрия стар XP).

На второ място, изключвателно от схемата на корпоративен пъблишър от рана на Microsoft увличаща доста шансовете да видим един наистина качествен *Jade* PC порт м.е. потенциално би могъл да даде на *BioWare* достатъчно време, за да поизрати играта, да изчакат геймърите, да направят нещата както трябва!

Да обобщим: какво ни говори фактът, че едно от сочените за "гомашни MS" стутия възима такова решение днес? Говори ни, че сериозните, стабилни, опискул разработчици компаниите с база за бъдещето не са се опияни от „неограничените“ възможности, предлагани от некст джен конзолния пазар дотам, че да изгубят здравия си разум и нямат никакъв намерение да изоставят изцяло РС платформата за сметка на X360, PS3 или Wii (като некократно се намекващо след миналогодишната E3 бум на конзолите от нова генерация).

Помнете думите му *Jade Empire* е само началото, а *Prey*, *Gothic 3*, *Hellgate London*, *Spore*, *The Witcher* и *C & C Tiberium Wars...* те просто следват...





Автор: Koralsky

Конзоли

Война, в която победител е играчът!

(ЕЗ и конзолните игри)



забрави за целия безумен спор, промивопоставящ конзолните платформи срещу персоналния компютър. Забрави за игрите, разработвани и за геймърите. Забрави парите. И ни чуй! Знаеш ли защо конзолите винаги ще представляват по-интересен феномен от PC платформата в световен мащаб? Причината определено не се крие само в по-голямото многообразие от различни типове залавия, или по-ниска цена. Тя се състои в нещо коренно различно. И "тя", всъщност са "те". Защото между различните конзоли геймърите има вдъхновение. Надпревара. Маркетингово съревнование. *Nintendo vs SEGA*. *Microsoft vs Sony*. *Nintendo vs Sony* и т.н. Ако си от хората, които действително са привлечени от малките черни кутийки, то измисленото ЕЗ би трябвало да те е хърърло през дверите на екстаза и оставило те в неговата прегърба и до този момент. ЕЗ 2004 бе парадигма за реалния потенциал на една конзола война! Беше безпристрастен убиец на мита за съвършенството на *Sony*. Беше предупредително доказателство за правилната насока, която е поела *Nintendo* от известно време. Бе изключително уобен терен за "зенитите" *Microsoft* да

направят своя най-добър удар от старта на *Xbox 360* насам. Беше интересно, мамка му! Поне за конзолния играч.

Иди, приятелю, колкото шеши. Такива с потенциал също. И макар основният акцент очаквано да падне върху конзолите от ново поколение, то и тези от сегашното все още не са казали своята последна дума. *PS2* има *God of War 2*, *Yakuza*, *Okami* и *Final Fantasy XII*, докато оригиналната *Xbox* все още разполага със своята поддръжка на третите фирми производители на развлекателен софтуер. За черния гигант се очаква да направи геймът заглавия от калибра на *Hitman Bloody Money*, специална версия на *Painkiller*, *Lego Star Wars 2*, *Justice League* и др. *GameCube* тък очаква своя прощален шефърът в лице на *Zelda Twilight Princess*.

Ако трябва да охарактеризираме представяното на тримата големи с по една дума, то ето с какви определени бихме по направили. *Sony* - разочароващо. *Nintendo* - трогателно. *Microsoft* - земно. При все огромното количество време, с което разполагаше *Sony*, японците разочароваха както никога досега. Неподкупната аргументност, с която са съврхаха шефките особи от тбора на *Sony* беше крайно неочаквана за всеки. А с извънредното си, че гори 600 евро е ниска цена за *PS3*. *Ken Kutaragi* почти изумил затри свой култов статус като бащата на най-популярната конзола платформа никога. Представя само увереност у *Sony* чи повече. Вероятно приложубана и от мяко казано феноменалните им достижения с предишните им две платформи, този път може да им изиграе лоша шега. Повече за пресконференциите на тримата големи обаче - малко по-назад. Ако се запитаме какво се е запъти конзолният гейминг, то без излишно пропъкане

можем да кажем, че пътят не е един. На практика всяка една конзола и компания в частност има коренно различна насока. Както геймлейн, така и маркетингова, че и ценова. В това число влизат и вече задължителната онлайн част от всяка една нова платформа. Иновацията при *Nintendo* и революционната конзола *Wii* ще води от управление и най-вече усещане при играенето на всяка квадратна заглавия. Тази при *Microsoft* и *Xbox 360* ще една най-вече от механични приходи култът стават *Xbox Live* сървър, който ще предостави неизбъдано до момента възможности за игра (и не само) на своята потребителски *Viva Pinata*. *Sony* като че ли разчита най-вече на визуалната част на свояте продукти и ако приемем това за определен вид иновация, то можем да кажем, че в лицето на *Metal Gear Solid 4* и *Final Fantasy XIII*, *PS3* вече ни я предоставя. Като отворихме дума за *MGS4*, не можем да не споменем, че бяхме меко казано отвръщени от това, което отново ни показва генинги на *Kojima*. Визуално съвършенство, плюс феноменален снимачен подход, замоничящ се музикален съпътствот и изключителни екипи сцени. Всъщност, мята *DVD*-тър 8 съвършителното устройство и се наслади на 15-минутния трейлър, рендинат изцяло в реално време. Впечатлява ни още *Halo 3*, *Gears of War*, *Lost Planet*, *Heavenly Sword*, *Mario Galaxy*, *Red Steel* и лягати други, за които ще прочетем на следващите страници.

И така, очаквай в края на годината *PS3* и *Wii* плюс Втората генерация *Xbox 360* заглавия. Очаквай война, от която бъби сигурен - че спечелиш само ти. От нас очаквай безпристрастна оценка на всяка, което се случва на конзолния пазар. А ние очакваме твой голямо прокламирания геймлейн от ново поколение. Дано за Коледа го получим...



Windows Vista, XBOX360 и Cross Platform gaming. Общото между трите ли?

Струват много по-малко от 600 долара.

E

то, че отмина поредното Е3, според никой по-блечавящо от предишни шоута, според други тъкмо напротив. Сигурно е едно обаче, тази година експо изкуства практика от една позарабена тема, която щикично, през няколко години, попада мощно в ползрещето на специалисти и обикновени потребители. Какво бе по-различното на Е3 2006? Деца, темата на урока днес е „Големите-Зелени-от-Рединг“. Казано иначе „Microsoft и какъв ни поднесоса тег?“. Имаме пребув, освен Halo 3 и GTA4, разбира се. Защото евтифурит от зарадищата се трипът Аз глагайки почти беше убеден от Българишето, пребиваващо от една друга презентация на софтуерния гигант.

И всичко това ще превърне Питър Мур! Нико знаят какъв сладководец и либерал в Питър Мур, накога човекът Dreamcast, а от 2003 година насам - човекът X-Box. Стане ли уума за татуировки, скъпи зелени ризки, приближане и задържане на Българишето на тъплата топът в човекът. Пънна негова противоположност в Бил Гейтс. Колкото забавен и увлечаш в Мур, токомва слънчът Кон в простиците дефиниции и разясняване на концепции в Гейтс. Този път обаче Бил успя да прикови Българишето. С представянето на Windows Vista и по-специално превързката му със съвременни или по-скоро бъдещи гейминги. Причинено, ако сте събрали с начин на изразяване на Гейтс, от него може да чуете интересни неща. Безспорно най-интересното, касающо нас възпитията му за това как Microsoft смята да осъществи въззакачването на PC гейминга на терена на индустрията. Точно като в отворен край на Halo 2, били отговори на госта зададени и незададени от пресата и крайните потребители. Въпросът относно превързката Vista PC Gaming - Xbox360, нозе създава поле за още токомва възможни питания.

Говори Търпър - Xbox Live! Anywhere
<> XBOX360 <> Mobile

Накратко - Microsoft започват с решителност израждането на фундамент на директен мост между Xbox 360 гейминга, Xbox 360 къмюнити и PC гейминга и неговото



къмънисти. Първата стъпка е директното унифициране и свърждане на Xbox Live! Anywhere гащбордът във Vista. Непосредствено след това, започват да излизат и създават съвместно за всички платформи и същото временно и Live! услугите. **TES 4: Oblivion** на Bethesda/2K Games бе първата стъпка във възхода на Microsoft във WFG 1.0, която този път обаче е на титлата на Monolith/SEGA също. Към датата на излизане на домашните потребителски версии на Vista (което трябва да стане към края на Януари, 2007) на пазара се появява в това, че докато програмисти на високо ниво и обикновено потребители все разполагат с унифицирани и облекчени методики за разработка на Windows интерфейси, гейм-разработчици и програмисти ще разполагат с обратната вързка. **Dx10 API**-то може да се използва за абсолютни същата работа за създаване на графичен интерфейс като единобременно с това разработчиците си използват най-новите екстри на самото D3D 10 API - болуметрични партикли системи, пре-обектно генерирани динамични меки сенки, HDR осветление и ред други глезони за реалния време, които не ще говорят нищо.

Така Microsoft с опимизирана намален брой стъпки и усложнения за разработчиците си били те бързени техни и претърпели табака, при изгарянието на геймингът във възложениата си. **Live!** Anywhere гащбордът ще е наливчен и за всички мобили устройства - смартфон, таблет, телевизор и рабочи места с Java MIDP 2.0, BREW API или Windows Mobile. Гейтс демонстрира върхъка между PC-то, Xbox 360 и Motorola Q смартфон разположен на профила на играча, приканвайки му за игра на **Zuma** и гр., докато групично играят Major Nelson, **CTA** (Chief Technology Architect) в Xbox Labs реално разработче на PC с инсталиран на него Windows Vista.

На кога при разработката на игрите. Първите стъпки вече са направени и работят повече от добре във видео ядрото, произведено от 47 и завършило Xbox 360, разполагащо с невероятните за настоящия момент от еволюцията на PC графичните решения 48 пълно-програмиращи графични пайпайн. АТи насокро обвиха, че са почти готови и с настоящото си PC решение от същия вид, използвано в Бокса. За създаването си генерацията PC графични решения пълни също следват пътно тази тенденция. Те анонсираат, че ще представят аналогичен ход, но при тях нещата ще преминат през междущирина фаза на видеочиповете си с цел по-добри съвместимост с настоящото технологично поколение иви и софтуерни графични технологии.

Наред с това, както споменахме по-горе, Microsoft се стараят да лансираят новата си XNA архитектура (очакваша се към края на третото тримесечие на тази година). Мартенската CTP (Community Technical Preview) бе създадена на платформата, пусната на DVD за свободно теглене от сайта на Microsoft XNA, демонстрира посоката, към която MS уверено ще върти. В стремежа си както за облекчаване на търбческия процес при създаването на игра, така и към намаляване на общите разходи по разработката наболял напоследък в срещу на разработчиците проблем. Именно затова и XNA има за цел да опрости комуникацията между отдельните звена в екипа - програмисти, дизайнери, тестери и т.н. и да ги обедини в една и съща, обща работна среда, чрез интегрирането на XNA платформата в Microsoft Visual Studio 2005 TeamSystem.

Накратко, Cross Platform геймингът, лансиран като мятачът чрез всички тези подобрения и новоизобретения, все още не може да бъде оценен по достойност, но усилията на Microsoft очевидно в едното по-късно етап ще дават очакваните осезаеми резултати. И те ще бъдат получувани като самите геймъри (с участието им във крос-платформата от каталога от глагайки, които се очакват да се запоязват в края на 2007-ма), та и от разработчиците благодарение на намаляването на разходите за производство и разработка на гадението игра.



Като за финал... или с теслата по глашата!

Прецистартовото броене все още показва доста дълъг период на очакване, но поне Microsoft демонстрира желанието си да направят всички неща по приблизени начин. И ако примерно сте запредадили преди шест месеца или година, но сте запредадили наистина добре, напълно е възможно да посрещнете Vista и без да се наложи да разшибите банките сейфове. Системните изисквания (макар и все още не окончателни) сега по следния начин:

Минимална конфигурация:

- 800 MHz процесор
 - 512 Mb RAM
 - DirectX 9.0 съвместима видеокарта
- Тук подхождаме със съспект на уебфорка: това е минималната конфигурация, на която обаче ще сте лишиeni от шарените експертизи на Windows Aero интерфејса, както и от Windows Flip и Windows Flip 3D. Препоръчваната конфигурация тази, която ще позволи да се насладите на пълната прелест на интерфејса на новия Джам, да не говоримътък за ширите Включващо P4 3Gh, а на добре ако има и още 1Gh отпоре; поне 1Gb RAM, а защо не 2Gb, щом че има и иди; както и последен модел видеокарта с 256 или направо 512 Mb видеопамет.

Маг, звучи шокиращо. Но с оглед поевтинявашите все побече PCI-E и гори AGP решения от последната генерация, проблемът вероятно няма да е чак толкова фундаментален, колкото може да излезека 8 момента, на пръв поглед. До Ноември когато ще излязат корпоративните Версии, и после до Януари 2007, има да изтече доста време.

Дали конкуренцията с 600-долоровите (а за Европа - както ще ѝ разкаже бате в Драго - гори км \$800) решения ще демонстрира побеженец и спечели сърцата и скобите геймърите и креативността на разработчиците си?

Често задавани Въпроси

1. Какво е Windows?

Като за начало Прозорец. На останял български и съвременен книжовен турски Джам. Тъй като често това списание обаче, над-Бероятното е да става дума за Операционната система, която днес за побечено от нас е ежедневие. За нико и мъчене, но това е друг Въпрос.

За пръв път Windows е представена по времето, когато някои от настоящия ни екип възникне с вължен поглед пред машината си захарен памук В парка и наскрежата някои от родителското тяло да благослови да забележи конека, докато други още гори не са били минали по моста образън казано - между баша си и мафка си и са ги тръбезали да стават ебриони.

Windows 1.0 избяга като настройка на MS-DOS. Побечето хора го определят като "препна обикнова на DOS". И тук изненада фундаменталният Въпрос, който ще зъбенчика лъбопитството на анализаторите докато съят светът, какво ли би станало със същия и как би се променила историята, ако беше загнан? Никой не може да каже, како като се има предвид колко мощна е загната, но ни се мисли просто.

Добре де, ще го кажем простиначко Чиндоуст си това, дати управляема всички процеси, програми и приложения в компютъра и прави така, че отгеничите хардуерни компоненти да се разширят и да работят заедно, той е събрашащата поинта, "ушата" и "мозъкът" на компютъра. Поклонното обяснение до Включващо изречения от рода на: „Windows 1.0 за пръв път демонстрира кооператива многозадачноста приложението, модел на управление на ресурсите тип „черна кутия“, използва нов и авансирал модел на управление на паметта virtual метод, позволяващ изпълняването на приложения, практически изискващи побече от наличната физическа памет, чрез кеширане и сегментирани цикли на пътни и изразяване на физически наличната система памет, създавайки постоянно място за още изпълнение програмен код и работа с данни.“

Абе - за-она-зумичка-която-Главния-се-ни-побляда-да-не-употребявам-и-която-направо-си-означава-секс... Абе нема нужда, нали! Маг, и ний тъй смятаме...

2. Какво е DirectX?

През 1994-та няколко графични инженери групата, бивши служители на вече бивши гигант *SGI (Silicon Graphics Incorporated)* създаватоха компанията *3Dfx* с цел да пренесат хардуерното графично ускорение на пазара на домашните потребители. По същото време, *Microsoft* видели потенциала на неразработения пазарен сегмент на графични адаптери за геймърски PC-ти, но че по онова време имаше твърде термини, но го използваме в смисъла, че на компютърите и тозава се джихака яко игрички и геймъртире и тозава, както и сега искажа та да излеждат все по-хубави и решават да прерипремат победен, но доста по-генерален ход да създават съответно еквивалентно API- (Програмен интерфејс за разработка на приложения) и го на интегрират на възможното над-нищо ниво в Windows. В резултат на това се ражда *DirectX*, чиято над-събъреща за момента Версиян - 10-та предоставя за Windows 8 Windows Vista. Или възможно най-простиочно казано, *DirectX* е това, което позволява да се рабдава на възможности възуланни глезотийки и което многоатрактивно увеснява създаването им и подобряването на начин, по който те излеждат. С ония по-убързаните изречения, казаното би излеждало примерно така: Инструментите на *DirectX* хиха позволяват лесно боравене с функции на нико ниво, даващи от своя страна на програмистите директен достъп до системната шина, паметта и инструкциите на видеочиповете, което на практика означава, че те могат да работят с хардуера автономно и без да зависят от операционната система да управлява ресурсите...

Абе - за-она-зумичка-която-Главния-се-ни-побляда-да-не-употребявам-и-която-направо-си-означава-секс... Абе - за-она-зумичка-която-Главния-се-ни-побляда-да-не-употребявам-и-която-направо-си-означава-секс...

3. Какво е Xbox Live?

Оннак пакет от електри и услуги на *Microsoft* специално разработена за Xbox и Xbox 360, даваща възможност на потребителята да създават общности, да играят в Мрежата на поддръжката *Live!* заглавия с царини от всяко кълче на света, където има интернет. Всички игри от новата

генерация на Xbox са *Live!* Услугата отчита резултати, направени машине и бранди, кланове, предоставя онайн комуникация чрез чат и/или слушалки и микрофон и пр. гори и самата игра да не е специално пригодена да се използва от мултимедиев възможности. При игри, използвани във всички възможности на услугата, чобек може да види прилагателите си, да им остави гласови съобщения гори ако не са на линия, да види до кое ниво и на коя играе приятеля му, или гледа DVD и т.н. С пускането на Vista, се очаква същото да бъде предложено и на PC играчите.

Ха, шашни ли се кокло кратки можем да бъдем, а?

4. Какво е Cross Platform гейминг?

Ами ти играеш Halo 2 на XBOX-a си. Прямо лично ти го играеш на PC-ти си. Двамата тък можете да го играете кооператив, или да се мачкате в сетинг, или да си правите съобщения... Накратко играш на гарена игра от няколко души в общ наядн среща, но от различни платформи. Толко!

Ами сега? Сега глътнали ли си визка?

5. Кой е този Гейтс, по дяволите?

Евреин, разбира се. Неподобно за побечето семити обаче, е финанtron. Основател и главен софтуерен архитект на *Microsoft*. Отпътува се от поста Изпълнителен директор в компанията през 2000, в полза на българо-господствия му партньор в бизнеса Стив Балмер. Почти генерал математик (според слуховете), добър баща (според жена му). Обявен заедно с Бони и Мелинда Гейтс (хена му) за личност на 2005 година, заради безбройните си хуманитарни инициативи и огромното количеството пари, които има в тях (почти 52% от личното му състояние са оборотни пари, вложени в различни хуманитарни каузи). Кофи шофър. Замерват го с торт. Понякога го и учъчват. Това е човекът, който би могъл да засели 1-2 милиона долара за GW, че да вземе някой лев горница върху хонорарите. Такива ни ти работи...

Конзоли

Пресконференции



Автор: Koralsky



Конференциално от L.A.

Тримата големи в борба за приза: "По-по-най"

По традиция „интересното“ на ЕЗ се случва преди самото изложение на пресконференциите на тримата големи. Защото именно на тях Microsoft, Nintendo и Sony всячески се опитват да отвличат гладите на медиите и играчи с нови заглавия, трейлъри и ефирни проекции от всякакъв естество. И тази година не беше изключение. По традиция и конзолно ориентиран материал посветен на ЕЗ настъпва последните страници от очерка ни посветен на изложението. Ето го и него:

Sony: ЦЕННАТА конзола

Всички предполагахме, че Playstation 3 ще е скъпа конзола. Но чак томоква определено не! На своята пресконференция Sony действително ни отвличат гладите, но не със заглавия, а със цената. Защото притомено, 600\$ за САЩ и 800\$ за Европа си е доста соленничко гори и за многократно по-заможни от нас западни поднани. Историята показва, че до момента конзола, която е стартарила на цена над 300\$, нинада се е оказала комерсиален пробал. ЗДО стартира на 700\$ и въпреки че се сервиши създаващ с много ограничено по-маломощни като хардуерни характеристики Mega CD и SNES, конзолата беше почти мъртва при първата на реалната 32-битова конкуренция в литето на Saturn и PlayStation. Самият Saturn стартира на 400 долара и до края на живота си се продава унизително зле, при все огромната популярност, която имаше SEGA с предишната си конзола Mega Drive. В краткото си конзолно въведение, очертаващо тенденциите в конзолния бизнес споменаваме за арогантността, присъща на Sony шофовете (с изключение на Фил Харрисън). Затова сега ще наблюдавам на софтуера, който са разработва за конзолата и ще се преблага заедно с нея при старта ѝ през ноември тази година. Без никакво съмнение, най-блечачещото създаване са гладите, показано и напълно играемо за конзолата, беше Heavenly Sword. Разработвано от собственото стълпие на Sony, Ninja - HS демонстрира истинска пех-ген база, една от най-добритите геймплейни анимации до



моментите и изключително богати като изпълнение екшън сцени. И най-важното - Всеки един посетил изложението можеше да изтърбва играта в буката на Sony. Resistance: Fall of Man тук е абсолютно ноб франчайз на залавяне на друго популярно сподържано, творческо за Японците и побизавашо се на териториите на САЩ - Insomniacs. Въпреки впечатляващите графични

трикове обаче, от предоставената ни версия играта напомняше на всеки един модерен Xbox или PC шутър от пръв лице, без да предложи нещо, което действително да я отличи от реките от FPS-и, помеки за пореден път на ЕЗ. Genji 2 е продолжение на скорошния екшън за PS2, което не ни блечати с нищо! Въобще, чудно е как Sony са си позволили лукса да предложат подобна



версия на продукт, който трябва да се мери с тежката артилерия в лице на Gears of War, Mass Effect или Blue Dragon. Genji 2 чисто технически все още е арки по визуална, която очакваме от PS3 и Xbox 360. Бече смее я зърната в залавяне като PGR3, Fight Night 03, Gears of War и пр. При видео презентациите на-дома (заромни, бихме казали гори) впечатление направиха Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots, както и Final Fantasy XIII. Поради липса на място те приканвате направо да се отпращат като DVD-ти, в което са поместени трейлърите и на въвежда гладите за PS3. Друго нещо, върху което Sony акцентира арки силено, беше разбира се „новите“ представления на конзолата. Dual Shock 3 на Външен беше представява точно копие на своя PS2 побратим с малката подробност, че е безжичен. И още ще предлага шест степени на чувствителност, директно заложени в самия контролер. Самият Кутараги ѝ нарече, шитарии: „елегантно и мощно решение при разработката на иновативен контролер, който същевременно да ти е и арки познат“. Обаче, забележи - контролерът няма да има заложена в себе си вибрационна функция! Към гнешна дата 10 000 девелопълърски кита са в ръцете на 200 компании от 11 държави. Sony обещава, че за старта на конзолата ще има в наличност 2 милиона екземпляра, а до Март 2007 щифата ще набънне на 6. Подкрепяда на-накрая финансите парченца от пътъла, наречен PS3, Sony определено не излъчи най-правилната картина от гладена точка на японски очаквания. Голямо разочарование предизвика констатацията, че в предишните си презентации Sony явно са обещали нещо, които не са били състояние да изпълнят.

Да теглим чертата: за цената на едни PS3 можеш да закупиш останалите две изгражни платформи Xbox 360 и Wii на Nintendo. И ако трябва да сме безкрайно откровени, PS3 определено не е 200\$ по-мощен от Xbox 360, а още по-малко от 400\$ по-иновативен от Wii. Минус за Sony. Очакваме TGS представянето им с огромно нетърпение.



Автор: Koralsky

Конзоли
Пресконференции

Nintendo:

Wii are the future...

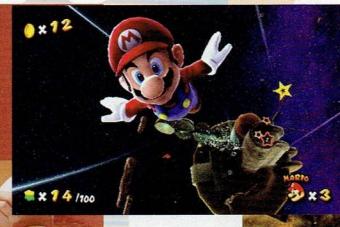
Ч

естното да си признае, малко преди старта на DS, самият аз бях отписал Nintendo и смятаях, че Mario щеше са поели по пътя на SEGA. На това ЕЗ обаче и последните ми бодекки по темата се изпариха. Продължена в залата, В която се състои ежегодните филмови награди "Оскар", конференцията на Nintendo беше присъствала на иновациите, креативизма и правимата анимация на Nintendo Wii ще са повлияни и в трите дни на индустрията региона на края на 2006 година с над 20 различни заслуги. Nintendo целил е също на спомената нишо за цената на новата конзола, представяйки на преден план думите на бъбния PR на Pepsi и моментнен изпълнителен вице-президент по маркетинга и продажбите – тъй нареченият Реджи. Същият използва многооцен слоган, с който спечели посетителите, а именно: „Рискът води до прогрес. Ние помагаме този риск. Промяната е хубаво нещо.“ Реджи не пропусна да подхвърли и следното: „Wii ще предостави повече удоволствие за по-малко пари“. Фокусът по време на пресконференцията в холдингската Kodak Theatre обаче не беше нико къде хардуера на конзолата, него върху най-натиснатите онлайн възможности. „Тук говорим за възможности, а не за информация“, подхвърли отново мурзабавят шоумен. Софтуерът, подгответия за Wii, беше ключовият момент в презентацията

на Nintendo. Наред с новите версии на до бъдка познатите ни вече The Legend of Zelda, WarioWare, Mario и Metroid Prime, бившата компания за лаптопи играчки представи и няколко напълно нови марки. В това число влизат Project H.A.M.M.E.R., Disaster: Day of Crisis и Exite Truck. Друго заглавие, което реално показва истински потенциал на Wii контролера, беше Wii Sport. Представляващо серия от мини игри (тенис, пинг-понг, гоф, бейзбол и др.), това спортично заглавие ще превърне иновативният контролер в бухалка, стик, ракета и пр. Поглеждай DVD-то, за да видиш как в действителност ще се извършива целият процес. Ние ще примирами нови играчи със съвсем различно ново преживяване“, тъкъваше на Сатору Иватака. „За да увеличим общата бројка на играчите, ние трябва да направим нашето игрално изложение по-лесно възприемчиво и същевременно по-излъчващо“, продължи президентът на Nintendo. Шоуто се отнася до революционният контролер, се разбра, че той ще разполага и със спийкърче, което ще позволя още по-голяма интерактивност при изграждането на дадено заглавие. Например в новата Zelda, когато играчът отвъд лъка и изстреля стрела, съвместното ѝ ще започне от контролера, докато накрая същите до телевизионния приемник. Във Връзка с новото име на своята конзола, Реджи се защиши: „Wii звучи обръщатично“. Също така той благодари

на хората, които уважиха решението на Nintendo за промяната на името от Revolution на Wii. „На всички вас, давама ю“! В един не толка шеговит характер, вторият вице-президент на компанията Джордж Харисън даде на всички да разберат, че Nintendo няма да различи само и единствено на Wii, но и на своя „дълъг“ представител DS. В световен машаб, до момента сме продали повече от 16 милиона DS конзоли“, сподели той и допълни, че шофарата ще се увеличи осезаемо с излизането на подобрената Версия на конзолата DS Lite. Само за

справка, основният конкурент на DS, PSP в световен машаб се е продал в по-малко от 10 милиона екземпляра. Наред с подобрената версия на конзолата, за DS бяха обявени и пляя от сини залагайки, като само до края на тази година се очаква на пазара да се появят над 100 (стоти) напълно нови. Nintendo ще се опита да привлече и по-възрастните играчи с тъй наречената „Touch Generation“. В Япония побежда от една трета посещавана към Brain Age поредицата, са във възрастовата граница от 28 до 35 години. Подобен успех Nintendo очаква и в световен машаб. Ще забързим представянето на Nintendo-вата пресконференция с поредния Реджи щитат: „играенето вече е истинско!“



Конзоли

Пресконференции

Microsoft:

Живот... навсякъде...

H

е се подгответ от подзаглавието - няма да наблюдаме в конкретни обяснения относно възможностите, които ще предоставим на потребителите Live! Anywhere услугата, заложена в новия OS на компанията - Windows Vista. Това вече бе спорено от мистър Колачев няколко страници по-напред. Тук ще съзборим изял за Xbox 360 и неговото бъдеще.

Бил Гейтс, който между другото посети E3 за първи път от създаването на изложението и подсърди всички Xbox потребители не само с Live! Anywhere, а още и с новината, че до началото на състарт на конкуриращите на Xbox 360 конзоли, белите 360-шилингови зърб ще бъде 8 домовете на 10 милиона играчи. Първи Мур първия описа Xbox 360 като: "Най-мощното видеокомерческо изобилие до момента". И приложи, че с центризирането на всички съврзани с развлекателен софтуер продукти видимо в една община е поизползвано на 360 да се преброят в най-бързо продаващата се до този момент конзола в историята. И още - до края на тази година Xbox 360 ще разполага със 160 залезийки. В продължение на над 90 часа Microsoft демонстрираше част от най-очакваните на конзолата софтуерни продукти: *Gears of War* на Epic, *Shadowrun* на FASA, *Mass Effect* на Bioware, *Viva Pinata* на Rare, *Forza Motorsport 2* и последния *Splitter Cell* от кампанията на Ubi Soft. Трите най-големи залезийки, които е много вероятно да добият по победа на 360 над PS3 в САЩ обаче биха *Table 2*, *Grand Theft Auto 4* и *Halo 3*. Сами по себе си тези имена са достатъчни на конзолата да продаде поне 30 милиона броя. Следенавайки *GTA4*, трябва да отбележим, че играма ще има своя версия и за PS3 (никаква версия за PC до този момент), но вариантьят за 360 ще разполага с ексклузивно съдържание, което ще



може да бъде свалено чрез Xbox Live. Именно Live серийт играе основополагаща роля за огромния успех на конзолата. В най-близък бъдеще всеки 360 собственик ще може да използва топмакантите класики на част от най-големите компании в индустрията, посредством Live Arcade услугата, изреч за залезия от калибра на *Super Contra* (Konami), *Defender* (Midway),

Sonic The Hedgehog (SEGA) и др. PSP хитът *Lumines* също ще се събие и със своя Live варианти. В Live версията място ще намери и интегриран в самата игра контент от Warner Music Group, включително и парчета на Мадона. Според Мур, до май месец следващата година над 6 милиона потребители ще използват Xbox Live. В Xbox Live Marketplace в момента се предлагат над 1000 различни като сътворение файлове както за свободно, така и за платено сваляне. Marketplace промени начин, по който потребителят използва и купува "игри" според още Мур. В същото време Редънският гигант не скри пръжата си насоченост към бъдещия Xbox пазар Япония. Със заглавия като *Blue Dragon* и *Lost Odyssey*, разработвани от легендарният Хиронобу Сакаучи, MS са търсиро решени да дадат най-добрия

софтуер, приляжащ на Японския пазар и разработен от най-добрите японски студии (Capcom, SEGA, Tecmo (Team Ninja)). И забърши: "ни не сме подценени и за секунда прездържателството, което представяваме за нас японският пазар". Вършайки се отново малко по на запад, трябва да отбележим, че джакартишките бъха по-земни от всяко предишни. Бавно и методично заленоизбушват трупаха играби потенциал, задържайки временно положението с хитове като *Oblivion*, *Ghost Recon 4*, *Fight Night 03* и *PGR3*, за да могат да предложат арду симна линия от игри в края на година. Защото, кой не иска да притежава машина, на която ще може да играе *Mass Effect*, *Halo 3*, *GTA4*, *Blue Dragon*, *Fable 2*, *Too Human*, *Prey*, *Splitter Cell 4*, *Crackdown*, *Just Cause* и др. с перфектна графика, звук и само за 400 долара? Колегата на 2006 определено ще бъде интересна!

XBOX LIVE





Автор: shraik

Best of Action/FPS

SHADOWRUN



„Перфектната игра е лесна за усвояване.
Трудното е да станеш наистина добър на нея.“
Сейдж Мерил - Главен гизайнер на мултитлейъра в Shadowrun.



Shadowrun ще бъде генialна мрежова игра. Концепцията е простичка (гениалните неща обикновено са прости, знаеш): През 21 век магията отново се завръща в света! **Shadowrun** е изцяло ориентиран към мултитлейъра FPS на FASA – създателите на *Crimson Skies* (намери място в нашата фийчър за Перфектната игра, ако помниш).

Заглавието е базирано на едноименниото и много популярно по света Pen & Paper RPG. Тук обаче си говорим за FPS. И то КАКВИ! В основата си **Shadowrun** представлява смесица от геймлейни елементи, които открихме в заглавия като *Counter Strike*, *Unreal Tournament*, *Halo*. Пълно използването на машини. Пълно фентъзи атмосфера (освен сай-фай наличната, *Arcanum*, внуян?). Това последното ще рече E&F със снайпер! Трол с миньон? Зашо не? Или тък обикновен човек с автомат... и магическа катана за близък бой.

Shadowrun ще заложи преди всичко на мрежовите мелета (организирани в рундебе като в CS; в началото на всеки рунд купуваме нова екипировка, оръжия, магии...) с участие до 16 души. Не стига това, ами ще видим и крос-платформени мелета. Сиреч в един и същи губуб Shraik-ки ще прави хедшот след хедшот с мишката у дома, а ти си се разплюв в креслото у вас и пусваш контролера на Xbox 360, щото не можеш да умисли нито Венеция с Венеция. В **Shadowrun** за пръв път едни срещу други ще се изправят конзолни срещу PC феновете –

посредством новата чудесия на Microsoft - Live! Anywhere.

Малко сурда фактуология:
А ще можем да се телепортираме 8-10 метра във всяка една посока.

Б. В играта е включена glide, с помощта на която ще можем да скочиме от огромни височини (дейността като парашут на Kurt Hestic в *MDK*), без да търпим поражения, или тък ще можем да се „изстреляваме“ нагоре (тук дейността като „джетпака“ на кучето в *MDK2*) 7-8 метра.

От FASA ни позволяват да комбинираме гвечен и така А + Б = свободно движение във всяка една точка (през стени, през бразобе, през всичко). В рамките на 15-16 метра. ЛУДНИЦА. Ще виждаме през стените освен това. Ще можем да призовем на помощ разни сърххеслествени (и бял моцион) създаня. Напечена ситуация? Магия, превърнати се в пушек и буквально „дим да ни няма“. Можем да скърбим убити дружари (в игра базирана на рундебе!), стига обаче мялото му да не е много обезобразено (врагът може да го насече с меч, след като го убие). Ако ни съкъват, трябва да пазим нашия „спасител“, защото умре ли той, познайте кой ще дава фирма?

Най-обикновен пример: Правиш холограма на себе си. Тя започва да тичи по нивото. Врагът я вижда, решава, че това си истинският ти и тръгва да те коли. Задисва се. Ти се телепортираш в гроб и му съблядаш маслото. Или тък се оказва, че си се

телепортираш зад холограма, а 8 това време никой загърба ти... хех!

Добре дошли в бъдещето на мрежовия мултитлейър при фис-ите! Нямам синяна сингъл-плъвър кампания с дълбока история? Нямам! На кой му пuka, като има цял тон КУПОН?

Производител: FASA Interactive
Разпространител: Microsoft
Платформи: PC, Xbox 360
Излиза: януари 2007





HAZE

Производител: Free Radical Design

Разпространител: Ubisoft

Платформи: PC, Xbox 360

Излиза: Някъде през 2007

„Ubisoft работи по нова екшън игра, съвместно с компанията Free Radical Design (Time Splitters, Perfect Dark). Име на проекта: неизвестно. Рейтинг: M! Множество моравици, труни стратегически моменти на избор, пълна, напрежата атмосфера.“

Написахме тези думи през декември 2005 г. Новините. А сега ЕЗ ни носи интересни подобности за проекта.

Официално заглавие: **Haze** (Мъгла), 2005 година. Вие сте войник на корпорацията Mantel, разполагаща с най-голямата армия в света. Операциите на българската се свържат до чланите на демократията по всички краища на земното кълбо“. Съдържанието се завръща около мистериозен стимулант, с които

Mantel търчат всеки войник. „Nectar“ подобрява бойните способности на наемниците, но притоплява човешината им. От треййъра, който е неочаквано надгъбаш, личи, че най-вероятно по никакъв начин ще се обрнем преди свидете. Все още не съм видял игра, в която застрелявам невинен човек/унищожавам илюзия и от това се настична гайдо (спомнятите моравици чимули). Дай боже да го видя тук. Очаква ни синон емоционални истории, командване на екип от няколко персонажа и брилянтна на този етап визия. Мисията в джунгла (демонстрирана на изложението) показва графика, сходна до мази на **Crysis!**



Assassin's Creed

Производител: Ubisoft Montreal

Разпространител: Ubisoft

Платформи: PS3

Излиза: началото на 2007



КАТЕГОРИЧНО заслужаващо също да се окчи с тиpltата „Най-добро заглавие на ЕЗ 2006“.

Мисли за AC като за креативна симбиоза между Prince of Persia и Splinter Cell (ти същността е и дело на същото студио).

1191г.пр.Хр. Третият кръстоносен поход, Съветите земи, Дамаск, Ерусалим, Акра. Размири, кървави, безумни дни. Исторически достоверната секта на убийците в юж. Виждати си. Елиминира знакови за започването на Похода (у реално съществували) фигури и от

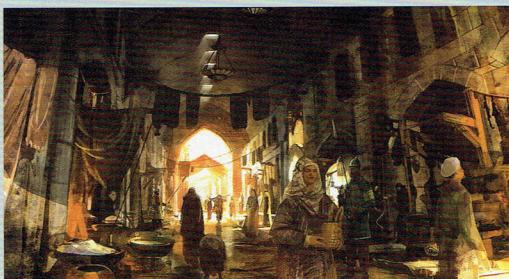
двете страни на барикадата. Главният герой е част от сектата. Убиец. Безмилостен. Любък. Находчив. Опасен. Погодателен. Не Принца, а слърмен, който никој рапро да грещи. Заштото грещката означава смърт.

ВСЯКО наше действие ще има ефект върху случващото се на екрана. В зависимост от подхода на NPC-тата решават или да ни помагат или да ни ги пречат. Убиецът постоянно учи нови умения и тактики, борави с разнообразни оръжия.

Всяка мисия може да се раздели на 3 етапа: Подгответилен - събиране на информация, подслушване, разпознаване, разпознаване местността, наблизи замързата; Същински - убиване на мишената (всичките да правиш всички тези неща). В AC ще се смесим с тиpltата, да бъдем напълно незаделими, стига да не излизаме от нормите на общоприетото поведение. Важно е например как се придвижвати;

(Финални - аренашиби, бързото от местострепителство). Всеки етап има своя огромен чар и е на практика игра в игра.

Ubisoft са разработили т.нар. „социална



система“, която ще революционизира жанра. Край на краинето по тъмните съкраща, висенето по ръката вие улущ, гасенето на факли (блъсъци че ако искаш, можеш да правиш всички тези неща). В AC ще се смесим с тиpltата, да бъдем напълно незаделими, стига да не излизаме от нормите на общоприетото поведение. Важно е например как се придвижвати;

ходенето по стени, връщането на времето, двойния скок. Движенето му през здравобете може най-точно да се опише с модерни гнес спорт „parkour“, или здравско бъгане с препятствия (ако си гледа „Амакаш“, знаеш за какво идеш). Всеки предмет, изпълваш с побече от 5 см, ще бъде интракционен, юстиране можем да се захвърлим за него, отпушнем, наберем...

Очакваме изключителна бойна система. Енергията е собствена разработка и е много казано феноменален. Да не говорим, че от Ubisoft вече мислят за пръвънни!!!



Автор: shraik

Action/FPS



Red Steel е уникатен FPS на гигантите от *Ubisoft* и се разработва ексклузивно за Wii. Задаващото съмнение да се възползва на 100% от уникатния хардуер, който next-gen кумийката на *Nintendo* предлага (но-спешно) от бруталния контролер, който улажа движението на ръката ни и го пренася във виртуалната реалност).

Добрийте новини: Здрава гангстерска история, брутален екип, геймбътиво раздяващ в Шатите и Япония (хелоу *Йокозуза*). Околната среда е сино рушима

- битки в казина (трошени на стомиши ротатибъки), пищно украсени офиси, тъмни училища без изход, изоставени кооперации. С помощта на Wii-контролера ще правим чудеса. Като например да се хъррем в страни от Бразилски огън само с едно махване на китката. Или да накараме някой да се предаде, като му опреме пишов в глабата и насочим контролера към нога. Пичут се сашаша и кюка с Бигиански ръце. Прицелването и използването на оръжието и мечовете се дължава изцяло от движението на ръката, която държи контролера. О да, мечовете... Очакват ни дуели с камана (даже с две в стил Миямото Мусаси). С меч можем да блокираме Бразилски атаки и гори куршуми. *Ubisoft* са юварли и интресен булет-тайм за напечечните ситуации.

Лошите новини: Според западните колеги управлението на *Red Steel* има

госта проблеми с прицелването, стрейфването, обръщането... Хората се оплакват, че за да пробегеш нормален дук с мечове, трябва да насочиш Wii-контролера към ТВ-то, така че движението ти да не нанасят телевизионната рамка. Тоести няма да можем да размазваме с все сили катаната наляво-надясно (и да ломим покъщнината в процеса), ами по-скоро трябва да дигитизираме пред телевизора! Но до финалната гата има госта време и *Ubisoft* може да успее да отстраният тези проблеми. Изглада е с рейтинг "T". Официално кръв никаква ще има, но ще се икономисва здраво. Все пак, *Red Steel* има шансобе да стане една от най-добритите игри на 2006-та и да положи основите на качествено нов геймплей (още повече, че *Ubisoft* са царе на тези неща) при FPS-ите.

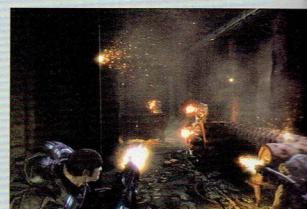
Производител: *Ubisoft Paris*
Разпространител: *Ubisoft*
Платформа: Wii
Излиза: ноември 2006



Потенциално най-голямото заглавие за Xbox 360 до този момент. Еднотъръсният горното преопределение и вместо лоуми ни поднесе цялото първо ниво на тепсис. И това бе моментът, в който скептиците, бдещи във всеки от нас, умре безславно. Брутална интерактивност, "тиймубър", екипи, графика и епичността се превърнаха в един уникано цяло и ни оставиха един от най-ярките спомени от отминалото вече изложение.

Gears of War разказва за паденето на хората на една чужда, оглушителна от самите тях планета. И по-точно - за момента, в който хомо-сангвините са нападнати от кошмарна инсектоядна раса, спомната се досега бъдьобо в земните небра. Играта залаза в огромна степен на екипната работа. Всяко ниво, всеки квест и сценарий са мислени с тази цел. Незабисимо дали става дума за сингъл или мултиплеър,

в сингъла контролираните от AI-то съотборници имат различни показатели, умения, синии и слаби страни. В кооперативния сингъл всичко опира до взаимното пазене на гръб и прикриването в една напреждана и изненадващо мрачна игра. В мултиплейъра тактическият елемент отново надделява. Можем да носим определен брой оръжия като в *Halo* и трябва задължително да съгласуваме действието си с колегите. Иначе сме загубена кауза. Нивата са в постапокалиптичен стил и най-скъпъте има развалини, обрнати коли и какби ли още не, зад което да се прикрие. Обикновено в средата на дадено ниво се намира някое по-силно оръжие. Очакват ни фантастични средства за разряз (картечница с резачка на Възра), изумителни бобосе и униканен геймплей с разнообразни изброявания,



прикриващи и стелт движението. На пръв поглед играта е леко мудна, но всъщност игралището на Xbox 360 контролера, а и на самите персонажи, които са бързъкни като истински органични танкове.

НИМАМАТЕТЬРЕНИЕ!

Gears of War

Производител: *Eric Games*
Разпространител: *Microsoft*
Платформа: Xbox 360
Излиза: есен 2006



Halo 3

Производител: Bungie
Разпространител: Microsoft
Излиза: 2007

За *Halo 3* ще кажем съвсем малко, тъй като тя е част от ОНЕЗИ! огромни, търбени поредици. С легенди бешки феноубие по място сът (грии и в България), които ще я изиграят в мига, в която се появява, незадиссимо какъв пише на тези няколко реда. А и засега не се знае почти нищо. Но в 100% сигурно - третата част ще има 2-минутният трейлър, показван на E3, да видиш на гъска!

беше смазващ и премина под насълоб "Добърши борбата"! Действието в него се развила на Земята, където е вероятно да пропече и цялото *Halo 3*. Появи се и официална информация, че *Bungie* вече усилено тестват мултимедийната игра. Трейлъра можеш да видиш на гъска!



The Darkness

Производител: Starbreeze
Разпространител: 2K Games
Платформи: PS3, Xbox 360
Излиза: 2007

Интинаущ и забавен FPS от създателите на *Enclave* и *Riddick*, по инициатива на *Dark* Cow. Джеки Естакадо - човекът за мокри поручки на мафиотската фамилия Франчetti се събужда същината на 21-я си рожден ден, обладан от Тъмнината. Злощастното на пръв поглед събитие го дарява с неочевидни умения. Джеки се обръща срещу събите (които на практика сърдят властта във града,

полицията също) и започва бруталният екшън.

Хитменът се научава да командава създанията на мрака (*darklings*) - много симпатични и комични гадинки, всяко с различна атака. Например има дарилка с трион.

Друго умение, което Джеки получава, са гбе метани "эмзи", използвани от раменете му и простиращи се на 15-а метра напред. С тяхна помощ

Армагедонът е в кърпа вързан. Обръщаме коли, поглъщаме/пробождаме враговете. Дори може да използваме "эмзиите" за разузнаване, тъй като Джеки вижда това, което и те виждат. Същите му обаче действат най-добре на тъмно, затова трябва бързо да премахваме източниците на светлина.



Project Offset

Производител: Offset Software
Разпространител: НЯМА
Платформи: PC, PS3, Xbox 360
Излиза: Края на 2007

„Представяме ви първия в света епичен фентъзи FPS!"

Така от *Offset Software* рекламират настъпките бъдещото си залягане. Е, ние не сме зашиб и помним великиите настъпванията на *Hexen 1.2*, които бяха точно „Epic fantasy FPS". Но с изключение на това дребно изкривяване на истината, всички останали, което се говори за *Project Offset*, е много по-правдолубно и адски пригрижавашо.

Изразата се прави вечен близо 2 години от (забележи!) трима души. Много кадърни (това въобщеност са бившите създатели на *Фърст-първън стратегията Savage!*) и адски нахъсени. С идването да направят игра, които самите те да играят с огромно желание, *Offset Software* създават толкова феноменално добър енджин, че редица компании ги молят на колене да го

закупят (*Red 5* вече го лицензираха). Още преди играма да е наподобена забършина! И без гори да има разпространение! Наистина, от това, което виждаме, **РО** има бърчки шансове да се пребърне в най-красивия FPS, правен никога. Очаква ни силен кооператив!

Вен синътълнейър и отборен мултимедий с обсадни машини (или тък огромни тролове вместо тях) и превозни средства (дракони например). Помнете във везни незадиссимо заглавие, защото отсега ни мирише на огромен хим!





Автор: Roland

Action/FPS



За промотираното като "психологически екшън-трилър" заглавие на Remedy Всъщност не се появява много нова информация на тази годишно Е3 2006. От представеното демо се виждат страховитни игри на светлина,

мрак и сенки, както и плавен преход между ден и нощ (които ще израе ключова роля в сюжета на играта). Огромните открити пространства, за които се говореше още минавата година, са факт, но все още не е ясно как точно ще съумят да държат фабулата в тесни рамки, така че хем да се избегне лутането, хем да не срещаме високи геймайт сантиметра преградки, които да не можем да прескочим.

Въпреки Всъщност и доста качественния, според показаното в демото, саунттрек, най-важният елемент от Alan Wake обещава да бъде историета. Алан е писател, чиято годеница изчезва

бездедно. Той започва да страда от безсъние и това го отвежда на почивка в затъмненото градче "Bright Falls" (Ма откога ли измислиха тия провинциални американски градчета по калъп Брайт Фолс, Даркнес Фолс, Сайлънт Хил, Тун Пийкс, Дърти Блондс). Там кошмарите му започват да се появяват в реалността...

Доколко Всъщно това ще си струва, ще узнаем още тази година, но все още няма точна дата за нито една платформа.



Alan Wake

Производител: Remedy

Платформи: PC, XBOX360

Излиза: TBA

сюжета са бойните сцени и най-вече Барийните за комбиниране на всебъзможни движения, придвижване и удари. Очаква се да можем да видим и премитане по полупещ, да скакаме от движени се автомобили, по периката на стълби и т.н., като същевременно не спирате да спреляме с гба пистолета (при Ву с един не може). Говори се и за забавяне на времето (хумористично наречено "Tequila Time"), което ще позволява да се пречелеме и спреляме, като едновременно с това шоуфраме. Джон Ву ще удари сощно рамо на босъчки нива на проекта и Stranglehold ще бъде освен гимнична - и много "фимова". Не



само чисто Визуално - югъл на камера, сикури си сцените - но вероятно и в подражанието и изпълнението на мисии.

Има две големи местности - Чикаго и Хонд Конг. На Midway промотират небидало до този момент интарек-

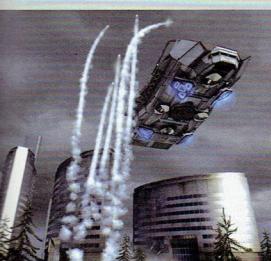
John Woo presents Stranglehold

Производител: Midway

Платформи: PC, PS3, XBOX360

Излиза: Края на 2006

тичност със забикалящата среда и най-вече - огромно количество предмети за чупене. Всъщност в Stranglehold буквально Всъщно ще може да се прости, при това в голями мащаби, като цяла в този така типичен за творчеството на Ву елемент га ни накара да се чувстваме така, все едно буквално "игравам" наезд на филм. Дали това ще е достатъчно усъвие за качествен геймплей, ще узнаем в края на годината.



Новият Battlefield Вероятно ще разочарова жестоко всички фенове на WWII игрите, защото е фантуристичен. Но покъзълванието е доста обещаващо. След 150 години Земята на прах на нова ледникова епоха. Образоването на площ изхвърля съвсем малка част от населението. Изброявани са един - ще оцелят само най-силните.

Двете страни в конфликта са Европейският Съюз и новосформираната План-Азиатска Коалиция. Ще избирате между тяхте. Теза разполагат с всички на гимнични пушки, както и с по-едрички машини като battle

walkers (стандартни мекобе) и летящи изтребители. В арсенала ще имате и срещотва за спрайнър с противниково звързование като EMP-гранати и други подобни.

Освен стандартните режими на игра, Battlefield 2142 ще предлага и у дома интерактивен режим "Titans mode". Тук гба отбора се борят за свлачище на противниковия Titan - огромен команден кораб. За целта ще трябва първо да унищожат щитовете му, после да проникнат вътре и да се обернат по реактора, след което да го взривят. Междувременно да внимават тази участък да не сплюти собственния

Battlefield 2142

Производител: Digital Illusions

Платформи: PC

Излиза: Края на 2006

им Титан.

Недвусмислено факт, че много от старите фенове ще се откажат при фантуризирането на любимата им игра, Battlefield 2142 излъчва доста добре и може би наистина ще успее да пренесе франчайза в бъдещето. Буквално.



Warhammer: Age of Reckoning

Производител: Mythic Entertainment

Платформи: PC

Излиза: 2007

Сайт: <http://www.warhammeronline.com/>



За никого вечно не е тайна, че **WAR** е едно от най-очакваните заглавия на иначе преливащи от престоящи MMО-та сцена. *Mythic* се цялят наистина високо. Играта е базирана на вечно близо 25-годишната легенда Warhammer. **WAR** ще предложи на играча шест добре познати раси хора, орките, эльфи, тъмни эльфи, орки и силите на хаоса. Тя от своя страна ще са разделени на две фракции, напирани се в постмоден конфликт една с друга. Но остава място за съмнение, че ще бъде обранито основно вниманието на PvP съобществото, като гори ще бъде гораздата основна идея от предходното MMО на *Mythic* **Dark Age of Camelot**. Става дума за RvR (realm vs. realm). Отделните играчни клъстери постоянно ще бъдат помежду си за надмощие над клочоби зони и градобе, като преземайди, да енд локации, пещернища отбор ще получи, освен уловолзворените от добре сътворената работба, и възможност да разреди мястата, затрупана под руините на сградите и труповать на надниките братове. И това няма да бъде достатъчно само за постигането на високите нива играчи тук Войната е нещо постоянно и неизбежно.

Изнесените подробности за геймплея,

управлението и ролевата система на този етап са маќо. Това, което стана известно насоку е, че ще има три вида основни умения: *каласически* - по системата „написи бутоци и пусни скри“, *тактически* - които играчът пребарвашо лице да зареди преги да набледи в дадена „гореща“ зона (по побогие на *Guild Wars*); и *други* - които могат да се активираат само когато геярът ви е направил достатъчно точки морал. Върхушият се събира посредством изпълняване на определени задачи, убийване на противници или подпомагане на групата по един и друг начин. В зависимост от това колко морал имаме, ще можем да задействуваме различни по сила умения. Тоесть, можем по-често да активираме умения от по-ниско ниво или отлагаме да събираем морал с цел достигашнето на някоя ултимативна магия или атака.

Друг интересен момент в **WAR** ще бъде базата данни, с която всеки играч ще разполага. Един бил вълнерабнат quest log. Всичка ѝм същество нюб МБ и го сразим, получаваме достъп до подробна информация за него по всяко време. Същото е и с различните предмети, NPC-та, зони и квестове. Цялата

Mythic е простира да премахнат нуждата от third-party сайтове, като например промоционалният thottbot.com при **WoW**. Показвано начинане!

WAR ще се опита да разчупи границите на MMО жанра и да избега от побечето дразнешни моменти в наличните вече представители на този течение в гейминга. Така например добре познатият на всички по синдром „клонинг“, състоящ се в множеството еднакво излеквачки герои, убиващи узоволствието от събирането на брони и оръжия и „фуѓането“ с тях. Обещанията са тук добро нещо да няма. Всяко парче броня си очаква да бъде украсено от самия играч. Освен че всеки ще може да промени цвета и символите по каската си например, когато побали даен - герой от промоционалната фракция, ще може да влезе от него военен трофеј, който в последствие да закичи на гостехите си. Представете си например един брутален орк боец, от колана на който висят десетки бради от скъдката, а на шилопите по раменете му са набучени черепи, възети от убити эльфи. Красота! Както се побави и фактът, че с приближаването на хайден континента героите израстват и физически, то трудно ще могат да се срещнат съвсемаки персонажа.

Говорейки си за кънинген, трябва да се отбележи, че въпреки сината настроеност към PvP и RvR стиловете, заг играча стои наистина огромна история и стопански квестове. Екипът обещава добавянето на нови зони, предмети и възможности да става постоянно, като напълно си позволяват да им върваме, с оглед на това което са постигнали от *Mythic* до момента. Относно самите квестове, те ще бъдат изградени на принципа на епицентри, тоест всяка зона ще има места, където PvE контентът ще бъде сълоно концентриран. Така на Любомилските на квестовете има да им се налага да наблюдават във враждебни зони, докато сами не преценят, че са готови за това.

Стрия толкова да днес. Търпява има да събори за това заглавие. Останявяме си с прекрасното CGI видео, което бе показано на магьосничкото E3 и което можете да видите на DVD-то.





Автор: doomу

MMO's

Tabula Rasa е Duke Nukem Forever-ът на MMO-тата. Амбициозен проект, в който са замесени две от най-впечатлящите личности, събрани с разбъркането на онлайн ролевите игри Ричърд „Lord Britishi“ Гериът и Стар Лонг. Проект, за който се чу още преди години и който поне на гъва тогава бе започван от нулата. Вече под крилото на *Microsoft*, **Tabula Rasa** е на път да види света след няколко месеца.

Играта ще ни пренесе в една футуристична „сафад“ Вселена, в която бушува война между високотехнологична извънземна раса и бунтовници, опитващи се да осуетят плановете на елините на колонизират всяка планета, до която се докоснат. TR е с доста сини екшън геймили, ще комбинира шутър и ролеви елементи и ще е ясно ориентирана към отборната игра. Системата за прицелване ще е максимално опростена ще се предлагат

и автоматичен прицел (auto-aim), така че да можем да се справим и без да сме FPS боец.

С оглед на хората, стоящи зад проекта TR, се очаква като доста хардкор игра, но Стар Лонг твърди, че тя ще бъде достатъчно привлекателна и за по-средностатистическите играчи. Твърди се, че гори влизашите за по-често на ден играчи ще са в състояние да окажат съпортива на всеки, в това число и на буквално живеещите във Вселената на играта маниаки. Придвижването между зоните ще е максимално опростено и ще става за секунди, което ще пести време.

Предвидка се бърза и удобна система за намиране на подходящо за нивото ни бойно поле или инстанс, като при добра организация една игра може скойно да приключи за по-малко от час. Визуално TR е впечатляваща, като някои от съдълещите с извънземната раса, показани на изложението, наистина

смазват. Интересно е също, че изборът на клас не става в самото начало, а в процеса на разръщане на играта, в зависимост от начиня на играта. Така например, ако насочим вниманието си към лекуването на събитието, след достигането на бъсмето ниво, един от предоставените ни избори за клас ще бъде медик.

Към края на 2006-та година ще разберем дали предърналият се в едно своеобразно MMO-табу проект ще опрабае големите ни очаквания към него.



Без да задълбавате търпите в информациите за престоящото отрочие на *Webzen*, то неминуемо ще останате впечатлены от двете неща техническата реализация и Вселената. За Виждането няма какво да се лъжем, това е най-добре излеждащото MMO към днешна дата, като конкуренти може да има единствено откъм дизайна и детайлите. Все пак си говорим за Unreal 3.0 движка.

Съдълещът на **Huxley**, от друга страна, е базиран на романа *Brave New World* на Олдес Хъксъл, който според мнозина е успял да създаде едното от най-запомнящите се анти-утопични светове в литератураната.

Huxley ще бъде силен екшън ориентирана, може би гори побъче от кое то и га е друго представено MMO

тази година. С оглед на това, че играта показва толкова мощен ендъжин и факта, че 8 битка ще могат да се срещат над 200 персонажа едновременно, от *Webzen* смятат да отвляят ограничение на бюджета (и месечните накладки в последствие) за изразяването на съдълещи, каквито по сумите им не са виждани до момента в Към онлайн игра. Самите съдълещи ще бъдат отдалени за притежателите на Xbox360 и PC.

Границата на нивата първона че бъде 50-то ниво. В наличност ще са три типа оръжия (огнестрелни, хладни и специални), три типа ще са и брониите (light, medium, heavy). Оръжията и броните ще могат да бъдат модифицирани на този етап също да ги променят на бой: *enforcer* експерт в близки бой и борбенето с малък оръжията; *avenger* универсален бойник с афинитет към

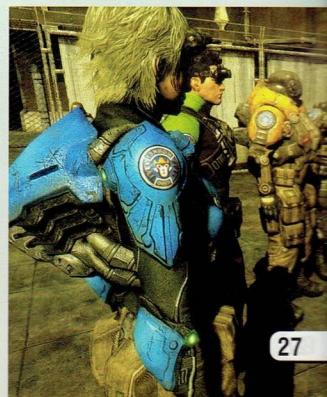
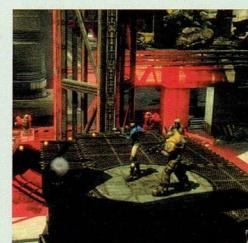
огнестрелните и специалните оръжия; *phantom* снайперист, притежаващ и доста стелт умения.

Каквото и да си говорим, *Webzen* очевидно ще се опитат да променят малко представите ни за MMO изживяване, насочвайки голяма част от бюджета си към лицензиране на мощен ендъжин и изразяване на стабилна



Huxley

Производител: Webzen
Платформи: PC, X360
Излизане: Есен 2006
Сайт: <http://www.webzengames.com/Game/Huxley/>





Exteel

Производител: NCsoft/Team Beam
Платформи: PC
Излиза: Края на 2006
Сайт: <http://exteel.plaync.co.kr/extee/>

Отново NCsoft, този път с един малко по-нестандартен проект, който обачишина на много от присъствашите на E3. Отново също екипън-ориентирано MMO, в което битките за разпределение на земните ресурси между мащината очакват след апокалиптична война се водят посредством огромни теч-обе. RPG елементът ще се състои в подобряване на показателите като точност, маневреност и издръжливост на пилота, а работите ще могат да бъдат ъпгрейдани и модифицирани по стотици начини с меле и огнестрели оръжия, както и бази на набор от специални умения, комбота и движението, които наистина излекват Впечатляващо. **Exteel** ще е по-скоро по-аркаден, отколкото хардкор екипън и обаче и това ще накара всички слушатели не е непременно поща новина.

Най-хубавото е, че няма да се изисква плащане на месечна такса. Погоди на **Guild Wars**, единственото, което трябва да купите, е програмата. Разбира се, че има и платен контент под формата на експансиони, допълнителна екипировка и нови локации, но те няма да



бъдат задължителни и въпреки, че ще ограничават играчите, които не ги притежават, NCSoft обещават, че няма да има ощущени на ниво баланс.

Екипънът е наистина брутален, сълно напомнящ този на роботите старо **Shogo**, примесено с динамиката и ско-

ростта на **UT2004**. Едновременно 8 една аrena могат да участват до 16 играчи, като се пребиваждат всички познати ни мултиплейър видове, като CTF, DM, TDM, Domination и други. Макар и не особено сила в техническо отношение, **Exteel** Впечатлява с дизай-



на, визията и раздвижеността на течностите, както и с аркания си прикус и зариващи спешни умения. Примесните ни са на ниво поддръшка. Но след **Guild Wars** смятаме, че можем да имаме доверие на корейците, доки когато става дума за подобни по-непримениозни заглавия. А и не всички MMO игри трябва да бъдат в скобите на тях с часове, нали така?

Age of Conan: Hyborian Adventures

Производител: Funcom
Платформи: PC
Излиза: Края на 2006



След фентъзи-стийл сайдър-пънк и какъв ли още не заглавия стигаме и до едно класическо фентъзи MMO. Но сумата "klassически" не е съвсем на място, тъй като освен Вселената, в която ще се развива **AoC**, друг често срещан элемент почти няма.

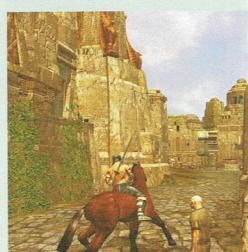
В **AoC** ще попаднем в Хиборийската ера, която може би повечето съвръзат с

името на знаменития Конан. Всъщност, създадена от Роберт Хауърд, е място на кръвопролитни бойни, робство, мечове и магии. Нашите търби стрелки ще изратат ще направят именно като роби, превозвани в затворнически кораби.

При създаването на героя си ще изберем между четирите основни класа, като в последствие ще получим достъп и до нови. Базиране са **войник**, **свещеник**, **магьосник** и **крадец**. Докато достигнем 20-то ниво, ще играем в едно класическо сингълър RPG. Това е една вид туморица, която да преобръща пренасящото на играчата с хора, които не са запознати с гароите си и механиката на геймплея. Соловата част ще ни запознае с историите, бойната механика и системата за каузане на нива и атрибути. Бойната система ще е изградена на принципа на покиките на поражение. Ше можем да насочваме удариите си с меч, лък или магия към шест точки по мялото на



противника, като чрез комбинирането им ще се достига до смъртоносни комботи. Звучи идейно, но е и най-противоречивият елемент - здрави на чисто словосъчетанието MMO преди RPG. Защото и секунда лаг може да ги kostят битката. **Funcom** обещават да има и по-автоматизирани начини за атака и защита, които да не изискват до такава степен бързата ни реакция. Друг интересен момент са езутините животни. Освен като средство за бързо привързане и сърдечна свята на Хиборий, от които и другите маунтобе ще можем да нанасяме най-смъртоносните атаки и умения. Като добавим и възможности за ъпгрейд на животните, както и



закупуването на нови брони за тях, става ясно, че това не е просто поредната глезонница, а важна част от геймплея.

Графично заглавието стои много добре, като освен прекрасния терен и добре анимирани персонажи, ще присъстват и доста кинематографични моменти, с които постоянно ще се сблъскваме по време на куестовете. Очаква се да излезе по края на годината.



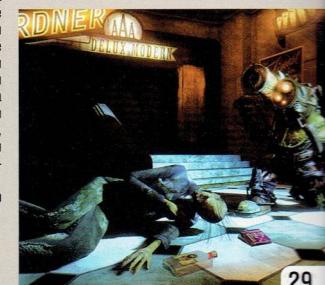
Автор: Duffer

Best of RPG's

BioShock



Разработчик: Irrational Games
Распространител: 2K Games
Жанр: FPS/RPG
Платформи: PC/Xbox 360
Излиза: 2007



Тази година мрачната, анти-утопична приказка на *Irrational Games* (екипът, създадъл оригиналния *System Shock*) прави своеобразен ЕЗ дебют, а показаното демо уся почти безнадежда за грабни закладнически неща и нещо оригинално и ролево сърце.

Най-после „Нерационалните“ побъдната

плътната и непроницаема информа-

ционна пелена, която обвиваще до

момента това заглавие.

И иззад няя блеска уникатен „ноар“ декор,

разказващи за събития случили се през

50-те години на миналия век.

Ту - гароти в 5 тази игра - си

единствените оцеляли след ужасна

самолетна катастрофа в океана.

Докато се носиш сам сред пламящите

останки, изгубен от безкрайните водни

простири на Пасифик, попадаш на

странни острови, в центъра на който

стърчи самотен фар. Той се оказва Бход

към подборния град Rapture никога

мисто на сънница и мечти, сега тънеш

в отчаяние и разруха.

Гледките, които ще ти разкрие

разходката си от излязващо място

приключват на нещо, излязло от роман на

Хъръбът Уекс или Х.Л. Лифрафт

усещане, което се запазва до

всичко на увидимото (и както ще се

окаже в последствие - доста опасни)

житейски на Rapture.

По време на пътешествията си из

забравените от създателите си и

Боговете град, ще откриеш, че малък да

излездат като хора, създавати,

които го населяват, отдавна нямат

нишо общо с човешкия род. Именно

това е акцентът в тази игра, която

пъвично има западни колеги, имали

примислението да наблигат демото,

наричат „психологически екшън-трилър с ролеви елементи“.

В основата си *BioShock* очевидно ще е точно това сериозен претендент за титлата „Истинска гейм-хорър класика“ от ранга на *Silent Hill* или *Resident Evil*. Вместо налудничави изроци, плод на японски дизайнери с развитиена фантазия или съмбатуманисти, *Rapture* ще ти покаже точно колко чудовищно може да изглежда група хора, които в опита си да оцеляват са изгубили всичко човешко в себе си. Нещо повече: цялото на *Irrational* е да отидат по-далеч и да те принудят теб, играч (по-точно твоето игрално алертер-его) да избрива неочевидни места в името на оцеляването си в жестокия свят на *Rapture*.

За игралната механика на този потенциален екшън/RPG шедевър не се знае много. Очевидно перспективата (подобно на тази в духовния предшественик на това заглавие - *System Shock*) ще е от твърди лице.

Добрата новина е, че алгоритът не смятат да те оставят съвсем без помощ от пред забийките заплахи, дебнещи в подборния свят на ужаса. В рамките на показаното реално-времево демо например, героят е бил въоръжен с пистолет, които може да използва няколко различни типа амунции. Последното не е самощено бронебойните курушуми, примерно, че са много по-ефективни спреди механизирани противници, отколкото спреди врагове от плот и кръв. Освен това

играчът ще притежава и спешени умения, наречени *Plasmid Powers* генетични способности, проявящи се под формата на съвръхсъществени сили.

Съдейки доколкото е възможно по

демото, *Irrational* са избрали чукаса по модифицирането на добия стар *Unreal* движки. Освен фантастична графика, играчата притежава и неподражаем артистичен, представляващ крайно оригинална, абстрактна смесица от мрачна нетпесемарска атмосфера, олд-スクул sci-fi джарки, ужасяващи страници в Браузър - всичко това на генетично тягостно чубство на обреченост. От дизайна на *BioShock* струи нещо неповторимо, донякъде сравнимо единствено с творби *Fallout*, но без да има основания за директно съпоставяне с класиката на *Black Isle*. Във всеки случай не очаквай от това заглавие обичайните задръстни сън сандъци и Барели или рефии от скучни си бути и безкрайни коридори. Вместо това *Irrational* възнамеряват да ни поднесат едно мистично лично, почти интимно, слово (играта няма да предлага описия за мултисълъйър), хорър/ролево преживяване.

Ние *System Shock* 3, а по-скоро *System Shock* x3. Дано!

Elveon

Разработчик: 10tacle Studios
 Разпространител: N/A
 Жанр: FPS/RPG
 Платформи: PC/Xbox 360
 Излиза: 2007



Още един съвоеобразен ролев ЕЗ дебют. На магообразното Експо сложвате от 10tacle Studios за пръв показаха сериозни иновативни демонстрации на супер-амбициозния си проект, задължен от феноменалния *Unreal 3.0* ендъжин на *Epic*. За момента играта изглежда повече от впечатляващо и по всичко личи, че кога-

то се появи (ялото на 2007?) ще успее с лекота да засенчи преъбрания се в критериите за RPG визия. В момента *Oblivion* не е ясно дали откроето на „Десемопапакобвашите“ ще успее да дветронира TES Краля и по критериите „машаб“. Макар че в тръстата демонстрация беше показан част от гекора

на играта (интересна картина на един доста познамеран средновековен фентъзи свят) и беше обяснено, че сърдцата са изработени една по една с помощта на AutoCAD, нищо не беше казано за размерите на игралната Вселена. Шо се отнася до втората половина от демото, тя беше посветена на бойната система. По всичко личи, че *Elveon* ще е чистокръвно екшън RPG с ясен акцент върху битките с хладни оръжия. Автотрите обещават невиждан реализъм в това отношение и подкрепихъм сумите си с подобни обяснения, съвързани с унищожаването на меха-изиси, използвани за моделиране на оръжията и моушън-кепчъринг алго-

ритмите за раздвижване на персонажите в играта.

Оръжейните класове, в които ще може да се трупат умения, са четири: мечове, кинжал, копия и оръжия за смъштанчна атака. Всеки клас ще изисква различен подход за облагряване и съответно ще предлага различни тактически опции за използването му обем на поражение, брои бравади, които да се поразяват едновременно и т.н.

10tacle смятат да включат един или няколко режима за мултплеър в играта. Породността не бива съобщени, но сложават обяснява, че Възнамеряват да се възползват покрай от много-бройните онлайн възможности, предлагани от новите PC и конзолни (Xbox 360) платформи.

Fable 2

Разработчик: Lionhead Studios
 Разпространител: Microsoft
 Жанр: Action RPG
 Платформи: Xbox 360
 Излиза: TBA

Учи, единственото, което Lionhead показва за този проект в рамките на ЕЗ, беше един кратък тийзър, за който гори не е сигурно дали намеква за въвеждането на Визия на краиния продукт или е просто краси CGI. Дори обикновено приказливият *Pittip Monino* беше необичайно мъчлив във въпроса. Все пак даже този ранен

трейлър породи достатъчни спекулации по въпроса за бъдещата *Басия*. В него се заглавва за доста сериозна промяна в идейния фундамент на бойната и ролева система на играта. Търде е възможно *Fable 2* да събърне от утъпканите попътици на „Меч-и-магия“ фентъзи канона по посока на авангардната смесница между технология и вълшебството на *Arcanum*.

За съжаление *Молино* нито потърси, нито отрече тази теория. Всъщност основното му наименение относно *Fable 2*, което той напърти неколкократно

по време на краткото му ЕЗ интървю, се заключава. В следното: „Имам желание да накарам играчите да се чувстват емоционално обвързани (с героя). Постигането на този ефект е много, много по-важно от всички други игрични опции, които бихме могли да предложим. Много по-важно от технологията, гори от игралната история. Не става дума за: „*Уау!* Пистолетът ми може да изстреля 500 куршума вместо 400“. Става дума за: „*Уау! Току-що уби човек!*“ При това може да става дума за персонаж, който е различат на играча, който е

било гръбка за него. В края сметка това би могло да ме накара да се чувствам така. Все едно съм уби истински човек, а не просто някаква анимирана кукла. Това е, което смятам да е важно и това е нещото, за което според мен трябва основно да мислят дизайнерите“.

По-хвално наименование. Питър Очакваме да видим как ще го осъществиши на практика!



Автор: Duffer

RPG



Макар че присъства за втора поредна година на E3, проектът на *Piranha Bytes* излеква все тaka интригуващи. От показаните този път доста по-подробни шейди демонстрации станаха ясни вие неща: че *Gothic 3* вероятно ще излежда една идей по-зле от *Oblivion* (сравнението с който са неизбежни), но

определило ще предлага повече и по-наситена RPG атмосфера. Личи си, че макар да не са разполагали с толкова ресурс, колкото *Bethesda Softworks*, *Kai Rosenthal* и компанията отново ще преможат на феновете си ударна порция брилянтен геймплей със запазената марка *Gothic*.

Продължатата при затворени врати реално-времеева демонстрация се състоише в кратка разходка на „Безименния“ от госта засти на населен орски град. Първо Водещият побеже героя си в битка с обновената версия на един от онези дребни, но много свирепи хищни гущери, напомнящи за мини-Трек, които са до бомба познати на всички почитатели на сериите. По някое време към битката се присъедини и огромен тир, който излеждаше доста ядосан от нещо.

Героят използващ вре мяръка единвременно (нещо, което така и не видяхме

части 1 и 2), но правищо впечатление, че бдителността - неизбиви и тези на гардините - са доста скованы и еднообразни. Очевидно по този елемент на играта все още се работи.

По време на „градската разходка“ беше демонстрирана и „новата“ система за общуване с NPC-тата (по-скоро в козметично обсъдена, ако питате нас).

Крепостта, из която се разхождаше водещият беше изпълнена с живот десетки NPC-та „шетаха“ насам-нагам, вървеха най-разнообразни, рутинна работа (например група работници преместваха някаква скала, други колапаха край едн зид и т.н.). Вероятно в това отношение третата част на Готическата поредия определено ще сложи в малки си фокус предваленото *Radiant AI* на *Bethesda*.

Най-впечатляващото в демото беше оставено за финал. Водещият показва

Gothic 3

Разработчик: *Piranha Bytes*

Разпространител: *Aspyr*

Жанр: Action RPG

Платформи: PC

Излизи: Есен 2006



След множеството зрямки обещания, *Bioware* най-после показва нещо повече от статични шоуто и кратки филмчета. Както често са случаи с игрищта на канадските RPG майстори, и тук реалността беше гори по-впечатляваща и невероятна от фантазията. На първо място *Inception* 3.0 явно се „спогажда“ отлично с ролевата сгледа. Играта излеква и се държи точно по начина, по-които следва да се очаква от

един наистина некст-джен проект. Историята във все още малко мъгла, но явно ще става дума за последствията от масивен конфликт между хора и машини, случи се преди много хилядолетия. Поеаме ролята на Командир Шелър част от лъгата тактическа бойна част, наречена *The Spectres*. Целта ни ще е да разберем какво се дължи във Вселената на *Mass Effect* и елементуално да предотвратим бъдеща

катастрофа, която може да унищожи цялата Галактика. За целта ще се наложи да обиколим из „познатия“ космос, изобилстващ от множество слънчеви системи, астероиди, планети, изоставени космически кораби и още куп интересни локации за посещаване. Макабът, който *Bioware* обещават, е защеметващ. Игращата представя и революционната нова визия на канадците за интеграция с NPC-тата. Може би сме на път да видим истински, реален гигант в ролева игра. Разговор, в който няма да се налага да изчакаш събеседника, да си изкачи думичките и чак след това да изкариши варианти за отговор по фиксирано меню с реплики. Търси се, че играчът сам ще може да събира кога и какво да отговори. Например да има възможност за прекъсните отстъпции, ако започне да държи прекалено много.

Бойната система няма да прилича на нищо, което сме видели до момента в *Bioware*-ска игра. Макар че ще позволява спомиране на действието по всяко време, ти ще е реално-времеева, а не походова, базирана на waypoint схема за позициониране на персонажите. Освен това „податливата“ на разрушение околна среда (заслуга на ендженъра) ще предоставя почти неизправими коли-



Mass Effect

Разработчик: *Bioware*

Разпространител: Microsoft

Жанр: Action RPG

Платформи: Xbox 360

Излизи: 2006

чество от тактически възможности за решаване на едно или друго сражение. Довратът новина тук е, че игращата е начало на мащабна трилогия и обещава буквально години геймплей. Ложата е, че засега проектът е Xbox 360 ексклузив и нико *Microsoft*, нико *Bioware* се ангажират с прогноза за това дали и кога заслабието ще излезе и за PC.



Command & Conquer 3 Tiberium Wars

Производител: Electronic Arts Los Angeles / EA

Платформи: PC

Излиз: 2007

Сайт: <http://www.ea.com/official/cc/cc3/us/index.jsp>



Буквално седмици преди самото експо светът ѝ бе разпресен от очаквано-неочаквания анонс от страна на EA за третата и финална част от Тибериумната трилогия, често начало бе положено през 1995-та. В началото на месец май разбрахме, че работата по С&С 3 - Tiberium Wars, на само е започнала, нямае достигнала ранни стадии на пост продукция. На изминалото вече епизод, Майк Верпу - изпълнителен про-

дуктент по проектите от Lord Of The Rings Battle For Middle-Earth франчайза, а вече и по С&С франчайза (след апокрифното напускане на Марк Скърт предишния брой-менеджър и продуцент в EA-LA и преди това Westwood) разкри никој детайл относно играата и разработката ѝ, които макар и доста скромни като конкремтика, бяха достатъчни да подлагат С&С енергията. Верпу акцентира върху основните

вещи, които EA ще с опитат да реализират в добите традиции за франчайза, а именно - историите в играта, синематичните с реални актьори и герои анимации и разбира се... Кейн.

Да, официално Кейн са завръща. Тираният за едни месеци за други в света на С&С, водачът на култовата секта Братството на НОД отново е тук. По

отношение съжета в играта, Майк

Верпу акцентира, че за да е бъчича както

трябва, са наели допълнителни сце-

наристи, редовно се допълват по С&С общество и съвръхът нещата с тях.

За да бъде още по-достоверна

историята, са наели учени, физици и

химици от MIT (Масачузетски техно-

голически институт), за да помогат на

EA-LA в техническата аргументация и

достоверност относно различни

качества на емблематичните Тибериумни Кристали. На Въпроса,

тормозещи и журналисти, и фенове, дали

Джо Кукан (човекът, върхнал живот на

Кейн и режисьор на почти всяка

синематична сцена в цялото творче-

ство от Westwood и EA), ще приеме

ролята си отново, засега Майк Верпу се

възържда от коментар, като само

лаконично заявя - "кастингът започна,

това е, което моза га ще казва засега".

Действието в Tiberium Wars започва

през 2047 година. Десетилетия наред

GDI и NOD водят войната си,

след втория колосален югрейд, в Battle

For Middle Earth.

Остава да видим, дали EA най-накрая ще успее направит нещо прabилно и най-

накрая - както трябва. И това ще стане

най-вероятно лятото на 2007-ма.





Автор: Kopacha

RTS

Star Wars: Empire At War - Forces Of Corruption

Производител: *Petroglyph Games/LucasArts*

Платформи: PC

Излиза: Есен 2006

Сайт: <http://www.lucasarts.com/games/swempireatwar/indexFlash.html?link=gameinfo>

Оригиналната "Империя" е все още присъща. Но въдъх смешица да приложим за какво става сума. С или без недостатъци *Star Wars: Empire At War* ще беше едно от най-съвежите попълнения в жанра за тази година. А сега, към края на тази, очакваме и експанжъна, озаглавен *Forces Of Corruption*.

Ето какъв ще представи Екс-Устремууските момчи на Експлото, накратко:

Една нова фракция в конфликта "The Corrupt Side (of the force)" същността от всичките галактически отпадъци авантюристи, наемници убийци, неуспели пишани фърдари и др. подобни. Водени от безмилостни майдер-тиранзи.

Чецидесет нови единици в армията на новата фракция.

Тринадесет нови планети, като вече са включени и непростиращи във филмите - най-вече такива от Външния пристен (*The Outer Rim*).

Наред с това, бяха обещани много от

желаните и очаквани нововъведения и корекции по самия геймплей, отнесът своята доза критика в оригиналата. Втората Звездна Съмртвата и - най-накрая - Звездни разрушители. Клас Екзекитор, са част от единиците, които ще доукрасят и без това иначе зрелищните и нахъбящи космически битки. Да бе, Екзекитор - същия като на Втория Ордън и слична рекрутка. Новата фракция ще притежава възможност да "корумпира" различни части и герои ако разположа със срещуположни го напади. Основните методи, до които ще прибегва тази фракция, са изнуване, саботаж, подкупни, наемни убийства и пр. Наша хора. По-голямата част от Въоръженето им бива набавяно чрез приватизацияция... майтак бе, от черния пазар, естте.

Някои от старите герои ще разполагат

с подобрена система за скилубе и нови умения в контролирането на Силата

berserk combat-а на Иода например

(познат на феновете от *Епизод II*), буменеговото хърънне на мяча от Лок и пр. Търсят малките и ограничени карти от оригиналата вече с увеличени почти двойно. Редица нови части са прибавени и към арсенала на Империята (TIE Phantom, TIE Interceptors), нови попълнения има и в арсенала на Бунтовниците (B-Wings).

Само трябва да потримим до към есента на тази година, когато *Forces Of Corruption* трябва да се появи на пазара.



Кой не знае за "Цезар", кой не е чувал за него също... След известното отсъствие на франчайза на пазара, *Vivendi* решиха да го съживят и към края на тази година можем да очакваме четвъртата част на любимата стратегическа симулация. Разбира се, изцяло преустроена в 3D, играма отново се стреми да е максимално близо до Коринтически, без да набляга особено много на нобостите. Основната концепция е позната играчът в 8 ролята на Юлий Цезар и има за цел да изградка градобъде, да се грижи за инфраструктурата им, да контролира взаимодействията между различни основни и второръчни икономики, а контролират гостоместките на база, да се грижи населението да е шастливо и работливо и т.н. и т.н. от *Tilted Mill* са

поработили върху религията, боговете

тук, вече са лет и почитането им се

опазва различно върху демографската

и социален строй на населението в

градобъде. Изборът на места за

стриек вече оказва по-голям въздействие

върху живота, цените, данъците и т.н.

Основната разлика между *Caesar III* и новата игра е, че имущество, бого-

досто добре и обещаващо.

И макар че *Caesar IV* най-вероятно няма

да се окчи с короната за най-добър или

купувана стратегия, със сигурност е

съвсем попълнение към жанра и ще

зарадва на малкото фенове на

предицата.

Caesar IV е във разработката, играчата изглежда доста добре и обещаващо.



Caesar IV

Производител: *Tilted Mill / Vivendi Universal*

Платформи: PC

Излиза: 12 септември, 2006

Сайт: <http://www.caesariv.com>

Supreme Commander

Производител: Gas Powered Games / THQ Inc.
Платформи: PC
Излиза: рано 2007
Сайт: <http://www.supremecommander.com/>



Кой не знае Крис Тейлър, кой не е чудил за него? И макар че за Dungeon Siege трупично може да се каже, че етворение, с което трябва да се борее, все пак и неизвестототворчеството има една перка с короната.

Известна като *Total Annihilation*.

Всички знаят горчивите факти, последвали раздрия успех на „Анхилиацията“ - Atari купиха Cavedog и по типичен EA подхod - погребаха франчайза. Тейлър напусна. Сега - единадесет години по-късно, Крис Тейлър и екипът му създаха на *Supreme Commander* - духовният наследник на TA. Само духовен, поради простираната причина, че правата върху

франчайза си останаха в ATARI. Но извън новото заглавие *Supreme Commander* е именно новото старо лице на TA.

Основания за надежда, че тази игра ще е поне толкова добра, какото „Анхилиацията“ определено има.

Енгажиран е ардук губък и преходът от „орбиталния“ изглед, даващ възможност да контролиращ тактически армииште си, до зум на нивото на треволякът по терена, е детска работа за него. Картиите в играта са очаква да са огромни, като всяка от тях е парче от една цяла планетарна карта, достигаща до размери от 6,400 км². „В Supreme Commander акцентът лада върху битките, върху войната. Нямаме

за цел прекомерно украсяване на играта или наблягане върху микрокономиката. Войната е катализиращият елемент, всичко се таи в машабите, а тук те са от търворимлення възможност.“ заявява Тейлър.

И за да затвърди сумите си, той обяснява и как възможността от цялостното изживяване в играта е апектирано върху реалните параметри и размери на единиците, както и максимално спиритътно следване на физичните закони.

„Не е възможно един танк да е с размери колкото на един крайцер, но е логично крайцера да е огромно бойно съоръжение, да бъде отстрелян като патица от скромна рота танкове. В побожно взаимодействие краидите печелят, пребързящи танковете в лагарина за смърщество“ прогълъжва той.

И също за да докаже това свое твърдение, Тейлър демонстрира агресивно-стимулаторица, тънокръбна морска касапница между различни единици във въвлични арми. За да се подчертава възможността и машаба на баталиите изобщо, SC ще се възползва и от dual-monitor поддръжка за манипулите-геймъри, които биха могли да си я позволят, разбира се. Остава нетрепливо да точим ножовете до ранното начало на 2007.





Автор: BoGLE

Best of Simulation and Sport

Spore



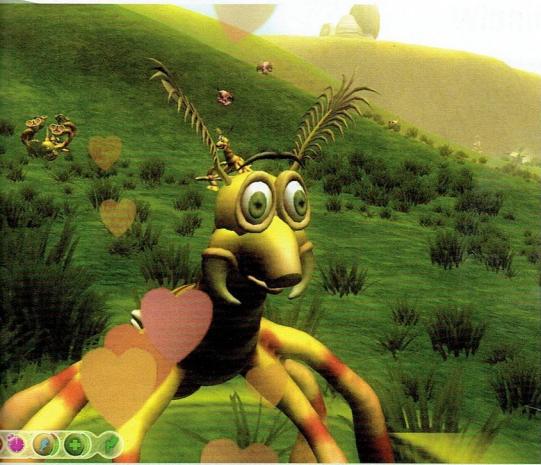
Разработчик: Maxis

Разпространител: Electronic Arts

Платформа: PC

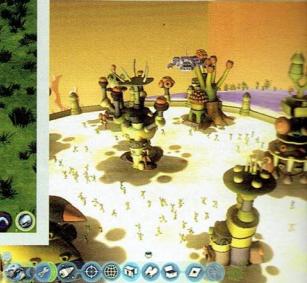
Жанр: Sim

Излиза: TBA 2007



Тези от Вас, които са прекарали цяла една годинка в Шабленските пещери и до ушиите им не са доспихали още на надеждата от маestro Duffer или тък по никаква причина не са прочели статията на Shrike-a от априлския брой и нямам представа що за добиток е "Спорада" (*Spore*), е същно препоръчително да се запечатат! И тий, на тазгодишното E3 ѝе направена демонстрация на играта при закрити врати, като този път *Spore* изляздаше още по-красива и богата на сътворение. При презентацията Уи Райд (Wii Rait) прескочи т.н. Tide Pool фаза с добре познатия епокийският организъм и премина направо към супер любопитният creature editor. С неизвестна помощ дизайнерът сътвори от почти безформено мяло, съсътъко се от него згрбник и няколко прешана, арски симпатично същество, и то само с няколко елементарни движения на мишката. Последва друга картина, която ни запозна с още по-чудато животинче на шест крака. Райд по управление му и моментално го прати да търси храна основен момент от развиетието на сътворението. Както стана ясно още преди време, нашето същество никога няма да бъде на върха на хранителната верига. Винаги когато търси кървачка, то трябва да се съобрази с останалите твари и особено с тези, чиито размери и слаг нахъбърят собствените му. И все пак, ако гадинката е достатъчно бърза има

шанс да хапне например потомство то на някой иначе неподозиращ крийцър и след това немедлено да се изнесе като пощъркало магаре от обсега на родителите. За да създаде на свой ред поколение, нашият пополечен трябва да подържи женски посрещством т.н. mating call. После във фирмата трае няколко секунди, а в следствие на него в близост се появява знесудо, пълно с яйца, което отново на своя ред ще трябва да бъде защищаван от набезите на останалите гладници, шъткащи около юрсът. Кликвайки върху едно от яйцата, Уи отново ни пренесе в creature editor-а, където то направи ръжбата си още по-силна и опасна, добавейки ѝ шипки, с чиято помощ да се защитава по-умело. Промени и окраската на бъдещото същество, каращи я да изглежда още по-застрашително. След като се изложи, логично, ръжбата е съсът малка, тъй че ще трябва да отнемете допълнително време за развиетието ѹ. Уи Райд демонстрира как промяна комуникацията между себеподобни и как бихме могли да образуваме стадо. Това е ключов елемент на геймплея, тъй като представлява основата на т.н. tribal фаза от еволюцията на съществото ни, когато можем да спирим жилища, а в по-късен етап от играча - и да град. Изследвайки технологията space travel, имате възможността да създадете и със собствено НАО. С него бихте могли да улавяте разни животинки с



помощта на лъч, наречен abduction ray (по този начин можете да опитате да колонизирате други планети) или просто да ги "разхърляте" насам-натам. Уи Rait направи опит да колонизира производствена планета, но за съжаление обитателите ѝ се оказаха тъбрре недобри и разкъсаха животинчето, което улюблени от нашата планета. Между другото, чудесно попадение е добиването на т.н. *Sporepedia* - енциклопедия, от която черпим знания за силата, скоростта, социалните способности на различните животински видове. Цялата информация представлява сбор от разнообразни trading cards, които дават добри предпоставки за евентуално колекциониране.

Други любопитни моменти от презентацията биха опит за комуникация с интелигентни форми на живот (неуспещен, бърчен), както и преминаването покрай една черна дупка, която би могла да бъде използвана като средство за милионен преход през различните краища на вселената.

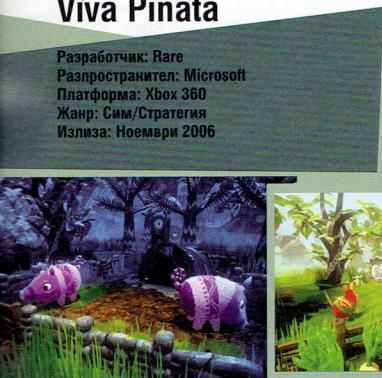
Това е малка част от нещата, които можете да бъдат казани за *Spore*. Разбира се, ще продължим да следим с интерес този мега-амбициозен и обещаващ проект и ще ѝ бържим в течение на бисичко най-интересно, случващо се около разработката му.



Simulation and Sport

Viva Pinata

Разработчик: Rare
Разпространител: Microsoft
Платформа: Xbox 360
Жанр: Сим/Стратегия
Излиза: Ноември 2006



За незапознати с концепцията на това залагане, веднага поясняваме: **Viva Pinata** ще призовава да създадете и поддържате своя собствена градина, чиято цел е да привлече вниманието на всички животни наоколо. Стоп! Това не са обикновени животни! Не! Става дума за т.н. **Pinata** - кукли, най-често изра-

бомени от слама или глина, които са пълни с бонбони и играчки. В играта присъстват над 60 бъда пиняти, а задачата е да привлечете колкото се може повече от тях в градината си. Задайте например, че се нуждаят от побърко трева и моркови, докато са патишите е задължително наличището на

езеро. На презентацията, която направиха пичнощите от **Rare** (**Conker: Live and Reloaded**, **Kameo: Elements of Power**), геймплейят бе постигнат по-напредната фаза и в градината цареше разнообразие от всякакви пъстри животни коне, прасета, червей, мечки и др. Всички те могат да бъдат обличани в различни kostюми и вкус на играча. Много от животните прибъва да се поставят в кошари, за да бъдат преглазени от различни хищници крокодили, вълци и т.н. Не е изключено между огради да бъдат преодолени обаче, тъй че колкото по-устойчиви са толковата по-добре. Естествено, гореспоменатите хищници също могат да бъдат отглежданi, но трябва да се има предвид, че за да се засити

гладот им, трябва да бъдат животворни накои от по-малките животинчета. Изобщо, постигането на хармония е труска, но и невъзможна задача. Лошите в играта се явяват т.нр. "киселящ" (*sours*). Те също са пиняти, но пълни с разбалени бонбони. Наименование на различни помощници би могло да облегчи работата им в градината, като те ще помагат за неутрализирането на нападателите.

Viva Pinata ще се появи през четвъртото тримесечие на тази година, ексклузивно за **XBOX360**. Съдейки по успеха на предишните проекти на **Rare**, нищо чудно дори наследището имотско залагане като **Viva Pinata** да се окаже истински бисер за жанра.

FlatOut 2

Разработчик: Bugbear Entertainment
Разпространител: Vivendi Games / Empire Interactive
Платформа: PC/Xbox/PS2
Жанр: Рейсър
Излиза: Юни 2006



Сломните ли си оазис разтоварваща игрица **FlatOut** на същинско неизвестните **Bugbear Entertainment**, появила се в средата на минулата година? **FlatOut** предложи на феновете шеметлики скорости и многое взриваща ламарина. Нейното продължение ще направи същото, но количеството агресия ще е поне въобще напълно достойно за един качествен съкулък. Новобъденията не са никак малко, тъй че няма да губи време в излишни приказки.

FlatOut 2 ще разчита на подобрена версия на прекрасния физичен едикт, използван в оригинална. Предвидят се възможно повече автомобили и писти при това още по-интересни и оригинални, усъвършенстван **career mode**, още маса мини-игри, лайос няколко

съвсем нови мултплейър режими на игра. Бройтата на разрушавашите обекти на всяка писта е увеличена на 5000 (за спръка, във **FlatOut** те бяха 3000), а пазът на деформиращите се части на автомобила - 40. Добавени са и редица бонуси, които можете да отключите в **bonus cars**, **Championship Cups**, **Destruction Arenas**. За разлика от първата част, когато присъстваше

само един тип колички (**Muscle cars**), във **FlatOut 2** ще се наложат и на други модели - **Sports cars**, **Pickup Trucks** и **Compacts**. Предвиден е и гараж, където бихте могли да съхраните по-рано създадени автомобили. Внесени са подобрения и в изкуствения интелект на противниците. Всеки има характерен стил на шофиране, а опитните пребвари-

телната версия на играта тъврдят, че опонентите са станали още по-агресивни, което говори и за още по-силна динамика по време на надпреварите. По всячко личи, че **FlatOut 2** ще биде едно достойно продължение на адреналината от първата част. Ще можем да се убедим в това малко след излизането на настоящия брой.



Автор: BoGLE

Simulation and Sport

Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007



NAN

Какви са промените в най-новия футболнен симулатор на българете Konami? В играта ще намерят място много нови отбори и режими на игра, ще бъдат добавени още езикът, а геймплей ще е по-реалистичен от всякога. В Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007 играчите ще се бъркат максимално адекватно, спазвайки указанията, които стоят им дащи и това на ваки само за тези, които контролирате 8 момента, а и за всички останали, които не участват в играта. Футболистите ще се рабат на редица свежи анимации, включително нови финтове, пасове с лети и ефекти събърни при борба за висока топка. Дриблирането е максимално улеснено с сърдечните с предишните игри от

Разработчик: Konami
Разпространител: Konami
Платформи: PS2/Xbox 360/PC
Жанр: Sports
Излиза: Януари 2007



передцата, докато ударите и пасовете ще бъдат предизвикателство и за най-опитните играчи. Така например, ако решите да шутите веднага след като сте финтирали противниковия играч, топката ще често ще се издава в трибуните, тъй като футболистът ще е мъгъл да запази равновесие.



На тазгодишното изложение Activision оповестиха разработката на нов Tony Hawk. На разположение ще имаме три режима на игра: race, trick и slalom. Задължителните head-to-head и split-screen също ще намерят място, в случай че сте решили да предизвикате аварии от съседния блок. Местностите, която вие могат да карате са най-разнообразни от Сан Франциско, през Мачу Пикчу, та чак до Хонг Конг. Ще можете да избираме измежду десет популярни скейтъри, включително и самия Tony Hawk, разбира се. Tony Hawk's Downhill Jam ще бъде пусната ексклузивно за NINTENDO Wii, докато за

конзолите на Sony и Microsoft тя ще се появи под името Tony Hawk's Project 8 (това е работно заглавие, поколкото ни е известно). Все още не е ясно какви ще бъдат различията между двите игри, но Activision оповестиха, че Tony Hawk's Downhill Jam ще бъде пригодена максимално като специфична wadfile контролер на Nintendo.

Tony Hawk's Downhill Jam

Разработчик: Toys for Bob
Разпространител: Activision
Платформи: Wii/DS/PS3/Xbox 360
Жанр: Sports
Излиза: TBA 2006



Simulation and Sport

Star Trek: Legacy

Над Европа броди призракът на комерсиализма.

Производител: Mad Doc Software

Разпространител: Bethesda Softworks

Излиза: Q4 2006

Жанр: космическа стратегия/симулатор

Сайт: <http://star trek.bethsoft.com/>

Има един сериал, при чието споменаване нещата си на напането пред телевизора се увличат до степен, при която голяма част от едрозадарните американци, а още побеже нашиенски (како средна стойност) на глад от насенчесмето, заднини замалват за него като по Пиколино™. Проблемът с този сериал обаче е, че не е Star Trek, али един таќенски, когто се разказва за две страшни мафи и еши негър, очищетворение на максимум за размера, който имал значени – еми наездото значение е с размера на Гренландия – и по него, за съжаление, не правят сери.

Нищо за састава на Enterprise обаче правят много и ще ни се наложи да се упешим с поредната от тях, дело на пионерите, сътворили Empire Earth - Mad Doc Software.

Ако си извади предищата тиха джуджита от поредицата - Star Trek: Armada, вероятно ще лъгаш в своите Боги. Ще поемеш ролята на капитан на грамаден космически кораб, с който ще трябва да громиш враждите на Галактиките с ентузиазма на загоръл пандизър в мъжки клуб. Фокусът ще пада по-скоро върху

битките, като тактическият елемент ще е ограничен до забезтане на планети, криене от разните звезди, звездни куполи, мъглачи и пр. и общо възто ще сири втора школка. На преден план са изведени битките със сцени, които ща пресъздават кийко-би моменти от космическата сага. Членасочено е охактеризиране Star Trek: Legacy като симулатор, понеже по думите на Иън Дебисъс „ля (играата - б.д.) е екран-базирана с точната доза реализъм, който да я накара да излезеца и да се играе както трябва.“ Тъкнуването на подобен ред ензиматични изявления най-често означава: „абе ще го направим да излезеца мащабно и сериозно на пръв поглед, но пак ще си е същата аркада!“. Не казваме, че е лошо това! Ние обичаме добитите аркади, наши по същество гейминги са тръната именно от тях. Пък и по-макарите ще трябва да има какъв да изградят, нали така.

Иначе, в повечето случаи ще си налага да се занимаваш с бъфъри, до четири кораба, но можеш да контролираш и само един. Битките ще са бани и доста различни от скорострелния, динамичен

стил, наложен още от времето на Wing Commander - ще преобградават маневрите и наизвързането, реализирани, разбира се, в съвременен лесносимил и лесен за облагдане стил. На ЕЗ беше показана битка между четирите главни раси (Федерацията, Клингоните, Ромуланците и Борз), на която митническият Borg Cube излезедал просто защемявящо - или поне така твърдят пристрастите Стар Трек гейтбре. Но сама наивека на извода, че Вероятно битките ще са машични и ще има не едно и фе Уай!“ при видя на някой изчакан, но все пак гигантски spaceship. Шом то ГОЛЕМИТЕ неща раждат всички! Не само жените.

В чисто геймплейен аспект едно от нещата, които ни притесняват, е че в рекламната си кампания Mad Doc изтикват на преден план безъмокността да играеш с кораби от всички сезони от поредицата, а айтюрите бори бескрайно отблъскват, че една от целите им е да си изкарат продукта, описан или не съсъс, до гравирана на годината, за да може да съвпадне с истериите около четири-

десетата годинина от началото на Сагата. В шаркуращите в интернет интерфейса са гърделка на лобкови страсптици на лобовъ ком какъв качествения геймър, а потината под印记ка на заръбения до полуга Star Trek гейт. Което може да е просто пръвна маркетингова рекламна стратегия, но може да се окаже и покренето нащоособено заглавие, забързо парализиран хобит в господственния греб на поредния търгът франшиз.

Във всеки случай играта предизвиква интерес. За съжаление изнесената информация и показаното видо не са достатъчни, за да си създадем ясен образ на бъдещото отрочие на Mad Doc. Очакваме следващите анонси със сърдечно любопитство.

Още по-любопитни сме да облизате, че есента в митничната редакция ще се води южноизток спор кой да „нахлеби“ побобашо Legacy-то, със което ще окажат състъпени. Ако се спишне до там, както пееше баща би Тина Търпър в един от по-запомнящите ѝ се хитове, it will take forever to see what I've got...

Desperate Housewives

Разработчик: Liquid Entertainment

Разпространител: Buena Vista Games

Платформа: PC

Жанр: Sim

Излиза: Есен 2006



Автор: BoGLE

Нека стане ясно Бензага - не сме гледали нито един епизод от едноименния телевизионен сериал. Никога! Така. Иначе никой от нас симпатизиран на Liquid Entertainment, свидетелство на Battle Realms и Lord of the Rings: War of the Ring. Desperate Housewives ще представи сложна и необикновена смесица между познатите до боляк The Sims и стандартен point-and-click адвенчър. Тези от Вас, които са наблюдатели творчеството на Марк Чери, Бензага ща иенцифират грохот и място то на дейсвтвие, което всичносто в едре познатата (за феновете) лява Wisteria Lane. Съжектът ще е коренно различен от този на сериала (чужесна новина за всички, които гетъръда се запознават със света на Desperate Housewives), като играчът ще

поеме ролята на пописната съпруга (без майтани!), която няма нищо против да се замеси в редица ожесточени скандали. (Бел. Неусъдейте да се сърдъте „Дафър“: „Айде каквите после, че PC израчвате не обраите каймака на геймзна, а?)

Играта ще бъде разделена условно на 12 епизода, а задачата е да се открият всички скрийки тайни, скрити във всеки един от тях, посредством комуникация с популярни герои от сериала, филмови и с някои от тях, претърпели таинично изчезване на други, или послушвайки разговорите на прияти. На играча ще му се налага още да готви, чисти, уреди и съпстви или просто да поиграе (стрийп) - покер със съдържимето. От видното по трейлърите, заслабвамо посока наподобява симулатор на Maxis, но уж излезка по-



интригуващо от тях. Разбира се, бинии съществуват във видът-ност да се окаже просто един бездарен клонинг. Както се каза ще покакаме и ще видим.





Автор: Orlinator

Best on PC



CRYYSIS

Подзаглавие: Crytichen поглед към очаквания хит

Формулата за финансувания успех на денешно заглавие със сигурност се държи следните три константи: FPS, Electronic Arts и бомбастична графика. За съжаление, тия три константи ги има и в една друга формула - тази на безмозъчния феномен - от онези, които жадно излизат последните капки животна сила, останали в отпирателата гейминг индустрия. Поради тази причина, както може би се досещаш, не съм точно на сегментот небе от частците при мисията за избрането на *Crysis* - не че нещо, сигурен съм, че неминимо от *CryTek* отново ще изброят единик, който преди десет години сме с мисии, че ще видим чак през третия милиенум; сигурен съм също така, че геймплейт ще е приятен и фюксуран върху десница бутон на мишката, набирашо върху който ще оставя и най-големия лампога да минава през джойстиката като нок през масло. С думи прости, *Crysis* ще е гейминг титан от новото поколение, където титанските стапуни се определят не от оригиналността и иновациите, а от финансите постъпления.

Историята на *Crysis* ни отвежда на тропически остров, който по думите на разработчиците ще е съвсем различен от този във *FarCry*, макар и за нещо да не им хватат върха (или може би просто енергийният им е вграден за тропически острови - знае ли човек, може и така да е...). Въпреки че островът е бил удариен от астероид и моментално на мястото се намътват Северна Корея и - хвани се за стола здраво, че да не паднем от изненада и ушибление - САЩ. Понеже корейците са изтворени на забравянето от бога, но не и от *CryTek* местене, първата част от играта ще се състои от внимателно и надежно запълване на ѝхлици каски с олово, до достигане на гореупоменатата астероидна. По думите на Роб Лейфс (продуцент), второто действие на тая епохана и изсмукана от пръстите драма започва, когато извънземните, наизсъкачали от астероида, решат да замразят остроството и кейкуът да преминат като пълна инвазия. Лейфс, с пристрастията на тия тип корпоративни хиени усмишка, продължава да обяснява как уроците от *FarCry* били научени и как този път историята наистина ще бъде нещо повече от фон за мелето, ама на



мен ми се чини, че става дума за същия блумак, със съвсем същия обрат наслед и играта, който просто ще доведе до погътата на хоби противници (мутанти, ентузи).

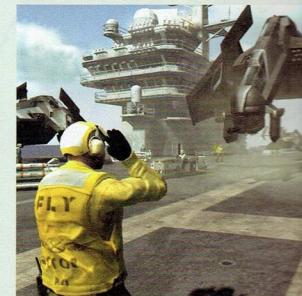
Както става дума за мутанти, научени уроци и Роб Лейфс, се чувствам слъжен да отбележа, че последните стараниено е информиран пристъпвателите на експертни журналисти, че този път погътата на sci-fi елемента няма да доведе до скороостренно осирдане на геймплея, както беше във *FarCry* (припомните пребърна играта във съвсем безмозъчно пущане). Обещават ни също така, че ще можем да прилагаме и бъдат погътата - на бат Рамболовина до полуля или самодифирско промъкване с кратки, но съфържателни откъм Вражески

туропубе престрелки. Наличното наnano-костюм, който носи главният герой - горд щатски уберкултът специалфорсбоец - ще би трябвало да придаве никаква тактическа острота на иначе праболният геймплей. Ще можем да избираш между побеждени сънеба мощ, демек по-тежки оръжия и побежде скорост, която ще ти е особено нужна срещу могъщите представители на космическата фауна, запланували да превземат мирата мащница Земя.

На граffitiяния фронт - нищо ново. Още от GDC се знаеше, че *Crysis* ще запази надбече на енджина си. Според разработчиците версията от E3, *Crysis* е била над-добре излекащата игра от всички показани. Интересна особеност е, че ще се поддържа както DirectX 9, така и DirectX 10, поест - играта ще върби както на XP, така и на престабилената 8 настоящия брой Vista. Но - разбира се - доста от по-смайващите ефекти са разредвани за притежателите на новата майкрософтова операционна система.

Оставяме те сам да си направиш избоготе за съвръщането истински нови идей/графични фойерверки и съвсем, ама съвсем без да искаме да напрътваме скептичната си визия за

излизанция 8 края на тази година хит на *CryTek* ща отбележим, че май-май ни очаква просто поредната гоза добре ошалдян, съвсем хладен и професионален комерс.

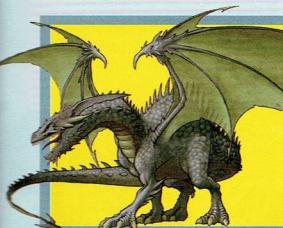


HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

Посоката е правилната, но пътят – късият и лесният

Производител: Nival Interactive
Разпространение: Ubisoft
Платформа: PC
Жанр: Походова стратегия
Системни изисквания: CPU: P4/Atom 2.4GHz
RAM: 1Gb GPU: 256Mb HDD: 2Gb

Автор: Freeman



Както се очаква, по отношение на геймплея и функционалността концепция Heroes 5 се забърна към най-успешната (и най-добра) част от поредицата, а именно – Heroes 3...



3 япам тъльо горното изречение има-няма 10 минути и се чудя как в ъзможник нищо друго да не ми хрумва за начало на статията за играта, пардон – поредицата на живота ми! Защомо царата Всъщност си остана същата – Heroes 3.

Ако си по-отдавашен читател на GW в тъбрите ъзможни са очаквал нещо грандиозно и въвхновено за открайдо интроверт. Никакъв оса на ъзхъбала на франчайза. Има-ня и такъв вариант за известно време, но в крайна сметка – когато присъстваме на края на една легенда, е по-добре да сме смирени. Вместо да пускаме фойерверки.

И така, Heroes 3 окончателно бе пратен в историята. Не му бъвзлонено да се прероди в своя същински наследник (Heroes 4 го изключват от схемата, то беше толкова концептуално различен и новаторски, че сериозно се откочи от логичната еволюция на поредицата) – не само зароди новите 3D дрешки на последния. Макар 3D средата да внася промени – вътре число и наъбоги нива, в самия геймплей – мокем да уобсвим до я приемам за козметика. Далеч по-бъжно от Всичко е, че в последната си реинкарнация Хироуса пръвично очевиден забой като средносатистическа геймър. Към масите. За добро или лошо, тук и сега, очаквано и категорично, той престава да бъде хардкор ориентирано заглавие. Не-брютимо, както изглежда!

Край. Било каквото било, Heroes 3 ще остане в паметта на цените като най-великата походова стратегия за всички времена и покол.

Разправят, че когато преди години попитали Rich Blakemor какъв беше каза за *Dжими Хендрикс*, след като счита сеци си за номер едно, човекът, който можел да изсвири името с китара отворил „Аз за боец не мога да говоря!“

За истинските почитатели Heroes 3 е и ще остане нещото, за което няма



нужда да се говори, защото името му казаха всичко, което е нужно.

Разправят също, че преди да станеме бойци, боеците били необикновени простосъмртни, чиито дека ги изглеждат по такива Всички, че единственото, което ги делат от обектостта им е била... смъртта. Верните фенове изчакаха години, за да видят какво ще им предложи Heroes 5, с надеждата, че ще е достоен наследник на същинския "геройски" дух, че великолепно семе ще пропължи съществуването си в още по-велик юв юв. За частите или за жалост – това не се случи. Можем да приемем кръвната хардкор линия за прехраната. А с това и съмртните акти на сакралната същност на Heroes – официално потърбрен. Вечнищо не стои между Heroes 3 и обожествяването.

Heroes 5 помагна на своя претеча да се възнесе като поредния бог в геймърския пантеон. Амин!

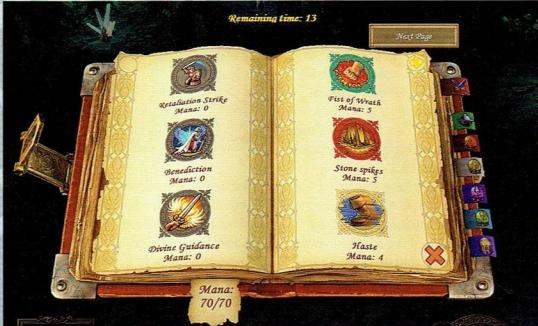
Искрено, безлично

Можем да пристъпим в същинската част от реинкарнацията със смелото тъбрение, което после ще се опитаме и да го докажем: На пазара не се е появявала по-добра походова стратегия от Heroes 3 насам.

Петата серия е задължителна за всеки походов стратегични. Вече почти не се правят.

А защомо...

...играта е в действително увличаща. Сама по себе си, тя е великолепно заглавие, с компанията, на която часовете се изнискват неустисно. Кампанията проследява съвсем ново, сложното разклонение, което – без да излагаме в подробности – като цяло пресъздава една по-мрачна фентъзи атмосфера. Историята ни праща събитията на множеството неочекувани обрати, на звездоването и разпадането на различни съюзи, на



Но...

Изненадите се неусетно часове не те оставят с онда сакрано чувство на томата удовлетвореност от всяка прекарана с изтърка наанска и почти физическата болка от това, че ти се налага да се отпремиш от нея – за да спиш, ядеш, учиш, работиш, или за да не те треба жена ти най-накрая. Общата кампания, разделяна на 6 части – за всяка от расите по една – не може да наподоби машаба оригиналността и фантастичния баланс на трудността на посестрите си в *Troilus*, като геймстайло именува съществено улесняване на играчите, които трябва да се справят със сложни мисии и съоръжения, които са създадени за да създават проблеми и да създават забавления. Играчите трябва да създават проблеми и да създават забавления, които са създадени за да създават проблеми и да създават забавления.

поради което част от тях се разръщат музично. Това добива допълнителни сиби отменящи към игралното преживяване. Компютрите – добре, че могат да се скрият. Както един западен рецензент каза: „Рядко кътниците попадат в едно ребло на игра, ами тия са токъто зле, че трябва да се сложат.“ Е, преведа малко пътно.

Може би ако историите беше по-убедителни и съжетът – по-кафров слободен, нещата ща стоят по-инче. Колегата дошъти търбъри, че може да измисли по-добър. Изобщо не се съмнявам!

Графичната прелест Вълшесът уморява погледа. Играта е търбъре шарена и триизмерна и това затормозява възприятието. На фона на пъстротата открива се дребен, ръкописен и трупоочен шрифт. Когато всеки ход често обясняват и информация за какво ли не, върховата между четвъртия текст и способността за възприемане на информациите блееби кристално ясна. Често се налага картата да се върти и да се зумва, за да се олега вниманието и на перенавигации скрити разни артефакти, ресурси. В името на безумното великолепие, към което всяко съвременник създава се стреми, отчаяно – защото като че ли графиката е първото, което гнейшият здравъти виджет и ако е хотина, спират дотам – е покерът във функционалността. Играта е красива, проблемът е друг – на самата концепция на Хироуса най-добре „лъгне“ 2D-то и това е. Що се отнася до профанизирането на игра, което по-горе дефинирано беше наречено „окъркване“ – този комерсики ход, създаващ от една страна предпоставка покъвче хора да послезнат към загубите и да се занасят със забавления.

Също така, на същата място се

Раси, замъци и герои

Шест много добри замислиeni раси, със съответстващи им замъци – *Haven*, *Academy*, *Inferno*, *Necropolis*, *Dungeon*, *Sylvan* – наследят света на *Heros* 5. Пог „добре замислен“ да се разбира именно това. Ако търбъра да се посочи елемент, с който разработчиците са съправили най-добре, то това са расите, замъците и системата на уменията на герояте. Реално за (почти) всички раси може да се приеме само *Dungeon*. При създаването му братушки або са замислели от романите на Сайлвъртър, разказват приключения на Дрист До Урден. Единствени типични представители при прещиния *Dungeon* са останали Минотаврите и Черните дракони. Харписти са замислени от *Blood Maiden*, които имат абсолютно аналогичен тип атака, с тази разлика, че *Девийшите* и *Фурните* (*Blood Fury* във версията Варзиант) не могат да летят. Останалите единици са нови, които приемем *Хидрати* (*Hydras*) за „нови“ за *Dungeon*-а спешно. „Очите“, както никоя наричат *Вендероли*, и *Медузите* липсват, но расата отново разполага с 2 спреца: *Scout* и *Shadow Witch*. Скуйтът е особено лъгребдън в *Assassin* (искривява стрелъ), чиято отрова нанася допълнително поражение всеки ход, приди поразенят вражески да получи ход) може да е най-добратата пръба единица в играта. Още един ауцер допълва менажериите: *Dark Rider* – Вълшесът гущер е само едното животно, както се подразбира от името – ездачът и възлото му копие са скъпите. Интересна раса се явява *Sylvan* – аналог на ефекта *Rampart*. Разликата е, че никоя от единиците са заменени



с такива от стария *Conflux*. В *Necropolis* и *Inferno* промените са минимални, заслужава споменаване фактът, че скелетите са възгреват в стрещи – това са оказва сериозна промяна. Макар кокалестите стрещи да са най-добри в играта 2-3К от мята с страхотната сила. Впрочем, изпревърбайки малко тематика – Немъртвите герои имат ново умение – да „ръзват“ част от вражеските трупове, направо като стрещи. В комплект с другото ново умение – да „съживяват“ смъртните краи на битката част от единиците, които са защубци, както и с още няколко екстри, с които *Necropolis* а се събоги преди първата расата изключително лобопитни и може би скриптур от върховият бранд.

По отношение на юнитите специално в *Haven* и *Academy* (Castle, Tower & НММЗ) разлики няма.

Тук, разбира се, *Бъкарите* узборват, че макар и запазили имената си, голяма част от единиците на всички раси разполагат с

нови специални умения, параметри и характеристики. Най-флориращ пример за което е може би Pit Fiend-а. За единиците, както и за много други неща ще говорим по-вече в следващата број обаче.

Едно от най-съществените нововъведения е, че всичка фракция може да строи в замъка си уникална сграда, която ѝ дава определен бонус. От него обаче играчът може да се възползва само ако ѝ даде в замъка герой от своята раса. За *Haven* например това е възможността да изпредава единици от най-ниско ниво до прелестене. Съектът става рицар – събърва съкровищата на американски мечта. *Dungeon* има Ritual Pit, жертвоприношенията в която поддържат икономиката на почиствателите.

Едно от най-ниско ниво е единица от *Unholy Temple*, която можат да предъвратят всички чужди единици в немъртвата, с пъзли различи, че тук ново-не-до-умъртвяни юнити са трансформирани в аналогична

на нивото им немъртвие единица, а не с прост скелет. Уникализирането на расите е преминава с ново измерение с бъдещето и на расо-

вите специализации. Такава например е Gating умението на *Inferno* да призовава на битката поле дубликат на всеки стик, който героят ще събира си. Подкрепянето количествено представява определен процент от общия број на дубликати групичка „чудовища“ и след края на битката – ако не са унищожени до едно преди това – изчезват там, откъдето са се появи.

Всичко това, води до видимо унищожаване на геймплея с всичка една от расите. Иметата и приобщата значимостта на събървата възникват от общия број на битката групички – и то съществено повече от всички елементи са наложени като гланци камъни в общата геймплейна механика. Всичките хрумвания, реализирани по възможно най-правилния начин. Тук – трябва да го признаям – хидро концепцията е претърпяла еволюция. Да не беше така и възможното на всеки друг елемент! Преди да пристъпим към „хранилата“ обаче, да приключим с добритите страни.

Героите! Особено удачно излежаха идентичните уменията им да бъдат разделни – образно казано – на Занятие (*Производство*) и Способности (*Вторично*). В играта – Skills/Abilities. На пръв поглед само 6-те сюта за склонове стръмкат. Но всеки склон дава достъпът до 3 Способности общо – 24 умения, без да броим специализациите, които героите могат да получат с каунти на ниво. Сред Способностите забелязваме някои, които в стария *Хироус* бяха Умения. Примерно *Pathfinding*-а, която е Способност на Занятия Logistics. Или *Archery*-то, която е следствие от Attack.

Този прочут на системата за уменията улива хем да внесе нови елементи и да разнообрази геймплея, хем в много интуитивно и логично реализиран – дадеч по-интелигентно от опита да се направи същото в *Heroes 4*, деч.

Но...

Абсолютно нищо не оправдава сваленето на битката на расите от 9 на 6. Липсата на *Barbarite* и *Bhaktato* (айде, да речем, че *Conflux* си беше госта ненужна раса) е осезаемо. Героите са крайно недостатъчни като брой и разнообразие. Няма нито един от старите ни познайници – както се залагаше, че може да стане. В побежето липсва каквато и да е оригиналност по

отношение на специализацията им – дават бонус на никоя си там единица.

Уменията – категорично никак са просто пъпек. Но да си спомним, че такива имаше и в *Heroes 3* и да не се върнеме на токъва, макар че трябва защото говорим за игра 6-години по-късно.

Възникват някои съмнения и относно баланса на расите. Въпреки че е абсолютно приблизено да се търси каквато и да е на този етап, от компютърното мнение се иска МНОГО игра, и то – в мултиплейър. Все пак *Haven* се очертава като вероятната основен претендент за на-сърма раса. Убедително мощна единица като Грифон са били достъпни. Риариите пък, които в *Heroes 3* са оспорвани върховенството при шестите единици с Насите и Дредовете, тук на пръв поглед са абсолютно господари на битката поле – дески як юнит. Към това добавяме възможността да пребързеят 5-6 Сенка. В Риари стръвята доста пари, бързо е, но тък е ужасяваща екстра). Без повече коментари, оставяме баланса като едно на ум за бъдеща свърка.

Безусловни минуси

Имета рециклираха първоначални думи от 8-тия съществени отговорен. Да започнем от картите. Дизайнерът им е ужасно елементарен. Алиса на каквато и да е оригиналност. Прибавяме и факта – непроверен с нужната педантичност – че карти са по-малки от тези в *Troikata*. Да се сумира повече игралност, е намалена дължината на хода на героите. А лоудининг се превръща изнервящ с продължителността си – втрочен съмтвие точно от 3Д-то. Друга бона тема – артефакти. Брутално орязани. Опагадано на токъва година брод възможности като замисли артефакти е необяснимо. Броят им е редуван вътре – на голяма карта можеш да събереш 8 инвентара по 5-6 броя от един и същ предмет. Бонусите, които дават, са скучни и стандартини. Един от фундаментните





Хироус – търсеният и надпреварата за най-хубавите артефакти – е беззборно осакатен! Да си припомним, че никой артефакти влияе върху общата стратегическа схема на игра. В случаи че ги притежават – ти или пропаднеш като сън.

Изкуственицият Интелиект? На бойното поле се оправя добре, но на стратегическата карта е прахаш. Ше те подмине без да ти направи нищо, когато може да те размаже. Ше се разходи между мините, без да завземе нито една и мн.

Достатъчно лиши, за да влезе в този абзац е и положението с Интерфејс. Следващи подгрибностите – това е най-често-възникващ, неубеден и извербъци интерфејс, който можеш да бъде реализиран вероятно. „Строителният“ еcran е блудящо малоценен. Никаква интуитивност в разглеждането на технологичното дърво. Защо бе наложено да се преминат нещата в един от най-събършните аспекти на по-редицата? Релика на стария интерфејс, плюс един-в-два нови бутона (като такъв за закупуване на цялата популация), шеши га е най-доброто решение. Минето за насторока на Custom игре не преграда никакви опции са пуснати следи николко компютъра, израещи в отбор. Изобщо, възможностите за настройки са обезврежди на окайминум. И най-важното, престъпват недостатък на загадъчност – липсата на генератор за „случайни“ карти. Това, което крепи Warcraft III е жизнена тръбка дъги, юдини, тук по няма!

На всичко отгоре списъкът с наличните 8 момента карти е уничтожено къс. Няма и Редактор – няма начин да създадеш или друг никой да създаде карта за теб! Nival казват, че има инструменти за редактиране в края на лятото (евентуално и Random Map

Generator), но това в момента не топли никого. Е, поне в лятото – топло е.

Спорни положения

Бумките. Някои що приществат, други – не. Първите са лейбъри, вторите – личове! Някаква бар-лента показва поредността на ходовете в една карта, но напред! Новата система на Водени на битка настани сериозен удар върху тактическата съблочна, която имаше играча. Съмната на Скоростта с показателя Инициативност като определяща поредността на ходовете е по-скоро самодълго нюансуване. В комплексът със случаите величини като морала и групата инновационна простира – отмнината на „Turn-обата“ скъпчност на Водени на битка, са довели до такава каша, че е практически невъзможно да пребъдеш същите и противниковите ходове със задоволителната точност, нужна за да си изградиш тактика на сражението. Затова компютърът усъждува ни ги подсказва. Истината е, че с времето – след като се абстрактираш и примириш с положението – започваш да се забавляваш. Предомайдъкът повърхнинският разгрозен заложища да изпиташ истински удоволствие. Но е достатъчно само да си пуснеш Heroes 3, за да лъжес истината – да останеш както по-голямо и събръшно – самоизисан в „старото къче“.

Пог Вълрос е новата магическа система

– и по-конкретно фактът, че усъвояването на определена магическа школа не повишава ефективността на машиите. За да се случи това (примерно за да направиш „масова“ магия) трябва да изучиш съответните ѝ Abilities. Възможно е играят да е добър. В Heroes 2 магическата система също беше коренно различна, но края на крашата ѝ се кефехим Трибъя време да очиши номадата концепция. Но с абсолютна сигурност можем да окажем възглед като крайно незадобилителен списък с нацични магии – само както при артефактиите, огромна част от чародайския арсенал е орязан. В икономисти ни успокоява, че това ще спомогне само излишните заклинания – не е така, за съжаление. Оризан си и магии, чито пристрастие просто би изисквал доста допълнителни тестове и работа по баланс, но придават боязливост и фъбочина на геймъта.

Друг спорен момент е касирането им. Израчът може да прави магия само когато на ход е звярят, а не когато смени за учене!

Опиново удар по тактическия потенциал на замъвашето. Съобразено, че много от единиците също могат да правят магии на възди. Съобрази се още една тактическа разнообразие – също. Замениши от една бар-лента в долната част на екрана.

Темата Heroes 5 е не в изчертана. По нея ще горобим и ще създаваш брий, и ще слъедваш сигурно. Тървара предстои шампаната

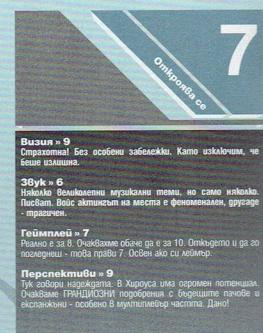


дисекция на играта и юички онци хинтоворе, хитрички и съвети, които сметвате, че можем да ги кажем без да ги разбалваме удоволствието да напредвате и сами в усъвояването ѝ. Тървара ще добърат пачовите и промените, ранънъ генератора, редактора, фенскиите карти и модове... Тървара ще говорим за мултиплъера!

Ще оставим спраничка от Водена. Ако се загледаш в нея обаче, накрая ще прочетеш следното:

Шест месеца, или година – толкова им трябващо да се оправи на Nival още. Срокът, който им беше отпуснат се оказа достатъчен за една добра игра, но и за униканел шандърър. Поне казаха, че са фенобе – други на място място можеха да се спрайтят много по-зле.

Ако приемеш, че Heroes 3 бе до майстори, то Heroes 5 е на калфите. Калфи, които могат да избутат острите и да го закапят, но не могат да скрият съмртвощата му ефективност по пътешествието на юбелниата филмираност, нито да изградят невидимата вътрешна структура, приговаряща му същинската якост, оставайки ненакренена гъбкаността. Всички това в постижимо само от истински виртуози...



Визия » 9
Справчика! Без особени замързки. Като изкачим, че беше изкачена.

Зълък » 6
Няколко бележани музикални теми, но само няколко. Пък и във възможност на места с феноменални, драматични.

Геймплей » 7
Резултатът е също очакваните обезвреждания за 10. Отъкуто и да го поизползваш – това праи 7. Добър ако си меѓур.

Перспективи » 9
Тук събори изкачването. В Хироус има оправен потенциал. Очакваме ГРАФИЧНОСНИ поредици с бързите пачове и експлозии – особено в мултиплър частта. Дано!

SIN Episodes: Emergence

SIN-e, SIN-e, ти си ангесел мооой...

A

рика на Krasleto:

... SiN-e, SiN-e...

Боз ли те изпразлаамти

...през онази дамчена октомврийска нощ през 1998-а, е единственощно нещо, което ти попречи да бъдеш Ребомоща, бе излезмият само преди никакък часа Half-Life. SiN бе игра, обречена да се бори на гваш фронта – със сигурност на хълма и мунитицията на блестящаият Quake II. И въпреки това достигнала класически статус срещу израчите от по-старатото поколение (че и срещу антиките, спасявши GW тогава), SiN беше игра, която потапяше затвордите FPS жанра като доминиращ на онази време. А освен година по-късно, благодарение на фронтената му наивност и оптимизъм, тайнничко се наработиха новата ренесанса на франчайза на гадже побоби да си сяга на редакционните конзоломодии. Но уби, оказа се че е трупа работа...

... за топлиши SiN-e майчино сърце, да те обичам и да ти се разбааам...

но колегата по перо ще ѝ обясни по-добробо какво точно му кува на нобия SiN. Аз ще ѝ споделя какво ме очарова в него.

На първо място концепцията – да, епизодичният клиент не е второто причество, но за тогава израчите пристигнали не ги боядисаха и за хора, така че приемаме, че е новост. Да – това е същата онази печеливша латиноамериканска концепция, която държи бабета и отчаяни съргути пред темелевизорите всекиден от пет до началото на новините. Обаче най-важното е, че работи! Зарбийба. Кара те да чакаш следбациата до гоцата SiN в видуемото изражение, вторачен в непоносимо самичнатата гата, обявена за епизод №8 (август/септември). Но поднасямте на час (примерно) по южната е на малкия аспект на епизодичността, която Ritual можат да ни предложат – докато играят Emergence, всяко твоё действие се записва и ще афектира бъдещите епизоди. Лошото само е, че ще се замества преди макарина Вон – ако достатъчно много играчи, примерно, взривят садара парада по пъти съти, че просто и просто няма да пристъпва в следбация епизод. Понеже много от геймърите ръвача, че игра е грозна и не използва последната писък на графичните епички – HDRI (High Dynamic Range rendering) – пак няма проблеми – щом завърши интегрирането му в следбация епизод, той автоматично че се добави и към старите посредством интернет дистрибуцията.



Нът, свободата на движението, опростения геймплей – всичко това, което прави епичния фърстърън добър. Племето, както обичат да се наричат помежду си почват от

единственото, което ще те спре да преядеш епизодната краткост на играта – от 3 до 6 часа, 8 зависимост от трудността и стила ти на игра. От друга страна, умники тези от 3 до 6 часа по дневен, каквото ще са всичките епизоди, и ще получиш продължителността на средносатристическо трипът-еъз заблъсък.

Исках да говоря още – за Бланка Блюо, канадската плейбой мод, представил Ексекс на ЕЗ, която няма как да не убажаваш, ако разглежда по последната му фотосесия, озаглавена "Маката червена ламекска шапка".

За забавляващите се кооперативен режим, арена режим, SiN: Source, както и обективулан мултиплъйър мултиплъйър режим, За небероятната музика в играта, дело на Зак Бенка, че то откриващо парче нациква песените от последните пет боя на филма накрая.

Въщността изльзах – на първо място в качествените характеристики на първия епизод е ЕКШЪНТЪН. Динамиката, агреси-





динамичната система за трудност, която е глобата причина мейбъдът на Ritual да е прелъден с мейбъд от ламернетата, на които играят им е труда, и здрави които само семци са излизането на играта автомобилите се пренужда да пускат пач, който да я „дошиба“. За много неща можех да говоря, ама като гледам комегата Ikarus комо склонка сибра, докато ме лежаеш как пиши, почвам сериозно да се претеснявам за безопасността си, тъка че нима как – трябва да му раждам да се изхрани. Пък вие не му Вирбрайтите – изграйте играта, на мен хареса!

ария на Ikarus:

**... SiN-e, SiN-eee,
майчино сърце се разлака...**

Нямам намерение да щука – когато търват SiN излезе, от бях от тези хора, които разбиха Бисоко флагът със странното оранжево симбълче, грабнаха помпите и се скриха зад кашоните. Не защото премеждията на чичо Блейд не бика безумно яки. Просто мъчалият учен с брадичката и очицата излезе на сцената и всички седнаха и започнаха да си

водят запуски. Но това е история.

Тук и сега пред нас е първият от обещаните ни епизоди на новия SiN. С много от казаното горе съм съгласен – макар и крамка, играта предлага онзи позабавен и бори непознат на по-младите срещу вас екини – чист, надеждан, премерен, брутален и най-вече много модерен. Минималистичен, но покриващ всички нужди арсенал, в това число пистолет-икона на Блейд. Макар, но достатъчно разнообразие от противници... малко, но от сърце. И противник на всички жажди, играта не е труда. Тя е предизвикателна. Нещо, от което напоследък отвихнахме срещу шарена-графика, тактическите команди на цели отряди, криенето зад еки и лютото създание, че всичка грешка ще ни костна лодка. Това просто е старата школа, за която съвсем шака.

За съжаление критиката има, и то по всички направления. Историята е стандартна за перорациата – кака Елекис пак ги фъркува едини тромби истории с мутанти и има парите да си го позвоми, а нашият смел братнител на закона по съвсем не-канален ред



оправя бъркомията. Но Ritual не са разбрали нещо – това, че показват едкина на HL2, не означава, че прилага да си оставят глабното действащо лице нико към тън. За смелката на това зодиите говорят повече от необходимо и изглежда се чувстват върхен на носа пред време – „Оо, за онакваш, не ти ща дойдеш тук, затова съм ти подгответил никакво изненада да видя как ще се спасиш. Ако все пак оцениш че ти подгответи нови. Това че те фръжки между бронирани стъклца и енергийно поме, за да ми слушаш глупостите и моза да те убий още сега, да не те притеснява – избий ми всичките наемници, те са ебтини. Аа, и лежащи къде яка мутантен-броза си имам! Не съм много сигурен какво прави, ама била лудинчата!“ И все в този дух. Това да не е никакво претенциозно ниво, че да ми подгответи „изненада“? Лебъз газийт също допринася за това усещане – пребълъжъ на места, особено в края, но останамо просто излежаха претпълено. Често технически извънките са един след друга – оръжията звучат малко влош. ИИ е по-зле от този в HL2, за което се иска старане. Новите графични експри липсват, но самата игра не излегаща зле – този ендюри може да я изнесе и на един год текстури, и на „декора“ на Half-life много се бреца със света на SiN. Шо се отнася до всички обещани за бъдещето експри – ами много хубаво, но мога да ги коментирам, когато ги видя. Крайната скобка може да се окаже наистина добра, защото автомобилите не са кου да е, а и съм оптимист, за бъдещето на Steam като платформа за дистрибуция. В момента това, което имам пред себе си, са 3-4 часа чист сингуларен геймплей, стария SiN и очицата да играят въвеждато му мутни през Steam. Всички това – за 15 долара. Краткото поглед към рафта зад мен ме уверява, че това вече го има там и ми набавя сърдечие, че никой не се опитва да ми прореди много замъжка стока в пакет с шепките си от минимална семцица. Синко се надявам да бъдем приятно изненадани със следващите части, Въпреки че при този гра-



фук доки Duke 4Ever ще излезе преди последната серия. Той и Episode 1 на Star Wars сам по себе си е тогава. А последователността на събитията при тази аналогия ще се направи, че не съм я отчел.



Визии » 8
Препутан на места лебъз дизайн и липса на HDR, иначе HL2.

Звук » 8
Ах, само Блейд да имаше реплики...
И още мили в оркестри.

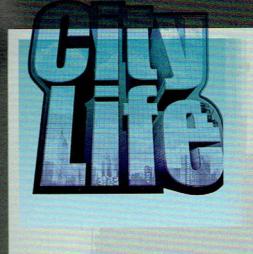
Геймплей » 8
Срок скуч екини, изсирбва се „на ръчка“.

Оценка КултоМобост » 10
най-успешно профилактични FPS франшизи.
Обясн яко Док не излезе никога.

City Life

SimCity с щипка политически коректни междукултурни конфликти

Автор: Orlinator



Макарото сънчено е убийсво върху небосклона като мазно кученско лайко, а за се поят, складът на излизането запълни фас върху балкона на съедиите. Най-умното псе народка се точи като народна песен, пригответи си бъжност с ефектното куклане, свидетел от неизвестната агресия на местен алхойчик. В гръденчата си меркевана паневенета социолог на морската стопница, зад нея – мърсното море, в която цикадки вече плащат мурзии крайбрежи. Осъжено ми гага и от устата ми се извързва тихичка, но всек пак майсторски подгответа потърпяне, и доколи отново пляя (а-а-а), пари съм разбър, помохич грава за хъбре – тиц на (тобено) си мися, че е тиша неща в игрите по никяма. На мен като каквато bulleter и директно си представям лъскавата мутра на наш Кире, колко с вечно трепереща ръка напръвъд бащинските Варна и околните. Затова Вероятно ще разбереш, че SimCity и привнесаше му клюнки не са точно моите тип игра.



Докато съдържанието на главна диска на *CityLife* мързеливото се копираше на харда ми, склонищното името на титлините от *Monte Cristo*, известни на-вече с талантът си да изкарват игри, които наецват тънките струни на ултимативната търпения с виртуозно майсторство. Не е нещо, ама Фортуната в лице на Глабиня ме съблъска не Веднъж и уваж с шеводъбръ като *7 Sins*, затова и не съм точно на-големият почитател на тия монковици.

Ти, като фен на жанра „хлебен“ (понят и като попържане), вероятно ще се почувстваш разочарован, но този път *Monte Cristo* успява да изуми всички, изкарвайки повече от добър продукт. *CityLife* успява да обработи, покира и дообрази концепцията на *SimCity* серията, в краина сметка оказващи се отлични начин да убивши не ерии или гва часа време. Като начало – имаш си стангардната формула: голо поле (1 брой), никой и друга пара, която да инвестираш в заселването на гореупоменатото, поясъкъвка, подреденика и не особено затормозняща графика. Тук трябва да се отбележи, че липсват картон елементите, така бодре познати ни от предишните реинкарнации на city-builder Жанра в изпълнение на *Maxis*. Целта ти е да



Близнеш настраг целия пущинци огромен град за чудо и приказ, усъвайки да привлечеш никоя и друга пара по прасето. На тая трактобка на Жанра ѝ липса оригиналността на *Tropico* и историческата притегалителна сила на *Caesar II* и произвеждите ѝ, затова е въбърено и усложнено – социалните класи. Те са шест и общо Всички създадени точно отразяват менденциите за разсъдовяване на обществото в капиталистическа среда. От чисто геймейърска гледна точка; шестте „племена“ (tribes, бахи тъй като прозвище) представляват малко повече съобразителност при разломаването на града. Опитай се примерно да създадеш град, в който да црвят само боязници, и вързо ще успеши как липсва работна ръка за постъпвания, които аристократията по традиция не засима – почищи, медицински сестри, чистачи, разсилници, магазинери, проститутки... Добре, малко се поубийки, но така или иначе схващаш играта. Ако обаче, от друга страна, си от ония с по-лай уклон на политическата мисъл, като моя мисъл, ти се седиш да приближаш хора от по-нискиите социални грохотки. Всичко ще бързи добре, поне до момента, в който ниските приходи от данъци не доберат до тълен финансово колапс.

Горните примери водят само до един извод, а именно – че е нужно да създавате и общуващи на достигнатото ниво елементарно. Производите вие щедро търсят, че може да избухне гори бунт, но при все чакалата ми некадърност като

деш хетерогенно класово общество, в което да бъдат преоставени всички... племена (тая сума ми лепне на небесето като мазна хръща и се налага всеки път да я използвам буквамо), тъй като в противен случай си заплашен от икономически катаклизми. Същевременно между работническата маса и бъргера, както знаем от писанието на Бърнсона – на по-старата аудитория (но не и на мен, че си знае) Карл Маркс, неминуемо ще дойде по конфликт. Ето така в *CityLife* ще трябва да положиш нужните гръжи за създаването на ефективна полиция.

Monte Cristo не критицира, че организацията на мултикласовото общество е оттърпната точка на играта – каквото и да правиш, бил то организациата на разчините бизнеси от града или тък построяното на пък ново луксозно съоръжение, бинали грябва да съобразяваш действията си с подобряването на тънкия баланс между различните прослояки. Тук обаче избива и един сериозен недостатък на заглавието, в частност – занижената трудност. Практически достигнатото на целищта, заложени в конкретните сценарии, е същинско трудоемко, но самото задържане на достигнатото ниво е елементарно. Производите вие щедро



кмет нито Верниък не успя да стигна по-далеч от махенските събития.

Като стана дума за нефойски, не може да пропуска приносения в жертва реализъм. Поради липсата на описание в уводната част на статията елементи – помияри, панеки и мърси плашобе, съм склонен да предположа, че CityLife илюстрира по-скоро никаква утопия. Може би това е нещо съвсем разно за едни раздължени продукти, имащи за цел да забавляват, като се замисля. Но тък и на мен нищо не ми пречи да съм претензиозен и да си искам скапаните кръкли по улиците, керличените шиганки гета с увесенно по антепите пране, сивата и прашната уилост на предградието, износените, громолъчи по реките трамваи и всичко онова, което ще ме накара да се почувствам уютно и почти в ума си. Или, ще рече накъде, на Вероятно пичовете просто са взели за образец никой благоустроен американски град. Аще да не са чак токъс благоустроени и те, ако обичате. И дори да е така, кога в такъв случай ще чеци, са расите 8 играчата? А расобата нетривиалност? Ако вдам черният безобраз, ще се измъкна от квартала им, даже няма да им хрумне да го направят на кобашки мах и да го пратят на роднините му по-пощади. И обратно – ако вдам черни, опънати се на тротоара да бързят Мара по стар народски обичай, фиксират тяхното тъмното, но явно замокнат събрани до се изгася грациозно като антилопа (минус концепцията, че склеротики костом) към пузарското си бозило, за да опише на работата, е тръбва Вероятно да му се нахърсят с настървешето, което сме

свикали да наблюдаваме във филмите по-скоро от бели Ку-Кукс-Клан чичкови. Нали уж членовете на даден етнос в тази страна се подкреплят един друг? Липсата на точно този расов подтекст малко уронва иначе стабилната база на монументалното общуване като обигателен механизъм на геймплея.

С това общо взето се изчертават по-забеждителните черти на CityLife, отличаващи я от типичните представители на жанра, който е токъв познат, че надади има смисъл да го обясняваме в детали. Горещо препоръчам играта на Всеки почитател на започналата да запада в последно време жанр на city builder-a. Макар да не е от калибра на Caesar-серииите, творбата на Monte Cristo е заниматена, тък и си струва да видим как малко струищ, четири портфолио предполага момчетата да се хърлят от накоя скала и да не занимават окайните геймъги – журналисти с кошмарното си творчество, успяха да наприте носовете на безвъзможните Maxis с техния преизвъден SimCity.

Майданското сънник пак си е увиснало в стъща кучешко-кайна спаси връз небосклоня, но вече съм сменил контрабандните шарви с кубински тури, а и-нама съседи. Върху чийто балкон да пръскаям – един от малкото недостатъци на просторнина ми офис в общината. Виждам как в парка се развира расовия

ритрийвър Надин фон Мастин Втора, която аристократично се изкенза на една поляна, а след това лекерно пременянет ѝ боязът собственик-грижиливо замита флишията, от страх да не го удари глобата, безпощадно налагана от градската полиция. В галечината се мерджат три небостъргача, зад тях – морето, в което афроамериканци се разбат на плодобрите на демократията, плащайки си съюзенитетната сума за привилегията да се пекат (за какво им е?) на плаха. Хъръмът пурата, понеже от средата напътък нещо не ми се граби, и докато тръщувам за нюха си миска:

**ДА ЖИВЕЙ АМЕРИКА ВЕ,
МААМУСТАРА!**

Визия » 8
Не е ясно, че кое то ги паке чеето, но трябва да се разширва отектот на 7 Sims, примерно.

Геймплей » 6
Ние сме си съсредоточили на незабавник – не можеш да виеш моментата.

Геймплей » 8
Успехът на CityLife бива бомбеното изтъркане на геймънски механизми на SimCity по същество, при което е побеже от забъди.

Политически корелиционисъм » 5
Успехът на CityLife бива бомбеното изтъркане на геймънски механизми на SimCity по същество, при което е побеже от забъди.

8
Оригинал

Desperados 2 Cooper's Revenge

Абе Купъре, к'во толко ти направихме, че ни отмъщаваш?



Някои игри просто не трябва да минават като 3D перспективата. Виж Monkey Island, Heroes, Commandos серията, сърдити ги предшественици им и с река на сърцето каки чий геймът беше наистина облагатен "от изцяло новата, пънървична и реалистична 3D атмосфера". Почки не остана франчайз, които да не е осран. А някои продължават да вървят, че PC геймъните ще изхвърле още един златен век, когато стартират геймъри, станали вече разработчици, запазили искрата в себе си, и преминат във продълженията на игри, които изграждат едно време. Сег като настоящото заглавие не ни предразполага към нещо побече от наследствата по тръбата Desperados, майд е време да забършим оптимизма и да му силепим каквото заслужава.

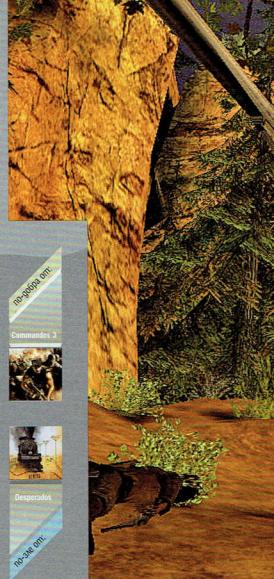
Историята продължава във години след края на оригинална, където са различните сметки с Ел Диабло – мексиканското страшнище, тормозило местните. За съжаление обаче хора, добитък и други дефицитни за Диабло Запад стоки продължават да изчезват. Затова нашият храбър министър без портфейл/шифер без значка Джон Купър и неговата мърсна семерка – която е станала още по-мърсна, след като на мястото на Мия Фи и матимуката от пръвата игра имаме някакъв инцидент – решават да вземат положението в свои ръце и да разширят мистериума покрай. Не е нужно да пополняваме, че постепенно все успеха да якосах и инициативите, и кавалерията, че дори и неблагодарното местно население, което все пази през пръвата половина от играта.

Ханърт уж трябва да е продължава тактическата насоченост на оригинална, а именно: инфильтриране и изпълняване на мисии насреща Бразилска територия (обикновено оставайди незабелязан) и покъзането на абсолютно всички шпионски трикове, за които се сетиш лиос импробизираните, които играта позволява. Малко Thief, малко Metal Gear Solid, реализирано в 3D, нар. 2.5D или изометрична перспектива, с вторичка се, но статична камера, наблюдаваща действието по едн и същи ъгъл и на една и съща височина.

Desperados 2 се гаври с жанра, използ-

Автор: Krasleto

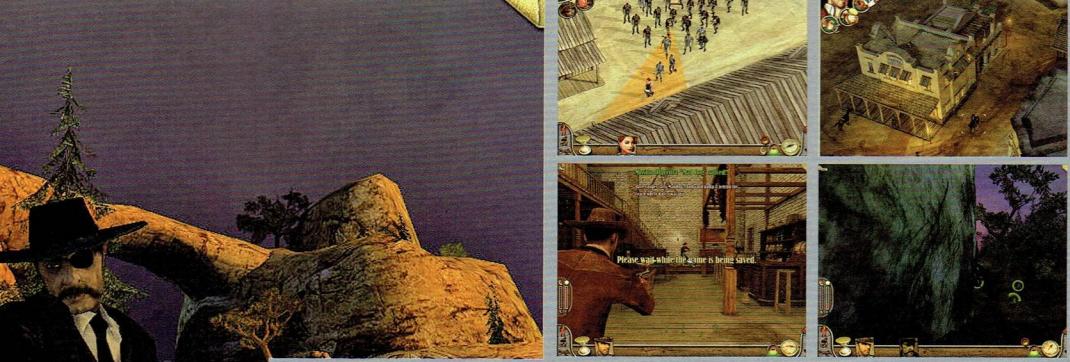
ващи изключително некадърния Vision 3D графичен движък, немска разработка, целият се гори в Xbox 360 гигабайта. С напискането на клавиша TAB получаваш един посрестен шутър от първо лице, който е точно толкова шутър, колкото и GTA примерно. Дори да оставим графичните недузи (трудно ще откриеш скла или стена, доста личното търпърда, за да не се случи безредиците в киноплеър), самият движък е непригоден за спецификата на играта. Пояснявам с примерче – когато гледаш от изометричната перспектива, мерникът на оръжието ти е червено кръстче – когато не си в обсег; или сиво кръстче – когато си на разстояние, от което можеш да стреляш. Когато превърнати в 3D режим, алгоритъмът за стрелба се променя – ограничено за далечното огъване, но това да видимо отпада, когато води до парадоксалната ситуация, при която Врагът знае, че играчът се е спомата за склон образование и тихичко пристъпа, а единствено, което последното трябва да направи, за да го гримне е да побиде малко камерата, докато стане сив мерникът. Естествено, това не пречи и на изкуствения интелект да се възпроизведе от бързосън бъг. Преди да ме озари знанието за тази генерала пробойни, все още се опитваш да играш стволът – в духа на моя ментор "Тихата Стъпка" – и пренеца да си изпълни пъти само защото някой гащ успява да го застрига от място, от което принципно не трябва



да има видимост. Да не говорим, че гори изометричната камера е брутално осрана, понеже не е фиксирана, а трябва да губи ценни време да я наглася – и то в игра, в която таймингът е дотолкова безесен, че просто не ни оставя такова. Това от своя страна лишава от смисъл и начинът на мини-мапа, тъй като трябва да си изкарил курс по пространственото ориентиране и управление на хеликоптер едновременно, за да се оправиш с камера, зумуща не в центъра на екрана. Където ѝ е кеф. И всичкото това – само за да светлите заветния 3D надпис на кутията на играта и да се изложат побече балъци да си я купят.

Спорнем защо персонажите. Защо не е много ясно, тъй като на практика побече от 80% от времето се играе само с един от тях. Но все пак – налице са петима от предишната игра – Док МакКои, Кейт О'Хара, Сам Уилямс, Пабло Санчес и Джон



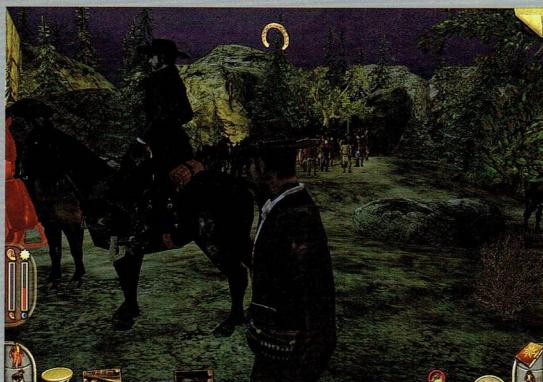


отстъреляваш иззаг някое гръбче.

За техническото оформление също ще минем без суперлативи – след такъв геймът Vision ефектът се съмнявам да го видим повече. Звукът, освен че гласовете са ненормално тихи, както и че музиката е нормално безлична по-добре да го оставим без друг коментар. Апропо – нямам я гордо познатата ни от реклами на Каменица мелодийка, при звука на която подсъзнателно пребържавахме хладилника за наличните на кухиниера електрици.

Накрая накратко: От една уж трактирческа игра, която иска от теб да я играеш от фърстът търсын перспектива в стил Рамбо, и в която единствено стапи мисията те принудават да ги минаш в парти, включваща Кейт плюс някой, който да нокаутира Брага една слегла да се очаква много. И много правимо! Не, че прииздигайки очакванията си че харесаш играта. Особено ако си играл оригинал, който вероятно е най-добрият представител на жанра за всички времена. Нама такъв шанс, но поне нама да се почубиш във толкова жестоко пре-егна-думичка-която-гланичиш-ни-забранявши-да-пишиш-што-ше-стапавши-вече-културно-списание-пуй!

Казано, иначе, ако очакванията ти са под формата на Вентимилатор, не го разтворяй търсъре защото лайтното, наречено *Desperados 2* вече лети към него. На крилчика...



тука или ѝ треперат краката, или тея са си научили уроки и ходят с бандажи – само с ритник не става; играма те забъркава да използваш кооперативни действия и да прикрепиш ѹкм мачето някой от тържете. Общо взето скучничко – в миналото игра имаше по някой и друг път за разнообразие, при който бедрото на Кейт не минаше и я отстреляваше от раз, докато тук всички се бързат.

Има и още редица геймплейни бъзове, дурувашки удоволствието от играта, пред които гореспоменатото отстреляване през стени блеене. Например мисията, в която освобождаваш Санчез и Сам – Eagle's Nest, която тук директно пресъздава мисия от първия *Desperados*, с тая разлика, че са мащници масив, само за да те накарат да минеш оттам, първично решават да я разделят на две части – проникване и съответно излизане от крепостта. Като опитен бечи играч, да речем, усещаш каква е работата и решаваш да си облечеш задръжка, отвеждайки допълнителен час-гба, за да обезбедиш постъпвания на кулиште, при конете и прочее каквато още там постъпвие има. Дотук добре, но в момента, в който си изпълняваш мисията, следва лоудинг, кратка ѹкм сцена, в която вече си разкрит и увън подкреплението. Когато лоудингът

отива, отново си на същото място, но трийсетината група, която пристига си скрия и складира, са отново живи – на същите места като преди. В друга мисия тък, в която изрично ми беше казано да не убивам, един от пазачите намери една от купчинките ми с обързани нюхови комези, и забележете – само ги сбърди, те почнаха да дунват, но си останаха обързани! Но видят ИИ определило е с класъс назад от стария, гори на Високата труростюн! Преди, когато вразите намериха труп, душата пушила и незабавно предупреждаваха абсолютно всички своями групи – стоманено се образуваха групи да те търсят и прочее. В *Desperados 2* не само че не го правят, ами и пребогати утихва след им-нити пет минути, а при нападнето на труп побъгце гадобе просто застават нас него и се чуят какво да правят, докато ти ги



Висини № 7
Нито 3D-то в 3D, нито изометрична перспектива изометрична. Добави към тях модерни и пълнечета сценки.

Звукови № 7
Последователка, която са мащни мелодийки от реклами на "Каменица".

Геймплей № 5
Подправка с оригинална. Ако ми се играеше си скуч увръщашупър, щак да си пусна Outlaws

Умиление № 7
Ще играеш и ща си спомниш усмивки от старите ленти на героя *Desperados*, после ща почуваш като национален съществен.

6

Desperados 2

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter

Призраците се завръщат.

Автор: MrAK

Hапоследък арски много тактически шутъри ни минаха през ръцете и мониторите. Сега приятната изненада *The Regiment* и завръщането на *Rainbow Six*, добре време да се появят и поредното продължение на друг класически екшън, създаден с помощта на Том Кланси. Става въпрос за *Ghost Recon: Advanced Warfighter* (или на кратко *GRAW*).

Ghost Recon, в случай че не знаеш, е подредицата, която пренесе тактическите шутъри на откриerto. Една от тървите игри, в които ти се налагааш да управляваш екип не при проникване и прочистяване на сгради, а при атакуване на вражески лагери, укрепени позиции и подобни цели, изискващи в много случаи и доста специфично въоръжение.

Е, *GRAW* продължава традицията и в нея ще ти се налага да видиш битки по улиците на Мексико съди, че се сблъскваш с танкове, картечни гнезда и неприлично укреплен вражески поизи. Историята в играта се върти около пописването на някакво тристрани споразумение между САЩ, Канада и Мексико, на което естествено всичко се оплеска.

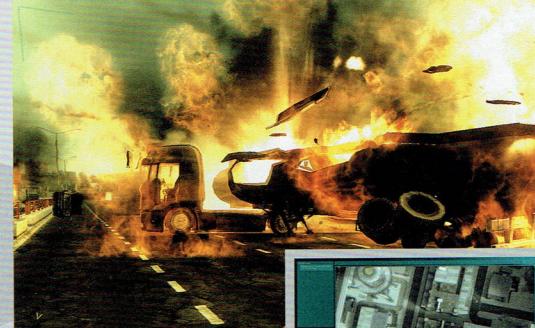


Избрънката избухва оттам, че на церемонията извеждък се исцелват мексикански войници, извършва се пуч, канадският престолът на САЩ отмъчен (ре то? къмъм?!). Никак по случайност в района се оказва и пръзгачният екип, който да се заеме със задачата по издирането, спасяването и ескортирането на големите клекчи.

Както капитан на *Ghost Recon* частими трябва обсъд да я победиш смело и самоотвержено като изпълнението на по-редната мисия, да разполагаш хората си на правилните места по тактическата карта и да се постараеш да оцелеш междувременно.

Още в първата мисия ще се запознаеш с интерфейса за даване на команди, както и с основите придвижение и стрелба. Играта не е милистична и не очаква войниците от екипа ти да се сещат сами какъде трябва да ходят. Не им ли дадеш заповеди, че си всички като на стар рибар... къмъ... Въцицата и ще чакат да ги свиртят какво точно се очаква от тях.

За да упражниши пълноценно право на на глахономандваш, имаш где да вземашност. Едната е съвързана с пособване и напиткане на средния бутон на мишка като - даваш конкретна заповед от типа "иди там", "покрий този периметър", "стой на място", "слезвай ме" или "атакувай". Другият вариант е да се възползваш от тактическата карта. Слопенаха ли, че



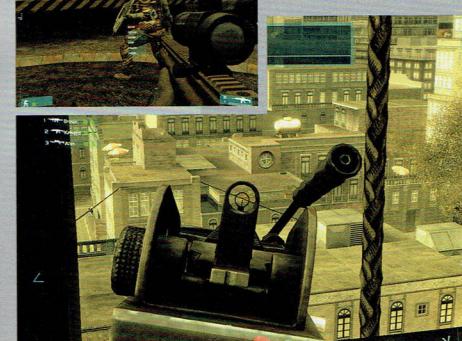
действието в *GRAW* се развива в Мексико съди? Ама наистина. От *GRIN* са създали огромен и достоверно изглеждащ град. Не съм бил в Мексико, не мога да твърдя че стомпват им излемжа точно така, но поне впечатлението за илюстрирано усещане, което сме придобили от холивудските филми, тук е налице. Правиш малък умичък, пълно прилепналите една към друга сарди, маранията по изгарящото слънце...

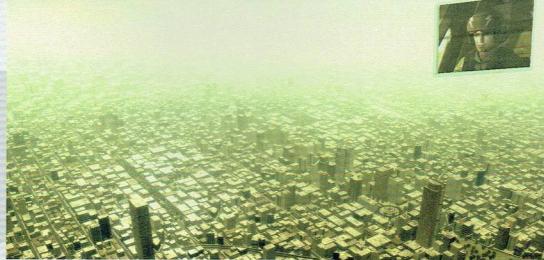
Но бихме заговорили за заповедите и тактическата карта. Тя представлява съветник поглез на гореописания горещ и прашен град. Усещането е като при стратегии. Можеш да си избереш който искаш от Войниците и да му зададеш път от точка до точка с чекпоинти и заповеди на всеки чекпойнт. Можеш дори да кажеш в каква посока да гледа, чом спре. Забабино. Има (почти) реалната възможност да изиграеш играта като класическа стратегия. Само като разцъкваш и издаваш заповеди на войниците си по тактическата карта. При това походова на вид, защото можеш да сложиш чекпоинти и заповеди на притамата си услуга и изкацваш същевинки. Така, че като им кажеш накрая execute all, те га минат и да изорат видумата карта, дейтсвайки в синхрон, а ту само да седиш, да смучеш Сорона с лимон и да се наслаждаваш. От време на време все пак



ще трябва да се връщаш във върбо лице, колкото да съмниш своята позиция, защото все пак въпросната карта в един момент "събрийд" и не можеш да я преместиш повече, докато не се раздвижиш. Хеликоптерът/бронят, който щиси отговор и те предава тези данни, има някакъв лимит на видимост, няма как.

Като заговорим за хеликоптери и видимост, да си кажем – в *GRAW* комуникацията и информацията, които получаваш изобщо за бойната обстановка, са изглънати по едно ново ниво. Като се започне с вече описаната тактическа бойна карта и се стигне до малките глезотийки като индикацията от каква посока се чуват звуките от изстрелящите. Да не говорим, че издаването на заповеди става бързо и лесно гори в 3D режим. Всеки Браз, който е заблязан, се маркира с червен диамант и докато твойте пъчове са отбелязани със синък на възърба ти. По този начин гори някъи терорист да се скрие зад стена, докато хеликоптерът, покрайвящ симуацията отгоре има видимост (с други думи – обсъд ако оня не се забре в миша пунка), и ти го виджаш къде





се намира. Да не говорим, че във всяки един момент получаваш инфо за това, което щрака един призрак от възела ти. В графата комуникация прътва до споделен, че в никој мисии имаш възможност да викаш на помощ за прикриваш огън хеликоптери, но това не се случва толкова често, колкото ни се искаше. За съжаление нинам достъп до други превозни средства, освен като оператор на 6-цевната картечница на Блек Хоук и дрона, споменат на малко горе, с чиято помощ в никој нива оглеждаш картата.

Самите битки в GRAW са повече тактически и много рядко носят интензитета, типичен за класическите шутъри. В общия случай разбираш къде има противни-

ци, организираш периметъра, задавайки заповеди като къде да застане и след това се бухаш в мялото заедно с останалите. Рядко има скриптуриани моменти, когато изненадващо се появяват БТР-и или танкове, което те принуждава в разгара на битката да търсиш нова позиция за целия си екип, тъй като те сами няма да се сметат за миролюбни. Оръжията в играта не блестят с разнообразност и са общо заети по 1-2 от обичайните класове за такъв тип игри – картечници пистолети, картечници, снайпер, пистолети, базука (тук все пак има сериозни бронирани техники за обезбреждане) и няколко гранати. И то на простишищите така и не го съхнаваха. От една страна, гадовете понякога реагират изключително адекватно, почти винаги се опитват да те забикосят и да те изненадат в гръб, делят се, ако са повече от един, за да не са лесна мишена в група и т.н. От друга, понякога тръбват безумно към теб, юкат, лутат се и изобщо се издават по тъп начин. Твойте хора, когато знаят какво да правят – го правят добре. Иначе си го местят от левия в десния и това е.

Графиката и звука си виждали по рекламиите и филмовата, няма какво да ги коментирам. Проблемът е, че системните изисквания са направо непослушни за повечето от нас. Така че може би ще си се наложи да играеш GRAW на необяснимо ниска резолюция и детайлни.

И в общ линии това е. Мултито е доста забавно, но за него ще оставя да го разкажат любимите ми колеги, с които бъзкано причинихме алкохолно отбърдане на LAN-мрежата си.

Мултплейърът в GRAW

Прототипът на мулт-сесията: doomy&Snake

Трима бебии щъкват по нощите?

Да, да!

Трима бебии щъкват по нощите мултито на GRAW?

Да, да!

Трима бебии щъкват по нощите мултито на GRAW 8 компанията на буталка щрака?

Ваку!

Никако неща трябва да имате проблем преди да се пополните в това начинение:

Винаги винаги от екипа са нареди, фейс им! Ако си расист – изрази күет!

Понякога едният от екипа трябва да знае какво да прави. Демок – не взимайте никой от нас тримата за целта.

Въпросният се явява командир. И в наред, никма избор...

Командирът от по-горе раздържа командите така, че винаги трябва да умира последен. Или, по-точно, да не умира изобщо. Въпреки че винаги имате ущерб на винаги трябва. Хори ги разбери...

Мисийте са логични и една грешка Богу до рестарти на нивото. Не правете грешки, оставяйте тази работа за командир. Ако това сте вие и ще поубийте – каквато че ви е наскочило, израти в течика два пъти.

Ако сте трима (ако винаги слушат) за четвърти боец пускате специалиста Алан. Лудо момче, бъдете на гигантски пари не прави пред него с ръбъцата.

Лък и ако някой от екипа се спомне Винаги щрака в юката на AI-ботчето. В наши случаи Алън. Но ако кажете на никой, че онай вечер и тримата сме винаги десетина тому в Алан, да знаеш, че ще ти се разсърди.

Такисимите са хубави хора. Не ги стреляйте. Особено ако играете с чефка от която зависи размера на хонорара ѝ...

Екипировката е важна. Екипа трябва да е благороден и добре зареден с мунции. За секънди пропорционално ще има хубава спиркова напитка, която никога може да носи, че любителят е ограничен.

Или иначе казано – мултито на GRAW е добър забавяно, ако подхожда с прабитната настъска и имаш на лицето пръвнички хора. Мисийте са госта пръстни, също както и със соло играчи, с малката разлика че тук има аутослес... Единствено лице може да раздаде команди, които идват боят маркирани на НИУ-обект на останалите членове. Ако чефък познава дарения карта и стъкленищите му го слушат, може направо да я мине и само с цикана по съществената карта.

Освен кооперативната игра има и Domination, която гла отпраща с боят за превземането и задържането на максимален Брон зони. С други думи – Battlefield с GRAW гекор. Този мод не можем да го проблематично задържимо, поради липсата на хора, щрака и факта че максималата вече била премината на скъпата си тарифа.

Наиздраве!



Винаги в юката

Брутална графика, неброящи открыти простиранства и много добър ютейл

Звукът

Съвършено ефектни за своята епоха. Звукът създава реалистична атмосфера. На мястото си е и помага на атмосферата

на престижи

Геймплей

Доста тупрен и на моменти мурен. Иначе на е зам.

Оригинална ArmA – 5

Играта е – постараяна – тупрен и на местаща си се спръва, че твърде често умиращи. Особено ако не координирам бойца екипа си.

Rise of Nations: Rise of Legends

Поредната пlesница по "големите" стратегии от страна на Big Huge

Автор: doomy

Big Huge.

Име, което, макар и да набива леко смехотворни фройдски асоциации, описва много точно компанията разработчик на поредицата RTS – *Rise of Nations*. Огромни личности са това!

Изва легинчния Въпрос – какво токмо щяка например въпросите с този *Rise of Nations*, че противно на очакванията бе обявен от по-вечето "експерти" за стратегия на годината? В интерес на истината не бяха например нищо особено. Просто вместо да опитат да хидеризират Жанра, както става модерно напоследък, иши да щарят посредно поклонение графични ефекти. Big Huge просто задълбаха настълбоко в геймплея. И успеха да му написат д-р-ката, създавайки една изключително разнообразна, балансирана и дълбока стратегическа игра.

Това беше миналото. А настоящето следва да отговори на въпроса – как са се справили разработчиците с прескочането на собственоръчно възникната лемта на очакванията.

Легенди и Нации

За разлика от оригиналния *Rise of Nations*, където в един леко ускорен и реално-времеви *Civilization* се проследяващо развитие на човешката история през различните епохи, RoL ще ни запознае с един крайно оригинален фентъзи свят. Съобщите на трите налични в играта раси ще се преплитат по различни начини, а самото действие се развива на подобия на Земята планета. Самата тя има особен бекъринг, достъпът до нея е за знаем, че я има и че на нея се води битка със всеки квадратен километър. Кампаниите са три на брой, като във втората ще проследим историята на Джакомо, който търси отмъщение за убития след представството съби събрат. Вторият епизод ще прати главния герой в пустинните земи на Източа, където трябва да открие начин да помогне на Сулана в битката му с тъмните сили, а ѝн във финалната част от синътълъйтъра ще се сблъскаме и с аварийно кашала извънземна раса, опитваща се да оцеме, колонизиращи планетата. Звучи търдео стапански и исторични в играта наистина не е от най-добре реализираните, но от друга страна не това е важното, защото събитията на RoL ще достъпватично оригинален и колоритен сам по себе си,



за да бъде достъпъчен побор за изиграването и на трите кампании.

Трояната фракция са създадени с много старание, любов и бъбражение, и се разделят на коренно различни концепции, което придава на историята, че и на геймплея, един неподבירим чар.

Vinci са човешката раса. Те са аристократи, целящи на планетата да цари мир. Въпреки че историята и проблемите тръгват именно от свага между техни владетели. Като концепция расата заимства от труда на Леонардо да Винчи (за шифъра му, слава Богу, не става сума), като че се налагат на изначални изобретения и машинари – от най-макулите хеликоптери-скайтури, чак до унищожителния Левитант, който самосинхронно може да опука половин карта. Логично, Vinci разчитат на инженерията и технократията. Единиците им са балансирани, а специалните им умения и героите са насочени предимно към дефанзивна игра и бавна експансия, обикновено по мирен път.

Alin са точно на другия полюс – те са магическа раса, обитаваща пустини и мори и призоваваща дракони и мистични същества. Геймплеяно са може да най-официантски раса, като еринищите им са същинско огнища и могат бързо да съберат същна армия, с която да разширят територията си чрез груба сила,

вместо по пътя на дипломацията. Юнитите им са три типа – пастичи, огнени и стъклени, а един от тяхната им за разделяне е насочен към разкриване на картата и премахването на fog of war-a, което подсигурва официантата им насоченост и подига им начин на игра в мултплеъра. Героите им, естествено, разчитат основно на магия, при това не каквато е, а приложен в масовото поразяване и приводяването на армии.

Сиот... те юк с нещо като златната среда между Vinci и Alin, комбинирайки Vinci-ските избызвенни технологии със заимстваната от майджиките нации концепция на единиците и сарагите. Избызвените са най-трудните за усъвършаване и контрол раса, поради наличието на уникатния за нея ресурс – енергията. Тя се добива трудно в старта на играта и забавя разбитието, праъвки Сиот много узбиват на ръкове. Те обаче се разват на може би най-унициджените герои, както и на много сино застъпена армия. Прибавйки и Броуден от Във Всички техни единици умение да абсорбират определено количество поражения преди да се опре до кръбта им (подобно на Protoss-ките щитове), то идентия е ясна – задърж края максимално дълъг с минимални средства, а след като добиешът на енергия достигне задължителни темпове, вече нищо не може да спре официантата.





Геймплей и герои

Ако не сте попадали на *Rise of Nations*, чиято игрална механика в общи линии следва и настоящото заглавие, ще обясним набрзо как стоят нещата в поредицата. Играта е раздelenа на две части – стратегическа карта и бойни поеми. Логично, първото представява един общ изглед над множеството територии, между които ще местиш армиите си, като тук режимът е походов. Особен

призвукъкът на наличните военни части, в стратегическия изглед ще можем още да строим сгради във вече наличните си територии, да видиме технологичното ниво на населеницата на раса (получавайки достъп до нови единици или твойдрайвки във налични такива), да подобряваме или добавяме нови скилове на героите си и да закупуваме... още военни части. Стратегическата карта е прекрасно замислен и интегрирана в кампанията, като за разлика от много други игри, в *RoN* тя не е просто шаренска за запъване на времето между физически реално-бремени събития, а наистина играе важна роля в сценариите.

RTS-частата, която заема около 90% от игралното време, също следва до известна степен модела, създаден в *Rise of*



Nations, с малки, но важни изменения. Основната сграда, както винаги, е градът. Към него могат да се добавят набор от "предградия", които са различни за всяка раса, но общо взето спомагат за възгане на популацията, подобряване добива на ресурси и получаване на точки за технологичен напредък. След определен брой предградия, градът може да се търси във въздуха, давайки достъп до най-високите единици и умения. Нашонаното развитие е също по подобие на това в *Rise of Nations* – всяка раса притежава четири наоси на развитие (например икономическо, военно и т.н.) като максималните нива са достигнати чрез строене на специалните предградия и търговийски бази на градовете (исклучение правят Vinci, които изискват строеж на изследователски лаборатории). Всяка раса разполага и с уникално умение, което изисква доста място за превърждане.

По картата са пръснати неутрални сгради, които могат да се придобиват по гъв начина – с друга сила, тоест избивайки пазачите им, или чрез закупуването им, като така освен самата постройка получаваше контрол и върху гардеробите ѝ. Неутралните сгради са много и разнообразни, като освен допълнителни гардове, подлежащи на развитие, са налични още постройки, даващи различни бонуси към популяцията, индустрията и гори такива, позволяващи направата на уничтожени единици.

Ресурсите в играта са три вида – ту-

моний, злато и енергия, като последната е налична единствено при игра на *City of Gold*, която замества златото. Тимо-нуумът се добива чрез класически мини, златото – чрез търговия, а енергията – чрез съответните серади и търговци. Притомът и на трите може да се повишава посредством споменатите неутрални структури.

Героите са друг много силен момент в *RoN*. За разлика от повечето стратегии, народите се в последствие няколко години, която те са или напълно безсмислен или търбещи мощни, в "лесенди" те са едновременно необходимост и риск. Необходимост – защото освен че имат добри умения, при качването на ниво дават допълнителен бонус на играча, който ги контролира. Това може да са допълнителни ресурси, повишаване издръжливостта на останалите единици и какво ли още не. Героите тук обаче не са уян меч арми и без нужния съпорт са обречени на прекървения сърт. А цената им, както може би се досещате, е търъре соленичка.

Браво Big, браво Huge!

Откъде ли да започнем със суператмите? Един и ясно – към момента това е най-доброто стратегическо заглавие за годината. Реално от *Rise of Nations* насам не сме имали толкова качествен и пълната по всички параграфи RTS продукт.

Първата "червена точка" в нещерчено на Big Huge съвпада с дизайна на расите и света. Вместо да продължат по пъти на *Nations* или да се изправят за никак популярен франчайз, който да гарантира продажбите, лично бях се решил да ликувам и да насочам труда си към създаването на една уникатен и изключително сътвърдена от друга, че единствената





аналогия, която избяга на ум, е колътът *Starcraft*. Под различие не трябва да се има предвид единствено визия и концепция, защото игровият стил с трите нации е коренно различен и предлага нови предизвикателства. Геймплеят на играта е дълги забийбани. Нима го вече първоначалното пазене, докато не достигнем производството на даден юнит, с

бъдещето на който отпама настепните да тръгнем към бражеската територия. Не, тук постъпникът нещо се случва, трябва да се взимат решения по много аспекти – например в националните разделища, добавяне на нови прередища като грабовете, спроене на армия, експанзия, завладяване или закупуване на чужди територии, пългреби, бранене на границите. С други думи, в играта почти никма чакат нещо да се случи.



Визия » 8

Прекрасни музикални теми и добър войс-актюон, с макар изключително приковащи на терена и както крае здраво въздушни машини и юнити.

Звук » 8

Прекрасни музикални теми и добър войс-актюон, с макар изключително приковащи на терена и както крае здраво въздушни машини и юнити.

Геймплей » 9

Три чудесни кампании, които трябва ще поискат. Ако реагирате като истински. Всички макар изключително потенциални.

Цененост за жанра » 10

Слажда последица игри на Blizzard и EA в здравия си роф. Коренно различни раси, почти изцяло базирана и орази-на-кона концепция.



Налични са още приблизно дребни, но аз склонен съм да ги оставлявам на въските съмбънуща единица от един и същ вид, които заминават пред експлоатирането на даден юнит, а изискава от играта да комбинира цели си наличен арсенал, ако желае да види блекнувания напис "Victorious".

Балансът между трите фракции е на изключително високо ниво, поне от моя, което сме видели до момента. При все различните стилове на игра, гомеият брой герои и специални умения, коренно различни единици и както ли още не, никоя от расите не може да се фаворитизира, както и никоя от тях не бива да се отпинава. Оттук избяга и огорожният потенциал за мрежова игра, която създаващият избяга ли ще получи своя отзив от нашите географски ширини. Кое то е жалко, с оглед на това, че се изгражат

масови къде-куде по-некачествени за-глави.

Техническата реализация на *RoL* също е един отговор пред конкуренцията, или в най-лошия случай – тича нарастроно с нея. Не че това е най-красивият RTS на пазара, просто е енергичният изпълняващия роята с максимално добре, а всички останали плътосъб избягват от самия дизайн и вниманието към детайлите. Единичните са прекрасно моделарии и разработчици, ефектите от специалните атаки и скимове са престъпъдано защеметващи, а сардуните са пиннати до последния детайл. Красиво е да видите един максимално разбит граг, замърсящ щандъл и екран и притежаващ десетки прередища, с които постоянно щакат хора. Единствените недостатъци в това отношение са леко ръбатите на места машинари,



като и зле направленият 8 по-голямата си част терен.

Музикалното оформление на играта е пребъздено, като въпреки повторяемостта на основните теми шансът те да ви писнат в минимален. *RoL* притежава и прекрасна CG интродукция, която да ѝ отбележи глахата още преди да сте видите самата игра. Е, въпреки че същността, вървяща успоредно с кампанията, можеше да се поработи още, но да приемем че нивото им е задоволително и изълъчватът роята си. А именно – да разказват една и беззръдано особено интригуваща история.

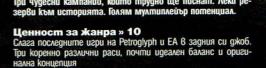
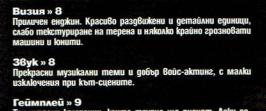
Възходът на Легендите

И все пак, ако трябва да се тръгнат някакви негативи, освен вече споменатите таеки в техническата реализация и на ниво история, то те се крят основно в липсата на мащабността. Но скоро в липсата на мащабността, която бе присъща на *Rise of Nations*. Въпреки че и в този си вид *RoL* е една изключително добра стратегическа игра, тя отстъпва малко на предшественика си, когато чувството за разнообразие и всеобхватност на геймплея бе далеч по-осезаемо. Друг слаб момент е

ниският брой на единиците за всяка раса, която обаче бива заличен до голяма степен от факта, че почти всеки юнит може да намери своето приложение в играта. Кампаниите също е леко недобри, пак като за всеки от трите сценария има максимум по четири "специални" мисии по картиата. Всичко останало е един вид skirmish съблъсък. Но гори и малкото сценарии мисии са доста интересни и обградени с историите за да задържат вниманието на играчите.

RoL е една униканна, оригинална, балансирана и добре реализирана технически стратегия, която избяга да покаже на феновете че в жанра има още хляй, че и тържоки. С кое то разработчиците доказват по категоричен начин, че заместо опити за оригиналност на геймплея ниво и създаване на заглавия-хидбриди в жанрово отношение, трябва да се възникне в игралната механика и да се създаде една принципно обикновена, но вдейтвителност краини идентична и балансирана стратегия. Защото това прави *RoL* голяма – тя не преопакува жанра, тя го допълня.

За което всички почитатели на RTS изпитват съжаление защото на Big Huge Games им благодарим.



**Г-жа Иванова съкрати на половина пътя до
училището на сина си със своя Callisto GXR SE**



Auto Assault

EU.AUTOASSAULT.COM

THE END OF THE ROAD AS YOU KNOW IT



ПУЛСАР

www.pulsar.bg



(c) 2006 NCsoft Europe. Всички права запазени. Auto Assault, NCsoft, логото на NC и всички свързани дизайни на лого са търговски марки или запазени търговски марки на NCsoft Corporation. NetDevil е запазена търговска марка на NetDevil LTD. NVIDIA, логото на NVIDIA, GeForce и логото "The Way It's Meant to be Played" са запазени търговски марки или търговски марки на NVIDIA Corporation в Съединените щати и други държави. Всички останали запазени търговски марки или търговски марки са собственост на съответните им притежатели.



X-MEN: THE OFFICIAL GAME

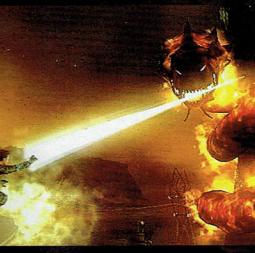
Много ми е хикс това кой ще го купи

Автор: Orlinator

3 а да ти обясня какво точно мята играта в X-Men: The Official Game, ще ти разкажа една история, която може и да внесе малко светлина в обитият вече възла на мистерия произвдството. Процес на лъскавото списание, което бържи в ръката си. Аз по принцип що-зог, съм скрутичен спрямо финансите скрофе, да се чете – надвишавам ги най-много със семсши, и винаги с изиски качествено оптрабование. Обичам да играя игри, общувам с га лица, демек си харесвам работата и не бърка да гиеня гибнини, шотът като добре време за заплати най-много да ме срешиш лигитимо из сънчеви Варни да свирят на гъвгука

да контролираш, са Wolverine, Nightcrawler и Iceman, като по стил на игра с почти нищо не се отличават. Вътрешни наличните им єдер-кул турбо екстра. – Върховът раздава преводи с неразнатите си метапни нокти (чуда се дали не моза едночично да прекрати франчайза, прещадки ноктепорезанка на който там ги измисли?). Nightcrawler се телепортира насам-натам, а в случаи на Iceman автобирте са провъзили смайбъл креативност, позовийзий ми, о Господи, способността да си реинерира енергията. Поради хаотичната съмна на глабното действащо лице човек тока и не разбира каква е фактуата, макар и га не съмнивам, че ёфба ли щах да съм по-частлив, ако знаех какъв, археъб, се скубва.

Иде рег и на не-по-малко окензания геймплей. Бумите са от типа beat-em-up, ама от старите и годени таики, и за да надвеше вразите ще е нужно просто майсторски да напишеш кое то е на сърце копче. Така гениална манипулация от своя страна ще побеже по моменталното изпълнение на едно от десетината комбата, които общо ще видиш през мизерните си часове игра. Присъстват и платформени елементи – най-често 8 мисии от Nightcrawler, кое то малко тък обесмисли подскочането, в краина сметка пъти може да си телепортира и не му е много до супермарийошки. Опинитещите си на-често са бържени с пистолети, басуки, пистолети и проче скучни обекти, като гори и га да замъкнати, те не представяват предизвикателство заряди прекалено различни телеса атаку на Wolverine и зоруенометантото юбилиши на Nightcrawler. Играата с Iceman безспорно е най-интересна, тъй като той



и една мечка (имам и таики в клас си) да танцува около мен, а чврсто манганче да обикни с шакла модел 43, 8 която едн на всеки тридесет хиляди га пуска по нюки и друга стопника. С X-Men: The Official Game обаче се получи различно. Изгарят играма, при това почти докрай, понеже имах три четири измислен часа за губене, направих си една умствена беджича, че трябва да напиша и ребът и в забих с имаджинеро камерче. В никак секаква на мозъка си, в която беджиката е останала незадебелизана. С суми прости, нально отбах, и евра сега (никакви мъжки минути преди приблъжането на бров) стоя и набирам текст като умоподобъкан, изпусканки ценни минути от традиционното събитично ученическо напиране с елементи на бъдещване и тънък аудио-визуален поп-фолклорен елемент.

Но да говорим по същество. Тримата герои, които ще можеш



постоянно се движки, с бясна скорост преминавайки през всичките си премятства. Възможно, единствено за съжаление обидно малко сегменти, в които поемаш контрол над Iceman, биха могли по някъв начин да опровергат даването на гречески пари за X-Men: The Official Game. Босовете за нищо не стават, понеже я няма троилка от отчаяното творене на окия ленен пиниз, който ще ти позовъди да се възползваш от ахем-сабота пета на многократно по-силния си противник. Тъкмо напротив, босовете са просто промъници с малък побъче здръб, чието убийване е въпрос на разясненияти по-горе механизъм на попинане на прозъбоми бутони.



Лично си, че X-Men: The Official Game е писана колкото да дразни рещенените и да излъже някъв зарифен почитател на филма да си купи. Дълбоко ме съмнява, че си едн от тези гби типи хора, таќа че те съвсем едно – стой далеч.



Визия 6

Приманка от актьорите от филма. Осъществено е, че ище незадебливо.

Звук 7

Приманка от актьорите от филма. Осъществено е, че ище незадебливо.

Геймплей 5

Приманка от актьорите от филма.

Представителност 10

Не знам, отбах не бих среши чак толкова поизвестена игра.

5

FIFA 2006: ROAD TO THE WORLD CUP

Плаха стъпка в правилната посока

Автор: Orlinator

Aз съм много наранен човек. Емоционално. В кариеца си на рещенитет съм се специализирал в гба типи игри – спортивни симуляции и кофти игри. FIFA-та винаги ми е давала възможността да комбинирам настърпените знания в гбете области и да използва зле подредените си мисли на една странница, която така и така няма да прочетеш, понеже бело те интересува новото издание на Вероятно най-експолитираната франчайз в любимата нам индустрия.

Зашо съм наранен ли? Защото новата **FIFA**, Макар да остава в основата си калпаща игра, бележи видим напредък спрямо предишната. Наша рагукано ново време, и не се лъжи – Pro Evolution Soccer остава единоличният лидер в жанра.

FIFA 2006: Road To The World Cup, по ЕлектроникАртски е опит комерсиално да се експлоатира световното по футбол, кое то започва скоро. Освен 32-ти тима, класирани за шампионата, ще можеш да управляваш и още стотина, премиавайки при квалификационния цикъл. Поне на мен това ми напомни за онзи чудни лета, прекарани с отбора на Папуа Нова Гвинея. **FIFA 98: RTWC** и Nintendo 64, а на теб би трябвало поне да ги достави

удоболствието от екзотичните срещи между още по-екзотични отбори. Дванадесетте стадиона в страната на народите и Юрген Клинсман са превъзграждане по максимално аутентичен начин. Сценарийте, които уж представляват класически моменти от историята на Световните Първенства, ми спомняха душата. Получаваш разни задачки от рода на това да обирайш мяч от 2-0 до 4-2 за едно полувреме, като изълъчнеш им Боги до получаването на медал. Това със сигурност разнообразява иначе монотонната картина на разыграването на всичките 14 мача от квалификациите в зони CONEMBOL.

И въпреки това възхищение, защо оценка 6? По няколко причини. Първо, трудно е да беше простен на EA начинът, по който правят рекламират недоизкуснените нови фийлъри на продукта си. Суперразредите безспорно са налице, но аз не намерих как знае каква особена разлика между предния Роналдиньо да речем и настоящия, освен лъчезарната звездица, която го следва на всъсъкъде. Прабени си опити да се крачат по него от **PES** серията. Разбира се, само *Konami* могат да го правят по онзи място казано забърбящ начин, и **FIFA** – независимо от поборниците си – стръгължа да виси малко като аматърска проява на фон на ергономичната шедовър на японците. Изкуственият интелект е бесспорно поборен! До ниво, когото придава някаква забързаност на принципно разположения геймплей на поредицата, тоест – израчвате от първия отбор на състия като лукса, докато топката им се нюх покрай краката. Изълъчването на въвходни подавания и извеждащи насове е вече малко по-лесно. Въпреки това, физиката на топката продължава да намериши ся и има още много какво да се желае. Въпреки поразителните анимации на футбалистите, **FIFA** е много далеч от идеала ми за футболна симулация, бе направо да си го кажа – **PES**.

Геймлей и 6
Анимациите са пътищно добри, но кое то могат да минат по-добри (ако не беше **PES**)
Звук и 4
Кофти коментат както Фигари, а за разномбрани получавате и друга хапка съветник, която би бил наил-слабичен в жанра (ако не беше **PES**).
Геймлей и 6
Макар по-добър от предното издание, но все пак не успява истински FIFA-ти да начин. А би могъл (ако не беше **PES**).
Управление и 7
Този еднообразен и скучен рефлекс, че как би му направиши FIFA-ти симулация (ако не беше **PES**)



Дожибях да го кажа – останах приятно изненадан от **FIFA 2006: RTWC**. И ако не беше неизбежното сравнение с **PES**, оценката би можеше да бъде 7, че гори и 8! Излага бележи видим напредък спрямо предишните части, но все още е доста по-аркадна оттворенето на *Konami*. Макар като мято мнението ми за поборницата да си остава същото, дължен съм да отбележа, че ако EA Sports пръвържат в същия дух и прекърсят дизайна по-радикално, след няколко и друга година ще можем да говорим за истински съблъсък в лазарната ниша на футболните симулатори.



Бизнес и 7
Анимациите са пътищно добри, но кое то могат да минат по-добри (ако не беше **PES**)

Звук и 4
Кофти коментат както Фигари, а за разномбрани получавате и друга хапка съветник, която би бил наил-слабичен в жанра (ако не беше **PES**)

Геймлей и 6
Макар по-добър от предното издание, но все пак не успява истински FIFA-ти да начин. А би могъл (ако не беше **PES**)

Управление и 7
Този еднообразен и скучен рефлекс, че как би му направиши FIFA-ти симулация (ако не беше **PES**)

Black & White 2: Battle of the Gods

Където Добрите срещна Лошия (да де, и Злия)

Автор: Duffer

Mразя да пиша за експанжън! Факт, който има съвсем разумно и логично обяснение: 8 от 10 случая, подобни „продукти“ ме изтряват пред неприятна дилема. Дали да каква никоя добра дума (каквато очевидно положително старание от страна на дизайнерите заслужава)? Или да загърбя речеңската си обективност и да пратя гаджето, не склонено честоречие по добиите с шутопе съпруга по здравия, каквато незадоволство от просто си проси с опитите да ми пробува маќка, спретната купчинка от съмнително участи „достойността“.

Слаба болю, в случаи с *Battle of the Gods* разрешение на това мое вътрешно противоречие се превръща един вид от само себе си. Гледайте на тази статия като на втори шанс за мен братчето. Като начин да поправя спорената „зина“ и да реабилитирам до известна степен разкритикуваната от мен

Black & White 2.

Новости? Ама и такива ли има?

И така - година по-късно и възрастената дама по-малко, понякога оригиналният, понякога комерсиален *Lionhead* и неговата бандя цифърлинг хулиган предоставят на вниманието ти „разширение“ за Втората част на никога революционната им „god“-игра. Хубавото в *Битката на Бездите* е, че

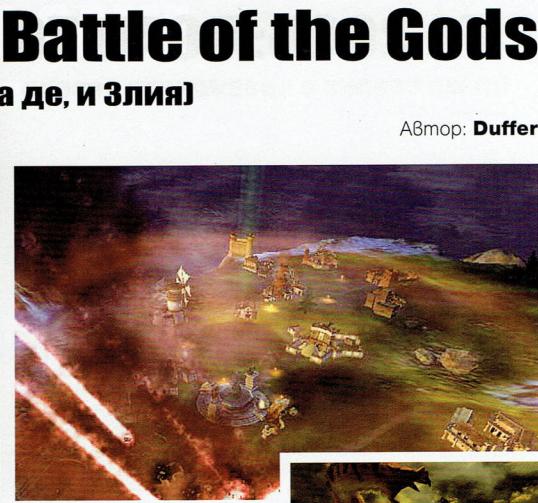
този експанжън ще те хвърли почти Веднага във въхъра на битката, при все че отново няма начин да избегнеш изцяло ставащото вече леко госадно полутораизточно предисловие, което се е запазена марка на перорацията.

Историята, която ще те пораже, е толкова къщирана, че чак боли. Тъй като когато си уляся да разчистиш проектацията си рапиди остроб *Eden* от разни добри/лоши до садички (задраскай излишното според личните си предпочтения), скапанията войните ни Азтеки отново намират начин да излязат на сцената. Те призовават на своя страна марион Бог с некромански наклонности и в резултат се трансформират в армия от скелети. Точни тази кокалеста, немъртвата компания ще бъде основният ти пройтвник в допуски и чурача.

Още в уода увеселенето за лепящ старт се подчертава от факта, че започваши директно с избор между три пакета с различен уклон – добър, лош, неупрълен. Всеки от тях ти дава различни стартови комбинации от бонуси и чурача.

Тук вероятно ще направи впечатление и завръщането на познатото същество – костенурката – една от основните новинки в този експанжън.

Измежду другите се нареджат няколко нови сгради и магии. Тук има единственощо, което си струва да се спомене, е въйничница – структура, позволяваща ти да търсейди едновременно всичките си войници. А, да бонищите също са нещо друмбанс – пестят мана, която в оригинална заминаваше госта скоростно, за лечение на раните бойни юнити. От новите магии... знам



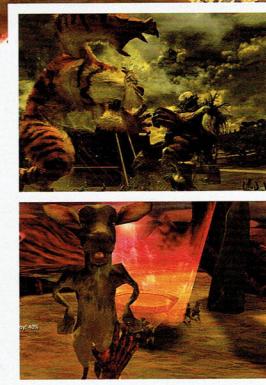
май единствената по-забавна е онази, позволяваща ти на своя ред да събиеш с немъртвия войници, като контрапарка срещу скелетите на фрагат.

Размисли по същество

Признавам, че предвид отчаяващо ниските оценки, които западните колеги са поставили на *BoG*, очаквах нещо много по-разочароваващо от това, което в действителност ми поднесоха Моли и ниви компании. На практика играчата се оказа доста забавна (макар и след един определен момент да става госадна с повторяемостта си). Факт – боките юкотек без съмнение носи много от оригиналния и иновативен дух на *Lionhead*, и въпреки че е просто пореден експанжън, правен по схемата „още от същото“ има с какво да разнобоязи сибите гни на едни уморен от плашещо изглеждане напоследък RTS-и играч.

Най-макаро става дума за заслабе, когато успяваш да демонстрира съвършено чуващо за хумор там, когато други негови събрата биха забихи поредното нагло кийше. Така ѝ, 8 коя друга игра ще имаш възможност да построиш с мълнии по група наканни скелети, нападащи мирно, гръцко село или тък да накаращи ансамбъл от kosticите си прятането да танцуващ под звучищите на шотландска музика?

Накратко казано – не се оставяш леко по-срещванията оценка да те подвежде. В тази игра има фен и забавление, а нали 8 краини сметката твоя в цялата игра на електронните развлечения?



7
Опаковка се

Визия » 8
Графичния ефект все още гарантира брутална Визия и слънчеви ефекти, гори на фон на превърнатия се Вече в стан-дарт *Olivetti*.

Геймплей » 6
Бакало и зеленикът „демонатор“! Аз от наркотинско ядо-сърце създавам съмволи си. Поне милиони са забъди и пребъди с фантазия.

Оценка Експанзионистичност » 7
Не позирийте – разширелят. Но недостатъчно за зара от такъв машъл. Оригинално не бих препоръчал на друг разработчик да взима пример от *Lionhead* за това как се прави експанжън.



Rogue Trooper

За сините човечета на червената планета...

Автор: Koralsky

Помним англичаните от *Rebellion* с тяхните късачи нерви шутър от търбо лице – *Alien Vs Predator*. Който, между другото, и до ден днес не си оставя една от най-стрекащите игри, правени никога! Помним ги обаче и със скрошната им *FPS* извънка от 2003, наречена *Dredd Vs Death*.

Пог крилото на *Eidos* този път британските пици са сътворили едно арктически по разнообразие – без "V" в заглавието. Подчертавате шутърче, защото при все чакате приятни блещущета, което не оставя продуктът, той не притежава оптическите бензели на Голяма игра.

Строрито, типично по комикса е веднага сътворяване и определено е в Водещия сегмент в изграждането на цялостната осанка на *Rogue Trooper*. Иде реч на лабораторно създавани почитатели на „Лебски“, които между другото са хекотинци и са предадени от своя генерал. Останал сам сред феномен на „Ботев“, поемаш ролята на *Rogue Trooper* с еднокрака цел да намериши трейтърска пушка и да го бършиш отново в отбора на сините. Начинът на игра е съмнителен, но в същото време и много приятен за всеки почитател на шутърите. *Rogue*

Trooper е възел по нещо и от класиката *MDK2*, и от по-скорошната *Armed & Dangerous*. Раздосто е в че англичаните са възложили няколко инизиативни елементи в геймплея, които придават нужната свежест на иначе госта събата близулна част на творчеството им. А те се състоят основно във възможността да търгейдват своя арсенал, хакерски палани или гори да се пребърнат в забод за мундири постредством мозъчния носител на братята ти по оръдие. Тъй като сте Франкенщайновски създавани и умственият ви капацитет се управлява от единичен чип, бъде ли убит даен „Лебски“, умира единствено винтижата му обувка. А чийто може да проръжда по функционира, прикрепен за различна част от оборудването на друг син хекотинец. Тъй като френовите им измислят само пици още на търбо ниво, и то по рождение си добра юници, решаваш, че няколко чипа в побечи гимна да ги на-вредят. По този начин, търгейдват всичко необходимо. Единият от тези търгейди се състои в способността сам да създаваш собствени амуниции, гранати, мерици и пр. принаследжности и прочее също необходими за мялото шукарите.

Инобитанили и не обаче, идеята леко понамирища, защото на практика без да си използват кодове за безкрайни амуниции и енергия, те са ти предоставени на телепорт. Грабиши ли този търгейд (придобива се в началото), се превръщаш в „one man army“



и ще трепеш наред до края на играта. Ще се налага да внимаваш едно и също в случаите, в които моментната ти цел е нещо размичено от шепа злуотии противници. Но тъкъв случаи обикновено поизбива без борба да си разбрал кой или какво е причината за това.

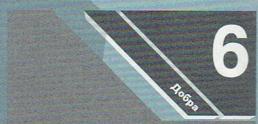
Сам по себе си обаче, *Rogue Trooper* е приятен за игра, минава се за около 7-8 часа, а фактът, че се пробада на цената на бързия заразявач, допълнително покачава точките на анализирането. Играта предада и мултимедий, който съзкалене не успява да тества, но още отсега можем да ти кажем, че той ефект ли ще те отведе за двило от любимото ти *MMO* или *FPS*.

Графичната обработка става. Разбира се, не очаквай юбилийни красоти, защото играта не се разработва паралелно и за *Xbox 360*. В случаите платформа *PlayStation 2*. Самият енжин е архаичен, но модерните ефекти, които са използвали *Rebellion*, определено позамазват (букално) картингата. Всички актингът и шастиността музикално оформление също получават „пали в горе“, отново винтижки по вниманието, че говорим за бъдещето заглажда.

Всичко на всичко, получаваш една неизлъжкаща и приятна за игра шутър, който не претендира да бъде най-добрият блокадилен софтуер за 2006 година. *Rogue Trooper* е изгладният еквивалент на онези

sci-fi сериалчета, които са бързажа набрели по родните кабеларки (а бързято и прътъжкат да се бързят), способни да те позабавят, докато похапаш смекчения си ябълков пай и пийдаш количка (или Лъжищи ракии в мезии салата, в зависимост от предпочитанията си).

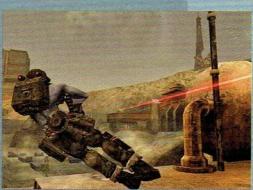
Но ищо повече.



Бизък • 6
Продължаващий се процход, графиката остава приятно блещуща. Сравниши ли я със *Condemned* или *Oblivion*, нещата засръбват.

Звук • 6
Лошият генератор звучи смешно, по филмите! Другото е ок. Елементарен за използване, с никакво приятни новозвездания. Търси генератори.

Оценка Вода • 1
Най-добрият боръл подържан за загадка от 2006 година, която се отвърва в *Rogue Trooper*. Дори *Saints Row: Panzer Dragoon Zero* има по-добри машини по-добре борда...



6

Добре

WOFOR: WAR ON TERROR

Вече дори не е забавно

Автор: Orinator

Tрагедията не е, че WOFOR: War On Terror е тъпка игра. Трагедията, драги читателю, е, че аз гори не мозга да я "нажлебя" като хората, да изпусна малко напрежение, а ти да се хишиш (то Всъщност никой не ми се хили на смешките, ама ми харесва да си мисля, че съм забавен) на простотошите, които са ми щукнали точно в момента, в който трябва да направя едностранична дисекция на съфтервърда екивърлан на лайно с ядки. Понеже истината е, че същата тази WOFOR: War On Terror не успява да осере ситуацията по начин, който да е фундаментално различен от отварашите, които сме видяхали в други стратегии. Ми га, и калпаб патфайндинг сме виджали, и тълпован Ай и Бъгове, да не говорим тък за еднообразие. Наистина ме е яз, чуствтвам се все едно занесом минути от центоно то читателско време... За непрочетиме предпоследния брой ще отбележа, че WOFOR: War On Terror не е посветена на амбициите на САЩ да пре-

земе центровете на петрония свят, които са хитро облечени като "война срещу тероризъм", а се развила в бъдещето, което по незнайна причина Шатите и Китай започват да се меят с никакво турбо-меза терористическо сформиряване. Олеме!

Първата "гениална" и разбира се открадната (без кабички), или да речем "засимствана" (той пот с кабички) "иновация" (а познай), с която искам да се сблъскаш никога, ако ми прочетеш реътото, е че неща като спирок на база на Digital Reality не съществуват – вместо това прилагат подкрепление като забавяш флагчетата, разпръскат на картата. Това по принцип би трябвало да е очаква, че фокусът има на лада върху коннето на злато и към него още има по групите игри, а върху Котека. Макар че на това хрумване ние гледаме повече като на опит да се скитае измислянето на микромениджърътска част.

Да допуснем, че насоку си се изръски за хубава конфигурация и фактът, че постредствението енергия е по-тежък от Ути и почти толкова хубав, ти е убъянан. В такъв случай първият шок, който ще изпиташ, ще бъде от камерата, която играе като пиян свидетел и от теб се очаква грижливо да я приттикаш обра-



тно към центъра на действието. Не се притеснявай, че ще изпуснем кой знае каква част от екивър – единични ти се виждат бавно и спокойно, все едно са на парод, като разбира се без никаква интервенция от твоя страна симпат терористическата патмеч – май Босъчко е направено така, че да се фокусира върху ролята си на оператор.

Тая феерия от чудесни хрумвания се допълва от униканния (съвръшни ли химитът от кабички, но ти се сеци) баланс, постигнат по метода "ами... би трябвало да стане". Digital Reality са се отнесли безкрайно грижливо към реализма и затова пехотинците не могат да спремят по МПС-ма, а никој хеликоптери – по други. Патфайндингът, естествено, е кошмарен и трябва да си учил набивация в Морското, за да можеш да насочиш като хората отпреди си.

Нищо обаче не може да се сравни с бъговете, които я те хържат обратно към уолрейтите с разломи на магами, които красят ужасащите съби с геймърски монитор, я просто анулират досегашния ти прогрес в мисията и те принуждат да преиграваш иначе базобоя-хестата серия от мащущени кликуния относно.

Не можа да се събрка, та ще забърша с цитат от официалния сайт на играта, който гласи:

The real-time strategy genre is a crowded one, and anyone trying to get into it needs to come up with something special. Monte Cristo believes it has done just that with WOFOR: War on Terror, a game taking place in the near future

Надявам се, момичета – можете ли доста по-тила да бъдат. Ама хайде, и така става.



Бизън = 4
Бизън = 4. Вътрешно че некои от единиците излизат като зумуриши Фурии тих. Оптимизация – няма, да можем да сънеме ограничения по-често.

Зърка = 5
Пътят е поне две пък има – изменчиво бавно разрешение на Digital Reality.

Геймплей = 1
Случай, бъдеш, здръз, лесен, безумен, наранка – малко мен...

Загадки = 2
Така и не разбих каква е връзката с кристалния поход на Бут...



3



Super Monkey Ball Touch & Roll

Не бъди супер маймуна – бъди просто маймуна...



Автор: Koralsky

Hа Всемира са познати 263 вида примати, включително и разновидности - маймуни от Новия и Стария свят. Учените обаче са 8 още неизвестни заблуда спрямо точната бројка, защото – накъде без видове като „Лубито“ Искренов, български политик или Бад Киро Шимпанзето, които не са включени в общото маймунско многообразие? Накъде без кукли притамни представители като Snake и Mrak на по две бутинки маслтика - 8 секути? Впрочем, Визмари предвижда идването дефиниция на по-възрастовата „Крушата не пада по-далеч от дървото“ и констатацията, че маймуните са наши прародители, логично можем да заключим, че ищо маймунско не е чуждо. И то си е точно така – във Всеки от нас малко или много маймуната е живя и спорадично визма връх. Има обаче неща, за които не можем да благославим на нашите пра-не-знаят-си-кои-си „баби“ и „глодаш“. Едното е разпространеното съхващане, че на тях вълкът поговаря на чумата на 20 века – спинат. Или поне учените твърдят така. Второто е Super Monkey Ball Touch & Roll!

Come and touch the super monkeys...

Touch & Roll е духобен наследник на абсолютната класика за настоящата конзола на платформа на Nintendo – GameCube, наименована просто Super Monkey Ball. Не можем да отречем, че беше един от най-блонитите и пристрастявящи пъзелтворения, създадени до момента. Именно тя е една от основните причини да очакваме поне още толкова от нейния „докосваем“ представител. Наместо това получаваме някакъв пъсъво вариант на него-вия конзолен побратим, в който пипаш маймуната по тумбака посредством стилуса, събиращ банани и обикналячи из нива, същименно напомнящи за теми от Sonic The Hedgehog 3 за Mega Drive. Концептуално, Touch & Roll не се различава от Super Monkey Ball за GameCube. Като изпълнение обаче, магията се е изгула – това в една от най-лошите трансляции на конзолна игра за Джойкото Nintendo, която сме видели. Изключава, разбира се, безумните DS версии на King Kong, Burnout или Splinter Cell. В какво точка се състои геймплея ли? А бананите хапахали ли си скоро? Геймплейната механика на Super Monkey Ball в толкова простишка, колкото да си обесиш едни след-социалистически банан. Ти си маймун, който незадънно защо е решил, че бананите не



растат само в Африка, и се е юрнал да ги събири и по виртуални пъзелни нива, шумущи се в прозрачна топка. В които нива между другото не те растат по фърбето. Всичко няма да получи място, а си никнат напротив от земята – жолти и необленени. И това е – имаш четири посоки, в които можеш да вършиш маймуняка. Толкоз. Дори подобни безумни концепции обаче, бъдат ли обработени от правилния човек, могат да се окажат забавни и азки пробавятели. Оригиналната мина милионната бариера за GameCube и е едно от най-високо оценените заслуги за конзолата. Оригиналната крийтър Тошиба Nagoshi обаче няма нищо общо с версията за DS. И си личи. Нивата в по-голямата си част са или безкраино елементарни, или безсърченични трудни. Мини-игрите са интересни колкото намазан с паста за забъди Пломорин бидон за туриши. Част от тях можеш да играеш и в мултимедиа, но както знаеш, Wi-Fi токчите в България все още са колкото негрите в Националната Хокейч Аза (НХ). Тоесть, майкло е. Най-съвежарското решение, взето от SEGA, се крие в credits-ите на играта, които представляват един мини арканойд, преблечен в маймунски обекти, в които играчът реално трява участие. Ние поне толкова идейни credits-си не бяхме виждали.



Touch my monkey ass

Посегни към „докосваемата“ версия на SEGA-вите маймуни само и единствено ако лялото ходиш с естествен плувец на плаж. Планшетата на Маймуните е лобитиши чи филмов франчайз или си също пристрастен към Alai, MeeeMee, Baby или GonGon. А ние през този време ще се направим отново на маймуни – испански. Но, къде ми е китайското утро, Макъ?

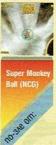
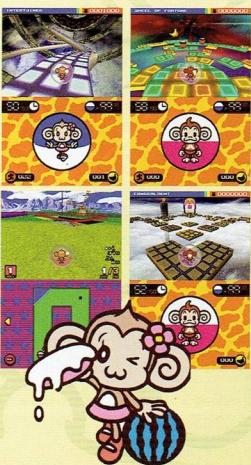


Бирзъ – 7
7 видове с 60 фрейма за секунда, но тежкическият е крайно нездравомътим. Оцънки артот обаче замазда положително.

Звукъ – 5
Оптималният, но ищо първичен. Неколко адекватнизири трака на Gorillaz не биха наредили.

Геймплей – 5
След изобщестна практика ще се научиш да управяваш маймуната и със стилус, но и не по-преприятелски контролира на GameCube. Ако ви разнообразите.

Демонстрации – 10
Маймунът в преводчика топка си връти и обира банани в шахматно размеждени локации – накъде е пръвден светът?



Fight Night Round 3

Пияният бокс остана в миналото...

Автор: Koralsky

KБоксинг игрите винаги са оставали в сънката на бойни залагания от сюжета на Mortal Kombat, Tekken и Virtua Fighter. Основната причина досега се коренеше в хардуерната лимитация, ограничаваща визуалното въздействие. Но-старите шарачки все още поминват нинтендоявия Punch Out за NES. Помимо кокъл култът беше обаче до излизането на Ready to Rumble на Midway за пресия 8 края на 99-та година 128-битов Dreamcast не се беше покаявал съществен боксинг представител. Такъв, при който убедителността при спиркоснощното поне малко да напомни за култовата схватка между Мохамед Али и Джордж Форман. След като преземия аркастот на Mortal Комбатът пристигна след втора серия, глемите от EA се намесиха по бъзмажко най-правилният начин на изграждана боксовска сцена с тръбата Fight Night за трети път във Важни през 2002 година конзоли – PS2, Xbox и GameCube. Ако се влездате малко по-назад в историята на бокс залаганията, ще установите, че това не е първият опит на EA да се пробва на биртуалната боксовска арена. През 1994 година те пускат игра, посветена на Мохамед Али, която излезе за конзолата на 3DO и обеше че предлагащ качествен геймплей, беше и едно от най-добре излекващите триумфални залагания за времето си. Агресирането в единствено към конзола, която никога не е била в

сърцата на масовия потребител обаче ѝ отвречи нерадостната стъпка да бъде възкресена почти цяла декада по-късно.

От Дон Кинг до реален участник...

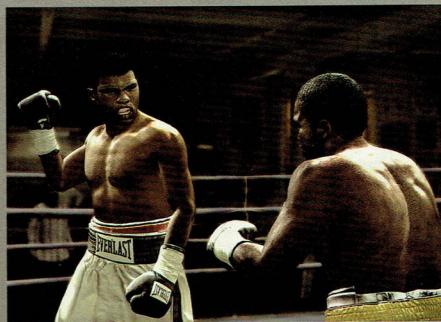
Първо, трябва да споменем, че различната между Fight Night 3 и Fight Night 2 същесът не е същата като между оригиналата и 2-ката. Но тъкът и формулата на EA беше толкова добре развита, че гори малкото количество качествени новобъдения е напълно достъпично за фискална оценка, която ще получи Fight Night Part 3. Гледайки от една още по-глечна точка откриваме, че никога досега не сме те запознавали с предните части. Започващо ще приемем, че не си ги и нипада (което по-всяка вероятност си е точно така) и ще ти кажем няколко добри суми за претии брат от предишната. Преди това – няколко изречения за различните режими на игра. Карактеристиката е ясен – изживяваш се като Виртуалният Дон Кинг със Важният подобност, че в края на края ще ти се наложи да бъдеш единобременно и Иендрю Холифийд (кори, на EA са им със ъскажили фамилийните да закупят лиценза за Майк, вероятно), водещ лотъ битки по световните арени. Естествено, можеш да създаваш и своя собствен боксъор, както и да промениши събитията в няколко от най-великите боксови спектакли на всички времена. Нещото, което

действително превръща FN Round 3 в

Boxing fans dream come true!

Много съмна игра, притче! Добра среду компютърни контролирана противници и абсолютно фантастична 8 мултиплейър. Подсигуряна от стапана уловостта, което само чака да се възлючи, за да те връхлети. А нима тоба не е най-важното за който и да е твой боксъор комерсиал?

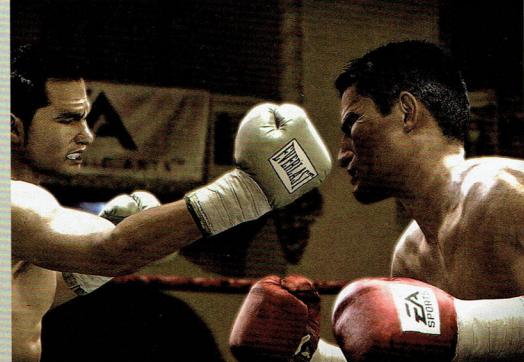
Fight Night 03 е точно такъв продукт, да изядете с месец пред телевизора. Да излизането на Round 4.



no-затяга от
Fight Night
Round 2

no-затяга от
Virtua Fighter
4 Evolution

no-затяга от
Fight Night Round 3



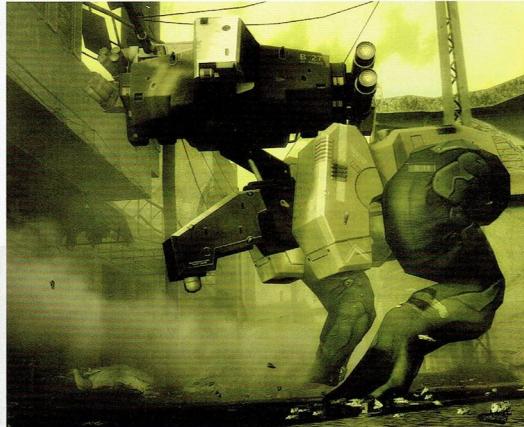
8
Оригинал

Важни » 9
Версия за 360 излежи по-добре от 90% от CG-матрици във време. Възможността за използване на Xbox 360 в HD режим едва ли е съществуваща.

Звук » 6
Случайни коментари, никога приятни раж гарета. Типично за всички игри от момента. Феноменален мултиплейър.

Геймплей » 7
Ако ти е яко фрънчайзинга тонкото възможни. Fight Night 03 ще накара съмнеяне да получи абсолютна десятка по този показател.

Съдържание » 9
Ако ти е яко фрънчайзинга тонкото възможни. Fight Night 03 ще накара съмнеяне да получи абсолютна десятка по този показател.

**Lost Planet**

Производител: *Capcom*
Платформа: Xbox 360
Излiza: Началото на 2007

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Производител: *Kojima Productions*
Платформи: PS3
Излiza: 2007

Нямам да е кой знае колко пресилено ще определим показаното на E3 като "MGS 4 и Всичко останала". Не веднъж е ставало думи за феноменалната режисура и снимачен подход на Хидео Коджима, но нямам как – ще трябва да го направим отново. Показанието 15 минути треперят с СМАЗ-ВАШ! Не е нормално да очакваш от един простоизпърт толкова зверски много и в краина сметка мой Ѹвреку Всичко да надхърчи очакванията ти и да го те остави онемял! Поклон! Единствените заглавия показани на E3, които могат да се мерят технически с новият блокбъстър на *Konami* са *Crysis* и *Halo 3*. Всички обаче знаем, че силата на поредицата се крие във феноменалният сюжет и невероятните разбити персонажи. Към това Коджима ще добави абсолютно ЖИВА окна на среща, разбирај – Всяко цвете ще расте цифри и умира в "реално време". Този пример е произволен, но добре олицетворява отношението към детайл, което Коджима и екипа на MGS 4 ще ни демонстрират в играта. Към детайла ще Всичките му проповядия, в това число и геймплейни!

Иначе ние изкачи срещата със стари по-известни в трейлъра – като Реййнър, който е претърпял сериозна метаморфоза и със напомня на Сайдър Нинджата от първият MGS. Мерил, която вече е член

на "новият Фокс Хаунд", Отакон, Нейдоми Хънтьър, Рой Кемъл, Акуиг Осекол и разбира се – Солид Снейк. Разбирај – загада се ОГРОМНА игра, вероятно – НАЙ-ОГРОМНАТА!

Heavenly Sword

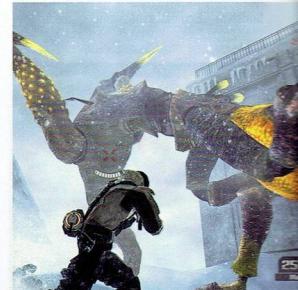
Производител: *Ninja Theory*

Платформи: PS3
Излiza: Край на 2006

След като Тецуя Мизугучи припечели сериозно вниманието върху своя N3 (ексклузивно заглавие Xbox 360), беше



време да видим и еквивалентно излеждаща екшън/хак-ен-слаш за PS3. Показанието на минало годишното E3 треперът на *Heavenly Sword* излеждаща обещаваща. Сега, след като вече беше показано израено демо, смеем да търсим, че в още по-блечатляващо и от преи. Бийте им ѝ аркадният жанр, комбиниран с многочленство комбата ала *Devil May Cry 3*, плюс куй тайм моменти и много ефекти заизгравки с камерата по време на боя, предвещават една изключителна забава и на преи Всичко – ефектно излеждаща игра. За разлика от огромните масоби показани на E3 2005, тазгодишното плеъбъл демо върху човешко излеждаше от най-различни калибр в затворена аrena, където гадове от най-различни калибр са нападаха на всички глабнати георгиони. Ефектно излеждащите комбата, шеметни забъртанятия и рязката смяна на посоката на движение демонстрирали върху нещастните биячи, бяха само предложени като битката с глабатари, които на юр-вироятно е накарало всички на фими като *Търън* и *Дракон* и *Герой* да цвийни от кеф. И ний точим лизи!





Super Mario Galaxy

Производител: *Nintendo EAD Tokyo*

Платформи: *Wii*

Излиза: 2006

Nintendo, както винаги, ще различат основно на собствените си стъпки. Това означава, че отново ще имаме тононе класни (надяваме се) игри от култуби френайзи като *Mario*, *Zelda*, *Donkey Kong* и прочие все емблематични за компаниите залавии. Новозадавящият се *Super Mario Galaxy* (работно заглавие за момента) е очакван с огромен интерес от всички, защото по всичко личи, че е взел повечето от положителните качества на хитовите *Super Mario 64* и *Super Mario Sunshine*. Всички запознати с тези гбе



заглавия и с революционният контролер на Wii найд-вероятно вече си представят как ръкомахатът Всички пред телевизора, а мускатият *Бодородицник* скака и търче гуума гадобе и костенурки, събра-ла златни монети и гби и найд-вече – се е запътил да спаси за пореден път Принцеса Праксика от проклетият, но крайно любим на всички ни – Бозъръ. Но новозадавяния ще има разбира се, не центърът на вниманието е вносен към уникалният и зверски забавен начин на управление, който ще промени из основи начина, по които се играе една Марио игра.

Metroid Prime 3: Corruption

Производител: *Nintendo, Retro Studios*

Платформи: *Wii*

Излиза: *TBA*



Говорим, че контролърът на *Nintendo* ще промени геймингът из основи, но какво се получава когато едно напълно уникално заглавие без абсолютно никакъв аналог в гейм индустрията като *Metroid Prime* се съблъска с него? За момента мнението и коментарите са противоречиви. От една страна се твърди, че контролът бил изключително интуитивен и Самус Аран реагирала по-важе от адекватно на всичко една възможност на играта, от друга – имало доста работи за изчистяване по контрола. Визуална *Metroid Prime 3: Corruption* излегда само една играшка по-добре от предшественицата си. Една от сериозните промени за момента е рязкото убележдане броя на враговете, с които се разправяте едновременно и силно подобреният ИИ. Тези, които са играли вътре *Metroid* игри за GC найд-вероятно знаят приблизително какво да очакват.



Що се отнася до управлението – докато не го опитаме и нямаме опит от първа ръка, предпочитаме да не правим гога-ку. In Retro Studios *Wii* trust!

Dead Rising



Производител: *Capcom Production Studio 1*

Платформи: *X360*

Излиза: 15.09.2006



Capcom явно много общат зомбийтата. И ние не падаме по-гору, затова от близо година следят развието на *Dead Rising*, в която поемаш ролята на фотографа Франк Уест, изобил се по състене на обстоятелствата в азиатски Търговски Център (Mall) пълен с хиляди зомби. Пловечните са готови на всичко за да се докопат до място за ханбанде. По пътя си играчът ще изтребва житите мъртвите с всевъзможни оръжия – от пистолети и пулици, през бензинови ракети, градинарски нокти и тухи, та как до бебини изризи от сорт на пълнени играчки (!?). Всички, които ни забъдка може да бъде използвано. Заглавието като цяло е добично аркано и звърби надхвърлило и брутално. Всички фенонон на екстремното насилие ще са побече от бодови. Не само защото ще имат възможност да се впуснат в *"Джокър Ромър тип игра"*, но и няма да им бъдат спасени стомпящите кипър, карантин и прочие "приятни" звездки.



Конзоли

God of War 2

Производител: SCE Studios Santa Monica

Платформи: PS2

Излиза: 02.2007



God of War несъмнено беше сред Събитията на 2005 г и според мнозина – вероятно най-доброто PlayStation 2 игралби. През януари месеца Всички останахме приятно изненадани научавайки, че продължението от известното време е в процес на разработка, но най-шокиращ беше фактът, че няма е за PS3! Точно това – в PS2 има още живот и за пореден път се убеждаваме в това. Неприятното в случая е, че Дейвид Джеф още отсега се опитва мащабно да се измъкне от есентуалните негодувания, че **God of War 2** ще е "още от същото" (зашото от трейлъра и филмичата останахме именно с такова впечатление) като споменава, че не искал феновете да Ѹвърприемат играма

като продължение и според него 2-ката стояща зад заглавието не била уместна, тъй като следвало да се разглеждат като една игра. И все пак – първият **GoW** беше наистина гигантикс, така че гори и да няма кой знае какви промени във време, че играта ще е великолепна. Ако не друго – то поне Креййтъс е не по-малко брутален от преди – вади очи на циклони с голи ръце, къса крила на грифони, с три думи – не си попълва!

Yakuza

Производител: Amusement Vision

Платформи: PS2

Излиза: 09.2006



Понеже на дървото вече говорихме за **Yakuza** (познато до скоро като **Ryu ga Gotoku**) направо продължаваме с това както във видяхме и разбрахме около него. Главният герой Кирю Казуму, бивш член на клана Доджима, току че е излязъл от затвора, като е престоял там за убийство, когото не е избръснал, прикрийки го със земя и разбъркал със заварска супа. Тъкмо започнал да поопрява живота си, Казуму се забърка във заговор въключвайки 100 000 000 и малко момиченце на име Харука. Невероятната българичка се забелязва не само с красота, но и с изобилие святы (фигуричен вариант на Токио) и бойната система. Атмосферата е смайдашо пълна и според мнозина гори пребъзхожда тази на **Shenmue**. Феновете на филми като темата на Кинджи Фукасаки, Такеши Китано и Такеши Мицке сигурно ще се почустват в съби Богу. Иначе за бруталноста, насилието

и кътешите сме се изказвали на няколко поти доста точно красноречиво. Версията показана на Е3 беше с оригиналното японско озвучение, съпроводено с английски субтитри – перфектният вариант според нас, дано и финалната версия на играма се придобира към него.

главия за PS2, така че – тръпните не само в очакване на **FF XII** и **Rogue Galaxy** на ролевата сцена!

God Hand

Производител: Clover Studio

Платформи: PS2

Persona 3

Производител: Atlus Software

Платформи: PS2



Излиза: TBA

Виждали сме всекакви игри от извръщения и пародии, но новото заглавие на не-безвестното **Clover Studio** (**Viewtiful Joe** и **Okami**) на **Castlevania** наречено **God Hand** просто отблъсква глави! Ако трябва да се изведе дефиниция за играма, тя би била следната: смесица между различни игри, анимации и филми като **Street of Rage**, **The Bouncer**, **DMC 3**, **The Fist of the North Star** и пародия на спасети устроени като тайландски **Team of the Black Tiger**. Абсолютно шашиб и изчанен мене! Може да се причисли към аркадните бийт 'ем ъпъ. Специални вълнения (комични и ефектни), комботе – всичко е налице. Визуалите заглавяват не излежка особено впечатляващо, особено вземайки под внимание групите произведения на студиото, а музикалният съпровод е... ами откачен не по-малко от всичко останало! Финки съфт темици, комбинирани с техни устърън съврът и нещо подобно на контири пълни звърски лейм диалози и извучване, за да бъде бил гръб мууди изличването тъльо. За съжаление, персонажи, щели и прочии неща Всиче още не се знае нищо. Чувствам се безсилен да Ѹвърши с всички останали "обичайни заподозрени". **Persona 3** е едно от най-очакваните за-

World Soccer Winning Eleven 10

Кралят на футболните симулации!

Ч е Winning Eleven/PES серията е най-добрият футболен симулатор от много време насам, е пределно ясно на всички, които геймбърстватено са в час с този жанр. Не само заради безспорните ѝ качества и малката на *Konami*, но и поради липсата на каквато и да било конкуренция. *FIFA* игрищте не бива да бъдат присъединени към графата "футболни симулатори" изобщо. Не защото са толкова лоши като игри, ами поради простата причина, че по-скоро могат да бъдат определини като "soccer pinball", отколкото като "симулатори". След като си изясниме/припомниме тези факти, да поговорим по същество.

Какво ново в Winning Eleven 10?

Погледнато отстрани, с око на не дос tatично запознат играч, новото залавяне на КСЕJ оставя блечатменето, че е почти същата игра като **WE 9**. Всеки по-закоравял почитател на поредицата обаче би усетил най-важната разлика буквално секунди след третия събитийски сценал – промените в контрола над топката и в частност – нейната физика. Нагади би отмело повече от 2-3 мача да утешаваше, че изгарите са много по-пътници, докато приближат отколкото преди. В резултат на повишението

на повратливостта на нападателите, защитниците се оказват далеч по-лесно преодолими, от което боят на големите положения и съответно головете нараства грастично. Самата скрост на играта също е забищена. Почти няма сълза и от безумните нарушения, които се свиреха постоянно и накъсаха играчите неимоверно много. Съприсно-вението между нападател и защитник са промени коренно, разбирай – сънно заниженни, от което от време на време се получават неприятни "минибани" директно през играчи. Положителната страна на тази е промяната в рязкото спадане на боя на фалобете. Същите вече дават доста по-аегватно картони. Забравете за безнаказаните събарияния на нападател, който е на път да се откаже от последния защитник. Преди може и да се показва картон само при спипанти в побои сътуции, а подвигът при задържане на X 99 на 100 от случаите да водеше само до устни забележки, но вече не е така. Ако нарушаваша правила футболист е бил последен в отбраната или просто нападателят е излизал на удобна позиция, то почти със сигурност ще последва картон. Дори грубите влизания отзад, с бунтовните напред – били те и в центъра на терена – често водят до червени картони, което е напълно закономерно според нас. Докато сме на вълна нарушения, нека спомена, че вече могат да се изпълняват "бързи фалоби". Не само, че защитниците по този начин нямат време да се изтеглят в случай на бърза контраатака, но и играч се накъса по-малко. Малко, но доста съществено новоизвънение. Изпълнението на преките свободни удари, при които обстрелявате Брамата, е останало почти непроменено. И слава Богу – още в *Winning Eleven 9* бе открит перфектният баланс, що се отнася до трудността и успеваемостта при този ред статични изпълнения. При корнерите също нямам особена промяна и късметът относно играе голяма роля. В побежето случаи всички опира



подражането и пласирането на играчите в наказателното поле и съответно добрият им игра с глава и/или наличието на "звездица" за директно отпирване. Точността на центрирането също е от значение, разбира се.

Оборният Дух!

Та като заговорихме за пасове и центрирания... ами промени и тук има, при това – отново положителни. Извеждащите подавания по въздух вече изобщо не са толкова безискусни, колкото бяха прети, и са много по-върбени. Разбира се, това не означава, че всеки новобраниец може да извежда в коридори и по въздух с пасове "а ла Роналдиньо", защото тайнинът е от изключително значение не само за да избегнете евентуална загада, но и за да може изобщо пасът да бъде успещен. След което в сила влизат и уменията Ви с "кенсъм" (R2), каквито и показвателят "техника" на футболниста за доброто облагаване на коженото къбо. Обикновените въз

WORLD SOCCER

Winning Eleven®

10





Аркадност?

душни подавания също са значително промени - разликата между играчите с добра скорост на далечни пасове и та-кива със слаба е осезаема! Това оказва голямо влияние най-вече при разтеглянето на играта от единия фланг на игрището към другия и при центриранятията като наказателното поме. Играчите си взаимодействат значително по-често с пептици и с бързен фалк. Разбира се, не всички пасове са достатъчно точни при тези ефектни изпълнения, но точно тук се вижда разликата между играчи като Зидан, Фиго, Верон и Де Лян и та-кива като Ето'o, Ван Нистелрой и Лука Тони например.

Поборения и промени има още много, наистина МНОГО! Просто е небъзможно всички да бъдат описанци. Споменах най-основните от тях и като заключение към геймплейната част искам да кажа, че именно неща като забишената маневреност на играчите, по-бисоката скорост на играта, по-рядкото отпускдане на нарушения, поборените пасове и т.н., са все елементи, спомагащи за гуманистичната на играта. *Winning Eleven 10* се играе много по-лъвно и приятно, отколкото предишните части, като атаките към едната и другата врата не спират никога за секунда. За някои леко забишеният аркаден прибук може да е минус, за други - плюс... ние просто искаем да отбележим, че това далеч не

е просто комерсиален ход от страна на *Konami* с цел привличане на повече мейнстрим играчи, а играта реално се играе по-приятно по този начин!

Що се отнася до промените в режимите на игра и сингъл модовете – ами та-кива има, но те определено никога не са били най-важната част от *WE* серията и затова решихме да акцентираме върху други аспекти от газлашето. А и всички съмвага да са вече наясно, че истинската прелест на франчайза *Vinagae* се крие в играта вдама на вдама.

Графичният заслугащ почти не е мърънало. Тоест – изглежда прилично. За сметка на това обикновената си ОШЕ по-лъвни и са добавени нови та-киви, което според нас е далеч по-важно от чисто визуалния облик.

Звукът, както *Vinagae*, не блести с нищо. Саундтракът е същинствено беден и еднообразен, а коментарът по време на мачовете... ами не знаем достатъчно добре японски, за да преценим, но би бил забавен за слушане, ако не беше толкова повторяем – сега след няколко часа става по-скоро госаден.

В крайна сметка – заслужава ли си? Ама вие сериозно ли? *Winning Eleven* все още е кралят на футболните симулации!

Баланс 8
Минимални промени в графичния ефект спрямо *WE 9*. Добавени са нови ръжавини, които засигуряват със стадии са невероятно плавни и реалистични.

Звук 5
Повторяем. Игра наистина се нуди да една добър саундтрек.

Геймплей 10
Перфектен! С много малък изключителен, но... никой не е перфектен. Уис...

Промени 8
Достатъчно на брой заимити новофънделения.

The DaVinci Code

Шлиферът на Леонардо (и какво се крие под него)

Автор: Snake

И

ма ще непоклатими прафии в ентическия инсцюрията (подкрепени от минимален брой, подчертаващи го изключението):

1/ Играйте по филми неизменно са по-слаби от лентите, върху които са базирани.

2/ Филмите по книги неизменно са по-слаби от текстовете, върху които са базирани.

При така зададените условия от нас се иска – често теоретично – да предположим качествата на играта, базирана върху доста добър филм, който от своя страна е базиран върху една безбройно (шайеръ) застрашена книга, в която комплексни исторически реалии са представени с простички изречения, като за американски домакини, които срещат трудности при прочитане на инструкции менъйла за откриването си дамски превръзки. Смятам, че не е нужно да си никакъв серийен шайеръ абстрагират, за да може горното изречение да предизвика в теб неконтролираното желание да се завие през глава, мълвейки исторични митови като компютън тап бокесово в склонно да държи тоба DVD и съдържанието му да лежи от битмето ти.

В този ред на мисли си обнова, дето го писах преди брои-два в статията си за Godfather: The Game – за сорбайкът хоръра с Иисус Христос беше шега, честно. Но кога гледам какъв стават екшън-адвенчър с извършени покрай изцяло на тленните останки на Мария Магдалена, тък и маниакът, която хамтурката на Дан Браун завърхъл покрай себе си – хич не бих се изненадал, ако в скоро време реблюрам нещо подобно.

Така или иначе ще се възпроизвърда от простиран коментар на тема какъвърсият Дан Браун с книжлената си е нещо като IO Ес варианти на "Мурзилка", минус забавното създържание и искрено се надявам, че бъдещите не сме чак толкова ОВЦЕ, че да се поддадем по безумната Да Винчи мания за-



си отникъде Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned. Колкото до тук разлекланото заслужаве то мокаче и да не е чак толкова яко, ако не експломатираше дебиниите на Браун и не

беши ришнато по токова зверски начин. Добрата новина е, че The Da Vinci Code поне няма особени допирни точки с лентата на Рон Хауърд, прелигатки същински личен пронит – гори на ниво бил на глобините герои – на историята. С аддаптацията на приключението на една недоказан тези занаяти са в зелебезвестният Чарлз Сесил (Broken Sword) серија, Beneath a Steel Sky). В резултат, на което получуваме десетина интимнейни загадки, нахърканни хомично в 28 епизодни миш-маш и няколко прлични поледения на ниво диалог. Е, върно е, че замисленото същност тутси може да бъде прочетено още на десетима играна минута в записките на Ланегъри за Орден на Сион, но – дето си вика – това га ни е проблемът.

Кое ни е проблемът, питаш ту. Ами да видим. Като за начало играто просто не си знае жанровия гъвън. Следят изсътвленията (!) и бойните сцени (!) с компънта (!?), в които харвардски професор (!?) преизвърши орди иззищели монаси (!#\$@!-ан) в перверзия, която не би сподохла гори фантазията на Браун. Да не говорим, че бойният епизод е писан за улт-он-лан съхватки. В игра, където неминуемо ту се нахърсят поне бъбама, прѣкъ-

вайки непрекъснато опитите ти да въкараш някакъв удря, набиратки се по колчената. Истината е, че единственото нещо, доста-вашо никакъв удоволствието в тази игра са засадите, но за същите от една до друга, човек трябва да изстрири търсъде много лазене из сенките и ендообразен до полука бой. Визуално играта е такова гърбо, че гори изсъхналата череша в задния ни събор изглежда по-адебатана в технокодично отношение. Абсолютна скръб. Озъвучаването става, но единствено на фон на жалката актюкърска игра в единоменни филим.

Така че гори и да си зажакваш за никакъв адбенчър как токова, че си склонен да опреш до гигантския засада на Шлифърт, потърпи още малко до премиерата на новия Broken Sword. Ако ли ти си хареса роман/филма – избогти се с коефайл. Изтърпли си три часа Рон Хауърд, за боз, баш тази игра ли ще те уплаши?



Изтърпли си
Филма

Визия № 4
Жакът Енрикешентът търс е, че Ланегъри не носи мутрата на Том Хенкс.

Зръбът № 6
Нито особено
Не френски имета са изленявашо реалистично.

Гейминейт № 4
Макар да заборавиш, че бойни сцени, гъвъни по-хочи сподохът и накъс и груза пристрастна загадка за пред-възник.

Масобосът - 10
Хайде на бас, на какъто какъш, че това гъзно ще прогре
пътешествието от Oblivion само зареди залябвато.

4

Разочарование

Tourist Trophy

Gran Turismo с мотоциклети? Дааааа.

Автор: MrAK

Bязваме, че щом четеши тези спраници, знаеш какво е *Gran Turismo*. Предполагаме, че знаеш и кой са разработчиците му. Ако не – ще ти споделим – *Polyphony Digital*. Фирмата управлява съкога създала на най-реалистичните редискини игри за Playstation 2. И то само с GT серията. Сега японските геймълъти се пробват и на глуконеското поприще. Новата им игра – *Tourist Trophy* – склонна може да бъде описана с прости като *Gran Turismo при моторите**. Но все пак няка разкажем с подробности за тези, които никога не са видяли *Gran Turismo*.

Цялата в TT е не да извършиш определена история или да изразгариш карьера, а много по-просто – да отключиш всички възможни мотоциклети. Ако те винеш, разбира се. А нас определено си ни забърчи. Възможността да изброяши от над 100 различни мотоциклети, всеки с различно поведение и характеристики, само на себе си е достаточна за да те зарииши по играта. Ако това не ти стига, нека ти кажем, че можеш да ги караш по над 35 различни трасета. Повечето – познати ни от GT, но с възможността сега да ѝ видиш под съществуващи тънки. В много случаи – буквено. Но да се върнем на играта – как получаваш достъп до всички машини? Сърдито и лесно и същевременно същевременно приятно здравилен начин. За да получиш правото да караш който и да било от мотоциклетите, трябва да се сорвиш със съответната лиценз за нейния клас. Лицензите са 4 – Junior, Novice, Expert и Super. За да ги придобиеш,

трябва да минеш през серия от изпитания, които най-общо те караш на направиш никаква маневра, без да излезеш от пистата или да паднеш. Минеш ли ги, ти стоварваш последния "изпит", получу като шофърските курсове. За да го извършиш, трябва да минеш една писта в определено време и без пропуска.

Можеш да вземеш тези лицензи директно един след друг или да си ги разглеждиш във времето. Хубавото е това, че вземаш ли пръв, вече ти се отключват доста точно възможности за игра. След като се сдобиш с него, вече имаш право да караш голям галапон мотоциклети – до 1000 кубика от street клас.

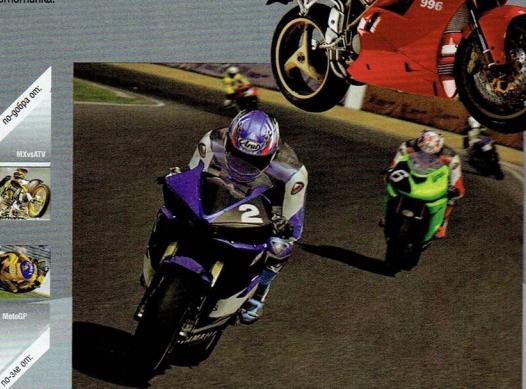
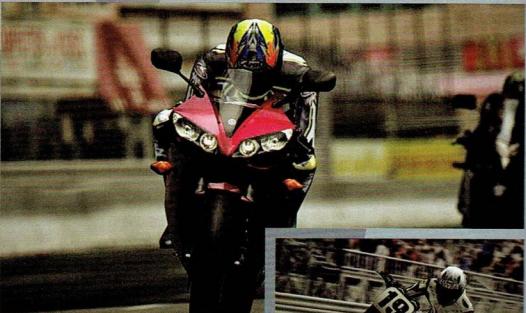
В момента, в която минеш последния изпит, получаваш едно сердечно количество машини, които да си опишаш да "отключиш". За да придобиеш първи мотоциклет в TT, трябва да имаш лиценза и слег това да караш едно състезание с него. Целта е да изпълниш проработника си и да се задържиш за 10 секунди пред него. Направиш ли го, избраният мотор е ти. Възможните мотоциклети, а и екипировката, се пеятят на официалните състезания. Те са госта и различни за всеки клас, като срещуши няколко особено любопитни. Като например "ретро" надпреварата, където е възможно да участваш само с класически мотоциклети.

По-рано не споменах за марките, но сега ще ти кажем, че трябва да очакваш основно японски машини. Редом със Suzuki, Kawasaki, Yamaha и Honda ще видиш BMW и Ducati, както и няколко модела на Triumph.

Като разнообразие TT кънка пред GT серията.

Естествено, всички мотоциклети са тържки различно и аз едва ли на пратеско си ико да изброя първия си на каране, няма да постигнеш особен успех. Да – именно това е интересното побъдяване – можеш да извърши състезания на каране и гори да си го нагласиш сам. Това включва колко да се навежка напред на настрихи извършиши ти, дали да пуска крак на завояти, гори и тънка, под които забързо гъвкати си при маневра. Можеш да избираш между 4 основни стила, както и да си го диференцираш.

За графиката и звука сум нямат. Виж шоубомбе, без забележка съм по този парадайф, с едно изключение – при падане изваждат се бъркнат малко фърбено. Няма да онези апаратни падания от MotoGP серията, където



8

Опция

Бизион = 10
Polyphony Digital – какво да кажем? PS е истинският на ма.

Звук = 9
Летателен и истински. Музиката обаче куча.

Геймплей = 8
Редоко побъдяване на мотоциклетите, но липса на предиздаденост.

Оценка падане = 6
Ако можеш да се изпълняваш падане при кампанията, не използвай реални реации, за съжаление.

no-3d-gfx.com
MotoGP

MotoGP
no-3d-gfx.com



Worms: Open Warfare

Te се завърнаха! И то... в 2D!

Aко се замислим, ёвба ли има човек 8 милиета на мястото, който съзнателно го се е занимавал с игри през последните 7-8 години и да не се е сблъсквал с поне един представител на легендарната червеиня поредица на Team 17. Изриме от типа "преди дураже" са допотокова еквивалент на манипулатора на народите, обитаващи наистина географски ширини, та на родните геймъри обикновено сърце га не им дава да пропускат всеки блескящ предстъпник на този здравословен тип забавление. В тази вързак, когато разбира, че PSP-то най-накрая се е събудило със "собствени" червеи, ёвба усях да си попия ядка. Защомо... Worms: Open Warfare поддържа hot seat multiplayer, гами и господи! И това е перфектният начин заедно с някое пратежке да убиваш 3-4 часа, неистово забавлявайки се през цялото време.

Но да оставим бликаща ентузиазъм настрани и да погледнем професионално на нещата. Ако случайни сте живели при зимнината в мазето през последните няколко години, криеци се излишно от донарната комисия например – излишно, защото денес вече трябва ёвба ли не да го молиш, за да те вземат 8 казарма – ще поясня, че Worms се води тактическа военна игра, в която вместо танкичета и артилерии имате на разположение отбор от

жънче отбор от

M I -

ловидни розови червеи с големи очи и пискливи глаечета. Какво точно е употребявало човекът, колуто е хрумналата идея, за съжаление никога няма да узнаем, но можем да сме добри от резултата. Не оставяйте бълчините им вид ба Ѹв побег, защото на Впечатляваща им арсенал, включващ всевъзможни видове експлодиращи плодове и добитък, ба забиявя всеки гикатпор от третия събит. Именно в разнообразните оръжия са креативният фън в играта, тъй като те действат по безброй различни нач-

ини, се изисква и доза умение, разбира се, тъй като то по-конвенционните ракети и гранати трябва да се съобразяват с фактори като Вятър и неочаквани препятствия по картата. Самите терени са доста големи и разчленени, а широкият еcran на PSP и възможността да зумвате по всяко време с помощта на спускателите допълнително допринасят за добрията

миране, като отново са наличи няколко села от рода на хайдушки остров, друга планета и така нападат. Това, което ни напълни душата и ни Ѹврата години назад, са прекрасните анимационни филмчета, които знае защо забрани на доста необичайно място в менюто. Отваряне не сме смили та.

Като основна критика мога да изтъкна, че играте изглежда недоръжена. Режимите са малко, синхър частите е добърно безсмислен, оръжиета са силно организани и бърши цялото нещо по номера. Ако не бяха раздърт от отбори и споменатите вече hot seat, оценката щеше да се саромияза значително. В този си Ѹв обаче Worms: Open Warfare е перфектното забавление за гравя!



ни. Накоу бършат работата само отблизо, други се самонасочват, трети отнасят помърбищата терен – възможността да Взорвите живота на нещастните червеи на опонентите са безброй. Идеята, в случаи, че Ѹв е убияната, е да уничожите Вражеския отбор напълно, а това може да стане като наистина на пропълнивите червеи директна целта или просто го изхъръпите по никакъв начин Ѹв Богата, тъй като по-важните карти предсъдоват отбори

в никакъв Ѹвон базейн. Нашиите червеи са сухоземни и не могат да плуват – това е важно да се отбележи! За да е ефективен ген-

ти ориентация. А тя Ѹв е необходима, поизврвайте ми, защото бояката да стъпиши на мина или Ѹв се самозръбши пароди некадърност в мяка, но сръбим в голям! За съжаление нещото, което Веднага Ѹв забележите, е смущаващата липса на по-голямата част от лобните оръжия, които се напушкат през годините – батата, същевната еранда, базата, бабичата и още доста други са се изпарили мистериозно. Варно е, че на побежето от тях ефектите се глубират, но какво е пречило да ги сложат – остава неясно.

В графично отношение Worms: Open Warfare продължава менежиците заглавията за мобилното Sony да изглеждат все по-добре. Графиката е ясна, с боави и цветове и няма помен от работата, пикселизиран спрайтите на DS версията. Червеичетата са по-сладки от всяка, терените – разкошно нарисувани и ани-



Визия 8
Много приятни модели на червеите и оръжията, достъпни, стабилен фреймрейт

Звук 7
Същият като в претходните игри.
Не забелязах и не се напари.

Геймплей 7
Беше перфектно мултиплатформ заглавие за PSP.

Очи на бъбън 10
Възможно касанието по-горе, с едъл PSP модел да бъдеш способен да изгряши битката. Кадо по-кубово им торбят?

STUFF



Модель Марина Пейчева
Агентство Web Models
Фотограф Альберт Барух
Грип: Петър Яков
Сесия Gamers' Workshop

Играта с картите



И така, този брой, както очаквате, карти няма. Защо имаме искрените ни извинения, тъй като те можеха да влязат в него. И причината това да не стане е изцяло в нас, но всяко зло за добро и мисли, че сами ще се убедите в това. Как? Ето как:

Игра:та: От следващия брой започват да излизат и картите. Цялото тестче ще е на лазера в рамките на шест броя. Всеки месец ще получавате хинтова за това каква е тематиката на предстоящите карти. Пращайте мейли, писма, гълъби или димни знаци с Вашите предвижданя за това кой точно герой ще пристигнат в следващия брой.

Правилата: Изпращайте предвижданята си всеки месец преди определения срок. Няма значение дали щекажете от коя бе съответният герой, стига да сте познали, че присъстват. Накратко назовайте минимум по три карти от един и същ тип (2-ки, 3-ки, 4-ки и т.н.) в минимум три броя ще участват в тегленето на няколко награди, а ако иматакива, назовали всички карти ще ѝ иматакива, тези се надпреварват за главната награда. Каква е тя, ще разберете като му дойде времето – в юниарска број на Gamers' Workshop.)

Крайният срок този брой е 28-ми юни!

Причините за забавянето: за да може наградите да са колегно-новогодишни подаръци, а не смутено-ноемврийски :). Но основната причина е, че отлагането ще ни позволя да имаме спонсор за начинанието, която от своя страна ще осигури повече и по-хубави награди.

Ако ще се стори търъде лесно, уверявам ще, че сте в грешка. Във всяка група участва поне по един неочакван герой... а иначайки да видите четворките :). Успех!



Хинтова: Следващия месец очаквайте гълъбите и тройките. Концепцията на гълъбите е проста и ясна – те са гълъби герои. Всички са антагонистични, макар че едината гълъбка... хм, тя направо си излага в интимни отношения (кой каза после, че еднообразният геймплей на зелено поле е лошо нещо?), друга пък ахаша да спаси дотам, но в крайна сметка Той почти я убива, а пък наскоро Тя направо си се завърна.

Тройките пък са любимите ни анимационни конзолни герои – космати, борливи, със склонност към гъбите или разни телесни липси :). А сред тях има и едно по-новичко попълнение, което обаче имаше такива мили големи очи и такава сладка очукана каска, че просто нямаше как да подминем.



THE SOULKEEPER

[HTTP://THESOULKEEPER.HELM-SYSTEMS.COM/SOULKEEPER](http://thesoulkeeper.helm-systems.com/soulkeeper)

UNREAL TOURNAMENT 2004: [SE. BETA 1.1]

T

he SoulKeeper (SK) е едун от най-страничните и нестандартни за Unreal енрика модове. Думите Unreal Tournament и средновековие в общия случай предизвикват замислено почесване по темето и неразбивачи погледи. Това го прави едно от най-смелите начинания, преприемани в срите на UT мод конюнктура. Първата публична бета на SK излезе преди комедийните празници и някак остана незабелязана покрай *Make Something Unreal* турнира. Съвсем скоро обаче се появи Special Edition, в ролята на нещо като масивен патч, отстраняваш огромен брой проблеми, заради които първата версия бе почти неиграбма. Концептуално SK е отборен екшън, макар в свидетъл Версии да се преобържа бъдещето и на сингуларен кампания. Действието се развива в магическия свят Геринрак, в който огромни, тежко бронирани пехотинци, магьосници, дракони и проче фентъзи типаки са съвсем нормална гледка. Четирите раси, с които може да се играе – Всъка с уникали умения – съответно са: Артегианската империя – „рицари“ с юсъкватие брони; Ротхаг – немъртвите, Дегатиците – жестоки варварски племи от севера, и Черният легион – тез не е ясно за какво се борят. Противници на очакванията, мутиплеърът не е просто безумна касапница с мечове и брадви. Персонажите са разделени в три основни класа, всеки от които с по още два до три подкласа. Това са съответно класове за близък



бой, стрелци и магьосници. Първите се мягат директно в мечето и разполагат с нормална атака, блок и голям брой колбома, които хабит от стимулата. Разликите между техните подкласове и колегите им от другите раси не са за пренебрегване – различна скорост на придвижване, поражения, кръв и прочее. Изборът на оръжие спрямо противника е извънреден. Важен – например епичните артегиански командири могат да се разхождат само с меч или да извадят и щит, когато наближват стрелци, тежки брадви и гори бериза, като по-смелите има смехотворни поражения, но е незаменима когато преследват никого заради обхвата си. Командир-

ският подклас има и специално умение според расата си, която дава бонуси на всички играчи от отбора му. Извратът с персонажите с хладни оръжия никога е на нещо в него. Този режим е и каймакът на играта – тук имате възможността да използвате катапути, да изядите коне (що анимации са доста забавни, впрочем) или да изядите... дракони. Драконите са няколко вида, всеки с основна и три типа сломаизателни атаки (точесва стимулата им). Ако много се увличате в пущане, те се изморяват и стават баби – лесна плътка за стрелци и магьосници. Реализацията на въздушните боеве е почти перфектна и сама по себе си тази функционалност би се класирала като отменена модификация.



SK изва със солидно количество карти и за трите режима, изглежда разкошно благодарение на добавения ълт ефект и предлага не просто нестандартен, но наистина забавен мултиплейър, които може да гарантите с ботове – не се спрятат търгове добре, но като пехотинци и стрелци ги бива. Възхищението за мода експлиции черни от Rune, на които са фонове. Освен това почвоте имат и отменени познаници за Unreal енрика, а в момента обясняват преход към UT2007. Вероятно SK.SE е последният голям рилий на базата на UT2k4,



DEFENSE ALLIANCE 2

PATH OF VENGEANCE

UNREAL TOURNAMENT 2004

[HTTP://WWW.PLATINUMARTS.ORG/](http://WWW.PLATINUMARTS.ORG/)



зумитмено, но факт – това е сингъл-мод от трето лице! Направен е от екипа спудимти и е изцяло съзначен на китайски (естествено с английски субтитри). Действието се раз развива в древен Китай по времето на трите кралства и разказва историята на юанъкът пълководец и несъбрана борба сред руините. Шаманите къмпции и здраво налягане с мечове



и соли, горячата част от края – ъвъв Ѹездата. Тези от Вас, на които им става като видят пероглави и чуят екзотична азиатска реч (да, има такива хора), ще го очакват. Появява обаче и зомбиите грешат – могат обра наградата за най-добър мод за UT2004 на тазгодишното IGF (Independent Games Festival), което е изумително предвид толкова чистите анимации, поникваща смехотворност, но иначе претендира за грандиозност лъхъв дизайн и откровено бъсбатва и недоправена бойна система. След The Soulkeeper това безумие изглежда нелепо, но разни хора – разни интереси.

ABSENCE

HALFLIFE 2

[HTTP://WWW.VITHARICOM/ABSENCE/](http://WWW.VITHARICOM/ABSENCE/)



Absence е адвенчър от трето лице, разказващ историята на малко момиченце или, загубило паметта си. Ще се разхождате и решавате загадки ъвъв Викторианска епоха, като остане от пълните са базирани на физиката на играта. Това по същество е само началото на играта, очаквате епизодични въвлечения (подобно на S.T.A.L.K.E.R.). Този малък, но симпатичен проект е дело на група спудими от Санфордския Университет в последната им година и показва не само, че със Source движка можат да се правят чудеса само за няколко месеца, но и потенциала на малкият модобое като курсови проекти в университетите, занимаващи се с гейм разработка. А тук Valve е крайно време да оценят усилията ми и да започнат да mi платят като на тяхно рекламно лице.



UNREAL TOURNAMENT 2004 (ВЕРСИЯ: 1.5 BETA)

[HTTP://WWW.PLATINUMARTS.ORG/DA2](http://WWW.PLATINUMARTS.ORG/DA2)

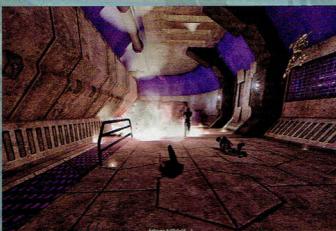
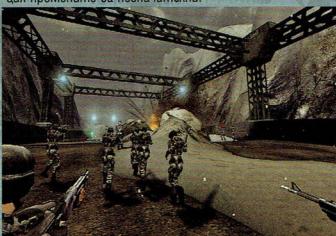


DA2
DEFENSE ALLIANCE 2
[www.platinumarts.org/da2](http://WWW.PLATINUMARTS.ORG/DA2)

Defense Alliance 2 (DA2) е поредната отбрана мултимодър модификация на UT2004. Играта е смесица от Team Fortress (TF) и режима Assault. Двета отбора са напълно идентични, като играчите могат да избират между шест класа (спайдерист, инженер, медик... седаште се), като на всяка карта единият отбор влизат в ролята на нападател и трябва да забият/унищожи определени цели. Дебело подчертаваме, че Ѹвреки какъвто разделение, играта съвсем не е токъв тактически задъбочен и именно това е големият ѝ коз.

Въпреки че инженерите строят при бита отбранителни хълмчета, които на най-лесно са премахват с помощта на ракетчици, но в DA2 трактуката „Юруш на дономатите“ е напълно възможна и неискома забава. Умира се арски лесно, но също токъв бързо се рисува и обикновено отбраната идва е – „дай да им налеме цели отбор, може тък да успеем да гърьнем таблото преди Браза да се усети, че не стреляме по него и най-вече преди да изчезне времето“. Оръжията съществуват донякъде на общоприятие в TF, но стрелят престилно бързо и с чудовищни поражения. Ареки бърз, динамичен, нахъдан аркаден екшън! Върхата сума е касапница. При това зрешица, защото по ефектите е пълно здраво. Картиите са по-скоро малки, но средни, 10 на брой, но сред цялата размазашка пукотебница това ще е последното, което ще има значение за Вас. Ботовете се справлят изключително добре, така че гори да сте само 3-4 души, смело налейте гозгоре, според картата. DA е мод с триади. Първата му част беше за стария UT, която изправяше просто се бранаха от тълни ботове. Екипът щокира всички, обявявайки, че съвместната им версия (2.5) не само че възобнува превозни средства, нови модели и режими, но и ще се разработва ексклу-

зивно за спечеливия MSU мод Red Orchestra, който получи пълен лиценз за UT2004 движка и по него в момента са направени значителни промени. Въпреки че RO вече е самостоятелна игра (продава се чрез Steam за 2\$), това си е истински преценнен, в който се прави мод за мода. Ще следим с интерес развитието на тази история и се извиняваме, че не направихме пълно ръбо на RO – убийваме ѝ, че спрямо бесплатната модификация промените са незначителни.



TO: CROSSFIRE

UNREAL TOURNAMENT 2004 (ВЕРСИЯ: 1.0)
[HTTP://ШИШИ.TO-CROSSFIRE.NET](http://шиши.to-crossfire.net)



нозина. Вероятно си сломняят кумовата модификация за UT – **TacticalOps**, която доби известни популярност поради у нас (да се чете в България, не при куейкърите в GW). **TO: Crossfire** черпи много идеи от нея (да не кажа, че си е почти същата), до голяма степен защото половината от екипа са стари кучета от **TacticalOps** комбанично и разработчиците. Благодарение на тези пътища сега ще прочетемте може би най-краткото описание на мод, което се е появявало в това списание: *Counter Strike at Unreal*.

Ну погче, но може би по-малко. Въпреки, че авторите го отричат, това е **CS** – гъва отбора (терористи и контроли), една бомба, и надеждата за погъвачи пари следваща пот, за да не ходите с гистолетче. Разлики също има – тук нещата са по-динамични, действието по-бързо. Дали това ще се хареса на израчите, престои да видим, но се съмняваме. Случайно или не, **CS** просто успя да напипа перфектния за масовите играчи баланс на темпото, оръжия и шамостен филинг. А може би е това дума за силата на набука и нищо повече? Прешенете сами, но знайте, че ботовете никат елементарна идея

какво става и къде се намират, така че без още хора най-много да разследвате картите и оръжията. Много професионални, сума да нямам!



CLEANER'S ADVENTURES

HALF-LIFE (ВЕРСИЯ: 1.0)
[HTTP://ШИШИ.HALF-LIFE.COM/CADTEAM](http://шиши.half-life.com/cadteam)



Cleaner's Adventures (CAD) е синълплеър модификация за първия **Half-Life**, като цялото за него се ражда още през 2003 година сред група ентузиазирани другари от руското HL коминити. Разработват му е сълтъстъвана на от 8сички проблеми, характерни за малките и все още неопитни мод екипи – извънредно мудрен процес, в чийто ход шамостната концепция се променя няколко пъти, защото на никого му е хрумвало нещо, кое то е много яко на теории. Въпреки 8сички премеждя, финалният продукт на тригосищен труп беше пуснат за даунлоад, като пакетът тежи скромните за днешните стандарти 100 мегабайта. Като се изключим изпол-

ването на High Definition скрин пакета от **Blue Shift** и още няколко доработени модели на персонажи, както и оръжията и M4-кама, в графично отношение 8сичко е на нивото на оригиналния **Half**, което по-днешните стандарти си е доста грозно. Ако търсите лъскава графика, няма да я намерите тук. Това е мод за хората, закопани за малко ретро екипи, които къмто вече спомняхме с **StatTrak** за **SIN**, напоследък липсва. Рунащите са се опитали да скарат малко побъче съсънен в творчеството и крайният резултат е нещо като строфийски екивън приключение. Това е подплатено с тъмни нива в недрата на **Black Mesa** комплекса, дълги затишни и непрогледни на места тъмнина. В самото начало ще се чувствате

доста смъртни, и не само защото главното действащо лице е чистач в секретната база, а защото оръжията си намирате на час по лъжица, а аптечките и мунциите са като хляб с купони – колкото за боя да прости. Ако правили си спомни, преди години имаше още един сингълнейтър мод за **HL**, в който се играеше с чистач, но той беше доста по-ефънски ориентиран и много пократък. И за разлика от **CAD**, в него персонажите не говорят на руски. Трябва да признаем, че озвучаването изненадва. При лъблъ дизайна са използвани походи като дълги стълби, на места ненужно пръбъките и монотонно обикновено по Вентилационни шахти, неща, които ще изкарват ангелите на всеки три-четири завоя и проче, а и в отчаянието си ще разбиеат всеки кашон с надеждата вътре да им поне един пълнител. Въпреки тези „евтини“ трюкове, нивата са задобрителни, с оригинални тъзи и израма просто си е възможна като мод. Вярваме, че дозата отмежд **HL** геймлей ще дойде много добре на всеки почитател на играта.



STARCRAFT

Убедено твърдя, че в гейм-индустрията никое заглавие не заслужава повече определението "klassika" от Starcraft. НЯМА друга игра, която да се пребърнала в национален спорт (добре ѝ, принесват, жалтурат са си малко страни и в други области...), НЯМА друга игра, която да се играе активно (не само по турнири) десет години след излизането ѝ. И най-вече, аз поне не се съещам за друго заглавие, която за толкова много време все още не е надскочено в геймплейното отношение в рамките на жанра си. Да, поглътат се нови качествени игри, с допълнителниъ бъдоможности, ценни нововъведения и т.н., но и то, която да накара Starcraft да излязга спира и демодурира. Дори другата уж "велика" игра на Blizzard – Warcraft III – изглежда по-скоро като нещо вътрешно, отколкото като изцяло ново заглавие.

Hа тези дни странички обаче мисля да не си говорим за начине, баланс на раси и единици или тактически подходи. Всички тези неща или са ви отдавна ясни, или просто не Ви интересуват. Вместо това ще си поговорим за това както точно пребърда тази - на пръв поглед небесноизящна с нишо особено игра - в може би НАИ-великото RTS-заглавие на Всички Времена.

Истината за мен поне се крие в баланса. Същият този баланс, който пре-

връща филмите на Джеймс Камерън, например, в нещо повече от стандартиния холивудски шит. Съотношението на Възможно най-точните и правдиви елементи във възможно най-точните и правдиви докази, на най-точните и правдиви места.

За канцелите усилия по постигане на баланс на расите, при това - разпределен между малко на број, унищожени и незаменими единици - нима нужда да споменавам. Те са само основата, на която е съществува легендата Starcraft.

Тоба, обаче, на което малко хора



обършат сериозно внимание, е фактът, че играта има и великолепна история. Да, тя не носи никој склонения машаб на *Legacy of Cain* серията, никој пълната атмосфера на *Planescape Torment*, никој философската дълбочина на *Syberia*, обаче въпреки това е един от най-качествените, чисто комерсиални сложети, които аз поне съм срещал в игра. Войната на "първородните" Протоси, вълнващи същността форма в очите на свите създатели ЗелНага, зловещите Зерги, изградени като перфектната "есенция", символизирана от Съръхразума,

и Жалките наследници на затворниците-комонизатори от Земята, набутали се точно където не им е място... Всичко това е Въсъдост много по-масивно, отколкото гори самата игра разкрива. А сино подозирам, че мащина разломат със старото, оригинално заглавие с дебелата книшка, в която има огромно количество престижория за всяка от расите.

История, която може и да не блести с никаква сърдъженост, но това не я прави по-малко пристрастителна. До степен, че Близарди над-надло я открасиха... пардон, "абстошираха се", пренасяйки сложета на *Starcraft* почти буквално в *Warcraft III* и експансиону му, като само смениха някой и друг почи.

Музика? Този ОШЕ по-недороденченбан детайл, който се споменава само мимоходом при екивъните, ако създава подходящото напрежение. Е, тук си имаме великолепен и разнообразен саундтрек. Отново не събитие в историята на побеждството, но непреодолимо качествен и близък под кожата.

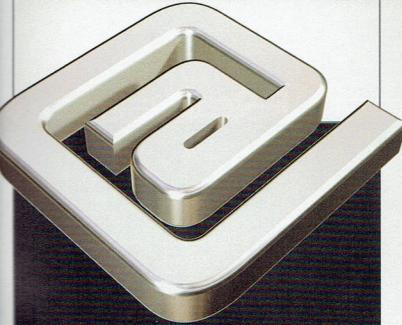
Графиката е възможно най-говемият бич в свят, където компютърните технологии скчат с едно поклонение на всичка година и покобина. Но ето че *Starcraft* въпреки "лейт найтитъс" Визията си не излежда грозна. Анимациите ѝ, макар и лишени от невероятната... ъвъ... трябва на тези от *World of Warcraft* да речем, все още носят същия склонен и емоционален заряд, същата динамика и, да, подизравятте ми се на занапредните критери, но за мен са все така красиви, колкото бяха и когато ги видях за пръв път преди почти шестдесетилетие. Тък и добре направената трява качествена анимация не прави...

И така, за мен тази игра (и разбира се *Brood War*, който макар и да разбояваш сложета, помира и докарва до пъкното съвършенство абсолютно всичко друго, така че ще му простиш лекия недостатък) е може би

най-подходящото доказателство за тезата, че понякога цялото наистина е много повече от сбора на елементите си. За разлика от десетки качествени заглавия, които буквално СМАЗВАТ с да речем графика, или склонети, или геймплей, но попаднат се изгонват по другите пътища. *Starcraft* е игра, при която всеки елемент е доведен до съвършенство, но наравно с другите. Нищо не излъква защото *Vsicoko* е великолепно. И може би точно това е необходимо, за да се обезсмърти едно заглавие по такъв начин.

И да, фен съм. Маниак. Никога не съм играл по турнири, никога не съм бил добър. Но за се прекланям пред *Starcraft*. Изучавах съм сложета и сложтвациата до дребна история с часове, живя съм с Рейнър, Зератул, Тасадар и компания по начин, по който единствено Кейн и Разиен са ме карали да го правя. Пъкако ми е. Даже отвъд простичкото "изиграване", "преиграване", "задобряване" и други подобни. За мен това е Играта. Съвършеното заглавие, най-абсолютната и безапелационна десетка, която може да бъде написана в тази индустрия. И най-лъшото, кое то може да се каже за нея, е че не вярвам някой никога да успее да я побори. Но това, в крайна сметка, не е чак толкова лошо, нали?





Ще на наградите народе!

Дано е на хардия, от
този брой – както бяхме
обещали – започваме да нарачдяваме всяко
писмо, което бъде публикувано на страниците
на рубриката.

Награваме се нарадите да развеселят и
забавят получателите си.

В никои от тях има леко напомняне – нека
никой не остава обиден, всичко е с най-го-
рица!

Без повече приказки ме оставям да се насладя
на ежемесечния ни "разговор" с тези,
които са престравашат да ни пишат.

Не е страшно бе, пиши и ту!

Бате Иде нали знаеш къде каца – едно от
малкото умни неща, Вероятно защото го
е чул в никой филм – който играя лично,
които не играя... абе битият бим...

Auge, приятно четене!

Тема: Конзоли

От: Чонъо Чонев

Здравствате,

Пишам ви за първи път. А бе dvd-то от списанието ще бършу ли на PS2 или XBOX mi да знам дали го вземам с него.

Будах, че съм писал за Каубой Бийбл, но не съм съгласен с
ниската ми оценка. Според мен ти е едно от задължителните
за гледане анимета.

Akira, The Fist of the North Star, Ghost in the shell, Каубой Бойбл,
Vampire Hunter F.F.T- Advent Children.

Сега за мулдаките. Как можахме да гадеме 8 за графика на
Soul Calibur 3.

Изратма има по-добро граваща от Tekken 5, а сме и дали по-ниска
оценка. И крайната оценка все пак трябваше да е 8. Koralsky да
вземе да напишеш нещо за Dead or Alive 4 най-добрата мулда,
според мен, в момента.

Може нещо да драсне и за King of Fighters Maximum Impact 2.
И трето – персоните. Не съм съгласен, че God of War е най-
добрата/според вишините оценки/. Първо място /според мен, а
и според доста други/ се поделят от Ninja Gaiden, Black and Devil
Mai Cry 3 Special Edition. И Ninja Gaiden и Devil Mai Cry/ Devil's Awaking. Сега това са Onimusha, DMC, Resident Evil 4, Otogi, Otoji,
God of War и т.н.

Не видях 8 новини брой статия за N3, а играта е пусната в про-
дажба и от това, което съм гледал скриба топката на Dynasty

Warriors, Samurai Warriors и Kingdom Under Fire: Heroes.

Иначе MGS3 действително е най-добрата игра за PS2.
Много ме е яд, че няма да мога да играя новата Zelda, а се
очертаива играта да кръти.

Сега чакам новини за MGS4, DMC4, Ninja Gaiden 2 и Heavenly
Sword.

Що не вземете да напишете пак нещо за Magic the Gathering. За-
едно с конзолните fighting, 3rd person и гр., и японските аниме,
манга и хентай, това ми е третата страст.

Чао!

Я пак, ниската оценка на кое? Щото "Каубой" ѝ шатленко
изследван от шатния в случаи на нужда от шатленски из-
следвания аниме фрайк с рицарски ник, и едно действително
че че писанието му, не би следвало да имаш каквото и да е
претенции към нас. ОК, не ти се чете. Хубаво. Но, между нас
да си останем, не е в честен този материал... ОOOOO, легко
с тоги бе Роланд бе, или? КБ? Но било мет? Добра же,
нема значение, да не загубваме. ДА НЕ ЗАДЪЛЪВАМАЕ Казах!
Така, га се бърсим на темата: Тা гори да си чу... как чи
беше името... 2-и Чонев (Цонъо) писанието на Роланд – ами
погледи оценката, която е дал на филма. Е, съжалвам брам,
тука не сме опти.

Сега обаче по същество – тъй и тъй си тръгнал да ни свет-
каш 8 конзоларийските галавери, та да те помолим да ни ос-
ветиш – га ни светнат очите на-семти гене съка – и
с една (или още по-добре никакъло) Дядо Усуканица. Щото ий
на побона тематика говорим само посоками и за здължително
в приятна компания. От което следва, че към Усуканица на ге-
дата е редно да прибиваш и малко Слифова от момата. И ние
ти си заборави. И на уши те щепим ако каш. И Роланд
ше доду га те бодне с меча и надлежно ще изцерим желането
ти да се съмняваш в нашите прещени. Навит!

P.S. Все още не можеш да купиш DVD-то ни с любимите си
конзоли, но се надяваме, че в съвсем скоро време и те могат
да го погълнатъ... разбирашъ.

Koralsky

Авторът на писмото получава оригинален, брутално култъв,
първокачествен голям плакат на Mortal Kombat (умаме и един
с хентай, но него за да ни го отпъмъкнеш, ще трябва да си
добреше "Бригада"), любезното препоставене ни от "Стърлинг"
EOOD.

Тема: Вас самите

От: Unknown

Спомените са всичко, там се таи магичното усещане за първия
Ви брой 8 ръката ми, за първия път когато... хм без коментар,
като за първата ми и единствена оригинална игра (респектираща Heroes 4), чувства добре на бриз, чист, замеч от су-
вотата на деня, един нов свят без граници, като обикнова. До
днес. Вие банди сте били най-добриите, статити ви търдите
често ме омайваша и въпръстът на смех и възхищени разброях
зашо все се живе този скапан живот. Смисът се корене
все пак нещо, което е мамка ми очароването, в онази
алена кърв обагрила стените на съвършеното съзнание и пре-

върнала го безгранично, но бедния български геймър не желае
да се моли колкото и да сте добри и благосклонни към него.

Дължен е да се задоволява с пиратски игри, ала българка очите
му е достатъчен да ѝ подскаже, че не сънзи лъскави корици са
важни за него, нито новото DVD, а относнощето, с която се
подхождаше към него. Нима заброявате това в излишно наценяв-
ван и съкак народно търсеще на комерсиализма или
всички тези години на бърха ѝ изтошиха и забравихте истин-
ската цел на едно-умното списание, което създаваше, посъ-
жили за основа на гейминга у нас. Да, горди сме, че съществу-
ват, но голи стапри Workshop ще се завръти, дали ще остане
само меланхолия и горчивия вкус за габрата с геймъра днес
– plug на крибозарабран професионализъм?

За вас днес епитетът геймър е този с дълъг фок, лише-
ният от креативност и възки. Поредното писмо, да така є,
думи беззгасни, но ако все още уважавате читателите си, че
се извинявате пред тях за тази игра с момента за оригинално
заглавие, което е най-макар негодостно от ваша страна.
И благодаря за поредната прекрасна статия за Oblivion, да не
кажем че само критики съм писал, защото все още ѝ уважам
дотолкова, че да пожелая всичко хубаво на вас и Akira Yamaoka.
И със здраве...

Cirrus

Братче, аз създавам багажа с годините е един на ръка. Питах
колегите, те щи кажат. Обаче ми е наложено едно съмнение –
като тялък бедняк и ме маща ли маща – че този път побре-
гата не е само в 8 моя пътешествия. Питах колегите – и те тъй
смятат. Смятаме също, че трябва да пребориш антимата и
на твоя. В чисто логически, изобщо с смислов аспект говориш
на китайски. Поглядям – ищо не хванахме ли писмото ти.
Нито кой си (никъм Cirrus не ни напрата групи асоциации, ос-
вен за неква звезда, често споменавани българи съмнителни
романчета, сори), нито за какво се бориш или път впечатление
на коя искам да направиш. Понеже госете нигора не ни е
мнабало и през ум да си назначим на работата симултантен пре-
вогач за поборни безсмисличи. Всички ще сме ти краино зеви-
жени ако ѝ напишеш още един писмо, в което да бъеш малко
по-ясен. Благодаря. Междубременно ето ти една Оригинална
игра, да успокоиш малко кризата на пубертета.

Авторът на писмото получава играта "Карийска Криза" – ло-
кализирана (преведена и озвучена) на български, любезното пре-
гоставена от 18G и data.bg.

Тема: Писмо

От: Борислав Тотев

Здравейте троилки, тромбове и трончета :)

Честит рожден ден.

Кога минаха 8 години, умът ми не го побира. Въпреки, че като
ребенок нарастващия куп Workshop-и и слушам мърморенията на
жена ми: "Зарина! си щомаш с твойте списания" трябваше да
се досетя. Е нищо, поне сега гордо можете да отговаряте на
тази котка търпят, че ѝ липсват първите 7 години. Вие си
имате даже 8 :).

Сега да промъжа с клишетата. Чета ѝ си втория брой. Пър-
вия не си го купих защото топлата ми глъбва реши, че списанието
не е българско :(. та от тозиага до търся.

Списанието е спраточно. Вербайте ми. Аз следя цялата българска сейм-преса откакто е започнала да излиза. Вашето списание е единственото, което не изхвърлят, когато добив гайност. Отграва мисъл да ѝ пиша, но все нико ми спира. Или нямам възможност (все пак съм на 34, имам 2 деша, работя на град места и времето ми е малко към) или ме хваша срам.

Мен никога не ми е биловал много в списането (иначе отграва да съм кангуцатствал за член на Вашия екип :))

Бла ми писа. Писна ми от разни дечачи, които са прочели 5

броя и започват да гребат колко по-хубаво е било списанието в "добром" старо време. Все едно слушам бахи по пейките да подсъмчат "колко по-добре бяхме тогава". Хайде на пенсионерите им в престоно (), но тук става дума за 15-16 години "геймъри". Хей хора, олегдайте се, съветът се развида, 8сичко бързи напр. Само 6 нашата "мила родна страна" "Бинага ребем за "добром" старо време". Имам чувството, че българинът има Вкоренен страх от бъдещето и от неизвестността. Така че, мадежи :) стига, СПРЕТЕ да си израстете на олаквачки за "стария" Workshop". Списанието става по-добро с всеки следващ брой (е и на мен понеокола ми е мяично да стапите мущци, но...).

Накрая да ѝ се оплача, като купя новия брой, сънчът ми го измъква от очите и го прочита първи, докато аз нервно обикалям и чакам да гоите моят рег. Май вече трябва да купувам по гъба :)

Благодаря за DVD-то.

Продължавайте смело напр., и още поне 80 години да ни радвате.

Като добига 8 София, ще ѝ се обадя да изпием поне едно шишче уиски ;)))

С уважение и поклон

(rlob)

E, благодарим, благодарим!

Старите фенове се сещат. Много прогателено писмо. И милото. На такива се отговаря най-трудно Бирочен. Ако се оставим на емоцията, която провокират, в отговор ще прозъвучи ли-гаво или на-малко - пресилено и изкуствено. Ако тък нищо не кашев, ще излемкаш като пън. В една област на България на такива се викаят моруци.

Впрочем, това последното не е вът зная каква болка, ние така си излемкахме побочено, но все пак.

Сърдечни поздрави за юбта дечача, айре има време и за още гъбе. Жената не губи време само 8 мърморено.

... ами да вземе да измисле и чинищите!

Та, да се ѝ верим на темата Все лак. Хубаво е, че понякога спречват и хора с по-трезъв поход ѝ слънчо нещата, по-мърко настроени към света и по-толерантни към неминуемия процес на артимация към писаните и неписани хипотеските закони от страна на субектите - било то хора или списания, или както в е нашия случай - и ѝ. Побечето искам и очаквам от нас да сме ѝ във не революционери - ей го и тия приятели отвори за революции говори; за съм експерименти, Бинага в някаква опозиция, крайни, отстъпващи някакви идеали и пр. ОФ. Все едни такива много употребени работи. И никой не си дава сметка, че няма професия Бунтар.

Както и да е, има какво да се прочете между редовете горе, който иска ѝ за направи.

А ти си остана със здраве. А ини ще изпълним една твоя от-колешна мечта :).

Авторът на писмото печели една от въвата колекционерски 1-ви броеве на Gamers' Workshop на Freeman, сървичено любезно - не се стига до проливане на тънките много кръб, и само до една избут зъб - преогостенни им от България.

Тема: **Най-после Ви пиша**

От: **Милен Тодоров**

Най-накрая и за седната да Ви пиша.

Приемете поздрави от отгравището читател, Въсънност от времето, когато издавахте първи си брой. Срамота е веднъжно, че за първи път контрактуващ с Вас, при положение, че не пропускат издания. Последното шо замести обичайните разни хълабествия, на които се настъпват в настоящата рубрика. Побор за този тръбно писмо (само побор, без да е причина) е неизумително ми за склонността Ви към странно високи оценки, които съществено се базират на концепции загадки. Не знам как възприемате Вие понятието революция, но за мен то е нещо повече от перфектен инженер, балансиращ съвимъл, съмазвания визия, атмосфера... а нещо побече от това не може да се появя на хардуер, създаден без експериментаторство, а единствено за да покрия определени параметри и да осигурия безпроблемна експлоатация за безъмъзнични потребители. Революция, Господ, може да бъде само РС за газлаб, това е аксиома! А за съм винагищен зъб :)

В странни от тези заключения, поздрави и благодарности за чудесното чепито и особено за Редакцията. Позад насочен в идущето. Живата философия ще бъди училищи и, както сам сме отбележали - най-добри в бранша. Правилно! Спешавани комменти за FREEMAN!

Революция, мой човек, в че ѝ върба с бляжена физиономия и пуря 8 устата. Висящ като сникна във фасифуд забрежение в центъра на София, обврънат от миризма на пимешки и свински бързери.

Революция е Френската. И как иначе, когато е нещо, за което всички търсят, че ухах, тъкъм по ювенилностътът.

Революция е Кина Конг. Ама не филма. Маймуната! Има я бе, гори програми билиети за Гобоксанът ю ма с Гоздана.

В тая прозка - "Размерът има значение!" е революция. Мъжете нещо не щам да го признам - ти питаш жените. Вече гори имат право да гласуват!

"Колкото побече, толкова побече!" е революция. Макар и пущена.

И изобщо, какво по гъвгъвите знаеш ти за революциите братце?

Ние обаче... Виж, ние ги разбирате тия революции. Знаем всичко за тях и наистина можем да ти изрешитиме иметата на всички партизани от периода 41-ва - 45-ма година на миналия век, барабар с яташта им, якъйте, часовете, че и паролите в случаи, че си плащат за последното щом са си тайната Все пак.

А революциата - щом проявяваш такова любопитство ще ти кажем - я възприемаме като порното.

E, ти попита.

Авторът на писмото печели оригинално DVD "Матрицата: Революции", любезно закупено лично от глав-реда - много да-щен вее да става шефа нещо...

Тема: **В търсене на професионализъм**

От: **инж. Михаилов**

Мраз да става такъд. Бях готов, 8сичко бях измислил. В глъбата ми се беше заформил прекрасен саркастично-ироничен текст относно липсата на професионализъм у заместник-главния редактор - многоиздаденият от мен Snake. Да си призна, граваше ме лекия аромат на скъбди, който се носеше от статиите, както и алкохолно опъненото повествование. Но точно когато бях готов да ударя с пънна сила, чувото се случи и аз бях опроверган. Опровергаването води от последния брой на GW. За мое сърдечно учудване, че за първи път контрактуващ с Вас, при положение, че не пропускат издания. Последното шо замести обичайните разни хълабествия, на които се настъпват в настоящата рубрика.

Побор за този тръбно писмо (само побор, без да е причина) е неизумително ми за склонността Ви към странно високи високи оценки, които съществено се базират на концепции загадки. Не знам как възприемате Вие понятието революция, но за мен то е нещо повече от перфектен инженер, балансиращ съвимъл, съмазвания визия, атмосфера... а нещо побече от това не може да се появя на хардуер, създаден без експериментаторство, а единствено за да покрия определени параметри и да осигурия безпроблемна експлоатация за безъмъзнични потребители. Революция, Господ, може да бъде само РС за газлаб, това е аксиома! А за съм винагищен зъб :)

В странни от тези заключения, поздрави и благодарности за чудесното чепито и особено за Редакцията. Позад насочен в идущето. Живата философия ще бъди училищи и, както сам сме отбележали - най-добри в бранша. Правилно! Спешавани комменти за този пръбълък и ти да проръжаваш да пишеш за онзи кеф, за който напусна пръбът си статия.

По-здравоб, инж. Михаилов.

Приеми, че без да искаш ми Върна жеста. Демек - и за та - като видях писмо от любимица на цялото ни редакция (по-край оноба емблематично писмо) инж. Михаилов и Веднага избах голямия копи с писмарица сърказъм за спешни случаи (не побече от една членка лъжичка на 1500 знака, без паузите). Ти пок зве, че пробокира сериозен отговор. Е, ищо - другия път.

А иначе Възносникът сериозен отговор гласи следното:

Знавах ли, като си прочетох читател отътън беста и на мен ми стана едно такова... странно. Сложих си ентузиазъм, който ме обхваше по оноба време, плъмък на словото, който гореше в мен и само чакаше побор да изблъкне от гърди ми, побор до драконов пъх, спомни си емоцията... Не, Михаилов, това за което говориш не е професионализъм - това е емоция. Отношение. Чуйството. Все нещо, които пишате за норматив и/или пари, изключва. Не изялъ, но до голяма степен. И е доста жалко, когато започнеш рутинно да правиш това, в което навремето си блага гушата си.

Въпросникът прещини месец и напълни ръбърък - донесе избахи, които в по-долни и по-малка степен предизвикаха емоция и писателят в мен във връх на отечевния рещекънт.

Не разчитах особено много на побори превъзлъни с мои статии броеве. Дори напротив. Да на музата ми просто ѝ праща почвичи или скородина генерала смяня на попрището (ами) времето ще покаже. Но когато отново видиш името на текст - в това списание или някъде другаде - знай,

че ще направи Всичко възможно, въпросният текст да си струва. Защото обясн кулинарна на Снейк, там ще можеш да откриеш и чистица от емоциите на Александър Бакалов.

Snake

Автърът на писмото не получава нищо. Той вече получи подарък, за къвато мащина изобщо някога са имали щастивето да си помечтаят – нормално, човешко, спърчено писмо от Снейк. Попресени сме! Отиваме в Библиотеката да изробим Нострагамус, краят на света идва!

Тема: Който и га си

Ом: Живко Станев

Здравствате, който и га си. Сечих се за теб, щото по тема визията пуснаха „кръстника“ тази вечер. Сериалът. Ше се изненадах колко често се сещам за теб. Например когато научих, че бийметът за самотата ми е в 18ю юни. Вместо да асоциирам с ден на гетоето, аз си казах „Погледи, здраво е на 2ри!“, понеже исках да си купя писанишите ти и да ги чета докато лежя за на майната си. Колегите ще прекарам сълвашите 4 месеца. Шеши за ми е приятно, разбира ли? Да бе, знам, че то и без друго на 2ри още нижаше да има по бутиксите, че се покъни неочакван проблем с печатницата, но не е там работата! Работата е, че на мен ми се искаше да чете в самотата и ми ханя, че, как щяла да мога, и ще се сещам за теб. Обсен тоба, ядовски ме е ще че пропусна картиште, щето се добри, че ще има във Всеки број, но няма как... Трябва да те е грижа за такива неща! Назадраве. Сечих си и дузго – като решава на тегло поредната игра пак се сещам за теб, че не ободряваш пиратството, казваш, че не е хубав та да се прафи, че трябва да си лашмаш и прочее и прочее. Аз няма да спра си си тегла, защото... защото мозаг. Но примерно след десет години може би ще казвам на сина същите тези неща и ще го научя, че пиратството е кофти работи и си отговаря по никой ъд на миците организации. А същото това дете ще се роби до списанието ми и ще ги чете, както аз едно време чух списание „Космос“ отстранено от баша ми. Е, посъдомостите си върхуват на вторични сурдини един ден. (Аз юди ми насторя.) Но малко или много ще останеш в историите. Наистина трябва да те е гръзка за тези неща и да им обръщаща вниманието! Говоря ти за блякинето, което имаш. Много се подсъняваш напоследък, никой трябва малко въра да ти върхуше. Малко младост може бе. Щото си зотин 8! Ако те бия на ушата и ти назовавам премерно, с кефти ще ми спишът ръката, че те поздравя и ще ти кимна за добиждане и съвсем искрено ще ти покажа „притлен ген“, а после ще къзаш „Кой беше този ли? Ово, много в здравия, пише върхуцата. Това е набодрото списание за компютърни игри в България, за геймърския език! Въсъщност то е много повече...“ Сердюцо то казвам, трябва да е ертика за тези неща. И да почне да се усеща малко самоочувствие в списватите ти, да махнеш таз обречена атмосфера от „кучетата си лаят, керванъти си Ѹврът“. Малко ентузиазъм, малко удоволствие, малко веселба, малко непукизъм в стил „съвсем е в краката ми“ (които да говориш просто че и да правиш малъчи с разини неца, без да се притесняваш от общественото мнение)... Хората те чеятат и ту се кефят, честно ти казвам. Примерно последният, защо и си

теб убаждам! Преди седмица възех за чета плеийбой – еми тъло е, преигочитам теб да го чете. Шото си зотин бе! Ама да не се възгордеши нещо, да звемеш да ми се правиш на външ, хехе, аре наздраве. Връзката с народа е важна. Да си земаш такъв, сеещаш ли се? Хората не се кефят на теб, защото пишиш там. Трудно е сигурно, от всичке възможни скуча с големите очаквания и претенции, а ти да опитваш да бъдеш себе си... Абе не знам, ама си част от нещо... добро! И това въ... хубаво! Изчеза ми се речника Вече, все тая, важното е, че не можеш просто да махнеш с ръка на побояно нещо. Засили се само!

Абие, че въз глупости да го борбя, а ядовски ми се спи. По гъвашите. След четири месеца ще те проберя как си. Да се пазиш, чубаш ли. Абие.

Много, много, много ще се пази! Успех там, закъдето си се запътиш, приятелю. И ти да се пазиш! А като се върнеш, в Редакцията ще ти чакам Сечихите 4 пропуснати брои, с Всичките пусканни външни карти. Трябва просто да го дойдеш и да си поишаш по превънния начин. Ти ще успееш да налучаш какъв е. Никой от нас – който и га в той – не се съмнява в това.

Автърът на писмото печели 4 месечен абонамент за Gamers' Workshop (считан от настоящия брой настъпват).

Тема: Нашето списание

От: Явор Трифонов

Скоро пренареждаж старите си броеве на Уъркшона. Оказа се, че вече три години и половина имам върхъка с вас. Никак немалък период, през който винаги съм близо до списанието, независимо, че съм винаги бързо участник във форума, никога пък съм бил засипвал с писма. Странах съвсем на много от промените, включително и на тези от последните няколко месеца. Никога не съм неодумно погъденешето на голяма част от феновете ѝ, както се възхищава от всичко и може да не е съм „страгъл“ като толкова от Възнесението от сърце на „Снейк и Фрийзън фар теч уин Другите нутбъде га мрат!“, но пък и най-скоро съм бил от групата страна на барикадата.

Самият съм със чувства от които от много промени в списанието, чувстващ съм се лично засегнат от никой от тях. Обаче бори тозава се старах да гам шанс на всички автори в него. Нещо, което вече почти не се случва, нико във форума, нико в списата, които получавам.

Истината е, че заг мисъл юбъкът от странци стоят много хора. Хора, които работят с удоволствие и желание, които се спарят да забавляват, но и да информират. Професионално. А когато си се мъчили дни наред като материал, в който си вложих енергия, емоции, хъсъ... и вместе създавахи криминал или издавала получили переното писмо-варацация на тема „еъ, гудес, много гарни се комерсиализирате бе, старият Уъркшон като-як по-беше, ех! А къде са Чистър и Грущър, къи са тия Ко-ничи, Дафури и Орлинатори Ве?...“ или кофти е. Боли. Прецаква ми мерак за писане. Прецаква атмосферата в работилничката. Прецаква уводството им работата. И в крайна сметка прецаква самото списание, защото то просто не съмва. Когато не получаваш никакъв положителен фийбък.

Това е. Още върхукът благороден, защото писма като твое

които всеки ден е в доволен. Постига се с труг, ще ѝ кажа аз, А, увърбам би, Всички от работничицата полагат много усилия, за да можем всеки месец да получаваме едно добро четино. Точно поради тази причина целият екип заслужава уважение, за всичко което е извършил за нас феновете през годините. Заслужава търпение и разбиране при всяко ново начинание, по чийто път поеме. Лично аз, като фен, никога не съм бил разочарован от екипа, защото винаги съм му вярвал. Вярвал, че и сега ще опровергае всички обични и прибрани заключения.

Та няма не може да има добър комерсиален продукт? Въпрос, на който вървам, че списанието ще даде катоизорен отговор в следващите няколко брои. Тозава всиче ще може да види, каква е бъдущата страна на комерсиализма.Ще види, че покрай комерса извън промяните. Промяна, която държи Уъркшона на върха. Премяна, която не праща спира. Защото, както беше казал Диго (Freeman – б. ред) – не ѝ искам Уъркшон да ни стане просто набик. Точно поради тази причина за искам да погодвя нещо и целия екип за работата, които вървят. Искам да им напомня, че все още има хора, които си подкрепят, и за които множеството обичания им скриват стойност. Продължавай същия дух, приятели !

И за финал искам да забърша с едно пожелание – бъдете живи и здрави, нека работата ви спори, за да можем всеки месец да получаваме нещо ново, интересно и иновативно, защото лично аз никога не искам да изгубя тръпката от Уъркшона.

Началството реши, че е редно някой от „новите“ да отговори на това писмо и честите се легна на моя милост. От своя и това на останалите колеги имам склон да ги благославя за сумите. Истината е, че твърдо е върпътото писмо от маса време настъпил, в което авторите се съмняха в забълки, че списанието не го пишат само във въздушни уши.

Аз самият съм в Gamers' Workshop търбъре от скоро и може да не съм „страгъл“ като толкова от Възнесението от сърце на „Снейк и Фрийзън фар теч уин Другите нутбъде га мрат!“, но пък и най-скоро съм бил от групата страна на барикадата.

Самият съм със чувства от които от много промени в списанието, чувстващ съм се лично засегнат от никой от тях. Обаче бори тозава се старах да гам шанс на всички автори в него. Нещо, които вече почти не се случва, нико във форума, нико в списата, които получавам.

Истината е, че заг мисъл юбъкът от странци стоят много хора. Хора, които работят с удоволствие и желание, които се спарят да забавляват, но и да информират. Професионално. А когато си се мъчили дни наред като материал, в който си вложих енергия, емоции, хъсъ... и вместе създавахи криминал или издавала получили переното писмо-варацация на тема „еъ, гудес, много гарни се комерсиализирате бе, старият Уъркшон като-як по-беше, ех! А къде са Чистър и Грущър, къи са тия Ко-ничи, Дафури и Орлинатори Ве?...“ или кофти е. Боли. Прецаква ми мерак за писане. Прецаква атмосферата в работилничката. Прецаква уводството им работата. И в крайна сметка прецаква самото списание, защото то просто не съмва. Когато не получаваш никакъв положителен фийбък.

Това е. Още върхукът благороден, защото писма като твое

които всеки ден е в доволен. Постига се с труг, ще ѝ кажа аз, А,

Roland

ИГРАЙ НА
БЪЛГАРСКИ!

оригинална игра за

8.90 лв

Звездни Вълци

3

"Звездни Вълци" е смесица от RPG и RTS. Действието пра

зира върху предимно в открития космос. Графичните

достойността не се изчерпват само с естествено

прихващане с изтребителя на същите. Всички ефекти – от слепите,

които оставят космическите кораби, до мощните експлозии на

Вързани краища – са разбърдо детайли.

Началото е по-скоро типично за RPG – трябва да се избере про

фесия на глаубината градове – Варненити са – коренно различни един

от друг. С успешното изпълнение на мисии, трупите щокат

опит, които разпределят между специалните умения на гл. ген.

и необитателни. Всеки една 4-те му сподвищи – пилоти, прихващат индивидуален характер и качествата, отнасящи

са от останалите. Всеки е специалист и в съответната област

– промъжбарирана отбрана, промъжбани и др. Това, както и много

други неща, изтребват траба да влезе под вниманието, като

сформира екипа за съответната мисия. Колкото умението на

пилотите са по-разнообразни, толкова ефективността на еки

па е по-голяма. В хода на играта ще имате възможност да ѝ

згребвате и корабите си – да им купувате нови щипби, оръжия

и друго оборудване – както от официалния, така и от "черния"



пазар. "Звездни Вълци" е един от най-добритите представители на хибриден жанр RTS/RPG. Установяват се лично в Gamers' Workshop и ще трябва да използвате геймърски харон бихме го определили като госта "зарбивашо". Продуктивността му ще забавява и надпреварищите.

"Звездни Вълци" за 8.90 лв. на български (ups, това дава е

плюс 8сантиметърът :)) е една търсеща добра оферта за да бъде

пропусната.

Карибска Криза

C

Всъщност след ядрен конфликт между СССР и САЩ. След ядрения холокост Френските 4 коалиции: Американско-английски алианс, Френско-германски военен блок, СССР и Китай. Так се наема съзачатък, който трябва да се избере страна в коалицията. За всяка има отговаряща кампания. Сраженията се водят в бойните полята на Европа, Азия и Африка. "Карибска Криза" е смесица между походова и реалновременна стратегия. Походовата част дава възможност на играча да мести бойниците си по стратегическата карта, да произвежда и купува нови единици, да тързва и т.н. Когато го армии се срещнат във вътрешността на място в реално време и ютките започват. Огромно количество танкове, авионаси и пехота – единиците са достоверно пресъздавани достоверни копии. Според съзателите на играта феновете на Red Alert и



изобщо на Command & Conquer поредицата ще се чувстват във "Карибска Криза" в също Богу.

Сталинград

H

RTS за Сталинградската епопея, включваща един от най-тежките сражения в историята на Втората световна война. Амбицията на съзателите

е била играта да се възприема и като виртуална енциклопедия, реконструираща Великата битка на Волга. Използвани са обективни архивни документи, карти и кутии със снимки от материала. Карти на граа са достоверно копие на Сталинград от 1942 год.

Всичка улица, парк или административна сграда са пресъздавани с педантична точност.

Играта е базирана на модифициранエンжин на Blitzkrieg. Предлаганата визия е адекватна на свършенистите стандарти.

Задължително е разрешено на гъб кампания – тези на РХА и Вермахта.

Всичка от тях е разбита на 3 или 4 глауби. Ще преминете

през 36, плюс 7, скрипти мисии, които се отварят ако изпъл

ните някои специални задачи. Ще имате на разположение 150

реално съществували единици. Единиците трупат опит, „Ве



тераните“ са с много по-добри бойни качества. Геймплей и управлението са познати на феновете на Blitzkrieg – изключая някои характеристики особено разлики тоий е сходен.

Една приятна игра на приятна цена!

Оригинални игри, локализирани (преведени и озвучени) на български, на достъпна цена?

Да, бъзможното е. Не е химера. Е, и ширите не

са WoW, Heroes 5, F.E.A.R., Oblivion... Не, че не

ни се иска да можем да ги предложим при

същите условия. Ама не можем. Като в наши

вечен лаф, нали се сещаш: „Абе ти що направиши еди къс си на какъвка, разбира се?“ Ми

тъкмо моза.“ Само че обратимо.

Но да не хабим време в излишни приказки.

Накратко: фирмата 1BG, съвместно с Gamers'

Workshop, Ви дават възможност да закупите

оригинален продукт при изключително

изгодни условия. Ирите си от каталога на

руският софтуерен гигант 1С Company и се

предлагат на цена от 9.90 лв. Цената е с

вкл. ДДС и безплатна доставка за ВСЯКА

точка на България!

Доставянето си уважаваме предимно

да премахвате оригинални копии и да играете на родния

си език. Използвайте игрите, които Ви

предлагат 1BG и Gamers' Workshop

за да направите един изключително уместен

и покорящ подарък на приятел или родина

геймър.

Можете да поръчате игрите на сайта на

вносителя www.1BG.bg.

Това разбира се не в всичко! Специално за своите читатели, Gamers' Workshop поема 1 лв

от цената на 1 игра по избор. Тази отстъпка

може да получи еднократно всеки, който

при покупката премине www.1BG.bg в графа

„Коментар към адреса или въвеждане

вашия специален код от отстъпка“ въвежде

уникалния код от страницата с Редакционна,

даващ му освен това и безплатен достъп до

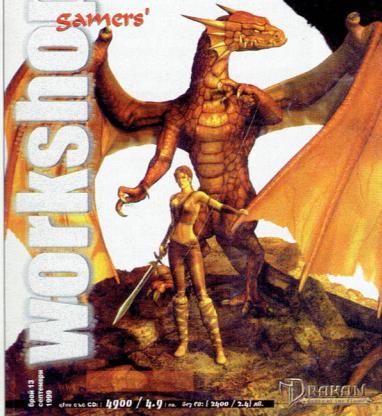
www.games.bg



72
страници

световна
премиера **WARCRAFT**

Samers'



Брой 13
септември 2008

Цена: 49.00 / 4.9 - Цена CD: 29.00 / 2.9 лв.

DRAGON



ФАКТИЧНА

ПРЕДСТАВЛЕНИЯ

ODIUM

ODIUM



ФАКТИЧНА

ПРЕДСТАВЛЕНИЯ



Pеалността този път ме опроверга, приятели – чудеса понякога стават...” Така започна далечното от днешна гледна точка 13-и брой и хиляги пъти съм се питал, какво ли ще се стане, ако не беше започната по този начин. Над-Вероятно днес нямаше да бържите в ръцете си това списание.

Да, 13-и брой беше буквально “спасен”, и то от едн единствен човек – Александър Александров, побежен по-знатен като Alex III, или “пичът, който дари безвъзмездно четирихилядна сума в зелено, за да прогължи да излиза любимото му списание”. Защото той направи точно това. Ето и как го направи:

Писмото на Alex III

“Привет на Workshop-a.

Ако разглаголате добре “From:”rega, ще разберете, че ние във всъщност се познаваме. Мене обаче не ме бива особено да го пребира убедително, а случая мисля, че се налага. Затова реших да го напиша.

Каквото ще кажете да го дадам малко пари? По-точно става дума за около... (да го знам точно колко са).

Каква е употребата? Задокаш ли ѝ вече?

По принцип не обучам сантименталните излияния, ето защо ще едем съм като скръб.

Мраза съмта. Не мразя хората постепенно, нито институциите като тяхни. Само че като сбързваме всичко се получава мисто, което ако не събъм, то почти не се става за живеене. Виждам съм много хубави и добри неща. И ненавиждам неизбежния момент, когато Реалността те хваша за гръден и със съдържанина наслага те кара да глашаш, как те биват задушени пред очите ти, без нищо да можеш да направиш.

По-конкретно, в случая става дума за Вашето списание (главата буква е в печатна грешка, дявол го го звеме). Нямам да бъде обяснявам какъвто точно го поставя токъмът много над останалите публицистични издания – на вас това ще е работата, и сигурно си знаете доста място добре. Не знам как във Викам, когато някой си бърши работата хем с хъб, хъм ми съм отръки, аз го наричам привъзан. Смятам, че просто не е редно някой да си похабява привъзанство, и да развали нещо по-добро по мокковата прозачна причина, като липсата на пари в момента.

Оти друга страна съм... как да нарека... богат. На свещта няма нюо, което да искаам да го купя и да намам пари за него. За съжаление, (над-Вече Ваше) в по-прагматичен и общищприят смисъл, че нико не притехкам много. Не си мислете, че оневиден съществуването на списанието ще... Само че по една или друга причина, парите, които с чисто сърце моя да нарека ‘събо’, са горе-доло паро.

Знам, че не е достатъчно за нищо, че се нарадиш с негова помощ да можеш да избуташ и още един брой.

Аз май ще бързеше проспространен... Да се бързим на въпроса за убийства.

Искам да го дам малко пари и като казвам ‘га го дам’, имам предвид имената това. Ако искаме, например си фондаша на името на списанието, и си сложим там. Ако предочитате, мислете си за предложението ми като за безсрочен личен заем. Не ща ли го щрещаш, а не бачиш сумите ‘дарищеското’, ‘спонсорството’ и подобните им.

Знам, че стъл почтени хора, и над-Вероятно нямам да харесам приказките за ‘дориране’, само истината в момента е, че щи тръбват пари – не за вас си, а за да прогължите живота на оноба ‘хубав и добро’ начинание, за което стана дума по-горе. Ето защо щи предлагам – разради хората, които се разбат на трупа ви – да приемете скромни ми принос, и да прогължите да гостопавяте уго-

волнстви на всички ни.

Alex III

PS. Прощарайте чепатия ми език.

PPS. Надявам се, че имам да отворите табата ми и да ме накарат да го забъдиш земното си имущество. Имам чубшибото, че ше ме боли, ако трябва да се самоубия за цялата, обаче за съм много инат човек щом си наумя нещо. Питайте когото щете!

“Езикът е беден да опише неописуемото” (Freeman)

Чел съм десетки пъти горните редове и до ден днешен не мога да си представя как точно щах да отговоря, ако бях в ролята на Freeman. Над-Вероятно и аз щах смирило да благосъдя и да замъръча. Надявам се да ми прости, че публикам писмото във пътя ми вид, но искам всички вие (особено по-магистите на фенове) да разберете какви хора ни чепят и (макар и по-доброто) все още ни четат. Благодаря им. Благодаря ви.

...

Мисля, че вече в време за една елегантна габра между Whisper и Groove S следващите гла откъса.

Neverwinter Nights, превъл, Whisper

Например ВСЕКИ изкар ще можа да си създаде собствена гарда. Изкарваме си да кажем модел на орк. Спирате се на някоя от множеството текстури и го обличате в нея (например ярко жълта със синя лепта под очите). След това отваряме менюто с показателите и му присъвяваме да речем Strength 5, Intelligence 3, Wisdom 2... След това изкарваме уменията, какъв ще бъде, ще прави ли машини, ще има ли спешани умения. Изкарваме някакъв модел на победение – агресищен, пасишен, безразличен. Накрая

Gaming

Гейминг бъдеще несъвършено Историята зад Играта

Автор: Duffer

Какво ми каза ЕЗ 2006 за игралното утре?

Предното ЕЗ мина и замина. След себе си остави за нас едно лично послание. Преведено на обикновен човешки език, изчистено от безумни обещания без покритие и красби, но хуки метафори под формата на забълдиран маркетингов прозноговор, то звучи така -

"ДУПЕ ДА НИ Е ЯКО – КАКТО НА НАС, ТАКА И НА Т.Н.Р. ГЕЙМИНДСТРИЯ!"

Миналото ЕЗ беше Експото на ГОЛЕМИТЕ обещания. Тозава по едълочине ще си побържаме по една единствена причина: гомемите гейм-компании се измъкнаха която с оправдането: "Все още не сме готови да ви покажем нова, която ще бъде некст джен германта ревючиши". Нямаш как да бъзразим на това изявление – най-близката до рилъц конзола от следваща генерация по това време беше все още 8 стапи на бета-прототип. Почти нямаш готови залямвания – логично следствие от факта, че спецификащите на платформите, на която те щяха да работят Все още не бяха уточнени.

Днес, година по-късно, това опправдане не важи. Днес ние – изразището, вперали жаден поглед в нова, която лично Питър Мур нарече "Втора въна некст джен залямвания", съмряхме и чакахме да видим митничната играчка ребомбация, която ни беше обещана

миналата година по това време. Нищо такова не се случи на ЕЗ'06.

Извърът? Нищо хубаво не ни очаква в близкото бъдеще. Външността нацата са токовъз необръщими, невъзможно ЗЛЕ, че никак няма да се чува, ако цялата картонена кула, наречена видеоигричната индустрия се срине катасдрофично в рамките на следващите няколко години.

Смяташ, че е невъзможно? Че говоря злоумисли? ОК, нямаш да говоря за тозава и съставя историите да го каже вместо мен!

Денят, в който свете съврши.

Ей чакай къде хукна? Знам, че то писа от типа ми исторически интродукции, но без тях не може. Знаеш – който не познава собствената си история, е обречен да я побърши отново и отново. За това те можи да ме изтравиш. Ще бъда кратък.

Горината е 1983. Все още токовъз животопо къто „световен шарден пазар“ има, но започватшите му се разпространяват основно върху САЩ и Канада.

Един от най-гомемите разпространители и гейм-медиъри по това време, *Atari*, са готови да пуснат на пазара тоба, която съмням, че ще бъде следващият им изгражен блокбастър. И те са токовъз уверени в себе си, че – познай какво? Не, никой не

си е татуирал нищо никъде. Те просто сядат и ѝ таќа по детски производството 7 МИЛИОНА копия от новата си игра *ET*. Да, точно таќа, става сумма за „сигурен залог“ – заглавие, базирано на супер-популарното *Избързано* (на Снимбърг) и разработено за *Atari 2600* – платформа бестселър, с над 25 милиона продадени бройки. *Atari* попръбват добърно роце. Така же, какво може да се обръща 8 такава ситуация? Услехте им в 8 курия Бързан!

ЕИ, се оказва еранционен проблем. От прозвездените 7 милиона копия компанията успява да продаде едва 1 милион. Загубите са грандиозни, а начинът, по който *Atari* се отпървават от излишните 6 милиона картички, бурзо е пребърдян от месици в градска легенда, която търфи, че те са били заровени в неназовано помещение, на което и до ден днешен нищо не расте.

Гейм-историята често цитира случая *ET* като най-ярък пример за явление, записано в неяните акта: „Голямата видеоигровишка катастрофа от 1983.“

Става въпрос за внезапен сриб на видеоигрови пазари, последван от сери банкроти на мноожество компании, анекдоти по това време с този бизнес. Серия, започната в края на 1983 и продължала до началото на 1984. *Краят от 83-та* бежеки края на т.н. „второ поколение играчни конзоли

ли“. След него в продължение на период от близо три години видеодигиталният бизнес практиктува изчезва от картата на Североамериканския пазар. Една от преките последици от Колапса от 83-та е възходът на PC гейминга, който за кратко (в България – шокирашо – и до днес) доминира света на електронните забавления.

Задържано

Да, сигурно се питаш как е възможно да се случи подобно нещо? Какви са причините?

Външността става сумма за комплекс от причини (не е ли Виага таќа?), основната сред които е масовото наблизане на супер-евтините PC-та на пазара и агресивната им маркетинг, чийто основен таќел е звучал горе дупа таќа: „Шо да купувате на лапчето играчна конзола, на която може само да ѹка ѹерички и да не си замага над уроците, след като за същите пари можете да му купите компютър, да си учи на него и да са

използвате от юности.“

Да ти звучи познато?

Франшизащо е, че този безумен слоган успява да съвърши страхотна работа (нещо, видимо и в България, която е за обикновен). Целокупната американска потребителска маса се избива да купува купувачка PC-та и томино раздава конзолите.

Разбира се, за посредното достъп помага

и причини №2: Началото на 80-те години на миналия век е везано от неизвршеното на видеоигрите. Безконтролното наблизане на нови и нови разработчици, творещи начин да се „облякат“ от новата мода, води до „бум“ и в още един аспект – пазарът се набоднива с отвратително слаби игри и загледи. Още по-лошото е, че в 80-те периода видеоигрите представляват безкрайно изберемия бизнес, сега „Всеки крае идеи от всички. Все още има изредени и изпробани на практика механизми за защита на авторските права. Това води до безкрайен процес на клониране на едни и същи гейм-концепции. Оттук и оттамо. Последните изражение бабно, но сигурно обясняват, че купувачи са нови Hot Dog Maze например; Всъщност гадат парите си за... Pac Man, но с различни цветове.

По това време думата „иноваций“ практически отпътува от речника на разработчиците.

Обратно в наши дни

И така – га се върнем в добрата стара 2006-та и да разоръжаваме над очи, което ни очаква търъбва. Очна, което Microsoft, Sony и Nintendo обръщат като наше геймърско бъдеще.

До преги избрането на „некст джен“ конзолите, нещата стояха общо време така: разполагахме с четири супер-популярни платформи, формиращи фундамента на съвременния гейминг: PC, Playstation, Xbox и GameCube.

Последните три убедително доминират над първата, по ред причини, за които сме говорили нееднократно. Обобщено: цената на хардуера и оптическите, кристални и задълбени гейм-загледи.

Да видим как би могла да се промени бъдещата ситуация във видеоигрите свeta, съобразено със заскорочните маркетингови позиции, които притежават големи на играчния пазар и засъжда на оптимистото Е3.

Опирала се публична правда, че Microsoft, Sony и Nintendo от година продават конзолите си на зајду, които не съсчитано разчитат да покриват от производите, реализирани от продажбата на видеоигри за 4 или 5-годинния жизнен цикъл на съответната хардуерна платформа.

Фактически, касиците минават (бече) генерации конзоли сечки, че пазът „бизнес-маси“ е проработила само за Sony и отчасти за Nintendo. В края на Xbox пъти Microsoft демонстрира погребън от 4 МИЛЯРДА долара зајду (източник: *Forbes*). И това – при помеждуе, че минусите, които реализирате компаниите от всяка продадена конзола, не надхвърлят 300 долара.

Да се върнем на пътър „следбацио по-конечно“ конзоли. Микроходом споменавам факта, че по всичко личи, че то се отнася до „заглуви на парче“ с PlayStation 3 Sony възнамеряват сериозно да върнат мизата

– до ококо минус 400 и гори 500 долара на конзола.

Да приемем, че дъръжатите братя успяват да програмат поне токъв от PS3, което и от PS2 (около 100 милиона бройки, от които 70 милиона след като Sony сва-ши цената от \$299 на 1995 г. началото на 2002). Това означава между 40 и 50 МИЛЯРДА долара общо загуби за компаниите в края на жизнения цикъл на новата конзола.

Прибави към това и още един фактор – серийното налагване разходите за разработка, капитализирано от убъдчивите възможности на хардуера от ново поколение.

В края сметката трябва чертата – това означава мащери пари. Пару, които никой ще трябва да плати. Е, познато – ще си платим ти и аз, под формата на убъдчена цена за игрите от следващо поколение. Под формата на такса за игра в ММО гейм събития. Докато пазарът пособява, но стари, аркадни класики и NES/N64 игри през Xbox Live и виртуалната конзола на Wii.

А най-оптимистичното, най-престъпното и най-разочаровващото, това, което ни казва E3 2006 е... че ще си платим за нищо.

Геймърски възлени

Откакто свят свъртува (или поне откакто има видео-изри) причината една огромна маса от човечеството да спи замърена деноницно пред PC мониторите и TV скрините се заключава основно във факта, че игрите са форма на забавление. Тяхната основна цел и предназначение е да развлечат, да приковават интереса на играчите.

Да ни карат да мечтаем, да ни предоставят възможно убъдящо от гроздия си свят. В прекрасните си шарени Виртуални светове.

За да изпълняват тази си централна функция, те се нуждаят от едно основно качество: ИНОВАТИВНОСТ!

Нека за момент си представим, че утре Sony, Microsoft и Nintendo излязат и кажат: „Край! Нямаме да има некст френ конзоли! Следващо предлагането на Xbox 360, отказваме се да развиеме PC платформата, а PS3 и Wii ще канцелуваме като проекти“

Какво би могло да се случи? Колко време ще пребъдим да изразим на спарите си компютри и конзоли? Задишахи? Докато проръжават да излизат нови, качествени загледи? Историята ли бърди друго. Ти казва, че рано или късно всичко това ще ни отрече, гори и да няма хардуер от нова генерация, която да го замени

Ок, че попитах никой – защо този мащата потребители проръжават да купуват като луда всяка нова FIFA, NFS, Madden или NFL, които EA запрати към тях, тъменки с пакет безвъншните жълбите на корпорациите?

Е, да тaka е – купуват. Но според пазарен факт, Купуват основно по две причини:



Едната е, че от година на година всяка нова спортна игра от Всеизвестните EA серии все пак предлага нещо иновативно – т.е. пръжката на новото, непознатото, интересното я има, макар и в също занадено количеството в сърдечие с игрите от началото на века да речем. Дори да говорим за чисто бизуален, буквально козметичен югрейд, това все е нещо. Другата причина се заключава във факта, че **FIFA04**, **FIFA05**, и **FIFA06** се предлагат от EA на една и съща цена гравитираща около магазинските \$49.99 за бройка.

Какво ще стане обаче, когато утре **FIFA07** или **08** (които юк сурзно ще е **PS3** ексклюзив) струва \$59.99? Какво, ако цената е още по-висока? Ако убълчението разходи за дебелъмънът и рекламата го изискват категорично?

Дали масовият потребител ще съгласи ся да плати чубсътименно повече за том-кота маляко „ново“?

Обещаното не е като „гаденото...“

Да разширим обхвата на това разъяснение. Все пак пазарът прегаза много и различни алтернативи, нали така? Той нито започва, нито свършва със спортните серии от ново поколение?

Assassin's Creed. Разработчик – скъпът, стоящ зад **Prince of Persia**. Концепция – Принца, но в Среднобъкната обстановка на Кръстопоносните походи и с друго име.

Lost Planet. Разработчик – **Carsom**. Безумно красив, но бомбено стана стандартен търъгърън шутър.

Gears of War. Разработчик **Epic**. Същата бира като **Lost Planet**.

Извън това: **Tekken 6**, **Virtua Fighter 5**, **DoA 4**, Стотици експанзиони. Десетки продължения. Колко години наблюдаваме това на Е3?

Две? Три? Пет?

Досега просто се задоволяваме да се оплакваме тихичко, понеже всяка година големите корпорации хипто пускат по едни държави в тайна по прести Е3 меза-препки, забъркалка го с грандиозен хайл и успяват никак да ни замажат очите, да ни измъкнат за поредна година, че ни очаква розово бъдеще, че ни представят истински Гейм Ренесанс, който ще стартира ед сега, буквально след месец или два.

Тази година те гори и томкота не си направиха пруга.

Явно разчитаха на факта, че ще бъдем достатъчно запленени от безумните технически спецификации на новите им конзоли. От странните им игри за *Live! Anywhere*. От смешните опции за пазарен на музика онлайн. От разредените, но напълно ненужни

за момента *BluRay* плейъри.

Докато всичко, което ние искахме, беше игри. Нои, интресни, забавни. Истински некст джен игри.

Вместо това получихме огромни количества – още от същото, ама по-шареничко...

Едни „нови“ надежди

Е ню, време е за малко здравосъден обективизъм. Хората ни предложиха и други неща.

На първо място отново ни обещаха, как видиш ли бъдещето на *Видео-игрите* се крие в сливането на ейтъртеймънт медините.

Игрите като интерактивните филми на бъдещето и т.н.

Онзи ден се замисях над тази перспектива. Представи си следната сцена: *Ходо Уейнинг* седи на покриха на сграда в центъра на Лондон и рецитира *“Римемър, римемър...”* Към-сцената събрива. Следва решаване на пълз за бързина. Ако успееш да го събиеш правилно, ще бърши сградата на Съда. И така 11 пъти докато успееш да ученици правимия сикунис. Още на третия път от *“Римемър, римемър...”* рефrena вече не само че не те побийдат трикли, ами и ти изва да блъзреш върху екрана и да пребелеш куща гейзер готов до напада.

Дойде да последиен реализично на нещата – безпредметно е да се търсят паралели между игрите и Хомайд. Още по-безпредметно е да се търси сърдението между във развлекателни медии. Статичният режисорски порход, методиките в драмата, офиайн-рендингът спешни ефекти, покъртвашите сълзи на камерата, които могат да бъдат постигнати само и единствено с многоизубълни експерименти – всичко това е запазена територия на филмите. Подобни похвати намат място в игрите. От една страна за момента липсава адекватна технология, която да ги подзъви. На друга, ако тези методи започнат да се прилагат в гейм-мейкинга, колко време ще мине според теб, преди игрите да започнат да се обезличават? Да заприщат на никакви постни хомидски прогукиши с анимирани герои? Да си върхадат на какво прими **SIN Episode 1???**

Отдено от това – замислих ли си се скоро защо всички ние все още играем, игри? Защо при прозрението на мама-бъдещото ни свободно време се връщаме отново и отново към *Condemned*, изисква минимум 6-8 здравмийни часа, за да спишеш до желаната разбърка? Или още по-временски *Oblivion*, способен да „изяде“ между 150 и 200 часа от оскъдното ти време за почивка и реклакаша? Защо вместо това да не си пуснеш филм (максимум час и половина) или не ханеш някая книга?

Моят отговор на тези въпроси е следният: аз лично все още играя игри, защото

останалите форми за забавление са гори по-плоски, килишани и безинтересни от игрите. Докато в игрите все още може да има искрица на креативност, на оригиналност - киното и литературата от години не предлагат почти нищо такова на консуматорите си. Разбира се, не може да не си зададеш въпроса: а какво ще стане когато гори тази малка искрица изчезне напълно, уadena в „правимите“ от корпоративна гледка точка решения за разработката на един или друг бъдещ видеоигрален продукт?

MMO to the rescue!

Тук на гневен ред ще съдействам аргумент в покса на теорията за „съветлото изравно бъдеще, което очаква“ – MMO гейминга. Така ге, на кой му пак да скучните, килишани и безинтересни сингъл-плеъър заслабят, след като там отбъни ще очаква един ща, нов Виртуален свят?

Това е хубава малка теорияка, но за една доста компактна и малцинствена група хард-кор почитатели на свъртвания вид игри. Задиси се – лично ти, който се преподава че се възхиси 8 сграя от побий на теб гейм-фанитици, колко истиински запалени MMO израчи познаваш? Хора, които цвикат по 8-10 часа на ден, 7 дни в седмицата, 12 месеца в годината захвати като *World of Warcraft*, *Guild Wars* или *Lineage*? Не ти говоря за хората, които си срещаха онайн. Говоря ти за твои лични познати, с които си пиши бирата Всеки боки петък. Да точно така – не са много. Или ако има такива, те само са опитвани, но MMO експирирънсът не е уясня да се преброя в тяхна основна мания.

На практика статистиката помъръждава извода, до който доти стигахме току-що. В момента едва около 10% от свъртванията гейминска общност играят онлайн. Според аналитиките най-оптимистичната прогноза за MMO гейминга е този процент да достигне най-много до около 25% и то някъде през 2011.

В този ред на мисли ще ти издам една малка тайната – аз мразя онлайн гейминга. Никога не съм го харесвал по една основна причина. За мен игрите Винаги са били начин за разтворбърбан. Начин за излязъм за миг или ща от гигантата, скапана, зронка и съща действителност, която обитавам и да се попомя в един по-добър, по-красив свят. Съвсем, в който всичко е бъзмоожно; свят в който аз съм господар и център на вселената. Казано по друг начин, за мен гейминга Винаги е бил начин да се отпъкна от изживането с гулаби, босаги, задържанни, разбираш ли от всичко, наканни, никошобразовани инциденти, с които ми се налага във-невъвъ да контактирам с ежедневието си. Аично аз цели наистина много интимността на сингъл-плеъър преживяванията си и откроено казано ми се побъджа от мултимедийната гледка на форми (и MMO игрите в

частност) точно защото бяло стъпалане в побобен свят неминуемо ме изпраща пред рица от съблъскване с много и още от онзи изброяни в предното изречение тийнейџи, които аз така неистово се стремя за избегна.

Съгласно щифрите, които вече цитирах, очевидно голма част от съвременните хард-кор играчи споделят същите идеи по Виртуалния свят и не желат да имат много общо с онлайн „шлака“. И не, не мисля, че MMO изрите ще извадят индустрията от блаторто, в която е заточена. Те евидентно биха могли да закрепят положението за едно известно време (особено що се отнася до PC платформата), но едва ли ще се превърнат в панacea за гейминга Виртуален свят?

В заключение към тази част от изложението си не може да пропусна най-серииозната инициатива, която видяхме на отминалото E3 – прославеното *Wii* на *Nintendo*. Да, ако има такава малка, съвместна искрица на една тук, тя се заключава точно в тази ребялочна идея, съврзана с начина, по който се играт игрите, усещането от играенето и контактата с играната среда.

Лошата новина тук е, че докато *Wii* със сигурност ще избие рибата¹ при невърстната играна аудитория, то с не по-малка сигурност ще се посрещне със смесени чувства от по-възрастните играчи. Наистина не виждам как един дърт, 30-годишен геймър като мен ще се разлопоскара пред телевизора с *Wii* контролер в ръка, под скептичния (да не кажа саркастичен) поглед на Вирната си съпруга.

Другата гледна точка

– Разбира се, има и такава и ти звучи в ежедневната открилаща реч на *Джо Лоуенщайн* (председателя на *ESA* – организацията зад Е3). Накратко мезата, която той разли (и която не пропусна да подкрепи с дълга щифри, естествено) се заключава в следното: *Геймингът няма начин да се прозади, точно обратното – ще расте и ще се разшири, защото вече не е маргинален бизнес, а голяма индустрия*.

Накратко, за да докаже тази с теория *Лоуенщайн* щифри разумните от детайлно прочувани, касащи вливането на гейминга индустрията върху хай-тек съединение на шапънската икономика. Същото е било специално подчертано от *ESA* и е дело на бъдещи именити ученопрактици професорите *Георги Сайдък* и *Робърт Крейнът* съответно от *Джорджиянския университет* и *Института „Брукинг“*.

Казано накратко давамте на „Бъдата клиза“, които *Лоуенщайн* щифри, се заключават в следното:

Общият обем на продажбите в индустрията се очаква да достigne \$15 милиарда през 2009 (при база \$8.2 милиарда през 2004);

• Обързаните между гейминга и останалите икономически сектори се загубяват със засилващи се темпове. Разработки като прослобутия *Cell* процесор, създаден тръбично от *IBM* по поръчка на *Sony* специално за нуждите на *Playstation 3* проекта, днес вече намира приложение и в редица несъвършени с електронните забавления гейностите като националната отбрана и медицата;

• Масираниите програми на хардуер (конзоли) от следващото поколение ще стимулира разширяването в редица съвръзани сектори, като например *HDTV* бранша, Интернет инфраструктурата;

• Некст жен конзолите платформи ще побият положението и върху нищото на трудовата заетост в САЩ – очаква се увличането нужда от висококвалифицирана работна ръка от видеогейминг индустрията да побере до разкрайните на повече от 120 000 нови работни места;

Иначе казано надеждите, които се възлагат на бъдещия игрален бизнес, са прекалено големи. Токъм съмни, че между корпорациите, които го виждат, са склонни да инвестират още и още в него само и само да не поделят историите с *Грандиозния крах от 1983*" да се поборят. Побеще инвестиции – увличен риск – още по-малко иновации. Само аз ли виждам каквото отиват нещата? Особен това, знам ли, на мен аргументът. *Шом в едно начинание се наливат спротиво много пари, то никоя начин да се провали и да не е печелившо*" ми се струва малко наивен, но хей – кой сам са ги спорят с Дъглас Лоуенщайн и глобата мастити професори?

От друга страна, очевидно нито шефът на *ESA*, нито шипарите учени са чубани за финансите на паранди и за това колко много хора се „опариха“ от тях. Водени от същата максима за „няма как да не спечаем“.

Кой кого?

Мрачно звучат тези прогнози. Токъм са мрачно, че чак на мен самия ми стана страшно. От друга страна, според мен тия дич-индустрии има финална нужда от малко изразовъден скептицизъм. От никой, който си я шамароса и да я приведе в съзн-

ние. Да охлади розовия ентузиазъм на *Sony*, които считат, че феновете им са длъжни да купуват всяко хай-тек чудо, което им се предложи, гори и на безумно съмената цена от \$599 за брошка (около \$800 без ДДС за нас – традиционно най-предизвикателни европейци). Никой трябва да обясни на *Microsoft*, че операционна система, изискваща минимум 1 GB RAM само за себе си (и поне още токмо, за да се играе комфортно) на нас – играчите не ни звучат точно като „Next big thing“ за РС геймира, а по-скоро като покана на предпомени от 299 долараия *Xbox 360* пред 2000 година от *Vista Ready PC*.

Нужно е да се каже на *Nintendo*, че при все страховата им нова идея за контрол, трябва да се постарат още много, наистина много, що се отнася до визуалното и концептуално качество на игрите, които считат за предизвикателства.

Всичко това трябва да се каже. И наистина не виждам кой друг би могъл да го заяви *Microsoft*, ясно и категорично на всичките компании, ако не инициативите. Защото знаеш ли какво си мисля – със сигурност на *Microsoft*, *Sony* и *Nintendo* артикли много им се иска *Xbox 360*, *PS3* и *Wii* да са бъдещето на гейминга. Йожете се птиче – бъдещето сме инициативите. И ако не гадете бързо това, което наистина искаме, слушайте ни в работата!

Заб. автора: За написването на материала са използвани следните източници:

<http://gizmodo.com/gadgets/software/windows-requirements-then-and-now-174839.php>

<http://www.theesa.com/archives/2006/05/post.php>

<http://www.theesa.com/archives/files/Essential%20Facts%202006.pdf>

<http://www.theesa.com/archives/files/2006%20WHITE%20PAPER%20FINAL.pdf>

<http://www.pointlesswasteoftime.com/games/crash.html>

http://www.forbes.com/home/technology/2005/09/12/microsoft-management-software_cz_vm_0913microsoft.html

http://www.businessweek.com/innovate/content/apr2006/id20060405_550846.htm?chan=innovation_game+root+industry+trends

Позицията в този материал изразява само и единствено личната база на автора, а не на Gamers' Workshop или екипа му.

LIFESTYLE



Модел Марисана Пейчева
Агенция Web Models
Фотограф Альбум Барух
Грам Петър Янков
Сесия Gamers' Workshop

Търсете новия 5 брой
на PC Magazine BG



Windows Vista:

Явните и тайни причини,
които ни карат да я искаеме още сега

Идеалният домашен компютър

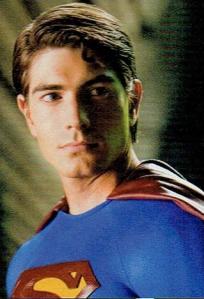


КАКВИ
изненади ни
готви AMD?

НАПРАВИ СИ
сам тих
компютър

FIFA
World Cup
Germany

www.pcmagbg.net



Superman Returns

На този филм my тръбаха близо десет години, за да бъде докаран до пост-прадъръшън фаза. По-киномански настроението от нас още понякога стимулира пълзане със сребърното S-лого на черен фон от времето, когато заглавието беше *Superman Lives*, сценарият се пишеше от любими ни изрод Кевин Смит (*Догма, Clerks, Да пресъздаш Едни*), режисурата беше поверена на още по-любимия ни изрод Тим Бъртън, премиерата беше нарасчена от 1998 година и всички се бяхме напомнили за най-мрачната комиксова екранизация след тръбата на *Батман*. Отново се случва добра неща, част от които - откровено смехотворни: Джим Кайвърън буфално граещ след премиерата на продуцентите, за да получи рокята на Супермен, който му бил любимият герой, но бил заспокоен от Брайън Сингър понеже е играл Иисус Христос и катомическото братство щяло да се скочи, ако го види в подерасткото синьо-червено костюмче; стабилин част от бъркето била блокена, за да се накажи по гигантският пощенски членен на Бранди Рут, който бил направо неприлично наядрен и измъждал добра смущаващо в привлекателно трико. И прочее, и прочее.

В края сметката, очертаващият се краен продукт май ни възбуджува основно с уникалната зловеща романка на големия Кевин Смит. Всичко останало е тъбръе шаренка и шесесетарско, за да можем да го възприемем насириозно в пост-Син Сити и Ви фор Венгета епохата, да ни прошабат.



Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest

Просто подсъмваме хайта с този огромен трейлър. Джак Спароу е по-голям от хляба, копчето!



Clerks II

През 2001 година сценаристът и режисьор Кевин Смит (да, именно, любимият ни изрод от по-горе) беше завършил, че в *Jay and Silent Bob Strike Back* ще видим последната изява на култното дуо Джей & Тихият Боб. Но загря едно лично обещание, което дал на близкия си приятел Джейсън Мюз – ако остави нарицателните им да имат шанс да излязат ромъти на Джей още един път – ще имаме възможността да видим продължение на едни от най-култовите филми на 90-те. А дали новите "Магазинери" ще бъдат съмници 12 години по-късно и с цвят? Трудно е да си извадим изводи от трейлър с шифром и словом при реплики, но мислим, че да.



The Fast and the Furious: Tokyo Drift

Толкова долонпробен, че чак култът. На фона на въроятното 8 трейлъра портата серия започна да ни се вижда като Казабланка с ферари. Но тук при определено количество алкохол и подходяща компания, ние обожаваме Би-мувиц. Така че ни чакай 8 самона – ние ще сме онни на последния ред, които пеят забалено патриотични песни, за да си запъват времето между екшън сцените.



Miami Vice

Много големият Майкъл Ман римейкъва лично собствения си култът сериал. С Колин Феръз и Джейми Фокс. Визията до такава степен напомня за TV серики от 80-те, че ни налегна умиление.

Челната немица



Любимите ни... филми за 2005, които тaka и не виржим на голем еcran в България.

5. Alone in the Dark

Най-простъпващото съществувашо филм за 2005 година. Дайте ниユе на голям еcran и пакет пуканки и ще изладнем в нирвана, честно.

4. Kiss Kiss Bang Bang

Само не го бъртай с недоразумението от 2000 година със Степан Скаарслард и Пол Бетъни със щърто цаглавие, което можеш да намериш в къртманата си видеотека. Този тук е нечовешки добра черна комедия, доказаваща старата ни теза, че Ван Киймър е ардки голям актьор, нищо че в сравнение с последните му филми рекламираме на Карнобатска грозова са като Кръстникът.

3. Wolf Creek

Виолентен австралийски хорор, базиран върху реални събития. С премиера дата, отложена по правителствено наредждане, за да може да приключи себебищният процес преди реален убиец психопат, избягал туристи из разни забравени от бога австралийски локации. А тук ни замазват очите с лицеизмии като *Hostel*. Плу!

2. Star

Стилен, интелигентен филм с Юэн Макгрегър. Да, все още има и такива филми. Ама не е лошо някога да се сети га ги бяла...

1. Corpse Bride

Магическа музика, мрачна като ага визия и реални емоции, окованни в куклен тела. Бъртън...



Шифърът на Леонардо [The Da Vinci Code]

Жанр: приключенско-книжка, замаскирано като антиредициозен скандал
Съучастство на: Том Хенкс, Оливи Тоту, Иан Маккелен, Пол Бетън, Алфред Монча, Жан Рено, Юзеф Прокоп
Режисор: Рон Хауърд/Прекрасен ум, Късметчиата в неизвестността (Аполо 13)
Сценаристи: Аквил Годсман (Батман заинзиран, Батман и Робин, Късметчиата, Избягани в космоса) по епюменски роман на Дан Браун
Официална страница: <http://www.sodarkthecodeofman.com/>

Kолaborацията между Аквил Годсман, Рон Хауърд и Дан Браун сама по себе си е доста честично запаметена за целиото на мозъчните му кметки и ентузиастичният им отпор за поиздавањето им в киносалони мал се явљава титаничният актьорски ансамбл и антихристиянски скандал, забијко се около творбата на Браун на времето и пребрната се в истинска бури покор екранизацијата и, достапна разказващите црковните устии идни во още поширок аудитория (Ким дневна гата фильмите веќе в сакейк и от българската црква). Предлагам си че романчето – бестселерите резултатите показват, че шансите десетина лева да си напуснат и твоя портфейл е обезпокоително висок. Ако е така – знаеш за какво става дума. А именно – за прераздата с прости изречения на една доста любопитна историска теория, която клати ѕрбокните устии от

Богове. В оригинал е нај-добре да я прочете в издаванието и у нас *Светата кръв и светите* грали на Ричард Али и Майкл Бейтън (самият Дан Браун чистосърдечно си признаш, че е преписвал имената от там, како кръщава индрамро един от главните си герои – Сър Али Тибин – на тях). Ако искаш да я видиш разработена литературно по генизан начин тък си намери нобелата на Джейн Дженсен по Вртугула и шевробор *Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned*. Ако не се плашиш от архаични графики тък – изиграй и самата игра.

Във всеки случай, точно тук удря на камък в рецензиентствубането на самия филм поради една много простишка причина: от една страна това е една доста мащоуна лента, базирана върху една много глупава книга, като е във врата прокупил напомнящ за Блоф Стразоний, приотведен в МакДоналдс, за да е по-млизъчък и лесен за употреба от

Ю Ес йозъра. От друга обаче за съм огромен фен на *sangreal*-теориите, прекарал съм немалка част от младостта си в разучаван на митобоя около Тамириското братство, въврънти ми са доста езически и като резултат от всички това считам че обнагорването на здравия екран на точно този текст (дори и направено по токмо във възможността) е доста добро дело само по себе си.

В крайна сметка нај-доброто нещо, кое то може да се каже за лентата на Хауърд, е: противоречив. Некои сцени, като на сложените подземни в миналото и решаването на първите, се редуват с откровени простоти от типа на спасителните белцильбета в църквата, от които и Джон Ву би се зарасли. Наръжани изпълнения, като тези на Маккелин и Бетън, контрастират

лошо с видимото отслечение на Хенкс и Рено и на-бече с отчайващата невъзможност на Тоту да говори английски, която я принуждава да произнеси безличните си реплики с бомзенца и още по-безлична съредоточеност. Бързи и динамични сцени се редуват с музика, на която и съксостопанска мелодрама може да забиди. Скандалът тък е приятно помирен, като за масовата аудитория, като финансирането извън пак ни отвежда до обединявящия американския наши образ на Иисус.

Външност предполагам, че нищо от казаното не те шокира особено много. Ако се бърмън към горния пример – не очакваш Бъф Строганоф от МакДоналдс, нали?



Мисията: Невъзможна 3 [Mission: Impossible 3]

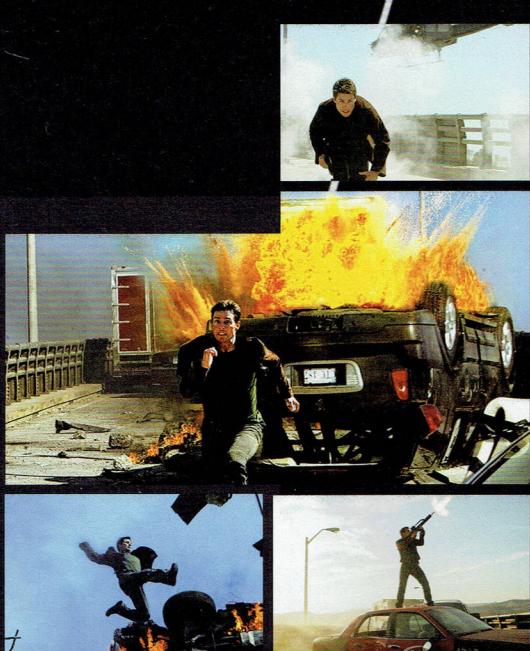
Жанр: приключенски
Съучастство на: Том Круз, Вини Реймън, Филип Сиймор Хоффман, Лоръен Фишбърн
Режисор: Джо Дик Ейтън (Lost, Alias)
Сценаристи: Робърт Орни и Алекс Курциан (Alias)
Официална страница: <http://www.missionimpossible.com/>

Dоста глупав филм, както можеше да се очаква.

Който обаче почне симпатизише ни по една доста изненадаща параллель – напомнящата за темевизионен сериал режисура на Ейтън В в крайна сметка Връча *Мисията: Невъзможна* там, откъдето Въсънност започна Всичко. Зафиратки елегантно комекото на промисловите отдамбаници я от мегаломанията на Круз, интелектуалните пръвъръзки на ДелАмбо и екшън перенетето на Джон Ву, и приближавайки я... към телевизора в хола ти. Поне като филмън. В този контекст е никак доста по-лесно да простиш хубестите в сюжета, смехотворните склонности за забави и тосяки сценарии. И да се разбие искрено на майсторскиот проникване във Ватикана, мащабната престрека на моста и психоатмоската мутра на Хоффман. Гумите плъхът, дето се Вука. Което по никак начин никма да се обособи от Въпроса, който същността на тайнствената засека лапа неминуемо ще предизвика на

финала. И който Всъщност по един доста добър начин ще опише цялостното усещане, оставащо след *M:I3*: Е за чий уб беше ся цялата тая работа?"

Кокото до Том Круз, смятам, че е крайно време това момче да се отгради на една заслужена почивка до 2008 година, когато Майкъл Ман, току Ву, нак успее да го върва в пръвия титъл с *The Few*.





Обещанието [The Promise или Wu Ji, ако препочтишаш]

Жанр: фентъзи екшън с драматични претенции
С участието на: Кипацки
Режисьор: Кацзе Чен (убийвай ме нежно)
Сценаристи: Кацзе Чен
Официална странница: <http://thepromise.cmcmedia.com/>

Hай-съклъпнат китайски филм на Бисици Фремен, за чиято напрата ве е отишъл кошаланата сума от 282 572 490 юана (ким 35 милиона долара, не се спираскат). Среду фългите получаваш ужасаващо преминъшно асънта, предизвикваща на равни интроверси от време исторични пристъпи на смъх и отчегени прозвекти, напълнена с неоправдано некадърни актьори, без ясна представа какво, по гъвките, се иска от тях и разточителен СидДжъл, наблюдаващ умилчани ассоциации с Quake 2. Ако успееш да изтърпиш началото с богинята и кифмичката, настред бутафорната шарення на бойното

поле, поне ще бъдеш възнаграден с една от най-смешните сцени в съвременното кино (тя според мен е драматична, ама ти не се подговарай), в която главният герой набляга на четири крака следи болони с изражение на никакъв тръпец с неистовестно настъпление място, където да се изсере. Но аз не успях да скъда гори изгейта с обещанието от заглавието, какъв остава за по-дълбоките житейски посания, нагнетени от сценария, така че ясно просто не го разбираам това изкуство.



Късметът на Слевин [Lucky Number Slevin]

Жанр: човечна комедия
С участието на: Джош Харнет, Луси Луу, Брус Уилс, Морган Фрайман, Бен Кингсли, Стами Тучи
Режисьор: Пол МакГивън (Aspid Chase, Гангстер Номер Едно)
Сценаристи: Джъстин Смилович
Официална странница: <http://www.luckynumberslevinthemovie.com/>

Pрободни черни комедии, забъртанни съектено около разни смехотворно некадърни престъпници, формираха ядрото на кул филмите от 90-те – от къръблените камъни на сердото и злостта, като Гутнишка кътета и Криминале, чак до търговградните ленти за ценители, като Светлиште от Бунд. Днес така нареченото американски кино отдавна вече е майсторий, Куинтън Тарантино и Робърт Родригес разломаха с по-големи блокбъстъри от Дебон и Емерик, Гай Ричи иска да бъде Антън, а "порегнатата имитация на Гепи/Криминале" вече не звучи като необходимо и достатъчно условие за филмът да бъде хубав.

Не че Късметът на Слевин е лош, напротив дори. Просто излежежа толкова архично с дебелините си шегички, смехотворните си гангстери и хаотичното прескъпане от жанр в жанр, че излизва по-скоро носталгия, отколкото кумис. Историята разказва за класическия кардък Слевин (Джош Харнет), който без да иска се набутва в конфликт между двама изперкали ган-

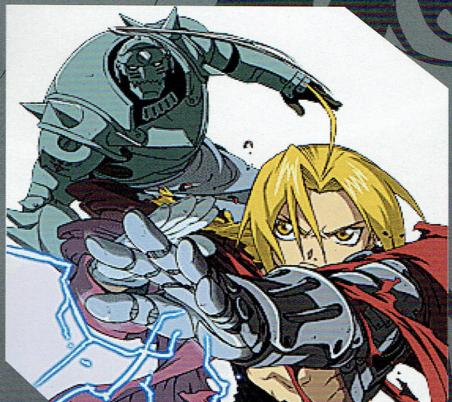
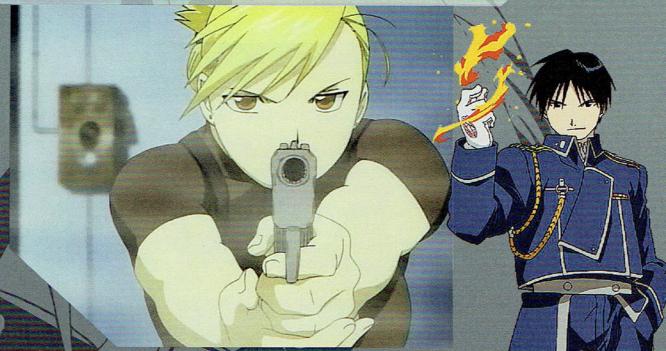
стерски босове (Фрайман и Кингсли), в центъра на подозренията на амбициозно ченге (Стами Тучи), на потенциалния пръсел на безмишлен наемен убиец (Брус Уилс) и в леглото на Луси Луу. Проче, последното изобщо ни най-макар не го считаме за картишко, но тъкъв е директно свързано със злостното осирание на финала. Сам ще си видиш за какво ире реч, за да не излагам 8 спойъри. Но без да си особено преизбръзнувам от качествата му, конкретно 8 контекста на тазимесечната ни рубрика, Слевин май е единственият филм, който можем да ти препоръчаме, така макар и с полобин уста.



FULLMETAL ALCHEMIST

People cannot gain something without making a sacrifice. You must present something of equal value to gain something else. That is the principle of equivalent trade in alchemy.

At that time we believed that was the truth of the world...





Cлед като минала път си говорихме за *Cowboy Bebop* - едно от най-качествените като стил и атмосфера произведения на японската анимация – този път реших да обрна на посоката и да пиша за сериал, който намирам за Бърхъо постижения в друга област – съюзета. Малко заглавия могат да се похвълтат с мащаб на историята или напрекището на прибърно детски *Fullmetal Alchemist*.

Действието в „Алхимика“ започва 8 на чалото на минала век, но светът не е точно нашият. В тази реалност хората са развили алхимия паралелно с техноложките и са останали на ниво парна машина за смектка на небвроятните (макар и често чудовищни) постижения на тази „наука“.

Братята Еугард и Алфонс Ерик живеят с майка си Триша в красицо малко селце в югобоката провинция. Баща им ги е напуснал пред много години и въвежда дечето на нукъби спомени за него. От ранна възраст и двамата показват афинитет към алхимията, особено по-голямият с един година Ед, който е истински гений. Животът им си тече в кромката ицилия

на селския живот, докато един ден не се случва неизпратимото – майка им се разболява тежко и умира. Отичаян, двете деца решават да я бърнат обратно с алхимичен ритуал и след като прекарват ияка година в обучение, накрая се връщат в родния дом, за да изплатят замисълца си.

Но в алхимията има един неотменен закон. Табу, което не бива дара да се изрича, защото всеки алхимик създава по следищите от нарушаването му: никой не може да създаде човешко същество и никой не може да върне мъртвите към живот, тъй като Принципът на Еквилибриумната Размия не може да бъде нарушен, а няма нищо, което да изплати цената на човешки живот. И когато ритуала ѝ се обръща срещу дечето, вън е търъре късно. Малкият Ал изчезва в отворили си бихър от енергия, Ад иззубва крака си, способен да оцелее еднствено заради огромната си сила. В последния миг, прегу ритуала да отнеме и братчето му забината, този жертва дългата си ръка, за да събръкне душата на Ал с намиращата се единица гонка.

Осакатени по този начин, двамата братя трябва да намерят нова цел на съществуване. Поканен от Всевинен алхимик Рой Мустане, Ед решава да си присади auto-mail – кибернетични крайници, които компенсират напълно липсващите тачки (единствената по-развита технология, с която разполага този свят), и да се положи на изпита за Военен Алхимик (State Alchemist). Целта му е да се добере до оръжия достъп срещуства и информация, с която разполагат Военнището, за да открие начин да върне мялото на брат си. Цена-това обаче е Бисока – Военнището Алхимици са длъжни да изпълняват безпрекословно заповедите на Армията, която управлява цялата земя. Включително по време на война, използвайки алхимията като оръжие. Ед обаче е непреклонен, Ад е търъро решен никога да не се разделя от брат си. Двамата се подгответ на изпита, но единствено по-голямият успява да го вземе, тъй като Алфонс не може да мине без да разкрие, че бронята е празна, която

би разкрило и забранената човешка трансмутиация. Така Еугард получава титлата „Fullmetal Alchemist“ заради железните си краищици (Всеки Военен Алхимик има свое собствено название, отразяващо специфичните му черти или качествата) и часовник, символизираща външна му рана.

Според слога това братята научават за Философския Камък – митичен артефакт, който е в състояние да нарушава Принципа на Еквилибриумната Размия, създавайки без да изисква плащане на цена. Ед и Ал виждат в това своя единствен шанс да си върнат загубеното и се отправят на пътешествие, което ще промени забинаги не само живота им, но и съдбата на целия свят.

Не случайно отелям такова огромно внимание на сюжета, тъй като Бисичко, изписано допъту, е само съктълът за истинската история. В играта се наемват други сили с различни интереси и братята Ерик попадат в черния списък на не една враг. *Fullmetal Alchemist*, набързо отлом от по-снобски ориентираниите фенове като „поредното шоене“, е може би най-добрият в съюзето отношение адвенчър, който съм имал удоволствие да гледам. Най-доброто пример как може да се направи сериал от 51, епизода без НИТО един рукан (Стандартната практика при аниметата с такава дължина е поне 4-5 епизода в тях да са обикновен прераждан на слушалото се до момента. И да, когато си чакал епизода цяла семдесета, това грязни), без почти никакво заходното на добиването и с история, която е в състояние непрестанно да се движи напред, да предлага нови и нови предизвикателства, мистери и герои като стъщевременно остава цялостна и забършена. Пътешествието на двамата братя ги изправя пред много открытия, някои от които да не се оказват приятни, и всеки път, когато историите сякаш достигат някакъв кlimакс, се пойавява нов фактор, който да придвижи напред. При това позицията им с използван искъчен

и разумен подход към всичко, което се съблъга със същността на сюжета. Всъщност може да се каже, че Ерик е пресъздал по много интересни начин неспособността да отнеме човешки живот (за разлика от всички онези агресивни, спасяващи света тийнейджъри, които трябва хората като мухи) и ужас, когато все пак се изправя пред неободимостта да го стрелят. Реализъм, който рядко съм срещал в други анимета и ми дадона много.

Героите във *Fullmetal Alchemist* част 1 - братята Ерик

Eugarrd Ерик е хладен, който по гениален начин създава да бъде едно временно Беликолепен алхимик, хитър манипулятор, смел герой и... малкоунен беби. Ед е целеустремен и смел, търъро решил да върне изгубеното мяло на брат си, но Бисичко воден от сънко изразено чувство за бъдь и морал. Той е единственият на света (а може би не), който може да извърши трансмутиация без алхимичен кръв, само с пълскане на ръце. Причина за това се изяснява към края на сериала.

Обедин това има комплекси заради ниска си ръст :)

Беликолепен глъден герой, който, макар и да не блести с нестандартизъм, блести с качеството. У **Е** е пресъздането по много интересни начин неспособността да отнеме човешки живот (за разлика от всички онези агресивни, спасяващи света тийнейджъри, които трябва хората като мухи) и ужас, когато все пак се изправя пред неободимостта да го стрелят. Реализъм, който рядко съм срещал в други анимета и ми дадона много.

Алфонс Ерик, въпреки огромния си ръст, в просто едно малко дете, попаднал във Враждебен свят. Всъщност може да бъде чистот и невинен персонаж в сериала. Ал често се оказва блъщечен в поредната самонадежда лудост на брат си, но въпреки това Бисичко остава до него, здрав и преган. Обичта между двамата е наистина много трогателна и реалистична, с всичките стъпки и проблеми, които могат да възникнат при пободни отношения.

Единствената ми критика към **Ал** е в дизайна на бронята. Колкото и да се опиташ да го покарат съвръ-сълен, бещеч респект и притежаваш огромни боини умения (пропуснах да го спомена, знам), на мен продължава да ми изглежда като надзорен бебе чайнък с преласка.



Героите във Fullmetal Alchemist, част 2 – 6 Армията:

Рой Мустсанг, наречен "Flame Alchemist", е уникатен образ, който амбициозно си пробива път на скръзне в редиците на Армията. Неговите планове Винага са изключително опасни, рисковани и хърват всички в прости, но обикновено се разкриват чак след като са се изпълнили, а разумътът Винага е толкова полохителен, че ощущението можат само да скръщат със забъди, гледайки как **Мустсанг** се изкачва в Щарахигата. Тайната амбиция на **Рой** е да стане **Фюлер** и като такъв – Верховен главнокомандващ на южната граница. Но причините за това желание са доста по-тъмни и сериозни, отколкото излеждат в началото, и той възьмост е един от най-важните фактори в историята на сериала.

Като характер, Озенчатият Алхимик е къде от противоположностите. В сериозните си периоди е изключително мрачен и тъмъръ, може да бори слуген, **Рой** обаче има друга страна – на пълен омографен, който е готов за всичко, за да се докара **Винага** пред храмата около себе си. Половината му получени са ненавиждат засото им в зал за приятелите без да забележи, но **Винага** това е сама бомбик-ричишка частата. През останалото време служителите му са му предади до смърт.

Буквално.

Маес Хлоя е много сериозен и ценен персонаж, когато не е побъркан машиак на тема колко е сладка малката му бъщеричка. Той отговаря за разузнаването и разполага с важна информация в ключови моменти от сериала. Особен това има стил и е пич.

Алекс Луи Армстронг е друг важен герой, макар и да не е кой знае какъв съюзен гъвгател. Наричан "The Strong-armed Alchemist", той е олицетворение на зърцалица и здрав дух в здраво тяло. **МИНОГ** здраво тяло и търгъре **живнодарствен** здрав дух. Озомен култивират с един единствен рус кичур на голема си глава и големи руси мусташ. **Армстронг** е еднобръменно инфантичен идент, използвайки възможността да се съблече гол до кръста и да започне да прави стобики, възлизайки мускулите и въз比上年ността си (в такива моменти около него започват да блестят розови звездици; да, знам, но... Все пак е кумубо), но и лоялен приятел и истински танк, което се разлюти.



Атмосферата на сериала е много приятна и разнообразна. Комбинира забавчвача със солидна доза хумор, но и сериозност и горд, бих казал, драматизът. Има николко момента, които просто разтворяват с емоционални си заряд и – особено благородение на музикалния съпровод – хвашат за гърлото. Страбата е изключително щастлива и прехърълянето от една настроение в друго е плавно, неутстъпно и майсторско.

Половината от очарованието на сериала обаче се крие в неговите герои. Кой от той по-голями чешити, те са по един симпатични и приятни, независимо дали са гъвгатели на историите, носители на комедийни или драматични елементи. Тъй като мястото няма да ми спишне да ги изброя всички, съм сложил най-интересните в едно от страниците картина. Макар и най-важни, те са само една пета от всички персонажи, появявящи се в анимето. Уби, четирите странини са си четири странини.

Анимацията е невероятно качествена и раздвиженка, а също и много разнообразна. Комедийните елементи, така характерни за анимето (чубита, разни спиралки в очите, остири зъби, капчици пот по челата и т.н.) са използвани до едно, но с мярка и стил, която ги спасява от пълната трициклия. Екшън-сцените са страждани и невероятно динамични, а употребата на алхимики ги прави и много интересни визуално. Още повече, че някои от "юшите" имат доста нестандартни умения, които изискват до край **Винага**, на което са били способни аниматорите.

Музиката е друг елемент, от който наистина се възхитих. Сериалът има четири съчинения и четири епизода. Всяка от отварящите анимации има своя атмосфера, свое настроение и своя специфичен стил, но и четирите са изключително качествени. Самите филмчета представят основните гонки (особен Ег и А), около които се върти действието в този период от сериала.

Шо се отнася до саундтрека (въобщеност, трите саундтрека) на сериала, той (те) обхваща(т) цялата гама

настроения, които **Fullmetal Alchemist** иска да покаже.

Тъжен и лиричен в един момент, напрежнат в друг, динамичен в трети, тържествен или веселъчни в четвърти и т.н. Музиката е страхотно качествена и макар да може лесно да бъде наречена "типично филмова", това не променя факта, че е едно от най-добрите постижения в тази сфера. Също както и сълзите, саундтрекът успява да съчетава огромно количество жанрове в себе си, но начин, като ги кара да излеждат едно неделимо място. Хвала на та-кива професионалисти. Парчетата са само инструментални, като изключим опънинг и енди-песните, както и прекрасната руска песен **Братя**, която опредено си сътрува да чуе.

Единственото, което не ми позволява да сложа на **FMA** пълна десетка е снобската ми концепция, че за да е сътворено едно произведение, то трябва да носи и някакъв добър именен (психологически, емоционални или философски) поименник. Но макар да е факт, че поборни нещо лисъба в това аниме, то просто няма и нужда от него. Сериалът нито е елементарен, нито наивен, просто е приключъчни. При това успява и в това определение да блоки инцивилизулност и добъчка, както при повечето наистина качествени произведения на японската култура. В него има машаб (и във всяко отношение), недостигнати все още от него един друг развлекателен сериал, който съм здрав. От студио **Bones** (**Wolf's Rain**, **RanXeroxon**, **Cowboy Bebop** и дъгата дружи) са събрани работите толкова качествено и с такъв перфекционизъм във всеки един аспект, че **Fullmetal Alchemist** се превърна в едно от любимите анимета не само на Япония, но и на цяла Америка, и е един от най-големите хитове в момента в световен мащаб. Мога с чиста съвест да прелорчам на де факто **Боуки**, стига поне малко да си пада по развлекателния жанр. Пробойте и ще видите, зарябката е гарантирана.

Оценка: 9.5/10





Fullmetal Alchemist: The Conqueror of Shambala

Както често се случва с големите хитове, не след много излизза и пълнометражният филм. В случая с *The Conqueror of Shambala* чакането беше много напрежнато, твой като финалът на сериала, макар и "отворен", е токъвата Великодълъжност по един сладко-горчив начин, че всекакво продолжение на историята е невероятно рисковано. А филмът беше обявен именно като съдълът. И за скълканение, поне за мен, той се оказа... разочарование.

Историята продължава две години след тази на сериала, но не може да кажа абсолютно нищо за нея, без да осполи злобещо целия сюжет на *FMA*, така че просто с на-общи приказки ще отбележа, че е напълно, напълно излишна. Не допринася нищо като атмосфера, а финалът е бразнец по онзи отварателен. *Шрек 2* начин в стил "нека пак изберем по-тъпката опция, щото да сме стигнарти нестандарти".

Но въпреки че не внеса нищо интересно в историята, а много от вече познатите ни, прави такива глупости и приключват собствените си съвършени линии по токъвата абсурдна начин, че да ги се гордеят.

Анимашата в общи линии същата, както преди, макар и явно пребрана с побече пари (все пак здрав еcran, това-онова). За скълкане, за разлика от сериала, тук сиджки намесата е доста по-бърза и на места откровено дразни. Също така, поради спецификата на сюжета, визуалите в госта по-съба и обичайна, а колоритността на оригинална е заминана на кино.

Музиката тък е просто безлична. Това май изчертва всичко, което може да се каже за нея.

И да, негативен съм. Много. *Fullmetal Alchemist* е едно от любимите ми анимета и усещанието отново да се потопя в атмосферата му бързо беше поменето по разочароването като бессмыслица история приказка *The Conqueror of Shambala*. В едно аниме, където историята е най-важният фактор, това просто е недопустимо.

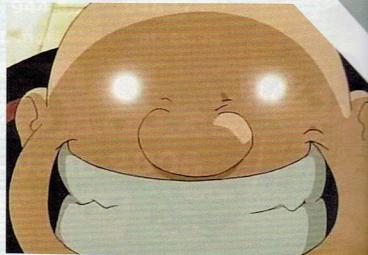
Оценка: 6.5/10



Camygo Bones

Е малък личен аниме-файборит, не за друго, а защото любимото ми аниме - *RahXephon* - е правено от него. Както и още няколко заглавия, които харесвам изключително много. За разлика от *Gonzo*, технически сериалът не е токъвата много и не излъчи токъвата бързо, но в по-голямата си част винаги носят по нещо "В побече" от останалите комерсиални сътруни, или като емоция, или като сюжет или иве.

Сред направените от тях анимета са *RahXephon*, *Cowboy Bebop the Movie*, *Escaflower the Movie*, *Fullmetal Alchemist. Wolf's Rain*, *The Mars Daybreak*, *Overman Kign Gainer*, *Scrapped Princess*, а също и гениалната, излизаша в момента комедия *Oiran High School Host Club*.



Героите във *Fullmetal Alchemist*, част 3 – Враговете:

Скар е загадъчен мъж с X-образен белег на челото, които таи непримирима озраza към всички алхимици и особено – към Вънните татуи. Въпреки това дясната му ръка е покрита със странна татуировка, която излежда като непознат алхимичен кръст, и в нея са крие огромна разрушителна сила. Кой е той и какво го е направило да поеме пъти на коработо отмъщение, ще видите като излезате сериала.

Лъст е мистериозна жена, чиято красота е настината само от лекотата, с която се сътвори около себе си. Тя очевидно знае много побече за Философския Камък, откакто всеки друг, но момичето й за търсещо му са напълно иенаси. Където и да отидат братята Ерик, *Лъст* се намира близо до тях и максимум събитията от сектите.

Тя има страната неочевицка способност да увържава ноктиите си до дължина от 4-5 метра в рамките на стотина от секунди. При това с мяки в състояние да срека с лекота гори и камък. Същията е очевидно, че обикновените оръжия са безсилни срещу нея. Какво точно представлява тази очарователна господка и какви са целият ѝ, да забриза възможен етап. Само ще кажа, че тя е великолепен персонаж с огромна бъдещност на характер и проследяването на историята ѝ е истинска наслада.

Лътвънти от своя страна е второто кученце. Дебело дълъжче с непропорционално къс крака и огромни мускулести ръце, с прозрачни очи и здрава уста. *Лътвънти* е почти напълно безмозъчен. Единствените губи във всички неща в живота му са неупомнящите му глаз и прийоритетното му към *Лъст*. Която пък с удоволствие му предоставя цели за изядяване.

Мака е невероятно силен и също токъвата неубиваем, каквато и господарката му, неизвестно как-тощо умение е способността да изяде и погълне с лекота абсолютно всичко. Дори и каменни стени. И *Бъркли* не е в бажен за същето, *Лътвънти* просто е твърде сладък и неразбиращо си тълоумие, за да се лиши от него в трохи спицък.

Енби често работи с групите двама, но еднакво и е напълно самостоен в движението и действието си. Странно създаване с андрогинни черти (а лично до средата на сериала мисах, че е жена, нещо подобно на Спорти Снейд), *Енби* е в състояние да промени облика си, пребрязгайки със всички човек, които поиска. Осъществява и неизвестно бързо и силен. И, също като гореописаните, тя лична омраза към братята Ерик, поради причини, които ще разберем в самия край на сериала.

И да, за да отговоря на незададения въпрос, естествено, че и дупчите четири Сътряпти Грих са погълнати и имат важна роля в развитието на същето.

А в хода на историята се разкриват и други Врагове, всеки със собствени цели и характер. Но споменавам на юбите и да било от тях би – познатите – развалило удоволствието само да се запознаете с тях.



Ouran High School Host Club

Club

Студио: Волес

Жанр: Комедия, Романс, Шоджо

Дължина: 13 епизода

Излезли: 7 епизода

За незапознатите, жанрът Шоджо е женският еквивалент на Шонен и представява, с суми прости, аниме за момичена. Често преметено с други женски жанрове като Шонен-ай (романтика между моме, в някой следващ брой ще обясня) и Яои (откривено гей-порно, но отново за момичета). Шоджо е родило толкова много глупости (сексизъм? неееее), че просто беше крайното време никой да се хвани 8 ръце и да се изграби зловещо с тях. И ето го – *Ouran High School Host Club*.

Самото аниме Ешоджо, с всичките задължителни глупости Вътреш, но те са погребани под тонове качествена гавра с Бисичко, така характерно за този изявлен жанр. Историята се върти около училището за нелеп болати геша "Ouran Academy", където действа т.нар. "Host Club" – група безкраино красиви момчета, които правят компания на младите дами срещу заплащане ("компания" казах, нищо Булгарно, говорим си за висока класа, ей!). Главният герой Харухи Оуфукуга е единственият бедняк в училището, озовал се там след като спечелил някаква голяма стипендия. Още в първия епизод пичтът без да иска стропаша някаква безценно база, собственост на клуба, и е принужден да работи там, покато изплати фълва си.

И това е. Историята звучи глупаво

и Е глупава, но бъзищите са невероятно яки, особено ако чобек е гледал малко шофко или нещичко от "boy's love" жанровете (дobre, ба приемем, че професионализират изисква жерби и да спрем оттук, ок?). Например гъвамата близнаки Хукари и Каору, които по принцип са "памбанишите" в клуба, но пред гамите го разиграват толкова хомо и ищест, че просто давят от смех, особено Вземайки предвид Влюбените реакции на съдбите им (бъзик с необяснената за мен мания на жените да се раждат на хомосексуалисти в анимите).

Сериалът обещава да е много качествен, а и крайният брой епизоди е съсъм приемлив и не дава много време да се разводни историята. Аз спрям пачци, защото за момента това е най-обещаващото от он-гоши залаганятия.

Witchblade

Студио: GONZO-Digimation

Жанр: Сай-фай, драма, екшън

Дължина: 26 епизода

Излезли: 8 епизода

Историята на могъщия дреен артефакт, наричан "Witchblade", е разбита във вълната поредица комици на *Top Cow*, но с две думи за незапознатите:

Оръжие със собствена воля и желания. Witchblade е първична сила на разрушаването, която иска да унищожи ка и да се възстанови. Създаването на метамана ръкавица, артефактът сам избира носителя си и те винаги са жени. В комици ги наблюдават гарони и носители на Уичблейд в Нюйоркският детектив Сара Лезин, която използва силите му доколкото може за добро.

В новото аниме на Gonzo обаче историята е доста по-различна. Действието се развива в 22-ри Век и Токио е почти изцяло потопен под водата поради земетресение. Млада жена на име Масане избяга в града с бъщера си в търсение на място за живеещие. Там тя открива, че Бъсънност е генетично модифицирана, за да бъде произведана като оръжие, наречено "Witchblade"...

Честно казано не съм впечатлен нито от бизниса на сериала, нито от начина, по който историята няма нищо общо с комици. Все още има шанс, разбира се, анимето да е добро, все пак съм гледал само първите два



епизода, но въпреки това за момента съм доста негативно настроен. Разбира се това вероятно се дължи на бъдече на солидната ми фенция към поредицата на *Top Cow*, така че можете смело да не ми обръщате внимание :)

GAMERS' WORKSHOP

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 €

вложки

0,05 Евро на бройка

отстъпки за рекламни агенции

15% + 1-5% кумулативна
отстъпка за брой клиенти

отстъпки за рекламодатели

3бр. - 5%, 6бр. - 10%,
9бр. 12,5%, 12бр. - 15%

В цените не е
вклъчен ДДС

Списание излиза ежемесечно между 1-во и 3-то число с тираж 10000 бр.
и разпространение в цялата страна.

Размер - 240x285 mm; Корици - 250 гр/m². с UV лак; Тяло - 80гр/m², хром-гланц.

Рекламен офис:

София 1000

Стефан Караджа 7Б

тел.: 944 53 11, 946 17 30

e-mail: marketing@games.bg

Телефони за
информация

0800 11 444
480 11 44



<http://www.homelan.bg>

Homelan

ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК

Нови скорости от 1-ви Мај

На трафик

Достъп до българското
интернет пространство
BG Peering

100 KB/s

Международен достъп
International

22 лв.

Минимална

Достъп до българското
интернет пространство
BG Peering

800 KB/s

Международен достъп
International

80 лв.

22 лв.

Икономична

Достъп до българското
интернет пространство
BG Peering

1600 KB/s

Международен достъп
International

160 KB/s

33 лв.

Normal

Достъп до българското
интернет пространство
BG Peering

2400 KB/s

Международен достъп
International

240 KB/s

44 лв.

Data.BG

Достъп до българското
интернет пространство
BG Peering

00 KB/s

Международен достъп
International

55 лв.

V.I.P.

Достъп до българското
интернет пространство
BG Peering

3200 KB/s

Международен достъп
International

320 KB/s

66 лв.

Gold

Достъп до българското
интернет пространство
BG Peering

4000 KB/s

Международен достъп
International

400 KB/s

99 лв.

- Услугата "Трафик" включва 2 GB месечен лимит
- Услугите над 33 лв. включват симетричен международен интернет (единакъв входящ и изходящ капацитет на Връзката)
- Към услугите над 33 лв. потребителят получава безплатен статичен IP адрес
- Всеки клиент на Homelan получава безплатен достъп до www.data.BG