

КЛАЙВ БАРКЪР, ЧОВЕКЪТ "UNDYING" И НОВИЯТ МУ АМБИЦИОЗЕН ПРОЕКТ...

GAMERS' WORKSHOP

цена: 4,99лв. | брой 22 | Септември 2006
списание за игри, компютри и мултимедия

Command & Conquer 3

Tiberium Wars

Reservoir Dogs

Darkstar One

Call of Juarez

Dungeon Siege II

Broken Worlds

Painkiller

Hellwars

DVD

Демома

Ego Star Wars 2

Mad Day LA

Dark Messiah

Reaver 4

Бесплатни Игри

Warsow Lode > Runner

Ben Jordan > Head Over Heels

Moveis

Anime

Patches



ИГРАЙ С GW И СПЕЧЕЛИ



Playstation 3 + HDTV



Зверски компютър + TFT



Playstation Portable

два плаката

в мозък
Броуд



ISSN 1312-5

9 771312 53600

WARCRAFT

ТРИЛОГИЯ ЗА СЪНУЕЛ™

ТЪРСЕТЕ НА ПАЗАРА



ЛОВ НА ДРАКОНД

РИЧАРД А. КНААК • ДЖАЕ-ХВАН КИМ

РЕАКЦИОН



**В краяна сметка
се измъчих и
просто зарязах
Всичко. С което за
семен път доказах
безполезността си
и изпитах огромно
удовлетворение,
че има област, в
която проявявам
такава смайваща
последователност.**

Преди години, в един подобен тързелив лятен ден, докато са лежах в леглото-кочина, забиколен от табли, мръсни чинии, прибори, чаши и някакът старателно изблазнен кутий от сладолед, а мозъкът ми бавно, бавно, направо блажено, едва-едва, с уморено, незадо примиляскане, изсмукваше костния мозък от кокалите на останатия факт за собствената ми абсолютна безполезност – което, като се замисля, в значителна степен е превъплъщава прекрасна – ненадейно ме посети муз. Преди да пропължа с тази история, се чувствам слънчен бебело да подчертая, че абсолютните Величини са токовка рядко и изключително явление, че сучи ли се да га са търкнеш на такава, задължително се отпада на момента с цялото същество. А разбира се правех точно това. И не просто ме допързах да я напуснаш, а момът га да напусне, какво остана да измисли как да я напусваш точно. Грешка. Кучката реши, че може да остане. И ето, че избързъх ми се приска да напуша нещо. Не нещо велико, мъдро, епично или поне гениално. Моля ти се! Но нещо си там. Засърбях я ме пръстите, темо има една сума. Внезапно, рязко, отбързъх, без преуправление. И тий като възхнощението вече беше поизгубило димните пластове лености, в които уютно се беше уби мозъкът ми, и вече не ме тързеши, не и токовка възхитително безбрежно ъвът всеки случай, гори устах да изпиташ нещо – почутствах се духовно изнасилен. Какви ги плаещ, усетих се направо физически интроверениран. Виж сеза, но онова време считаха безплатното възетиране в промеждукът от 12 часа сутрин до към 18 часа на обяд за религиозно свещенодействие, след което следваше гуш, обаждане на гардюто да води да поприреце из къщи и да донесе нещо за ядене, може би маако секъс ако съм се събудих до спомнатично, размотаване по още въсъзможни начини, докато накрай стане време за нощните купони, после съм и бълско започваше отначало. С други думи, между 12 и 18 се оществяваше един задължителен ритуал, в които сибите ми кметки си почиваха от напрежението от съншата. Тога ги запазаше живът, здрави, многообразни, мирни и спокойни. Така шах ги имаш заъъло. И все още да съм с ума си, когато останалите ми набори щах да щерят извън 8 сутрини си, вслерии мътни очи в някаква нещига за останалите точка. 8 плен на старческото слабомие. Ако някога съм вършила нещо ганичане в живота си, то без сумнение това беше изоставянето именно на този план. Великолепен. Съвършен. Но не и ако разни музи се наблюрат наоколо. Наистина я изразих тази мърсицана. Набъстиваше ми от време на време и този ми се привържал разни фантастични истории, невероятни места и още по-невероятни хора. В мен се надигаше някакъв неистов порорв да избяга образа на най-култовия екивън копелак, който се е пръвъзкал някога в нечия фантазия. Като на екран от вътрешната страна на очите ми ябъкът умът ми прокъртираше във външният герой. Представах си началото на кината за него десетки, стотишни пъти – Винаги беше различно. Поставах съм го настрея пустиня, като извън абансос на паметник, със сълза на чекът, на гърба на черния с камо гръб киберкребец, застинъл под онзиен аз на паленото светило, списнал черно юброкопие, напегнат като страну, готов за онова единствено светкавично бъдечие, след което ще плюсне кръв и ще се реши кой ще си тръгне жив от тук – нашият или бебенешкият съвсем наблизо нещиг, кръбожен хищник, най-страйните зъръи в мукашния Асенция – бледещ мимикрията, променящ формата си, придвижващ се със скоростта почти неодобрима за окото. Поставах съм го къде не, в какви ли не ситуациями.

Така и не написах книгата, макар да я започвах многоизратено. Никое от многообразните начала, никоя от стопищите сцени, никой от сължептие не се оказаха толкова идеални, колкото ги исках. В краяна сметка се измъчих и просто зарязах Всичко. С което за семен път доказах безполезността си и изпитах огромно удовлетворение, че има област, в която проявявам такава смайваща последователност.

Днес приоритетът към идеалното все още се обажда поникога и в побечето случаи получава една яка мисловна бампа по тъквата, след което притихва за известно време. С годините разбрах, че стремежът към перфекционизъм убива реализацията. Съвършенството е непостижимо. И сладъ болъ!

В този брой също става дума за идеалното. За идеалната игра. Каква трябва да бъде тя, се питах Драго Дъфера, и се опитва да даде отговор на Въпроса. Аз питаш мен, идеална в всяка игра, която изтънчава предназначението си по една наистина добър начин, а именно – да забавлява! Иерите са за това. Сега вие го товаряте с какво ли не. Със сощани послания даке. Както и да е. Мисътца ми беше, че думата идеален в опаска, пропитана е с абсолютизъм.

Това списание ще се опитваме да го правим идеално. Брягот, който щържи, също не е идеален. Дори е много гадъл от това определение, но е почиствай най-добрито, като можехме да направим. Затова се надяваме да ти хареса – с грешките и недостатъците си, с Всичко. Защото е направен с възхновение, желание и гори любов.

За пореден път, добро дошли на тези страници, приятелю. Дано времето, което ще прекара тук е приятно за теб. Би било идеално...



Кодът Ви за
www.Games.BG

D1BH-J9YN-NTMW-PZD5

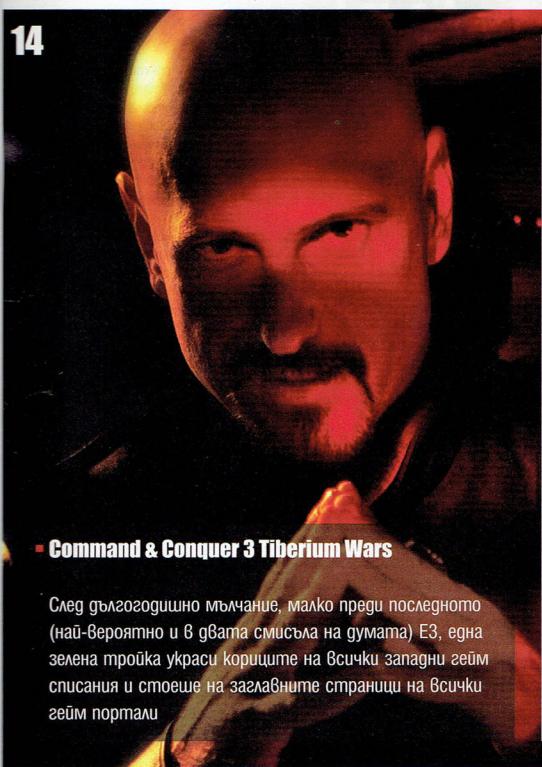
Уникалният код дава едномесечен достъп до www.games.bg





Содержание Уркшопа

14



■ Command & Conquer 3 Tiberium Wars

След дългогодишно мълчание, малко преди последното (най-вероятно и в двата смисла на думата) E3, една зелена тройка украси кориците на всички западни гейм списания и стоиеше на заглавните страници на всички гейм портали

Features



■ Клейв Баркър 64

Да се тъбрди, че Баркър е всестранно разбив, било тъбрди меко. Писател, сценарист, поет, художник и режисьор, бъвът фокус от тези области той е истински маистор



■ По следите на игралното величие.

Какво прави една велика игра – велика? 66

Games:

- 18 Kane & Lynch: Dead Men
- 20 Call of Juarez
- 22 Gunz Online
- 25 Faces of War
- 25 Sword of the Stars
- 26 GTR2
- 30 Reservoir Dogs
- 32 Civilization IV: Warlords
- 34 Dungeon Siege II: Broken Worlds
- 36 Fallen Lords: Condemnation
- 38 CivCity Rome
- 40 Darkstar One
- 42 Air Conflicts
- 43 WarPath 43
- 44 Mini Desktop Racing
- 48 Final Fantasy 7: Dirge of Cerberus
- 50 Final Fantasy Series - part 2
- 52 Painkiller Hellwars
- 56 New Super Mario Bros DS

08 Новини

76 GW Best

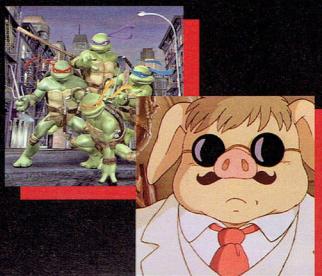
11 Quakecon 2006

78 Cover Me Softly Vol.2

28 Multiprey

80 Games Convention

46 Mods



54 PSP Underground

60 Hardware

60 Кино

60 Аниме

GAMERS' WORKSHOP

Command & Conquer 3
Tiberium Wars

Battlestar Dogs
Darkstar One
Call of Juarez

Dungeon Siege II
Broken World

DVD

Игри със и без DVD

Джо Пакман

Издава: Издателство "Индустри"

Иерарх: Painkiller: Hell Wars, NSMB**Легендам:** Помни ли?**Чети:** Отново Хиперион и месечни lifestyle издания**Слушуши:** но мало**Ако не работите 6 зейм изздание щях да...** бара кариерист. Да бълкам камъни в кариерата, да не си помислиш няшо друго**Koralsky@games.bg****Иерарх:** Titan Quest, Dark Messiah Demo, FFVII: Dirge of Cerberus, FlatOut 2, HL2: Episode One, LDR: Burnout Revenge**Легендам:** Истории, Nightmares & Dreamscapes, 11:14, Cars и пътешествия филмография на Кейбин Смит (включително и анимационните**Слушуши:** но мало**Ако не работите 6 зейм изздание щях да...** бара кариерист.**Ако не работите 6 зейм изздание щях да...** бара кариерист. Да бълкам камъни в кариерата, да не си помислиш няшо друго**Броят:** 6 зейм изздание щях да...**Иерарх:** Prey, Titan Quest, Giants**Легендам:** Участо много Battletestar Galactica - Дъфре, проклетнико, как може така да ме зашибиш?**Чети:** Клипър Саймък - Проклетни**Слушуши:** Theory of a Deadman (помните ли музиката във Fahrenheit?), Chambo, Flesh Field и новия Maiden.**Ако не работите 6 зейм изздание щях да...** пиша за Popular Science в някое списание. Хмм, ще то не пречи като се замисля...**Snake@games.bg****Иерарх:** UT2K4, FlatOut2**Легендам:** Учи**Чети:** Мемориала по кръчмите на плаща**Слушуши:** Кубински плаща музика**Ако живееш в Titan Quest щях...** щях да обръщам побеже внимание на останалите си три работи.**Shraik@games.bg****Иерарх:** PREY, EVE Online, разширени модове, DarkStar 1, TFC**Легендам:** Бурдак, Астрални 8 зони си**Чети:** азък си всичките десятък**Слушуши:** на макъб щах чете ли се?**Ако не работите 6 зейм изздание щях да...** щах да обръщам побеже внимание на останалите си три работи.**MrAK@games.bg****Иерарх:** SingStar, SMT: DDS 2, WE 10, Melty Blood: Act, Cadenza, Soul Calibur 3, Capcom vs SNK 2, новия Power Instinct,**Легендам:** Speed Grapher, Whispering Corridors, Yojimbo, Schindler's List, Magnificent Butcher, Suzhou River, Bubba Ho-tep, Internal Affairs (Бекий), Cutie Honey, The Classic, Swing Girls, The Hidden Fortress, Evil, Memories of Murder**Чети:** Warcraft Трилогия за Сонюх / Аб на Дракони**Слушуши:** си на плейбек и се плаши!**Ако не работите 6 зейм изздание щях да...** щах да изгра само и единствено за утвърждане!**Ikarus@games.bg****Иерарх:** си на музист**Легендам:** Водороди, горицки, чукари и морение**Чети:** Идиот на Достоевски**Слушуши:** Всички**Ако не работите 6 зейм изздание щях да...** щах да изгра само и единствено за утвърждане!**Jeru@games.bg****Иерарх:** си на музист**Легендам:** Водороди, горицки, чукари и морение**Чети:** Филип Дук**Слушуши:** качествено канадско фентъзи в бронзина**Ако не работите 6 зейм изздание щях да...** щах да изгра само и единствено за утвърждане!**Roland@games.bg****Иерарх:** Tetris: The Grandmaster!**Легендам:** Бозана, комедия с тематика класика**Чети:** Филип Дук**Слушуши:** "When the Lamb opened the seventh seal, silence covered the sky"**Ако не работите 6 зейм изздание щях да...** щах да изгра само и единствено за утвърждане!**Severo@games.bg****Иерарх:** Лекланка, дъмбели**Легендам:** Цените на промените и биоанаболичи**Чети:** Женският чобек**Слушуши:** Инструменти**Ако не работите 6 зейм изздание щях да...** щах да изгра само и единствено за утвърждане**Venom@games.bg****Иерарх:** шах, Age of Wonders, Rage of Mages II и БАКУЧИЛЕ, за които пиша 8 това списание**Легендам:** Морено**Чети:** Silent Hill, Nightmares&Dreamscapes**Слушуши:** Шаблоното мореш**Чети:** Маркес, Пак**Ако не работите 6 зейм изздание щях да...** нося куфарите на бебела зърненка, сънува на фрезис, прекарал целия си живот в Руб и разбъркан и с пропечетана за бакшиш рока да обсънваш как се пуска освещението 6 смета**Orlinator@games.bg****Иерарх:** FlatOut 2, Gunz, Cabal Online, Prey и Quake III 8 мути, демото на Dark Messiah (бах изрането, тамън занавис фаса и то сътвори...)**Легендам:** Slither, See no Evil, Silent Hill, Nightmares&Dreamscapes и други приятни и неприятни хорърчета. Както и Battlestar Galactica**Чети:** Tortured Souls на Баркро**Ако не работите 6 зейм изздание щях да...** изра бах да ми плашият за това...**doomy@games.bg**

издателя

Data BG

Gamer's Workshop е списание за езотерични езии - харкер ирландие, Тези, които ходят малък инцидент напред, Workshop е независимо списание. Не обсъждае теми, които може да са добри за наше общество, теми, защото на това място можем да си разговаряме и чупим сърца. Също така го не изнашваме, да не предадем сърцата ви. Вие заслужавате истинска и чиста приятели от това.

Съза, нека приятели!

редакция

София 1000, ул. "Балканска" 56

тел.: (02) 988 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

отзивовен редактор и DVD

Иванко Коралски

печат

DELTA

Gamer's Workshop е авторска марка на Делта BG ООД от София Николаевна част от това издание не може да бъде разпространявано икош във частност с бързочитане, писмено разрешение на издателя. Всички права запазени.

Дал си пет лева за списание. Вече си го изчел и сега плачеш тъкънаг празници си портфейл, озовал се пред прозата на жестоката финансова реалност? Заложил си в пиянски бас, че гори и от тези ленти от Уркшона може да има някаква покра? Цял живот си стоях пътъгдо заг теорията, че човек може да забогатее без да прави нищо особено трудоемко.

Е, настапна глобит час. Всички от този настапа гори и не се блисцаш в никое от горните търбения.

Вече седем години се опитваме да те разясняваме с глупостите си, за което ти ни плашаш всеки месец. Е, време е да разнообразим малко бръзката си – сега ти не разсмеши с глупостите си и ние ще ти платим. За какво и колко ли? Ами чете, де:

Убеди ни да ти подарим игра

Какво се иска от теб:

В рамките на МАКСИМУМ 2000 знаха да ни убедиш, че заслужаваш да ти подарим оригинална игра по твой избор. Кажи после, че не сме щадри.

Награда:

Играча, която си пожела.



Победител

YeDrake (пишете си имената бе, пичове) с реболационното си писмо:

Другари!

Положението в Близкия Изток е критично. Бедните бържави износват на петрол газищата тъпкани от американските ботуш! Целият свят е заплашен от американската поквара! Назря в момента за действие!

Пиша ѝ от името на група борци за свобода. Нашата цел е глобална революция, която да освободи света от заплахата на юнила капитализъм.

Имаме малък проблем, обаче, проблем, който е причината да ѝ помошь. Нашите млади войни са неопитни и страдаме от липса на разбиране и финансиране. Имаме нужда от обучение, а както всенародната и винаги разчитаща на института българска преса гиша на времето, няма по-добро училище за терористи, пардон, борци за свобода от великият игра на Westwood - C&C Серийте.

Най-скърбно е винаги да си осъществим копие от C&C: The First Decade и така да дадеме възможност на света да се разбъди и да види как едно светло бъдеще! Ше обучим нашите момчета да управляват комбайн/отвирания и няколко от бившето ТКЗС на село Говедарци, но войнничетата не могат да схванат как да изкопат ценни минерали с тях. Ше се научим на боената мактика, строене на бази, събиране на ресурси и ше унищожим Браза!

И разбира се, ако ни снабдите с този инструмент за световно господство, може да, съвсом, че разбъди и не разбъди с трюка, като съвсом на нашата революция. Каква по-голяма рекама за Вашето списание от бържави падащи под напора на бойски с нагпис Gamers' Workshop на униформите!

Помогнете на хладите борци за свобода и нека заедно да достигнем световното бъдеще!

ПС. Поздрав с Fight, Win, Prevail!

#1

Забавен колаж или изцяло лична рисунка

Какво се иска от теб:

Да ни нарисуваш нещо на гейм тематика (може и на ръка, не се притесняй за уменията си за работа с програми) или някакъв забавен колаж с популярен гейм-арт. Оценяваме както малки, така и креативност, но най-вече - по това колко си на размял с творчеството си.

Награда:

50 лева

Победител:

Любомир Григоров, който върна Версусите на страниците на списанието с умилителна състоставка между Гамбит и Юги, както и Гоку и Уондин. Особен 50-ти са лева. Любомир получава и мъдрене от Роналд, който е особено докачлив на тема „Версус“...



#2

Забавен скрийншот

Какво се иска от теб:

Да запазиш за поколенията идущото моменот от игра.

Награда:

40 лева

Победител: е съм гай с мейл dimvaci@mail.bg със скрийншот, демонстриращ крепката мъжка груженка между една раса, набедена за безчувствена...



#3

Снимка на култова домашна гейм среда

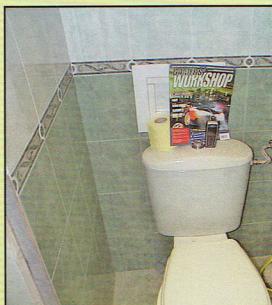
Какво се иска от теб:

Ами да заснемеш гейм средата си. Компютри, конзоли, телевизори, оплетени падове, разположени на всички места. Знаеш как е.

Награда:

30 лева

Победител Иво Иванов, а.к.а. „оян с кенефа“. Проче, ние докато а.к.а.ме, предпочитаме Sony PSP пред телефона. И, пич, разкарай, моя те, тия плакати на PC Mania (непубликувани от санитарни съображения), га си имаме убеждението все пак.



Игра с картите се осъществява
с генералното съдействие на



Събери Картите

и Спечели

PS3!
+32" HDTV



Кораво РС!
+TFT



PSP!

Как да спечеля?

Игра с картите ПРОДЪЛЖАВА. Включи се със СПЕЧЕЛИ! Освен възможността да слободни уникатни геймърско тесте, покрай това можеш да спечелиши и няколко ЖЕСТОКИ НАГРАДИ. Как?

1. Всеки брой попълваш подсказки за тематиката на картите и яроромти в следващия. Практически съвсем предположения за яроромти изобразени на тях на igrata@games.bg. Ако познаеш минимум 3 карти от един и същи тип (2-3, 3-4, 4-ки и т.n.) във формат 3 посредството на броя ще участвуаш в топломба за „дракон“ конзола Sony PSP, плюс 2 оригинални игри за нея, осигурени от Мултирама България.

В случаи, че познаеш минимум 3 карти от един и същи тип и в следващия 3 посредството на броя ще участвуаш относно 8 топломба за втора Sony PSP, плюс 2 оригинални игри, осигурени от Мултирама България.

2. Ако познаеш по 3 карти от всички типове от 6-ти насторе (нар. „бетом тесте“ - 7-ш, 8-ш... до А) ще участвуаш в топломба за ТОП НАГРАДА – Геймърски компютър от Висок клас плюс монитор, осигурени от Мултирама България

3. Ако събърши цялото имеете карти можеш да участвуаш в топломба за ГЛАМАРНА НАГРАДА – Playstation 3 плюс 32" Телевизор (HDTV), осигурени съответно от Мултирама България и от Gamers' Workshop. Удостоверявамо ще става посредством уникатни кодове, които трябва да изрязаш, събиращи и да накара изпратиш в комплиект на регистрационния адрес.

ПРОПУСНАЛИТЕ НЯКОЙ ОТ БРОЕВЕТЕ С КАРТИТЕ ЩЕ МОГАТ ДА СИ ГИ ЗАКУЛЯТ ОТ РЕДАКЦИЯТА НА Gamers' Workshop, НА АДРЕС ул. „Бано Киро“ 5 Б

Шестиците и седмиците вече са на линия. А защо избрахме точно тези геймърски? Ето защо:

Шестици (отличици):

Sarah Kerrigan (Starcraft) – Не просто отличица, а Отличица, поне ще се отнася до това как да бъдеш зла и безсръбна кучка. А и тази красавица речеши кичури...

The Nameless One (Planescape Torment) – Култът ерой от култова игра, неубийваем в един топломба чародърън бъкален смисъл, че няма как да не се класира за отличник.)

Link (The Legend of Zelda) – Тук са добирани за истинска сълза. Да, може би Марио и Соник са по-известни от Link, но тък те са по-известни и от шоколадите Milka, каки?

King Kong (King Kong) – Не буйте пратеници, шефът настоя... Пък и е злоняма

маковка его... мащабисто...

Седмици (MMO-героини):

Dark Elf (Warhammer Online) – Ами тъмна е и маща, ъръзваше се с никата...

Assassin (Guild Wars: Factions) – Защото

има великолепен арт.

Ritualist (Guild Wars: Factions) – И тя като колекцията.

Night Elf (World of Warcraft) – Не, признате си честно, ще виждахме ли я тая група без нашата елфа?

А ето и какво чакам (поех съм) какво чакам вие, ние 8 описа си ги имаме отговаря) следваща број:

Осмици – герой от файтинг игри. С лек конзолен аромат...

Той е личето и символът на първата триизмерна туплашка. От това по-долам хинт трубо може да се измисли.

Той е боец, отпължен от дядо си, за да слуки на злокобните му щари. Предаден от собственото си семейство, той се изляза с омраза и решава да убие всички членове на рода на баща си.

Той става самурай, за да спре опустошаването на дома си от непрестанни войни. Но след като се сблъсква с фрагмент от проклятият меч, животът му се променя занава.

Той е една от иконите на файтинг-

играта. Студен и съмъртоносен, той е единият от малкото герои, появявали се във всяка част от серията си поредicia.

Девятачи – конзолни герои.

(X-box) Той е лич и е мошен. Има скандафър и чувството за хумор. И е от култова игра за X-box. Най-култова българин.

(GameCube) Той е приятелствен агенци, изпратен на мисия да спаси малко момиче. Вместо това обаче се забърка в конспирация, която заплашва целия свят. Милиции...

(PSOne) Той е герой и наемник. Бори се не за кауза, а за пари и спокойствие. Обаче си е направил крибо смеката, защото пренаписаните му спомени нахлуват в живота му и го преобръщат с гладата на горе. Междубременно спасява и света...

(PS2) Той има едно от най-бъдийските имена в гейминга. Което не му пречи да е престъпник и по съвместителство Вамир, който се опитва да пречука „баша“ си.

Наградите се осигуряват от

multirama

IGRATA@games.bg

Магазин Мултирама се намира на ул. Солунска 2

www.multirama.bg

За домашно

Game Convence Ob, план-конспект

Малко сухо инфо от GC06:

- Valve показва много яко филме от Team Fortress 2.

- Nintendo има огромен щанц, но няма нито една брошка от Wii. За смекти на това дават аналог на редбъф срещу име, град и години. Има стотици DS обаче.

- Работеща версия на UT2007 – чакаш повече от час, цъкаш 15 минути.

- Работеща версия на ET:Quake Wars – чакаш още повече, но с брифинга се събират близо 25 минути геймплей

- Напълно работеща версия на NFS: Carbon, който на пръв поглед не се различава по нищо от Most Wanted. Достъпна е само Версията за Xbox360.

- Дема на Caesar 4 и официалната add-on към F.E.A.R. - Extraction Point много скоро.

- Играема версия на новия Mortal Kombat.

- Не особено лишиприятни общи по щанците. Близо 100% германци.



Tokyo Game Show



Доскоро 8 мрежата се прескачаха коментари, че ако Sony не направи съвсем скоро никаква настинка спрахом по представяне на новата си конзола Playstation 3 и по-специално на игрите, с които гигантът трябва да смири, то компанията настинка я чакат тежки дни. Явно Sony са чули предупредяванията защото обявиха, че ще представят цели 27 заглавия за PS3 на Tokyo Game Show, което ще се провежде между 22 и 24 септември в Лондон. PSP-примеждателите също ще намажат покрай изложението защото тях ги очакват 16 заглавия и новата PSP-камера. Ето и някои от по-хитрите заглавия за PS3,

които ще бъдат с огромен интерес: Devil May Cry 4; Resistance: Fall of Man; Genji; Heavenly Sword; LAIR; The Eye of Judgment; Blade Storm: Hundred Years War.

Както Вероятно вече се разбра, ЕЗ няма повече да бъде шоуто, което беше през последните 12 години. То ще бъде драстично променено, ще се ориентира много още повече към бизнеса и медиите (не само към игрите), ще са поставяни по-конкретни задачи и като цяло значително ще се смали. Това означава, че Tokyo Game Show автоматично се превръща в най-голямото изложение за видеоигри в света и като такова ще го държат под луна.

Assassin's Creed и за PC!

Докъде е докара Assassin's Creed, едно от най-добритите (ако не и най-доброто) заглавия, представени на тазгодишното E3? В мрежата има хиляди спекулации и официалната информация прътъжка да бъде, че спрягнато за "убиец на Принца на Персия" заглавие ще излезе единствено и само за Playstation 3. Корицата на предстоящия брой на PC Gamer обаче твърди групо – Assassin's Creed ще се появя и за PC. Това означава празник за PC играчите дами и господи!

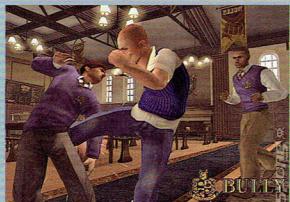
Напомняме какво става сума: за предизвестния абсолютно сигурен хит, за търъсън екшъна, от който се очаква да избие геймплей в Жанра следващо еволюционно стъпало, останалики категорични за себе си пропагандисти на Принца. АС за пръв път ще е показан с предишното си рабочо заглавие Project Assassins на изложението Microsoft X05. Твърди се, че тогава във Xbox на Xbox 360! Едва по-късно, на E3 2006, Ubisoft го обявиха за PS3-ексклузив. В същото време името Assassin's Creed се появява в каталога и със заглавията за Xbox360, но все още няма официално инфо за Xbox360. Множество специализирани издания в момента се копнат, че играта почти е била потвърдена за Xbox360! Иначе франчайзите обещаха до няколко месеца да изкарат демо. В геймплеято отношение играта няма да побържи точно концепцията на Prince of Persia, а по-скоро ще инспирира в нея елементи от Splinter Cell. Разработена е от нар. "социална стилет система", която именно ще бърза да развойлонизира жанра. Тук можем станане незабележими като сме смеси с тъплата, на дадена е да задържат и да забират от тъмните сочики. Убийствата ще са изключително атрактивни, движението ще са смазаващи, комбатата надържава, атмосферата тежка и средновековна, споменено-груба. Убиецът ще е изключителен атлет и движението му през здравите може най-точно да се опише с модерният спорт "parkour", който наистина видяхме в Ямакаш и още няколко добри филми. Всеки предмет, изтъкваш с побе от 5 см ще бъде интерактивен – ще можем да се захванем за него, отпласнем, наберем... Не всяка мисия ще забърши с убийство. Ще има куестове 6 стъпки Робин Худ – крадем и раздаваме посъл на бедните. Говори се, че Assassin's Creed е тръба част от трилогия. За дата на излизане се спряга януари-март 2007.



С хулигана Всичко е наред

Представяме ти най-оклеймената игра в историята, която никой още не е видял. Разбира се става дума за Bully на огромните Rockstar Games (GTA-серии). Още от обявяването си през минимална година заглавието е обито с проповеди на мълда, която застрашава само появяването на място сърдя. Пусковата дата 17 октомври вече наближава и Rockstar най-сетне решава да видигнат малко забележат. В YouTube беше пуснат нов трейлър, който беше видян повече от 300 000 пъти за един ден. Същевременно от Rockstar отрекаха, че играта ще представи Grand Theft Auto в училище. Списание GameInformer излезе с уникатен ексклюзив за заглавието в новия си брой и той хърчи малко повече светлинка. В играта, която се разбива в академията Bulwirth, има социални групи. От зъбъри до хулигани (bullies). Ше си имате вземане-даване както с тях, така и със злобни и проклети учители. Пренасяме се във виртуално училище и този път можем да причиним пълен хаос и анархия (не че никой от нас не са го правили и така ге). Основната проблем с Bully винаги е бил нивото на насилие в играта, тръб-като тук вече става стъла за ученици. От общария материя в GameInformer става ясно, че насилието няма да е брутално, но може да достигне причини прилични Бисони. Ше използваме всичките преместви от празни кутии от напитки до бейзболни бати. Батите обаче (понеже са много мощни) ще се чупят бързо, след 3-5 у dara. Ако ударим дете или момиче охраната в академията веднага ще ни спина. Изглежда, че Rockstar за пръв път в събота история ще се опитат да ни поднесат органнична причинно-следствена система.

Играата се разработва за конзолите от старо поколение PS2 и Xbox. Задължително посети официалния сайт, където ще намериши много нова и интересна информация: <http://www.rockstargames.com/bully/home/>



Новата плячка...

Шефът на 3D Realms, Скот Минър, необрекъл подобава, че в момента поработявал върху „Prey 2“. В интервюто за <http://www.next-gen.biz> Минър заяви, че в момента се занимават с багбояти системи и иновации в бъдещото продължение на Prey. Това езда ще е кой знае каква новина за онзи, които преброяват първата част и излъчаха градините след краята. „Prey will continue“. О га! Дано топът на блекнат побека и на мултивселена. Само едно нещо ни притеснява в „челата схема“. Абе господин Минър, **Вие НЕ ТРЯБВАШЕТЕ НИ ДА РАБОТИТЕ ВЪРХУ ТРИУХДИ ПРОКЛЕТЯ DUKE NUKEM FOREVER ПО ДАВОЧИТЕ!**



2006-та Епизод Две? Да, ама не..

Забавянето на заглавие вече е толкова често срещано явление, че евза успява да блесне в графата „новина“. Лошото в случая е, че си говорим за *Half Life 2: Episode Two*. Мненията броят съобщихме, че въпросните ще излезат към края на 2006-а, но според новата официална информация това няма да стане преди февруари 2007-а.

А нали уж играта беше да си спомняме какво се случи в предния епизод, когато добре славещият? Нищо ге, на Valve можем да простиш много неща, дано само извадят про-гукът добър поне колкото Епизод 1.



И режисьорът на Хало е...

Нийл Бломкамп. Да, така се казва новият и официално потвърден режисьор на филма по *Halo*, продуциран от Питър Джаксън и Фран Уол. Спокойно, на много хора не е им говори нищо, не си единствен. Тотално неизвестният Бломкамп ще направи режисьорски дебют. Въздъхни... не е толкова неизвестен човекът.



Даже напротив. Споредан е за един от най-иновативните и оригинални творби в света на рекламата и кратките филми и клипове. *Хало* ще се разпространява от *Universal* и *Fox*. Визуалните ефекти отново ще са дело на хората на Джаксън от *Weta Digital Ltd.* и *Weta Workshop Ltd.*, които насокро бяха наградени с Оскар за *King Kong*.

WoW се разширява всяка година

Абе то Всемената се разширява тък както остава за *World of Warcraft*. От Blizzard обявиха, че тежкият мега-хит *World of Warcraft* ще получава по едно продължение на всеки 12 месеца. Схемата почва да действа съсън сила Всемага, след като тази есен се появят тълконачванията *Burning Crusade*. Изглежда геймърите вече имат все по-малко причини да се откажат от марвелската па мащаби MMOPреска, която е обхванала целия свят. MMO-заглавията по принцип имат дълъг живот, а **WOW** са канни да ги надживеят всичките. Интересно какъв ще е скара? Вече е да започнат замахания по темата... Освен това на *Games Convention 2006* 8 лайвса стана ясно, че Blizzard работят върху три нови заглавия, едно от които, най-вероятно, ще бъде – **ВНИМАНИЕ!!!** – наследник на *Starcraft*. Авторите споделиха още, че отново от този работят върху нов мащабен проект, който ще обявят през 2007-а година.



По-лудата симбиоза

Две от особено любимите ни и отдавна придобили култов статус фирми *SEGA* и *Planet Moon* обявиха, че са скърчили споразумение за създаване на редица заглавия във външне за хендрий системата на Sony – PSP. Задаващите се шари, плод на това партньорство, ще бъдат както по изцяло нови франчайзи, така и по стари и златни такива, за които *SEGA* държи лиценза. *„Ние сме спартански почитатели на класическите игри на SEGA. Приветстваме това и флагоносциният ни опит в изработването на собствени, оригинални заглавия. Мисля, че тези две подборности ще обединят отварянето на нова глава в киното на Любими игри на феновете“*, заяви Боб Стийнбънс – спонсор на *Planet Moon*.



Planet Moon са едини от най-иновативните и генилни създатели на развлекателен софтуер в света на видеогигантите. Създавателите са библии членове на доказаното гейм студио *Shiny Entertainment (Earthworm Jim, MDK, Sacrifice)*. Възнесенстват се отменят, прекърстват се и правят най-добрата екшън игра, която Freeman никога беше играл (по собствените му думи) *Giants: Citizen Kabuto* и след това *Armed and Dangerous*.

Избий всички... унгарци!

Вестник *"Bucharest Daily News"* излезе със състия за румънска игра озаглавена *„Румънци 8 космоса“*. Основният ѝ режисьор лозунг е „Следвай съдбата си. Убий хладнокръсто всеки нерумънски извънземен че.“ Една от мисииите в заглавието се назова *“Destroy all Hungarians“* (*“Уничтожи всички унгарци“*) и съвсем между другото засяга политически спор между етническите румънци и унгарци.



Историята е абсолютна кутум буаче. През 1988 година румънският гуцаптор Николае Чаушеску превзема Съединените щати и 10 години по-късно се пребъща в император на Земята (без коментар!). 100 години по-късно румънците доминират на планетата (Богени от новия император Трайян Бълеску – съездилият президент), а извънземните се опитват да спрат тяхната инвазия в космоса. Създал на играта е 21-годишният програмист от Тимишоара Александру Дута. Скоро заславието трябва да бъде пуснато на пазара и естествено стартият му е очакван с трепет и е обявен от противоречия. Коментарът на автора обаче е *“Всичко е на майтлан“*. То тук оставаше и да не е.

По-лудата класация

<http://maximonline.com> публикува класацията на класашите! Направо паднахме възнак. Става дума за "12-те най-велики тоалетни във Видеогеймите за всички времена". Тъй като ъръкът да си добре освободим и въздушаме в кула санитарно хигиенният набиви на геймъра (ако то винаги), ще те запознаем подробно с някои от номинациите.

12-о място. Prey

Чистота: 0/10

Реализъм: 10/10

Забравете някога да почистите това място. Направо зализайте със самолетно гориво, палете клечката и се местете в съседния щат.



11. Alone in the Dark

Чистота: 10/10

Реализъм: 10/10

Не ни е ясно защо главата на тази дама е в формата на картоф. Или тък защо има огромни, червени, сочни устни. Или тък защо тези огромни, червени, сочни устни, се усмихват. Може би се радва на факта, че години по-късно израта ще бъде пребърната в най-продължителната филмова боза ЕВБР от германския маестро-имбещи Уве Бол (с участие на Тара Рийд и Крисчън Слейтър). Както и да е, кенефът е кулат.



9. Max Payne

Чистота: 7/10

Реализъм: 6/10

Нищо срамно няма в това да умреш в тоалетната. Питай Елвис. Ама да умреш носейки боксерки с американското знаме? Нека просто кажем, че този току-що "изломлан" (убит с помпа) мафиот донесе много срам на неговата семейства. АМА МНОГО СРАМ.



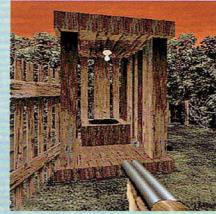
8. Redneck Rampage

Чистота: 1/10

Реализъм: 6/10

Правило номер 1 когато използваш откритата тоалетна в двора на американски реднек (ултра-върл селяк, ако не знаеш).

Хартията се нарича "хартия за сране". Винаги, без изключение. Правило номер две. Опитай се все пак да се отпуснеш. Нищо че мухите наоколо са с големината на беззмоторен самолет.



2. Counter Strike

Чистота: 7/10

Реализъм: 6/10

Ex, Честър, Честър, така и не се отказа от гулетата си от стафици, говеждо и йогурттайст...

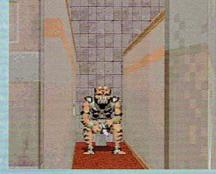


1. Duke Nukem 3D

Чистота: 5/10

Реализъм: 4/10

Каквото и да си говорим Джак беше първата игра, която се "гмурна" с главата надолу в септичната яма. Умирахме от кеф като попаднеме на "случайно-клечачи" извънземни в тоалетните. Помезен съвет бъв бръзка с приложения шот. Цели ейълънър в тиквата, счупи му тоалетната чиния и след това отпий голяма, свежа гълътка вода от същото място. Пъни кървта, не за друго.



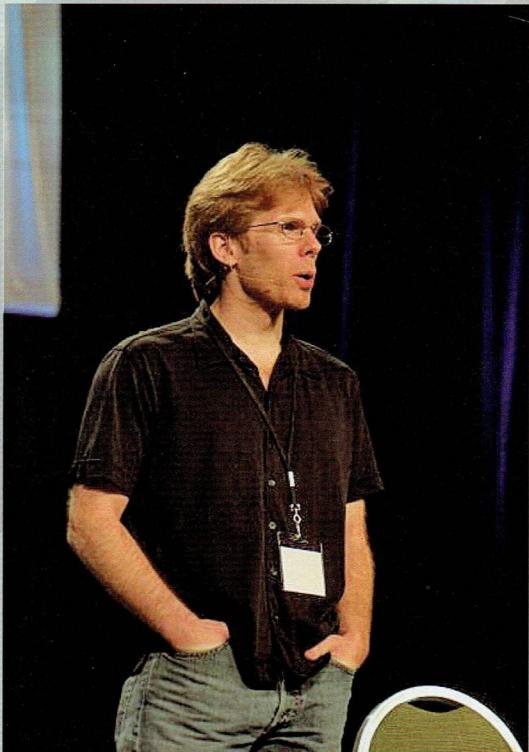
QuakeCon накратко

Предиен QuakeCon и поредна реч на групата Джон Кармак. Ето основните акценти от нещата, които сподели id маестрото:

- В поредния си (и все още необявен) проект id Software ще съсредоточат усилия над вече върху изграждан процес, а после върху графиката (АУИЧЯ, добре им умът в глабите!);
- Въпросната игра ще бъде триизмерен екшън от първо лице. Кармак твърди, че е описан да стане "най-култното събитие в игралната индустрия от Wolfenstein насам..." Хм...;
- Енжинът ѝ ще използва силно усъвършенствания версия на технологията за магнетоструйдане – както в превъзстановянето на закрити, така и при дизайна на открити

пространства

- id имат намерение да продължат още дълги години да създават игри, които да раздват милионите фенове по света;
- Незадоволство от факта, че следващата игра на студиото се разработва и за Xbox 360, PC-тата при всички положения ще си останат, както и досега, предпочитана платформа за всички продукти с марката id (АУИЧЯ!);
- Тайният им бъдещ проект ще поддържа многопроцесорност както на PC, така и на конзоли;
- Кармак остро разкритикува съществуващите в момента програмни средства за разработка, които според него са се развивали „твърде бавно“ през последната

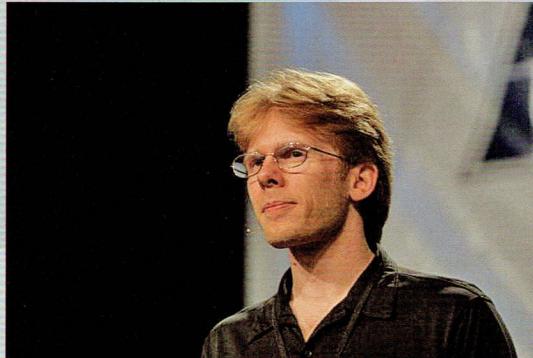


година:

- В новата си игра id планират (шицираме) „да поемат в коренно различна от досегашната идейна посока“. Не е ясно какво точно се има предвид с това;
- Кармак призна чистосърдечно, че разработката на игри за мобилни телефони му е доставила огромно удобство (Анатема! Анатема! Първо Romero, сега и Джон – що за болни страсът към проектирането хенгхеплове?). Гурumo доро сподели, че ще зънамерява да попречи на някой от собствените си мобилни проекти за Nintendo DS;
- Кармак нарече Quake 3 "най-чистокръвната игра на свeta" (а ние си мислеме, че Орфиман в последните останали жив Q3 функционализъст. Geez!);

Quake Wars (QuakeCon 2006) Впечатления

На тазгодишния Quakecon бе обърнато особено внимание и на представялото отборно мултиплейър заглавие – под на поредната колаборация между id software и Splash Damage – **Enemy Territory: Quake Wars**. Направена бе подобна и ъгъла геймлейна демонстрация от играта. Какво ни впечатли? На първо място – техническата част. Продуктът излезжа великолепно, новата *megatexture* технология се счертава като много силен ход в посока оптимизация, без реална загуба на качеството на визуалните експри, физиката е на много високо ниво. В геймлейно отношение QW дава вид на по-добрия **Enemy Territory: Wolfenstein**. Класовете са запазени, но всеки от тях има много побече роли и



яно добрата отбрана игра и доброто сражаване между отбраните играчи ще бъдат решаващи за изхода от обсъжданите. Самите те изглеждат доста по-динамични и надеждни. Вече имаме една ясно обособена зона на постоянни битки в зависимост от пропуска на вратата отбора и ъбъектите, като които се насочват. Превозните средства са спроектирани и се търкат побежени от адекватно по земя, въздух и вода.

Обобщавайки: играта изглежда и звучи все по-добре с прибавките на пусковата дата. Надеждите ни, че накран ще получим един наистина качествен отбранен мултиплейър, каквито вътре компания със сигурност са способни да създадат, удряха тавана! **Dark Messiah of Might&Magic – Първи впечатления**

Излезе деното на Месицата. Тези, които са забавали вътрешните коли от изпълнението на играта ще се окажат истински и кокъл – куорфшек. Вероятно вече са по-близо до отговора. Какво за какъм? Огромно демо! И в прям, но много позади в преносен смисъл. След изиграването му, една мисъл се закотвя в съзнанието: "ТОСПОДИ, КАКВА ВЕЛИКА ИГРА МОЖЕ ДА БЪДЕ ТОВА!". Да скриним курсурите като неогостапъчната оптимизация и кущия

pathfinding – това е демо за бога, нещата ще се излагат във финалната версия. Виж, не особено впечатляващият Изкуствен интелект е по-примитивен, но може би е рано да се вдигат крайни заключения. Фиксираме пътят и липса на съществена разлика между "Normal" и "Hard" трюгови (на Hard обаче има ЛОШ falling damage).

Да се съсредоточим върху потенциала на захватните обаче. Слизашо център, надхваша и безлюдно. Подземните от портата част на демото дава основание да са наядвани, че Месицата ще замине за Oblivion във върхин дизайн и атмосфера. Като цяло лебъдизайнерът върхува безкомпромисен ресурс! Срециаме и най-отбранителните и реалистично изглеждащи замъките в компютърна игра. Чудесни ефекти (HDR-ът е смазащ). Уобен и практичен интерфейс. БИЛКИТЕ... Ето тук именниятата става колосален! Адреса, аренаали, программичност, бруталност и реалистично усещане за удар (което се нуждае от перфектен тайнинг, но тъкъм няма да гарива със сочни, злени каданси), какъмто от **Blade of Darkness** насам не сме срещали. За финал оставяме сумите на комегата Snake: "Търпението ми вече окончателно е изстреляно в стратосферата".

PC Gamer: "War is over – Company of Heroes wins!"

(,Войната събрши – Company of Heroes побегу!)

Както изглежда, през месец септември **Relic Entertainment** – един от последните "велики класици" на RTS гейм-мейкънса – е на път да разтвори си основи тузи някога наблюдавани от игрален жанр. Студиото, което има зад сърба си цяла легенда от изключителни заглавия, като **Neweworld, Impossible Creatures, Warhammer 40,000, Dawn of War** и **The Outfit**, е на път да ни покаже по-недрени гейм ремоилия в умен маши на формата на **Company of Heroes** – заглавие, което обещава на всички да покаже нещо наистина ново и нестандартно на феноноста на реално времевите стратегии.

Основните ни притежания, събрани с проекта, се заключаваха в историческа декор, въклочване, вприсаните възнични теми на тема за втората световна война. Основната геймплейна иновация е събрзана с погръден опит на **Relic** да реболюционизират традиционния ресурсен модел, характерен за жанра. В **Company of Heroes** ще видим по-

нататъшното развитие и дообогатяване на многоестимото находище, оригинални идеи от **Warhammer 40 000**. Така например геймплейната, събрзана с микромениджмънта на ресурси, сгради и единици, ще са свързани до минимум. Фокусът на геймплея ще пада върху глобалната стратегия, тактиката и екипънта.

Company of Heroes използва специално разработен движък от следващо поколение, известен като "Essence Engine". Впрочем тя ще е и първата игра, създадена благодарение на него. Започнати и сътворени буквено от нулата, този движък въвлича редица ефекти от будещето – като придобивашите популярност HDR (High Dynamic Range lighting), динамично осветяване и сенки, advanced shader ефекти, normal mapping и пр. Тази изключителна гейм-платформа ще въвлича над 2 000 различни анимации, и то само за базовите хепкотни единици.

Company of Heroes използва и посредната модифицирана за промобута **Warcraft 3** физичен движък. Което означава ново ниво на реализъм, напълно деформиран терен, сгради, които ще могат да се унищожават напълно, и какво ли още не. Награване със теми експерици имат реално отражение върху геймплея, но гори и да нямат, присъствието им най-малкото ще пригответе на играта атмосфера и класа.

Впечатляващията на всички западни колеги, имат шансът да получат ексклузивни копии и да играят заедно, са не само подчертано възторжен, а направо екзальтирани. Припомните, че също по времето на разработката ѝ, **Company of Heroes** отнеса редица престижни награди, в това число **Best Strategy Game** (E3 2005 Game Critics Awards), **Best PC Game of Show**, **Best Strategy Game of Show** и **Best Overall Game of Show** от **Gamespot E3 2005**, **Best of E3 на Gamespy.com**.

PC Gamer определи **Company of Heroes** така: „Не просто най-великата **WWII RTS** игра, покълвала се някога, а една от най-великите RTS игри изобщо“ – 96% (четвъртата най-висока оценка в цялата история на списанието). Доколко тази гръмка фраза отговаря на истината? Ше разбереш в следващият на број „.

ИГРИ



Command and Conquer: Tiberium Wars

Welcome back, Commander!

Cлед дългогодишно мълчание, малко прегри последното (най-вероятно и във вата) съмисла на сумата Е3, една земя тройка украси кориците на всички западни гейм списания и споише на заглавните страници на всички гейм порта-



Избрани цитати от интервюта с Марк Вергу – изпълнителен продуцент на EA LA.

"Разработката и внедряването на новите факти около Всемината тече от госта време вече. Основната историята, споена заедно с GDI, NOD и фракцията между тях им до кокал, същевидно всичката налична информация за фракциите, добивахме хронологията, съюза за Кейн и роката му в конфликта и накрая възможните сценарии спомага майките да имат от склонения линии, разположени в перспектива. Мисъл както краен резултат на фабулата на *Tiberium Wars* не само ще предизвика въздъхане и умиление в старите фенове, но ще бъде иранска прероставка на всеки, недюксан С&С заглавие, да опита от красотата на Всемината."



ли. Не става дума за тройката на *Halo* (тия е сина беззуроз), а за тази на новия *Command and Conquer: Tiberium Wars*.

Да, създаването от вече бившето студио *Webside* стратегическа поредица, превърнала се в икона за стомпи хиляди играчи по цели свят още 8 ранните години на гейминга, отново ще се завърне (надяваме се триумфично) гогорина.

Този път в основата на фабулата няма да застанат пълубания бъв времето, обръщането ходи на историята, борба с тероризма, а единствено и само въвеждането си, най-скъпият ресурс в тази Всемина – тибериум. Играта се разразобва от EA (L.A.), която макар и да бъди известният притежението с оглед качеството на последните заглавия, излезли „изпод шапката им“, не е гостиматър във войната. Тя контролира всички „чисти“ зони, противниците им излеждат разположени и примири се от поражението, а безединият им водач – Кейн – е в неизвестност от няколко години. Понуспокено, GDI решават да насочат усилията си към спръвните с поломия в момента проблем – постоянно разраставане на поиметата с тибериум, които застрашават живота на планетата. Адвирите на организацията, заседна с най-вешените тимове на поиметата, се събират, за да обсъдят следващите си действия спрямо разпространявания се като зараза минерал. Срещащата се проблема на орбиталната станция на GDI (по всяка вероятност става дума за добре познатата от старите части

ти фракции – *Global Defence Initiative* (GDI) и *Brotherhood of NOD* (NOD)). Но битката сега е не толкова за самия тибериум, който вече не е ограничени количества (гори напротив), а по-скоро за тайните наречения „сини“ зони, в които минералът е слабо разпространен и това позволява заселване и експлоатация на територията. Тези зони формират едва 20% от сумата, така че въпросът е на живот и смърт и машабите на събитията са епични.

След дълги сражения GDI като че ли печелят войната. Те контролират всички „чисти“ зони, противниците им излеждат разположени и примири се от поражението, а безединият им водач – Кейн – е в неизвестност от няколко години. Понуспокено, GDI решават да насочат усилията си към спръвните с поломия в момента проблем – постоянно разраставане на поиметата с тибериум, които застрашават живота на планетата. Адвирите на организацията, заседна с най-вешените тимове на поиметата, се събират, за да обсъдят следващите си действия спрямо разпространявания се като зараза минерал. Срещащата се проблема на орбиталната станция на GDI (по всяка вероятност става дума за добре познатата от старите части

„Филаделфия“). Изведнъж от Земята към станцията в космоса почиства ядрена бойна глава и не след тъкът опломбите започват да падат по земната повърхност за улас на щедрененият наблюдател. Изломникът на атаката – Кейн. Оказва се, че докато GDI, заблудени от измислената си победа, са приспособили битките си и са занемарили с научна дейност, NOD са изненадали своя час. В който с един-единствен удар да обезвредят земното управление, след като с лекота да прибелат под крилото си упражнението на население, отстранява без лидери.

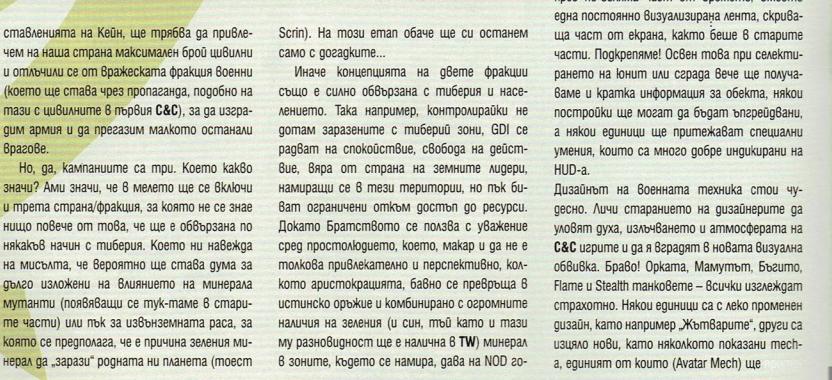
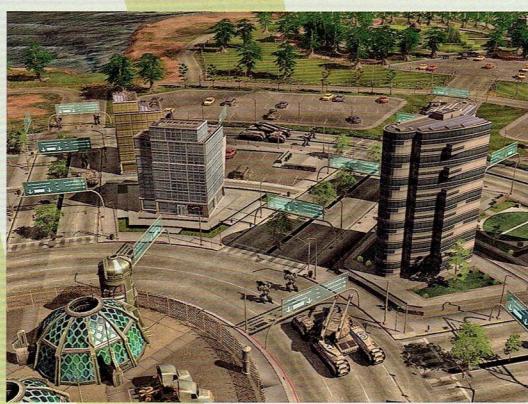
Макар и критично поразени обаче, GDI нямат намерение да се предадат.

И в този момент същинската игра започва.

Кампаниите ще са три на брой

В едната ще поемем ролята на маг Воеен, имаща немеката задача да обедини разположените сили на GDI. Във втората (можечно) ще сме на страната на NOD и, следвайки на-





"Домовъдка искаме да наблюзем в детали относно историите, че гори наехме екип от учени, които да изразят достоверен модел на тибериум и да му прилагат известна доза реализъм. Снакайте много интересни разкривки, събрани с произхода, състава и предназначението му."

"Тъ като има много различни стилове на игра, се стараем да създадем атмосферен икусителен интеграл, така че независимо дали сте "ръчар" или "космопънка" да получите адекватен отговор на избраната от Вас тактика от страна на компютъра."



"При комбинирането между драматизма на едно футуристично бойно поле с небероятните възможности на модерните видеоигри се приобщават почти неизврежданни опции за създаване на зрелищни ефекти и спирани във въздуха експлозии. Стараем се да създадем ново поколение визуални пироэффекти, където по-гори на партайките са бъде много по-гори от всичко, възможно до момента, физиката да изглежда основна роля, да има рикошети, огромни динами забеси и облаци на прах, които не само да разбият окото, но и да бъдат неразделна част от атмосферата и гори гъмзите."

лямо предимство в сълънска с кръвните им бразове.

Технология и механика

Ендокинът, който *Tiberium Wars* използва, е вече преизвърнат в се в клас 8 през среди SAGE. Разбира се – госта поборен и (гай бокел) оптимизиран спрямо този, използван в *Battle for Middle Earth 2*. Игратам към момента изглежда добълко добре. Малко напомня *Generals* Визуално, но притежава и типичния за C&C повредителски обик, като гори е запалила добрия страт sidebar, но доста променен и упътващ. Така например единствената част от него, която бива ща виждаме, е мини карта, докато иконите със сърадици и юнити ща се появяват единствено когато са необходими и активни, като цялата е да имаме по-добро видимост върху терена през по-голяма част от времето. Вместо една постоянно визуализирана лента, скриваща част от екрана, както беше в старите части Покривам! Особен това при семплрането на юнит или сграда беше ще получаваме и кратка информация за обекта, някои постройки ще могат да бъдат тайлредиани, а някои единици ще притежават специални умения, които са много добре индикирани на HUD-а.

Дизайнът на военната техника стои чудесно. Аши старанието на дизайнерите да уловят духа, изключването и атмосферата на C&C игри и да я взедат в новата визуална обувка. Браво! Орката, Мамутът, Бъзто, Flame и Stealth маунтите – 8-сички изглеждат страхотно. Нюки единици са с леко променен дизайн, като например „Жълтарите“, други са изцяло нови, като някои от показани течни, единият от които *Avatar Mech* ще



"Много съм доволен от работата на екипа по пръвте соло кампани. Те са чудесно обвързани с историята, интересни са и са предизвикателни, а иерархията трябва да прави важни избори в хода на кампанията."



"Създали сме тъй наречението *Theatres of War*, които представляват опережени парчета от тероризма, например Скандинавската област, където в поредица от мисии героят сам ще решава какъв бонус да получава, в зависимост от стила си на игра. Например ако реши да използва юбжектий от второстепенно значение, състоящ се в ограбването на вражеска база, на следващата мисия ще има на разположение артилерия."



за поредицата и определило ще промени нещата геймлейно.

Хубави суми обаче не можем да изречем по адрес на начин, по който изглеждат новите хептолинци на GDI. Добре ще нови защитни костюми (породени от вече огромната концепция на тиберий), но тук тъкъда да приличат на марширащите от *Starcraft*? Намащежа нужда. За сметка на това обаче фантастичните хептолинци на NOD раждат с футистична готическа си дизайн както на *conscript*, така и инженер, тъй че процъфтяват донякъде на дизайнерите. Като ако цялата на EA е този път да представят NOD в истинската им същност – те комбинират в едно терористична груповка, религиозно убеждение, използват пропаганда и символика между борещи се етими пушкал хора от просто людство и високотехнологични джакари като добрия стар Обелиск например, босът NOD

този път ще имат една по-задълбочена и детайлана история зад гърба си, а идомозията им няма да се позиционира точно и единствено по скама добри/лоши.

Огромно разнообразие при мисиите ни обещава Маик Вергу (изпълнителен продуцент в EA L.A.). От сумите му излиза, че те са масивно обвързани със сюжета и терените. Мисиите ще избирате в добре познатата от старите части карта на територията, като тук ще имат значение и различните цветове на зоните, а именно: червени сини залязданци от тиберия, напълно необитаеми: често посещавани от сими на NOD; жълти (с огромни поети тиберий, но поради голямата си площ основна част от населението е състурено в мяк, най-силно NOD влияние) и сини и зелени (минимално и ограничено наличие на минерала, както и на Братството. Идеални за колонизиране). Годори се и за ма-





"Огромно внимание отделяме на баланса в играта. Да, С&С играите винаги са били предимно сингълплеър преживяване основно заради боевата си времена и интроверсията на фабула, но истинското предизвикателство изва от мрежовата игра. Към момента имаме доста голем екип от тествари, които нестриго ще следят баланса между трите фракции във всяка фаза на разработката."

шини и технологии, често функциониране ще зависи напълно от тибериум, затова борбата за него ще е още по-ожесточена.

Добри новини, притеснения и спекулации

На първо място – завръщането на Кейн е по-търбовано! И не само това – за пореден път роят на емблематичния лидер на NOD ще се изльви на отци на войната от десетилетия до нас, а именно Джоузеф Кийн, който роди в краткото си пойбъдане в трепъръла, предбещаваша завръщането му, успя да изльви токмо към и констатира, че как боли.

Задържаните прави и ЕЯ – комуникационна и информационна система, която беше един от стълбите на всяка C&C игра и неминуемо споменавана за създаването на кумовия й стапут. И за да отговорим на най-важния въпрос, Виртюоз се гладят на очакватите с нетръпка TW – да, FMV (full motion video – снимани с живи актьори демек) към-сцените отново ще пристигнат. По думите на PR отряда на Атлантиксънсъм студио – по-добри от всичко.

Нямаме търпение да ги видим!

На няколко пъти се загатва и участва във Cabal – добре познатия ни от Firestorm изкуствен интелект. Как точно ще се включи във фабула, на този етап не е ясно, но е потвърдено официално, че ще го има, но тези слухове са наложени Вода в менюцата на спекулациите, че претпата фракция може да произведе именно от Кабал. Ше видим след месец два, когато и тя ще бъде обявена.

За склонение не можем да се разминем и с притесненията. На първо място изгладенето на зоната от екрана на Westwood в посока Petrogulf. Надяваме се това да не даде токмо негативно отражение, най-вече на геймплейни нива, историята е ясна. Погодим ли ни троебоя с съвръзки с обявените „разнобояни в геймплейни отношения“ (бъл. шипатите), то най-вече с наличието на трета фракция в съботска. Важно е да бъдат какъв ще бъде най-добра концепция – както на уебина, така и на геймплейни нива, защото буквально може да разбие иначе стечкината и работеща отчайно формула на двубоя между добре

познатите ни фракции. Също притесняват и групиранието на отряди, както и наличието на специални умения в побежето единици. Разулването в кийонча за всичко ново заглавие сум, но понижкото се бърка с осирание. Можем се „новобъдението“ да бъдат приложени адекватно и в разумни граници. А най-добре е да са само козметични! Най-ак се желаем точно с гази игра да се правят експерименти! Дайте ни чист геймплей от класически тип, адекватно вътресен с новите технологии и една наистина добърка и гордозавърши история, представена чрез добре режисирани FMV-ти. Това е C&C, друго нещо.

В заключение

Знали ли, приятелю, статията, която четеш в момента, бе преписана почти от нутата, защото с набихаването на конференцията в Лайпциг коесбете информация започна да лети като порон лястов дъжд. Пробим тази уловорка, защото преди преписването финият ще бъста сюрприз, почти пессимистичен. Тогава не бяхме видели завръщането на Куън



"Искаме да поразищим малко стандартната RTS механика от старите части. Има рецидив новобъдението в геймплея, побежето от които е рано да съзидаме. Все пак очакватите приложи като обединяване на няколко линии в едн от силен такъв (Archon, апуну – б.д.), мобилни бази, единици, които не само не се побържат от Ion Storm-а, ами дори че щрят енергия от него, машини, тясно свързани с наличието на тибериум, промяна на климата, имащ значение при играта с различните фракции, и още много малки и по-значими детайли, правещи играта по-интересна и с побече възможности."



като Кейн, не бяхме зърнали играта в чистия ѝ вид, не знахме достатъчно детайли около историята. Но сезаша стоят по същем друг начин. След Видяната, чутото и прочетено съмните, че с ръка на сърцето можем да кажем че играта има шанс да прорыжи по-редицата притуримо. Да, знаим, че същото много от нас търсят и преди излизането на предишната RTS отряче на EA LA – BFM2. Тозава очакванията наистина не са оправдани и бързо че получиха нещо подобно, то при C&C този епитет дави има да бъде задобителен. И все пак – какъм. Надяваме се. Виртюоз. Заштито по всичко личи, че има светлина в края на тунела, а това „никога през 2007-ма“ се превръща в най-напакната от фенононите на по-редицата момент от идната година.

Заделка под черпа:

Не всичко от информационния поток, излязъл на изложението в Лайпциг, уляза да видее. Все пак търдим, че сме успели да уловим най-важното и да го представим на тези страници. Изломватът възможността лично да благодаря на комегата Корасъ, който също като мен е огромен почитател на персоналта и ми помага много в компилирането и оформянето на материала.

Kane & Lynch: Dead Men

Жанр: тактически екшън от трето лице

Производител: Io Interactive

Разпространител: Eidos

Платформи: PC, Xbox 360

Излиза: 2007

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

Cмъртвата не изва с последния, тих удар на сърцето. Не е белзана от посмехата, измъчена глътка въздух. Човек прекрачва неумоимата праща линия на картина-рамката, демонът това тук от *Онова там* още преди мерцишката техника да запиши – буквально – на умрало. Накъкто мига, николко часа, дори николко дни преди този момент. Той я прекрачва в секундата, когато осъзнае, че умира. Когато целият житейски хаос остане извън свързата между линии, когато пишищите и бълбъкащи се из черепната му купина истерични мисли „Аз ще умра“ се уморят и му остане единствено спокойната усмивка, с която да покрие Косачин.

Кейн е прекрачил тази линия преди николко часа. И докато затворническият автобус го отвежда към изпълнението на смъртното, му наказание, кървавото му, престъпно минало, пътешествие във външността се заг паратайката прахоляк. А усещанието, че е стигнал въното, че е направил посмешната крачка, че нещата просто не могат да станат по лоши е изненадващо приятно и умиротворяващо. Докато...

Заглави! ВЕДНАГА!

... Вътрешният мир не се разлага на кървав хaos. Автобусът е бълнат от неумоими насочен каллон, сред агот от огън, експлозии, остро кърваво стъклко и метал и изстреми, една ръка се стрепа на надолу към Кейн. И той я поема. Това е Линч, психопатът стоящ на съседната седалка. В другата си ръка бържи пушка помпа, която презарежда с неумоимо за окото въглеждане. В очите му пламти лудост, а разградата обезобразено му лице усмивка е като порта към ада.

И Кейн знае, че не е слапен. Той е отблъснат. Изблъснато от френетичното жужене на електрическия стъл блъсче е било забележително по-добро от това, което го очаква сега.

Когато човек се замисли за специфичният филмов жанр бъди-муви във възнанието му неминуемо изникват

асоциации с разни комедийни екшънчета с Еги Мърфи или Мел Гибън. Но ако последенят отъсть изненадищите снимки, ще осъзнаеш, че игрейните обичател на тези ленти във външност е сътворен с поставянето на две коренно различни персоналности в ситуация принуждаваща ги да работят заедно. Подобен кръжок, но необходим, съзъд е и същевната основа. Върху която е изграден новият търгътърски екшън на старите ни любимици от *Io“Ние създадохме хитмана, колене* Interactive. Пресметните Кейн и безразсъдният Линч трябва да работят заедно, за да постигнат изненадващо общата си житейска цел: „Да работат“



прочее трябва да се чете като „Да избият хладнокръвно и по обредно жесток начин помовината си“. Както следва да си се досетиш от името, *Kane & Lynch* е всичко друго, но не е сладурски, сигаритализиран Барийан от Съмътностно оръжие. Тази игра изобщо не е слушкала, папкала и спикала и Диего Коледа няма да ѝ донесе никакви подаръци. За смъртка на това обаче място ще донесе на нас кипън адреналин, агресия с промъчили количества и токъвка гайди главни герои, че на тяхн фен 47 изглежда благ, като Далай Лама.

Но весело-позитивна или не, нашата бъди-игра си е бъди-игра и Всеки един аспект от нея – самостоможната игра и кооперативният мултиплъйър – е подчинен на факта, че Кейн и Линч трябва да действат заедно, за да постигнат целите си.

За да осъзнаем във външен степен всички проблеми, произтичащи от странното геймплейно партньорство, автогорите



са се погрижили да ни разкрият добърно количеството информация за разбите на Кейн и Линч. „Не е като да имаме двама симпатии, търсещи изгубено котеше, или се сешах“ смее се режисьорът на играта Джекс-Питър Карп. „Нешата са много по-експлозивни, ако наместо двама удряте бясни персонажи имаме две пълни отпадачки!“

Всъщност сумата „отпадачка“, спрява ни се, леко обезძенява богатият набор по психопатски проявлени, израждащи персонажите на Линч. В частност, През да попадне зад решетките той е живъл



съвсем нормален живот в Детройт. Съвсем нормален с изключение на частните блекаути, в които е излагат. Когато избута виденията и кошмарите, Линч започва да пие разни непроръчени медикаменти с шепи, в опит да опази психическата си стабилност. В началото лекарствата са каква дават добри резултати, докато един пръвъзган ден Линч не се прибира в дома си, само за да намери жена си убита по особено жесток начин... а съмненията спомен, че той може би има нещо общо с целата работа може да бъде потенциално обратно в хаоса на подъвнанието му



само с още медикаменти. По времето, когато започва играта Линч вече е загубил гори и крехката си психическа стабилност. И малките розби на забележки, които непрекъснато носи в джоба си, са единственото нещо, което го възспира да се пребори в полуурна машина за убийствба.

Кейн е далеч по-сложен персонаж, което обаче не го прави по-малко опасен. Преди да получи епилогичния билт от автомобуса за съмртвичи, той е заема външи

предлагат сделка на външната ни страни партньори – те имат две семици да открият и върнат откраднатите пари. За Кейн успехът в тази задача означава бързане към електрическия стол... но поне му е обещано, че жената му и френция му няма да бъдат екзекутирани. Колкото до Линч, недобата сделка го води към обвакнения от Кейн пост в организацията на Седемте – но само ако операцията промене без ербушка.

“Двама коренно различни партньори с

не са безъсрочни машини за убиване. Те са много по-гостоподобни от 47. Всъщност него ни беше доста трудно да го въкараме в никаква по-интересна история, да покажем развището му като геройнаж... просто защото той не е човек. Докато с реали хора в центъра на историята... наистина можеш да спингеш до нюкът. Кейн и Линч правят лоши неща, но ги правят, защото са принуждени. Убийствата не са тяхната професия, а начинът да разкрият детайли от животите им.”

Всъщност, ако трябва да съвржим Kane & Lynch в друга игра на *Io Interactive*, това няма да бъде *Hitman* сериума, а една доста по-стара и противоречива тяхна игра – аркадно-тактическият екшън *Freedom Fighters*. Производителите твърдят, че геймплейната механика ще бъде доста подобна, гори на ниво контролния схема. “Не искаме да се отдалечаваме по никой начин от *Freedom Fighters*”, казва продуцентът Хи Гриами. Контролът в нея беше твърде добър и твърде интуитивен, за да не го използвате отново.” В компликт с това разкривате идва и новината, че подобно

само от класическите три коменди attack, move и follow. Което обаче, според производителите, ще е повече от достатъчно. Така например, в показана пред журналисти мисия Кейн, Линч и няколко наемници трябва да нахукат в никаква токийска административна сграда. Наместо да се занимава със сложни тактически планове Кейн (когото управляем в случай) гафа на всичките си “комеди” заповед да следват действията му. Сега което закачва въже за покриба, спуска се на необходимия етаж, разбива стълкото и нахува в офисите, спремди. Останалите наемници просто правят същото, като по този начин се получава великолепен отборен синхрон без на играча да се налага да губи от екшина, за да следи поведението на AI-изверги. Командиран в Kane & Lynch са бързи и прости, дават се за секунди и от там напати всичко зависи от Изкуственият Интелект. Които прочее е и основното ни притеснение, особено спомняйки си практическата му липса във *Freedom Fighters*. Но, предвид поборенията в последните *Hitman*-и сме склонни да приемем, че *Io* са работили сериозно по въпроса.

“Базисното отборно AI е базирано на стрела, движение и промърване по фланга” отговаря на незададения ни Въпрос Гриами. “Можеш да използваш една единица, за да привлечеш вражески огън, докато друга загубиши позицията им и ги нападне върху. Когато са сценки е да дадеш заповеди, като попаднеш в престрека и след това да се втурнеш на сподобявие напред с Линч, избивайки всичко живо с див бляск в погледа. Тактиката беше Важна за нас, но не искаме да правим втори *Full Spectrum Warrior*. А бърза, луда екшън-игра. В основата си, отбъвдъбата история и тактическите премиси Kane & Lynch е шуутър. С много кръв и пушеци. Голями пушки, луѓи герои и интернационални локации. Знаеш как е” забърща Каръл. Ние също събрахме. Искаме в тая игра.



позиция в международната наемническа организация, наречена Седемте. Никой освен самия Кейн и бившите му колеги не знае какво точно се е случило, но всичко излежда, че в никакъв момент нашият герой е предал работодателите си и ги е замълкъл с извънредно много пари.

Описаното в началото нападение над автомобуса е организирано именно от Седемте. Те искат Кейн да им бърне дължимото. С лихките. Наемниците

обща задача, но различни цели” усмихва се Каръл. Кейн е професионалист, Линч е глъвчар. Кейн остава винаги спокоен, докато Линч постоянно крачи по ръба на лудостта. Те се опитват да подредят животите си, правейки за целта много, много лоши неща.” Очаровано, и за тaka казвам.

“И не, убийщите в главните роли не бъдат следвани да ѝ отвеждат към директни асоциации с нашия Агент 47” пръвължка Каръл. “Най-малкото защото Кейн и Линч

на “Бойците” K&L също ще предлагат контрол над големи групи от наши подчинени. В случая – наемници. “Само си имайте вън на ум, че тези момчета не са класическият ви боенен отряд” обяснява Каръл. “Те работят за себе си, следват заповедите ви поколкото им е удобно и са се забъркам в имата каша единствено и само заради парите.”

Подобно на *Freedom Fighters* тактическата част ще бъде доста елементарна и базово ще се състои

Call of Juarez

> ЖАНР походова стратегия > ПРОИЗВОДИТЕЛ Techland > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ UBISOFT > ПЛАТФОРМИ PC

> ИЗЛИЗА СЕПТЕМВРИ



Вседоватниният тематичен хоризонт на екшън игрите, тъй като рядко ни сблъсква със заглавия, пренасящи ни в напрегнатия и опасен свят на Дикия запад – факт, който хъръмя в изумление. Особено пребив голямите възможности за изграждане на една обширна среда за брутален екшън, а също и за сътворяване на стойностна и динамична фабула. Но по-малко разчита на некаверността, с която редица производители се опитаха да престъпват мази атмосфера. Е, имаше и нелогични опити – като очарователния *Outlaws*, да речем, както и изхълчението забавния, но като че ли леко попретупан *Red Dead Revolver* на *Rockstar*. Ето че и почовече от *Techland* са решили да напишат спуска. Впускати се в немеката борба за спечелването на приза "best Western game ever". Надяваме се, успешно!

(нещо като) История

1882 г., южен Тексас. Били Кендъл току що е набършил 19 години, решавайки да напусне дома си. Където в продължение на години е бил малтретиран от своя втори баща. Две години по-късно Били се връща обратно в родния си град, потиснат от репретативността на еднообразното си и безцветното ежедневие, силно желаейки да посети майка си. Същия ден градският проповедник (накогащен бийстъвър гънслингър) научава, че от дома на брат му са се разчупи изстрели. Отиващи там, той намира него и жена му Мъртъби, а в последствие забелязва Били, който моментално духва надалеч. Предполагайки, че Били е убил родителя си със пристъп на гняв, преподобният Рей решава да се забърне коминалото си, готов да отмъсти на племенника си, защото да съмртвата на брат си.

Мда, историята в *Call of Juarez* е добърно кшицирана, но авторите фино са съзмели да пренасочат фокуса на фабулата в една по-различна посока. Лобопитно е, че в играта няма да проследим събитията само на един от персонажите, а ще изиграваме събитията от името и на двамата – Рей и Били. Наскоро появяват се демо версия на играта дава никаква представа заюансите, които чертаят геймплея, а ние ще се опитаме да направим паралел между фактите, публикувани от *Techland* и това, на което стават на съветите, изградени приблизително със *Call of Juarez*.

Този гиб, гиб Рей...

Помагайки ролята на преподобния Рей, ще имаш усещането, че играеш класически шутър от първо лице. Почти. Ще разполагаш с набор от класически оръжия.

Например барабанен револвер, като би могъл да носиш по един във всяка ръка. Ще присъства така добре познатото ни подобие на автоматична стрелба с него, като за целта ще трябва непрекъснато да се набириш върху "петмето", държејки спуска напнатиснат – действието, наречено "fanning". Като ефективност то също напомня стандартния rapid-fire, праведници истрелите значимо по-неточни за сметка на скоростта на стрелба. Лобопитна екстра е т.н. *Concentration mode*. Той наподобява съманата токъв популярен напоследък bullet-time и дава възможност да извежеш във времето или побечеш врагове набедъж. Режимът се активира, когато извадиш и вдигаш пистолета от кобурите. В този случай би могъл да стреляш по няколко врага едновременно за определено време, а когато то приключи, гледката как всички се строполяват



на земята едновременно, е жестока. Не са пропусните и характерните за Дивия запад дуечи. Играят е когато съхватката започне, да последнег надолу, с помощта на мишката, а след това моментално да видиш послед нагоре, симулайки по този начин баденето на револвера от кобура. След това просто трябва да беше достатъчно бърз и точен. Изненадите не съвршват дотук – преподобният ще може да спасва същите противници, засипвайки ги с клемти от своята Библия. Може би колкото забавна, токмо възможността да използваш интелект. Противниците се разложкат по едни и същи установени маршрути и това в известна степен убива преградите предизвикателността на геймплея. Може би в опит да компенсирам тази леснина, авторите на играта са решили да я лишат от *stealth-bar*, което в интернет на истината, действително усложнява играта с този персонаж. Но това ли е начинът, по двойките? Да не говорим, че понижката се случва игралът да бъде изложен от незадайн как озовал се зад сърба му гаг, а не е изключено да бъде забелязан гори когато си мисли, че е напълно прикрит зад някой храст, дърво, камък...

**...и онзи не чак токмо да си
Били**
За различка от Рей, Били е значително по-човешки и отпреки че е напълно способен да използва най-различни огнестрелни оръжия, той предпочита да налага сглънца с камшика си. Негов специалитет е

безшумното промъкване покрай Враговете, използването на хитрост и по този начин – избягване на директен сблъсък с тях. В побежето случаи юнишите го пребъхдват членено и разполагат с побежени огнеба мощ, а това също побеже подтикъва юнишите по-степенно ориентиран спрям на игра. За съжаление, демото разкрива серийни проблеми с изкуствения интелект. Противниците се разложкат по едни и същи установени маршрути и това в известна степен убива преградите предизвикателността на геймплея. Може би в опит да компенсирам тази леснина, авторите на играта са решили да я лишат от *stealth-bar*, което в интернет на истината, действително усложнява играта с този персонаж. Но това ли е начинът, по двойките? Да не говорим, че понижката се случва игралът да бъде изложен от незадайн как озовал се зад сърба му гаг, а не е изключено да бъде забелязан гори когато си мисли, че е напълно прикрит зад някой храст, дърво, камък...

Преди малко стана дума за камшика. Освен за убирането на Всякакви дуби

животни и (ефентуално) индианци, той служи и за достигането на различни обекти или изкачването до места, които принципно са недостъпни или избърсани от играещи. Всеки уважаващ себе си уестърн екипаж трябва да предлага и възможност за яздене на коне. Тази опция присъства и тук. Управлението на конете е адски мъчна задача. Те се движат със склонността на лека кола и в случай, че решиш да спрями по противниците от стърба на Животиното, бързачко ще установиш, че даже по-лесно е да похапаш сумо-чепчата, засел членна стойка.

От техническа гледна точка...

Call of Juarez е красива игра. Безспорно. Поддръжката на Shader Model 3, очарователните пейзажи, детайлните сцени и персонажи, добре изглеждащите лицеви анимации. В комбинация с Влечатляващата физика, оставят много приятни впечатления. Възможността да бъдат възпламенявани почти всички обекти в играта, а също така и да бъдат гасени

пожари, също е Влечатляваща. Реализацията на тази екстра е на ниво. За съжаление въпросът с оптимизацията не стои по този начин. X800 PRO – компютърът, на който беше тестирана – се задава с няя така, както не уеля гори с Oblivion. Покъртилчен! Лошото бъв всичко това е, че на ниски детайли играта определено губи голяма част от чара си.

Персонажите като цяло са извучени добре, докато избъчването на преподобния Рей е направо брутално. Пълният му и згръден глас чупи моноблоци. Единствено начинът, по който звучеше потресаващият му монолог по време на петминутния loading screen, не възприя да отпиши до кухните и да си направи кафе. Били обаче е гей. Е добре де, ако не той, но този, който е озвучавал. Вероятно е. Иначе Вражбите си бързоядят едно и също през цялото време, а тук-там някоя птичка напомня за себе си, докато се разложджа из гората.

На финала

Call of Juarez ще се покаже никъде около средата на септември и тогава със сигурност ще можеш да кажеш доколко добра игра ще е. В случай, че бъдат отстранени проблемите с оптимизацията, изкуственият интелект бъде чувствително подобрен и бъде направена една финансова поправка, то тогава играта ще имала право на претенции върху приза „бест-вестърн-гейм-еъф“. В противен случай ще си го приберем в шкафа и ще запазим за следващия уестърн-проект, който покаже нужните качества.



Gunz The Duel Online

По-добрата бесплатна времегубка

>ЖАНР: 3RD PERSON ACTION MMO >ПРОИЗВОДИТЕЛ: MAIET ENTERTAINMENT >РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: MAIET ENTERTAINMENT >ПЛАТФОРМИ: PC
>СТЕМНИ ИЗСКВАНИЯ: 500 MHZ CPU >256MB >64MB DX9 VIDEO >1GB >САЙТ: [HTTP://GUNZONLINE.COM](http://GUNZONLINE.COM)

Cега, приятелю, ще си поборим за нещо различно. За нещо старо. За Gunz The

Duel, едно алтернативно и напълно бесплатно екшън MMO. Сигурно и ти не си особени юбодушеен. Бихдайки сумите "бесплатно" и "MMO" в едно изречение. За тези, които не чувстват нещата като нас или не са запознати, нека първо поясним защо free онлайн игрият предизвикват инстинктивен скептицизъм. На първо място – търде лесно достъпни са. Могат да ги изгратят дори Сулъ и Пульо, което предполага наличието на всичката палач изъбръчите, неизбежно е. Освен това, когато

не плаща за нещо ръждо му се отдаваш напълно, едн вид не го уважаваш достатъчно. Накратко: безплатните MMO-та не ти струват пари, но често струват много похабени нерви с останалите играчи. Съпортьте на бесплатните онайни игри куца. И то много. Логично. Изисква се много време, за да се поддържа качествено едно MMO и съврътре, а то просто никама как да е достатъчно, ако го крадеш от времето си за почивка извън работния/учебния ден. Оттам и стомпните хакове, чийто ве, експлоите и т. н., които са пряко следствие от липсата на адекватен съпорть и на временно ълдейтбане.

И все пак, защо пишем за такива игри? Защото, независимо от гореизброените съображения, в безъдното море от бесплатни MMO-та все пак има и такива, които са достатъчно добри, за да заслужат вниманието ни. С уеборбата, разбира се, че не биха могли да се конкурират с най-добритите образци сред платените им събратя.

Такава игра е и Gunz The Duel.

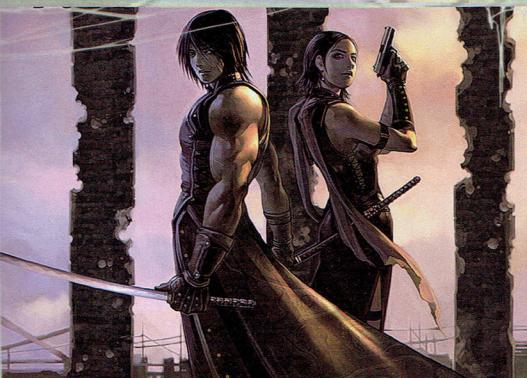
История и Геймплей

Историята на Gunz е съмртоносно клиширана, а и предвид факта, че няма почти нищо общо с геймплея, направляв я прескачаме. Gunz не е типично MMO. Първо е (търпърът) екшън игра пренесена на онайни сценарии. Обърсът между играчи, при които се използват пушка и хладни оръжия. Наличи са малко на брой, но всички RPG елементи, които не са трупни за усъвояване, не са от критично значение, но възбудите между разбити персонажи с щосок левъл решават почти всичко. В играта имаме стандартните типове геймплей, познати ни от побежечи екшън заглавия. Изборът на клас не е от определящо значение – от класа зависи единствено началната екипировка, като след качени десетина нива вече ще изглежда коренно различно.

Ролевата система се състои в това, че с всяко убийство на противник носи точки опит, водещи до висящане на нива. С

качването на левъл обаче характеристиките на персонажа (които са точно фе – здраде и броня) не се поборяват, просто получавате достъп до по-напреднала екипировка. Самите предмети се делят на: мече/оръжия (катани, ками), огнестрелни оръжия (пистолети, узита, карабини, РПГ-та), броня (по-скоро дрехи...) и други айтеми като пръстени, граници, аптечки, думки. Екипировката се закупува с пари, които стъпци получавате от убийствата на противници си. Интересното тук е, че има определен максимум от тегло, което можем да носим. Това означава, че играчът трябва добре да пренеси какъв стил на игра ще предпочете (предимно меле или далечни атаки, повече мунции с по-малък демодж или малко на брой, но съмртоносни мунции и др.), твой като не може да очакваш да носиш над-тежката броня и същевременно да си нарамил никакън гранатомет. Ако искаш да го правиш – ще ходиш гъм!

Геймплеят е доста динамичен. Екипират в борба, престрелятките са добре направени, ефектите са добри, нивата – балансирани. Освен стандартните елементи, пристъпът на всички мултимълър пущаща, тук имаме и няколко доста интересни трика, като тичане по стени, преминавания, засилки, висене от повърхности с помощта на катаната и какво ли още не. Истината е, че тези прийоми, веднъж обладени со съвършенство, правят игра-





та истинско забавление. Тук Вече готови са за теб наредения K-style (Korean Style) на игра, при който цялата е почила да не сътврдиш на земята, за да изблъгнеш до максимална степен Вражеската стрелба, да използаш популярните кодаши и dagger комбата, пеперудената стрелба (госта труда за усъвояване техника) и още много гвожжения, различаващи нормалните играчи от наистина отмазуни и умели таики. По нивата има бонуси като „кръб“, броня и мунции, а някои карти (особено отмазунически слег 21-80 ниво) са изпълнени с множество идеини капани, които могат да отнемат от експл

рирънса ти, докато може да излезеш от гардена игра на минус, ако не внимаваш.

Картите са малко на брои, но пък са достащично добре направени, за да не писват. След 21-во ниво се отмълчват още две такива, при което вече наистина започват да се отсяват добри играчи от авангардажите, дошли просто да поизпитат малко. Играта ѝ факт е започва именно някъде слег 20-25 левта. Дотогава ще са налагади на топчана аматорицата, постъпил спам 8 канали те, никове от рода на I_Ownz_y00, zuppa_killa_93 и т.н. Който успее да надскочи тази граница, вече наистина ще се разва



на балансирани карти, добра екипировка, където от съществено значение са не парите, а правилният според ситуацията и противниците избор и ако евидуално попаднеш в някой от добрите кланове – чуесни отборни съблъсъци.

Играта има и някои проблеми. На първо място то вие са хакобети – неизбежни при безплатните MMO-та, както казахме, читате защити се търсите вестник на месец-вра. След като се стигне до видоките нива обаче, вече ясно си личи кой прави фрагове с мастиорство и кой – с неподозирано средство, тъй че нечестните херои нямат шанс да се задържат и път минути в 8 качествена high-level игра. Слагаш ги поиси 8 изгор спасиха и дотам.

В играта няма т. нар. „high end“ контент. Едни и същи карти, едни и същи оръжия, никакъв разнообразие откъм нищо. Нямам търпение да достигна за второто 66-о ниво (максимумът) когато вече няма да мисля за екипиръни и пари, ще играя в истински и равностойни кланови съблъсъци, макар че без предизвикателството от трупането на нива удоболостта ѝ вероятно постепенно ще избледне. Не че Gunz изисква много време за игра – напротив. Един-гва мача на ден не отнемат повече от час и са достащично, за да се поддържа форма и да се лъвява подобраващо.

В бъдеще

Обещанията на корейците от MAET са за представянето бъдещките на още допълнителни квестове, за които се говори още от стартирането на играта някъде 8 края на 2005-а. Те са вече налични в корейската версия на играта и от видените филмчетата и риплии излежда, че притежават голям потенциал. Да се надяваме, че нововъведенията и откъм екипировка и бъдещите също ще си заслужват. Обещава се и по-ожесточена борба с чийтврите.

Обобщавайки казаното, ако търсиш безплатно MMO, което да се различава

от типичния китайско/корейско/японски фарминг, то Gunz The Duel е правилната за теб игра. Въпреки недостатъците и проблемите си, тя има потенциал да ти се хареса. Незабисимо от множеството чийтври и досадници, с насокащото на никите нива играта тръбва на много по-високи обороти и нещата започват да си цвят на мястото. Все пак не очаквай шедевър. Нито на аудиовизуално, нито на геймплейно ниво. Просто една приятна и неизненадваща пущалка, която спокойно можеш пускане за като имаш ден и пак да си 8 крак с останалите. Ако решиш сериозно да набледиш 8 игра, след 20-то ниво те очакват наистина добри играчи и епични отборни съблъсъци. Опитай, нали е бесплатно все пак?

На DVD-то към броя можеш да видиш кратко демонстративно филмче, собствено произвездоство, което ще ти поможе да бишъв по-добър представа за играта. Ако искаш да се свържеш с автора на статията в играта, търси Evil_Jared на сървър 3.

По добра от:

| | |
|---------------|-------------|
| Dungeon Siege | Titan Quest |
|---------------|-------------|

По зле от:

| |
|--------------|
| Warcraft III |
|--------------|

6

Добра

Бизи » 5
Добра останала графично платформа с кофи текстури и разно видове. Компания с немски корени, ефекти и музика

Звук » 7
Ниско изключително отъмни звуко-ефекти. Прятели инструменти са използвани за фин.

Геймплей » 6
Има вероятност да те откаже 8 избрани пътниката твоя, а имено сладът твоя запоръба да съмба интересъс. Жалко. Има къде да се жале и от блоки.

Оценка Потенциал » 7
Добра със своята индекси с новинки, както и подобрана борба с чийтврите. Но като знам по момента как се спада съществено към обекта...

Faces of War

> ЖАНР RTS > ПРОИЗВОДИТЕЛ BEST WAY > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ UBISOFT / 1C COMPANY > ПЛАТФОРМИ PC

> ИЗЛИЗА СЕПТЕМВРИ 2006

П

оредното заглавие, базирано на Втората световна война. Какво ли би могло да се каже още за това колко уморени се чувстваме от тази WWII напаст, която да не прозвучи като кишеща? Честотата, с която гейм производителите бълват свояте продукти, експлоатиращи темата, вероятно се конкурира с тази на чифтосвашето при африканските лъбове (20 до 40 пъти дневно). Колкото и на никого от нас да не му се иска да се занимава с подобни игри, ренесансътът дълъг е нас всичко и затова все се намира някой, който да изтегли възглата клечка, ако няма желания, редакторът просто си избира един, обикновено новобранец.

Както и да е, по-важното е още в самото начало на тази статия да кажем, че Faces of War – може би донякъде

изненадващо за незапознатите и небисими че е базирана на Втората световна – като нищо може да се окаже истински сюрприз сред реалновремените стратегии на тази година. Но да спрем с увртаннята и да преминем към същинската част.

Спомнящи ли си Soldiers: Heroes of World War II? Изключително разнообразна и азки недооценена екшън/стратегия на същите тия почви от Best Way, която се отличава и с нечовешка на моменти трудност. Faces of War спокойно би могла да бъде възприета като неино продължение. Faces of War също няма да е класическа RTS, а по-скоро squad-based тактика.

Характерното за повечето стратегии е събирането на ресурси, строенето на сгради и производството на единици. Тук това отстъпва, отстъпва и мястото си на редица любопитни тактически елементи. Това от своя страна неминуемо дава един по-различен облик на играта. Като всяка WWII стратегическа игра, прехвърляща на територията на Европа, Faces of War ще предложи три наляво различни синълъръв кампании, даващи възможност да се сражавате от името на съюзниците,



германците и руснаците. Въпреки че по пъешки контрола само над една малка група войници, десетки други солдати, управляеми от компютър, ще се сражават заедно с теб. В случаи, че твойят възвод ореде по време на битка, битка би могъл да презареди отряда си от редиците на споменатите компютърно управлявани солдати.

Микромениджъмънтът в играта е изключително сложен и интегриран и опростен. Управлението на единиците е общопонятно и елементарно, още побече, че все разполагаш с много удобно on-screen меню. Даден артилерист ти създава непримитности! Напискаш иконката с базуката и БУМ! Проблемът е решен. Дадена група противници се е прикрила зад близката стена? Този път използвай бутонка с изобразената на него граната и един от твоите войници моментално ще им стъкни живите си с накък „лимонка“. Има вероятност някой от врагите да побегне панически. Чудесна възможност за твой отряд да го направи на решето. Впрочем, че се отнася до ИИ – за него можат да се кажат само добри думи, ако обещанието бъдат спазени. Според уверенията на Best Way ще можем да организираме атака буквално с две-три кликвания на мишката. Останалото войническата бършам автоматично, и

което е още по-радващо – със стряскаща превишени!

В техническо отношение Faces of War изглежда и зучи винущително! Демо Версията на играта даде достатъчно ясна представа за прекрасната ѝ визия. Чудесно моделирана единици, реалистични терени, пребелзходни particle ефекти. Просто трябва да видиш чудовищните експлозии и хърчащите въздуха части от разрушения танкове, следите от пушек, които остават ракетите след себе си, а да не говорим, че почти всеки един обект в играта би могъл да бъде разрушен, която нерядко ще оказва влияние по време на битка. Звуцът! Достатъчно реалистичен, за да подчертава атмосферата.

Faces of War ще се появи на пазара съвсем скоро, след като този бой е на пазара, maka че се оглеждай за нея. Със сигурност това ще е търбото WWII заглавие, която моя милост ще опита от Call of Duty насам. Споменатата демо Версия остави добри впечатления. Всички се надяваме, че и крайният резултат няма да е разочаровъ.



Sword of the Stars

›ЖАНР Е4Х СТРАТЕГИЯ ›ПРОИЗВОДИТЕЛ KERBEROS PRODUCTIONS ›РАЗПРОСТРАНИТЕЛ DESTINEER / LIGHTHOUSE INTERACTIVE ›ПЛАТФОРМИ PC
›ИЗЛИЗА СЕПТЕМВРИ 2006

Kато говорим за „страници“ неща, чувал ли си за латимерия? Накој я наричаш „жив fossila“ или „живо изколаено“ – един от едните открити госеца представители на рибите „ръкоперки“ (полуриби/полуземноводни), насявани в Земята преди повече от 60 милиона години. Удивително нали? Един от необяснимите чудеса на природата.

Оказва се, че поникна и в иначе стегнатите, комерсиални редици на гейминдунистрията усъвършила да се промъкне по някои такава латимерия – отломка от отдавна отминали, но добри времена. Sword of the Stars е представителят именно на тяхъв, считан днес за практическите изчезнал вид – този на т.н. 4Х стратегии¹.

Атаки хрумки в космоса

Призивам, пресицвам до избеснена степен нещата. Съвсем наскоро колегата Orlinator разглеждаше друг представител на същия по-дълъжар – Galactic Civilizations II. В този рег на мисли не може да се търси и като категорично, че никой вече не прави 4Х стратегии. Друг въпросът е, че такива няма да намерите в портфолиото на EA или Microsoft. По-скоро ги търсете при световно неизвестни студии като Kerberos Productions – отбор от 35 гейм-дизайниращи ветерани, участвали в разработката на заславян като Homeworld: Cataclysm и Ground Control.

Същите, в пристъп на нещо което, предвид установявате се напосредък геймреалности, приемаме като „творческа и креативна лудост“ са се нахвърлили с амбициозната задача да съживят мъртвия (и подгреват според побежено черак) жанр на космическите стратегии.

Но също така – по всичко личи, че Kerberos съмната да отидат гори по-далеч и да бърнат 4Х игрите към корените им, преоставяйки на изграждането унищожителна взаимоименност да погледнат назад през времето към ерама на Master of Orion. Една епоха, която заславята от този вид комбинирана мащабна, сложна и задълбочена стратегическа част с бързи, високодинамико битки в реално време.

До Атмарес и обратно

По сушите на един от създателите на играта – Мартин Сирълъс, от геймплей на гладка точка Sword of the Stars споделя някои общи черти със споменатата вече класика Master of Orion – най-вече що се отнася до „полирандст“ и комплексността на игра. Изследването на звездната карта ще става в типичната за подобен род заславян 2D перспектива, а битките ще се водят от 3D. При това изглежда на абортите е да накарат играча да се чувства като галактически император (в стратегическата част) и Флотски адмирал (в реалнобройните събития).

Вселената на SotS включва четири уникатни раси (Хора, Хайдърс, Таркас и Лийр), всяка от които притежава собствен набор от технологични присъствия и недостатъци. Технологичното дърво включва над 150 коренно различни технологии за отваряне. При това няма „най-правилен“ път за развитие – комбиниращите се променяния динамично от един преизграждане към друго, път като макар да съществува някакъв базов набор от изобретения, които е неизменен, някои от производните откриятия се генерират на случаен принцип. Новооткритите технологии се отразяват незадържано върху класа на космическите кораби на расата, тихото въоръжение и ефекта им на поражение. Финансираната Версия на играта ще включва над 40 различни типа оръдия.

Отделно всяка раса разполага със своя собствен начин, за придвижване между различните звездни системи, което показва и коренни различия в стила на игра в зависимост от това на чия страна избираш да застанеш в конфликт. Крайната му цел, разбира се, е постигане на Галактическа доминация.



Демос и Крамос

По времето, когато пишах тази статия, пичочете от Kerberos Взеха, че пуснаха обща бомбино на продукта си. Впечатляващата, които то оставя, са до голяма степен смесени. Отсега се вижда, че тази игра няма да долови на всеки, но съм почти 100% сигурен, че ти вече си досетил за какво точно става тута.

Горчивата истината е, че тук доборим за поредния канулдиг за титлата „Най-добра игра“, която никой не игра – склонна към стратегии без шарення, без пиксели и вътремокни шайби, без „семки и бонбонки“; изискваща доста време за разучаване – време – било на подобните указания в хелпа, бил на информационните блоптини, които са живлено възка, неизменни на част от 4Х геймплея.

Все пак за окончателна пристъпа по казуса Sword of the Stars ще трябва да изчакаме финалната Версия (която, предвид



„златния“ статус на играта, трябва да появи в началото на месец септември), но лично за нас гори и демото беше достатъчно, за да заключим, че това заславяне може да даде много, наистина много на един запален почитател на жанра. Опасяваме се само от едно – че може би не са останали много такива наоколо.

¹ 4X = eXplore, eXpand, eXploit, eXtermi-nate (Изследват, Разширяват се, Използват, Уничтожават)

² Kerberos или Cerberus (Цербер) – триглавото куче, пазещо вратите на Hades (Ага) в гръцката митология

GTR2

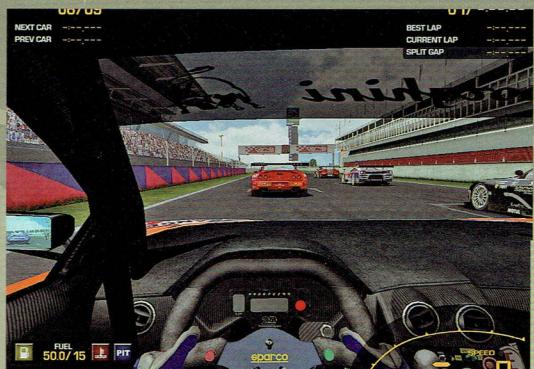
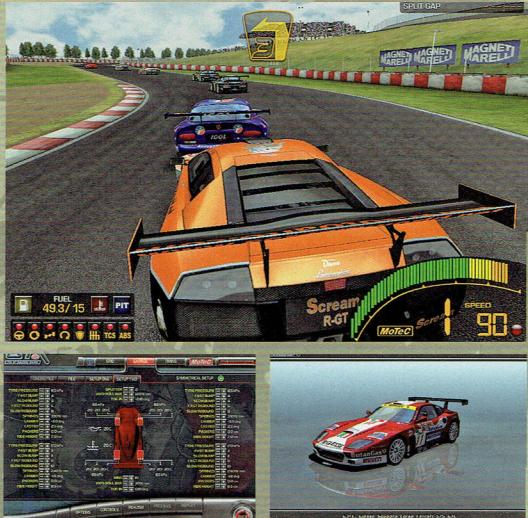
>ЖАНР РЕЙСЪР >ПРОИЗВОДИТЕЛ SIMBIN DEVELOPMENT TEAM >РАЗПРОСТРАНИТЕЛ DESTINEER / LIGHTHOUSE INTERACTIVE >ПЛАТФОРМИ PC

>ИЗЛИЗА СЕПТЕМВРИ 2006

Mалко повече от година след първата GTR игра на 10tacle Studios се заврва и продължението ѝ. Оригиналът стана особено популярен сред хардкор рейсъри срещу него със своята лицензирана автомобили и писти, но на юни вече със смазващо високото ниво на реализъм и невероятно детайлните възможности за настройки по колата. За сметка на това тази от нас, които са свикнали на по-аркадни рейсинг глагалища, твърдо заклеймиха GTR като "невъзможна за игра". Дали продължението ѝ е "стартата на нов глас" или разработчиците са съзели покука от отвирател на геймъри и критици? Да видим. Настоящият материал се позовава както на официална и не отомакава информация, така и на изязлото наскоро демо на GTR 2.

Израма пресъздава GT шампионата на FIA, в който участват супер коли като Maserati, Ferrari, Lamborghini и Porsche, но

ните звездове по 36 различни трасета – тези, които са били актуални в сезоните 2003 и 2004 на FIA. Никои от пистите ще се появят, но с малки разлики – такива, каквито са направени през последните години. За съвсем удоболстие ще можете да седнете за виртуалния болан на над 40 различни автомобила, разбира се всички реално съществуващи, участващи в шампионата и – според думите на разработчиците – със свое собствено, максимално близо до истинското победение на пътя. Конкретно в демото ще имате възможност да карате Lamborghini Murcielago и Ferrari 575 по Circuit De Catalunya в Барселона, Испания. Първите ни впечатления са, че автомобилите наистина са форжат характерно по трасето и ще трябва да настроите стика си на каране отримо колата, която сте избрали. Информацията, която получавате на екрана, е разнообразна и детайлна. Естествено присъстват помощните табелки какъв забой следва и



разбира се 6 състезателни варианти. Шампионатът се провежда на лицензирана писти на FIA, които би трябвало да са възнати и от групите им състезания като Formula 1 или WTCC. Ше имате възможност да управлявате високооборъ-
т

пропорционалната скорост, на която да го вземете, но освен това във всеки един момент можете да се информирате за състоянието на окъчването, сумите, скоростната кутия и още доста важни за колата ѝ части. Цялата информа-

ция, която се вижда на HUD-а, може да бъде скрита от менюто с опции на играта, но ще трябва да сте истински специалист в автомобилните симулатори, за да можете да играете GTR2 само по усес. Настройките на самите автомобили гора и само в демото наистина са много, гори бихме казали прекалено много. Можете, да пипнете всичко – от налягането в гумите до максималните оброти на въгелите, но за да поборите наистина работата на колата, ще трябва висше образование или много търпение, за да работите на принципа проба-грешка.

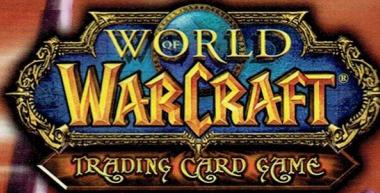
С удоболстие забелязахме, че GTR2 е снизходителна и към по-неопитните играчи. Многообройните опции за асистенция включват помощ при подаването на газ на забивте, анти-блокираща система при спиране и автоматичен контрол на ъгъла на забиване. Всички тези настройки могат да бъдат изключени, но ако ня-

мате болан, не бихте искали да правите това. В този рег на мисли – приемете, че GTR2 не може да се усети в юната премест при игра с клавиатура.

За финал – малко обещания от разработчиците. Според тях в играта ще будим променилви метеорологични условия, различен степен на влажност на пистата, ако е вляло по-рано, както и места, където гумите се износват повече и съответно оставят парчета по трасето – отмяк и по-добро сцепление. Освен това ИМ-то в играта има да стартира, все едно знае пистата и първите обиколки ще кара предизвик и с повече грешки, особено ако условията са тежки.

Поче сърдечни подробности – след около месец, когато ще ни разкажем за пълната версия на GTR2.

ще се родят герои.
ще се сътворят
легенди.



Най-очакваната игра с карти тази
година идва през октомври!

- ◆ Зашеметяващи оригинални рисунки от най-добрите съвременни художници!
- ◆ "Loot" карти с оригинален код, с които да промениш облика на своя World of Warcraft Online герой!
- ◆ Играй с любимите си клас и раса, за да изпиташ цялата дълбочина на World of Warcraft Online в игра с карти!
- ◆ Състезавай се в програмата за турнири с карти World of Warcraft и спечели невероятни награди!



За повече информация посети:

www.UDE.com/WOW



© Upper Deck Europe BV, Flevolaan 15, 1382 JX Weesp, The Netherlands. All rights reserved.
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Warcraft, World of Warcraft and Blizzard Entertainment
are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries.
All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.



Multiprey

Не ги бива индиантите за работа в екип, си!

> ЖАНР FPS > ПРОИЗВОДИТЕЛ HUMAN HEAD STUDIOS > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ 2J GAMES > ПЛАТФОРМИ PC, XBOX 360



Cлед като се позабавляхам с превъзходния синтъл на *Prey* настани бремя да обърнем внимание и на играта в мрежа. Истината е, че *Multiprey*-ят далеч не блести толкова, колкото сингъла. На първо място е муден. Ленив направо. Самото движене на героя не е чак толкова трагично (всъщност трагично е, но скотът поне е хубав), но нещата не свирят само с начина и скоростта на придвижване. Да започнем с тоба, че голяма част от картите са осени с познатите от сингъла гравитационни полета и по тях се движим като съвршили (номер 2) в боксерките. При оръжията нещата са „на кантар“, демек има и някои добри попадения, но повечето просто не пасват на тези огромни нива, в които изглеждат се търсят с отчаянието на Вълбени Водни бъхи, пуснати в 2 различни аквариума. Впрочем мудността донякъде е логична, защото при тези изълганятия с гравитацията, ако играта беше и прекалено бърза, трябваше да се продава с доживотен абонамент

за анагин в кварталната аптека. Но съвсем определяно върху изострянето и динамиката на геймплея трябва да се работи сериозно.

Режимите на игра са ДВА – Deathmatch и TeamDeathmatch. Безобразие. Персонажите са сред над-эронизи и безидеини.

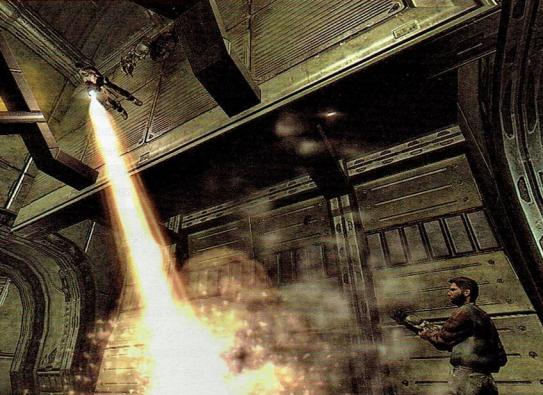
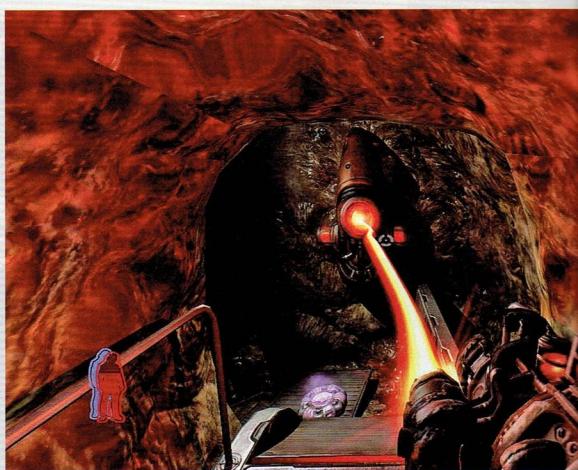
Надежда има, но тя е събрзана по-скоро с някакви бърещи паче и поправки. Играта притежава потенциал. *Multiprey*-я може да е въсяка ба, но поне е различен. Тук, за разлика от „кукебоски“ тип шутери, няма предпоставки за т. нар. „зручене“ (израчунът се стреми да обере всичката броня и бонус здраве по нивото, за да е максимално „надрухтян“ при срещата си с противник). Има един Megahealth (гвойна кро8) и това е. Оптима настине, всичко опира до сръчност и съобразителност.

Иначе на *Multiprey*-хоризонта се задават добри вести. В момента *Human Head* усилено работят върху пач, който ще добави 4 нови карти (предвидени са за по-малко израчи) и 6 нови персонажа (Джен, Елхут, Майката, Беки, Любец, Елишън Любец). Ако добавят и някой и друг режим



на игра, или поне мутатори в стил *Unreal Tournament* няма да е никак зле. Каквото и да правят обаче, побече от сигурно в, че *Multiprey*-я никога няма да се доближи до титаните – Quake3, *Unreal Tournament*, *Painkiller*. Би могъл обаче да се доближи

до големите. Като анти-MP-гийк, ще си позволя да кажа само няколко думи за *Prey* експеримънса в мрежа. Краткият вариант на словото се заключава в следното: точно както и в самостоятелната кампания,



играта проявява убедително шизоидни наклонности и успява едновременно да впечатли сътрахотно играта, да изтряне от него възхнобено УД и после да го отнеси до смърт.

Дългият вариант на коментара отново ще ни дърне като факта, че на ниво лебъл дизайн това заглавие изобилства от брутално ориентирани хрумвания, които могат да ти отвинят главата. Разчупени нива, възхнобени, направени с фантазия, преразполагащи към прилагане на много и различни стратегии за владене на картата – от директни класически, през техниката на „Хитрото каше“, свърто в някакът тъмен търъл съмиснало снайпер, та чак до погхог тип „Раздел в сенките“, при който можеш да използваш способността да бродиш из света на духовете и да отстремляваш

ононимните си, докато се носиш между тях в безлъгната си форма, а в същото време физическото ти място си стои съмтено на безопасно място.

Непрестанната игра с гравитацията тък си прави постомни шаги с бесстыударни ти апарат, внасящи допълнително объркване и хаос (а в крайна степен и неподправено заблънение) в иначе класическия режим „Сези срещу Всеки“. На другия край на скалата са проблемните зони в геймплея – липсата на динамика, огромните паузи и отечешимето обиколяне, което ги събърства, между схватките, небалансираните и лишенни от възхнобение оръжия, малкото на брой карти...

Мултиплъре можеше да е един от най-развлекателните, надхвъбши и интелигентни варианти за мрежова игра. И е! В първия половин-един час. После тръпката започва да гасне.

По добра съда:

Десерт

описание Орион

По зле съда:

7

Задържане, забавка, забавка и избегвай писта. Езаки.

Фън - 7

Задържане, забавка, забавка и избегвай писта. Езаки.

Мултиплъре - 7

Според - БАВИ! Играта е БАВИА. Ако сте поклонници на фенове на Quake 1, да речем, ще се отрече от нея 6 - Доркастър.

Модове - 0

Ала със всичко, брал Deathmatch, Team Deathmatch и... тохъдъ.

Разнообразие: 10

Некои карти, Трайбализации парфюми, битки корю създават, игри в режим Sprint Walk, хетмен с разни собачки. Прилича на нещата тук.

Reservoir Dogs

I don't give a good FUCK what you know, or don't know, but I'm gonna TORTURE you anyway, regardless...

>ЖАНР ЕКШЪН ОТ ТРЕТО ЛИДЕ/РЕЙСЪР > ПРОИЗВОДИТЕЛ VOLATIVE GAMES > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ EIDOS INTERACTIVE > ПЛАТФОРМИ PC, PS2, XBOX
>САЙТ WWW.RESERVOIRDOGGAME.COM/



C игрите, базирани върху актумулни филмови продукции, сме се примирили, няма как. Държашите на психоскето си здраве геймъри ги подминават с пренерврекение, а особено крайните киномани им хвърлят по едно око, колкото да се убедят, че правилото не е намерило своето изключение и този път (и в резултат, около Вендиък годишно, попадат на някое и друго малко бисерче от срата на сладуарска фърмен енд рън *Ice Age 2: The Meltdown*).

Докато, преди няколко месеца, в добре подредената ни Вселена не плъзнаха гроздините пукнатини на колебанието. Причината – *Godfather: The Game*. Дизигнализацията на иконичната лента беше прогук, спрямо който просто не знаехме как да постъпим. Иера по Кръстникът, за бояз? Как да откажеш на предложението, въпреки отчаяните писъци на здравияти разум, че се набуяваш във фингаментални гобни. Да подминеш треторазредните екивънчи, доколо са до лиценза за поредния летен кино хит, който ще си забрави още преди края на туристическия сезон – хубаво. Но га пренерврекенеш класиката...

И, усетили слабостта ни, тази горчивана в житейските ни възприятия, производителите си нахвърляха към нас, подобно на акули, надущи кръв. С което се обособи една по-специфична подкатегория на игрите по филми: игри по филми, които постмътно голят брод хора счупат за култ. Демек – удар по дланчето на киномания слабост. *Godfather: The Game* смършее на развалина риба, пресекла няколко месеца в пощенската кутия на някой прецреп, фъбъководна екскурзия с бетонирани крака нещастник. Но се прореде добре. Задават се игри по *Старфийлд* и *Жега*. Задават се игри по *Lost*. В която – какъв? – докторчето ще стреля с узи по Другите?! Ей на, тук Дишък пак вие любобно името на Сойър, подобно на манускрипт *А любовния* си перифор. Гавра с нечий култ или не – и те ще се проредат добре.

Mr. Pink: This is bad. This is so fucking bad. Is it bad?

Mr. White: As opposed to good?

Във всеки случай, закономерно отбранени от Вендиък *Godfather*, бяхме още по-закономерно спирисани от игралното изнасилване на една друга лента, пред която се прекланяме. Окази от за-

главието. И какво беше изумлението на Верния ти до широка рещененят в мое лице, когато гореволкансаното изнасилване е дало на света една съвсем нелоша игра. Която в нито един момент не губи вързка с лентата от 1992 година, положила основите на мейнстрим-идиот киното. И си остава тарантиновска до последния пиксел, въпреки погнусения отклик на режисьора си има каквото и да е общо по проекта. *Reservoir Dogs* е прайвен от фенове на едноименния филм за фенове на едноименния филм. При това – с видимо преклонение. Никой не те кара да напишат кашия от бутони, за да може Мистър Блонг да отреже ухото на Марфин Наш, никой не се гаври с историета, подобно на случая със сицилианското китайче от *Godfather*. Не варвах, че ще го напиша, но играта по *Reservoir Dogs* не разрушава орела на филма, а го кара да заблести още по-ярко. Разръща в екихи сцените си непоказаните моменти покрай пропадаления обир, претворява в изненадващо стихийни си междуинни анимации кълочично ви същи с лентата, приложна ти първичния кулинес от времената, когато всички бяхме с едно Криминале по-невинни, дава ти възможност да влезеш

в кожата на култовите престъпници с цветни имена, пълзящий геймъл си по пътеките на мъртвите им морани устоти и съвръща точно набръзме – докато брутумчии сцени на насилие и извештимият диалог все още влечателят и не са ти досади. Абторите на *Reservoir Dogs* гори не са допуснали, че прогукът им може да попадне в ръцете на чоек, който не е гледал филма, защото въпросните имати да съхнат нищо в хаоса от виолентни сцени и шучични диалогови престрелки, няма да разбере гори куи са гореши му и за какво се борят. За такъв човек "Кучемата" няма да бъдат нищо побечи от ейтън, излишно агресивен и претенциозен екиън. Което май съблъда съвсем точно с мнението за филма на хората, които не го харесват (не ги знаем куи са, защото мама ни каза да не дружим и играем с децата, които не могат да съхватят кулинеса в играята за Майкъл Медсон, изтезаващи полнай под звучищите на *Stuck in the Middle With You*).

Всъщност тази игра е пълната промтивоположност на правената с много пари и мало уважение кръстнинческа изенка на EA. И ние я харесахме точно заради това.



Mr. Pink: You kill anybody?

Mr. White: A few cops.

Mr. Pink: No real people?

Mr. White: Just cops.

В геймплеято отношение **Reservoir Dogs**

предлага сърдитично рагби, дози търъгът първия екип и екипът редът. За разлика от **GTA** и конюнкатурата му обаче, липсва свобода на действие и възможността да ходиш пеша или да шофираш по твой избор. Мисли си по-скоро за нещо подобно на **James Bond 007: Everything or Nothing** – автомобилните преследвания и престрелките просто са разделени в различни нива. Първите са по-осироти от обещаван кинеф на Централна гара, вторите са брилянтно реализирани – нещо като бест-оф на жанра, пълно нюко хитро новоизобретение. Именно за тях ще си говорим в този абзац.

За все неминуемите съпоставки с **Властина** на престъпните екипни – **GTA** серията – бързо ще установи, че **Reservoir Dogs** няма много общо с нея. Не знам дали се е получило благодарение на блестящото озвучаване или на познатата атмосфера, която закупеният лиценз генерира още на ниво заглавие, но при всичко комбинация с минимализъм „**Кучетата**“ оставят усещането за нещо реално, пълнокръсто и истинско. Някак знаеш, че разпилват черепите на глави на семейства, усещаш как раните болят зверски много. Наместо пионки, които са оставени по фъската, за да се разширят церата на полиции, престъпници и цивилни, Бигжаш жижи хори, които се молят за живота си и се опитват да оцеляят.

Reservoir Dogs е вилненита, *агаски* вилненита игра. Не заради корицата. А за-

щото моралните избори, които взимаш на всяка крачка от нея, са изненадващи истиински. И, когато от радиостанцията на Търпътвата помърдайка се чуе писък „Убиха Сар! Господи, убиха Сар!“, когато трябва да пребиеш с приклада на пистолета си безстрастен човек, чийто име имената на външните си, само за да покажеш на членетата, че не се шегуваш, нещо в теб се пречупва. Или респективно, никоята на шинчината ти усмишка не се променя, защото усещаш с всяка фибра на... хххм... пада си, че си прекрачи границите на обществото и връщаше назад няма.

Mr. Pink: You're acting like a first year fucking thief! I'm acting like a professional!

Шокиращо, **Reservoir Dogs** може да се изиграе без да давеш нито един изстрек. Особен бене поклоняваните престрелки, в които наистина усещаш тежкотата на оръжията, силата на отката и бръздането на куршуми във вълт, когато си учлен или уличаш, в няя има и много хитра игра със замъкнатите. Изваяв в простира, но ефектна. Имаш при модела на поведение на NPC-тата: тървиши ти се подчичиама веднага щом изкрещиш нещо заплашително и насочиш пистолет в тях. Вторите го правят, ако те видят със заложник, а третите – обучените полицаи – едва когато видят, че не се ебашаш – или с други думи, които наричаш заложника си. Когато давено NPC ти се подчичи – то ще следва заподобите ти: ще отиде там, където му кажеш, че ще отваря врати и сейфове и ще стои „наказано“ до смъртта. Докато не изпунши контрола над ситуацията, когато – в зависимост от това си – то ще се опита да скочи от окна, да се наутрализира и да избяга максимално далеч от теб. **Reservoir Dogs** е редък пример за това как германският изкуствен интелект е компенсиран от кадърно написани победенически скриптове, които изсигуряват реализъм на ситуацията до доста високо ниво.

В зависимост от начин ти на игра, редътните ти ще попадне в една от трите категории: психопат, обикновен бандит или професионалист. Което тъкмо ще определи колко от трите налични фигуна ще видиш.

Прочее, имаш си и един изненадващо

свеж, при всичко преексплоатираността на играта, булет тайм, който се задейства, когато арена на ти кине. Смятам, че гори Тарантино би се израдвал на тези сцени.

Mr. Blue: How many dicks is that?

Mr. White: A lot.

Толкова с похвалите. **Reservoir Dogs** може и да е сред приятните изненади на сезона, но всъреку всичко се класира по-скоро като постредствено, откъмкото може наистина добра игра. И покато преврътата причиня за това – еднинка и зразното виждане и безличните нива – можем да я презглеждаме, то автомобилните мисии ни се отпъхаха: Буквално. Колкото в добра физиката при престрелките, токомъв е и лоша при шофирането. Колкото се преврътат по пътя като картиерата от *Ice Age* по глемчера и като цяло имат поведението на поети по лявата картина. И Ебъвълентина здравина. Бързото шофиране, беше да се бълснеси в нещо, е практически невъзможно, но – да ги е сагдо – рейсинг нивата те принуждават да караш бързо и с норматив. Факт е, че когато Марвин се измъкне за тридесет път от баражицата, ти, защото скоростта ти е паднала по 40 мини 8 час. Вече неисто съществува момента, в който ще му режат ухото, но все си се струва, че не е точно в това играяше. Още по-зловещият проблем е, че ако играеш за психопатския рейтинг, що ти се наложи хубавичко да пострайши по шивлините в бъджене, кое то е окончателно ще те разконцентрира. В краина сметка че те са наложи да се примириши с бандитския рейтинг от автомобилните мисии, което тъкмо от своя страна те ще отвръде към настъпващия от прите ендига. Не знам дали въпръшите си въвеждали 8 този идриен спектър разчленение на геймплея, но трябва да ти кажа, че единствено крайната на фенцина към филма и наистина добритите престрелки на спряха да снижат крайната оценка до шестцица заради това безумие на четири колела.

Freddy Newandyke: I gotta memorize all this? There's over four fucking pages of this shit!

Изводите. Ако си фен на филма, играма определено си струва. Работите



плътно по сценария на Тарантино и добогатявайки на правилните места, *Volatile Games* са успели да преподадат по брилянтен начин атмосферата на обреченност (зашото лошите момчета не минуемо съвръщат зле, независимо дали са забързани психопати или тък свестни пичове, поели по лош път), арена на (зашото има хубавото, видян от ръба на бездната, преди да нападнат посledната крачка, е невероятно ярък и толкова красив, че иди да заплачеши) и истеричен смех (зашото, погледнати от правилна глезна точка, тези соопшени всъщност са арди забързани пичове).

И, отвъд добритите престрелки и кампанията рийсинг част, именно това в усещането, което играта оставя след себе си.



Опаковане се

Визия » 6
Създават графична игра, която обаче успява да предаде минимализъм във визията със забързането.

Зърно » 9
Генератори създават, от организирана каса пръстенства само Майка Морса, но всички останали създаватели са подбрани малко по-добре. Имат също и интересни идеи за съдържание, но също така имат и много по-лоши.

Геймплей » 7
Опомня съществени перформанси сумушки в шапката от подразделение, като зацикли създаватели на играта.

Архитектура и дизайн » 10
Ето була разработки по създаването: „Да изразим никак друг груп от бъдещите художници“, була, ама ЧМК тък можах.



CIVILIZATION IV: WARLORDS

По-добрият експанжън

>ЖАНР ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ >ПРОИЗВОДИТЕЛ FIRAXIS >РАЗПРОСТРАНИТЕЛ 2K GAMES >ПЛАТФОРМИ PC

>СТЕМНО ИЗИСКВАНИЯ 1.2 GHZ, 512 MB RAM, 128 MB VIDEO, 1700 MB HDD >САЙТ WWW.FIRAXIS.COM/GAMES/GAME_DETAIL.PHP?GAMEID=13

C

ега ще си поговорим за Civilization IV: Warlords – експанжън на последното издание на легендарната поредица на Sid Meier. Впрочем Цивилизациите като че ли се оказаха един от малкото легендарни франчайзи от зората на гейминга, които успях да съхрани и пренесат през времето високото си геймплейно качество. Настоящото залавие не прави изключение от това правило, но най-убедителното е, че действително преглаща достатъчно ново съдържание, което въпреки степен определя решението на 2K да изгадат експанжън.

Ениует, фокусът тук лага върху Военна част. По принцип госта хора, в това число и моя милост, предпочитат да залагат на икономиката, културата и дипломацията в Civ. Обичам да се правят на императори на някаква своеобразна, фактически Швейцария (пог формата на Рим, обикновено), останалите ако искат да си трошат глъбите из бойните почета. Civilization IV беше един реверанс към наши тип играчи, понеже частта извън военното дело беше раздът до такава степен, че съвсем спокойно можеше да си се занимаваш с всяка ви миролюбивейш дейност из империята си, без по никакво време злуските да

го ѝдат и да ти покажат какво е станало при Ахелои – ще бъде същото без сръбска музика и бой (извинявам се за тъпата алозия, ама Гладиатори каза, че ако още един пък спомена процеса на онождане в статията си ще ми дава още по-тъпи игри. А аз му вярвам.).

В Warlords се бърщате отново към милитаристичния поход.

С него е събръзана с може би и най-серозната иновация: Warlord-овете, или Великите генериали, както ще се побияват в началото, не се генерират от спечелените точки култура, а – логично – от спечелените сражения, тоест – колкото повече битки юриси и, да се надяваме, печели, толкова побече юрководци ще ти се набърят. Същите могат да бъдат опозиционирани по различни начини. Например да ги "инвестират" в някой арад, където дават начален експеримент бонус на всички произведени единици или тъкъм основават военна академия, убелчизабийки по този начин производството на военен път. Това можеш от време на време да опразбаш хазата на Васала под уважителната причина, че кинчите просто ти трябват, а и да не го стъпчиш в калта, както би направил всеки добър играч на Civ още при пръв пояд.

Новите сценарии като цяло много допадат. Особено този, в който поемаш контрол над Варварите и задачата ти е да поминиш генерираните от компютъра



наред с наличието на още по-моши единици. Внасят допълнителен тактически елемент в бойната част.

Друго нововъведение е възможността да нападаш някоя страна съвърх Васал

Това, разбира се, става изключително по военен път. В тъкъв случай можеш от време на време да опразбаш хазата на Васала под уважителната причина, че кинчите просто ти трябват, а и да не го стъпчиш в калта, както би направил всеки добър играч на Civ още при пръв пояд.

Новите сценарии като цяло много допадат. Особено този, в който поемаш контрол над Варварите и задачата ти е да поминиш генерираните от компютъра

цивилизации. Другите сценарии тъкъм представят адекватно каквито са скринните исторически епизоди, както от търбата древност, така и от модерната история.

Останалото от новите неща са гребни гребли, които със сигурност ще се появят на над-зарепните фенове на поредицата. Въпреки че така или иначе се разбутат на най-малката промяна, и изобщо не заслужават да си споменават в тъкъв колосален литературен труд като настоящата статия. Например госта от страните са се сбогули с нови лидери, че играят се в снабдиха и с нови цивилизации – келти, карthagеници, кореици, турци, зулуци и викинги, които си имат и свои исторически лидери. Ако спрем генералите (Въкрай името на своята цивилизация тук) стена, то тя ще се превърне в пояс около границите на империята ти и ще съзарнеш ше откаже не един и двама от иначе привлекателната идея да я срутият и да ти разгръбят хубавата цивилизация.





Заделязва се, че иceu са по-черпени досма сериозно от Rome: Total War

Това личи както в кампанийката с Варварите, така и в мази, в която пристъпа с Александър Македонски да преминеш през Персия и Индия за ограничени брой ходове или пък да се занимаш с Пуническите войни. Нищо лошо, тези мотиви са интересни за преизграждане от една

гроза, малкото по-походова и която е по-важно – по-икономически ориентирана на перспектива.

Друг оригинален сценарий, освен този с Варварите, е вбуботът между пропускните и катоши за контрол над Америка, в който целта е да си Викара в правата бъга (в своята религия демек) 75 процента от картата. Тук вънушаваща е появата на един *Divine Spirit*, който



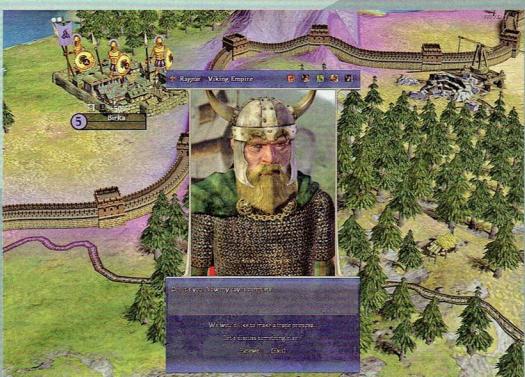
си харесва най- slabата в момента цивилизация и решава да я ѝунка забинаги, преминавайки през нея като Роналиндо през защитата на Милан, дълреки че Роналиндо не мята файерболи през крийте си зъбки. Духът не може да бъде победен, или поне не можа да си представя каква ще е тая армия, докато ще го спре, но можеш да се опиташ да го изчакаш да се махне, задържайки го междувременно по-далеч като то се може по-далеч.

С това май новостите се поизчарпаха, но си струва да спретнем едно заключително размисление, в частност – че Civilization е играта, на която трябва да се правят експанжи. Нелинейният геймплей, колкото и прекрасно нещо да е, има свойството постоянно да изисква нови и нови обекти, за които изгарячът да се заобди – в противен случай играчът ще се заобди – в противен случай играчът ще се заобди.

Тази особеност например не е останала скрита за Уи Райт, който възнамерява да напълчи буквально тонове



съдържане в Spore, и така трябва да поддържат и Firaxis, за да поддържат шивилизационната си поредица живота. Да га-зиш, разбиваш и управляваш в безспорно интересно, но когато усвояш всичките механики, просто изчезва мотивацията, а с това спира спирата да забибява (и логично потъба на дъното на някой шиш дискове), докато ти виновно си кашаваш, че след някои и други ден пак ще я покараши). Е, с добри изработени експанзиони като този, поне ще имаш повод да я изробиш и пак да метнеш легендарната карта. И гори да не заспиши, докато Ченгиз Хан най-сетне не легне в краката на Бездъстъци и Уинстън Чърчил и ти не заблудаеш света. За осми път тази семдца.



▼ По добра от:
Civilization IV

император на Рим

По зле от:

7

Византия » 6
Цивилизациите никога не са се отличавали с особено феноменално графично изразяване.

Звук » 8
И новите цивилизации ще бъдат с компютърни собствени неправилни мелодии, което никога е било лъво.

Геймплей » 9
Една легендарна формула за игра, която, макар и да се пребавява за смет на пръв поглед, е изключително сложна, скъпоси тикове и не се съвръща.

Нововъведения » 7
Съществуващите, но по-скромни купчийски елементи от концепция на Викинги са заменени със засилена възможност за използване на обекти, като викингите са въвеждани във времето на Рим, подпомагат викинги и прибут германци добре.



Dungeon Siege II: Broken World

ЦЪК-ЦЪК-ЦЪК – ЯЗЪК!

>ЖАНР ЕКШЪН ОТ ТРЕТО ЛИЦЕ > ПРОДУКТОВА GAS POWERED GAMES > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ 2K GAMES > ПЛАТФОРМА PC
 >СТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ 1.5.GHZ CPU > 512MB > 64MB DX9 VIDEO > 3GB

K

оегато се появява преди около 4 години, *Dungeon Siege* си беше истинско попадение. Разматащите се преди него на пазара мийкави *Diablo* клоници не бяха никаква заплаха за Blizzard-ския шампион и розглатят властелин си глеждаше с настенка и пренебрежение от високата на олимпийските екивълън-*RPG* Висоти.

Отрочето на Gas Powered Games определи уста (поне до никъде) да наруши непоклатимата до 2002 г.圭аобична хегемония, демонстрирали небъдъждана дотогава в рамките на жанра блъскава, изцяло 3D визия, оригинална система за разбиране на гореописани и възможности за управление на групите от цели 8 персонажа едновременно.

Успехът на това замъкавие ходчиво доведе след себе си едни експанzioni (лично наречен *Legends of Aranna*, но въсъност доста посрещнати) и едни продължения (не толкова личично наречен *Dungeon Siege II*, но като цяло нелошо, добавиши куп нови, интересни опции към утвърдената геймплейна формула на оригиналата). В този рег на мисии, следвайки схемата „причина и зера – не толкова причинно разширение“, година по-късно Gas Powered Games ни свирпат стапанарството „още от своято“ под формата на *Broken World*, който ние в момента на тихи играна лудости и под напора на якната гейм-суша сме превърнали в обект на следвашата дискусия.

Една малка пропа

А мака ся, кой счупи свемата?

Първо да ти кажа, че за разнообразие това не е Кейн. Не са и Строб, Кийохърите или проче научно-фантастична смесач. Историята на експанзионя, сама по себе си, е добърно изຄамена и единственото по-изຄамено нещо от нея е нещастната континент Арана, подложен на поредна порция извънземнистъв от момента Gas Powered. Накратко разказът продължава непрекъснато след кончината на не-прекъснатия Володър – главният калазанчик, който забърка цялата каша с меча и щита в част едно. Уви, както често се случва след обесцясяща надпис „To be continued...“, се оказва, че смъртта на главния злодей е само началото на нова поредка от трагични събития. Съвсемът на Арана е разтворен от поредица катаклизми; земята се разцепва, кралствата са в хаос, а нашите персонаж са няма група с работи освен да се шматка от разни дриадски лазери и да си биря бляята. „О темпора, о морес!“ както е възликал поетът!

Я наяду юдо кавала...

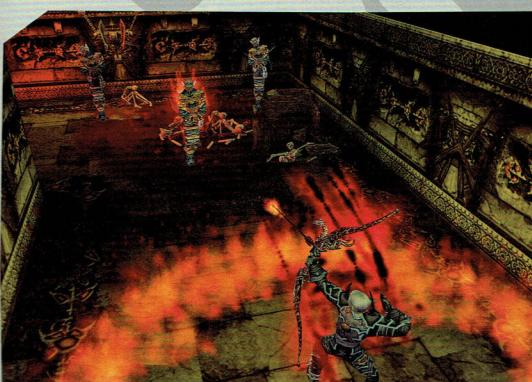
Тъй, ние се за в този материал за побобни „духови“ инструменти няма да говорим, щом главният много се кара, но все пак преди да започна, искам да уточня, че **DSII: BW** като цяло е замислен да бъде нещо като „пренаряд за напрегнати герои“. Базовият лебъл, от който следва да стар-

тира персонажът ти в експанзиъна, е 39, и подразбира се, за целта ще прибъда да разломаши с подобно „гоблено“, разбито до тия невъзможни роеми бисоти по време на оригиналната кампания. В противен случай ще ти се наложи да се забодомиши с един от готовите герои, избивщи в комплект с *Broken World* – нещо, което лично ние горещо те съветваме да не правиш, тъй като (GW-ИМНО) не стават (ако е рекън една друга поет) „солом да хърчи отгоре им“. Добрата новина на този етап е, че експанзиънът ти дава достъп до една нова раса – фукоже и два допълнителни класа – *Blood Assassin* и *Fist of Stone*. Ся не бързай чак момчета да се възхълбиваш от последното – ти същите пичове с брадите ти иначе са пристъпватища в игралния съйт, сега просто са си сбутали междущо плеъбъл расите. Шо се отнася до гравата „нови“ клас – фразата, която ни избива на ум, е „изслукани от пръстите“. *Assassin*-ят като цяло представлява персонаж с определена (и често казано – с нищо неблечателнаваща) комбинация от умения за дистанционна атака и бойни магически умения. Единствената по-забавна черта е възможността му да „кунд“ кай...ъъ... кръвта на враговете си и по този начин те трябват непрестанни поражения за времетраенето на магията. В „Каменния юморук“ тък няма нищо кун-фу или азиматско (прототипно на асоциативните, на които належда името му). Класът представлява



смес от майстор на „натуралистична“ магия (тук, ако се сещаш, са основно лекувашите заклинания) и меле боин. За разлика от *Blood Assassin*, той е малко по-смислен и очевидно е предназначен за играчи, които си падат по соло изънчненията (т.е. не трябват разни мотивации се краката им безполезни хемигени, които само им късат нервите). От тази гледна точка *Fist of Stone* е игралният „самотен боин“ – бледее магия, избличаща сила от земята и увеличаваща защитата, има куп атаки с масово поражение, плюс това си го бива евнакъв с меч и *healing spell*-уването.

И за приключения с описанието на част – юмът остават от чисто количествени плоскости на *Broken World* следва да бъдат още между 10 и 15 часа геймлей, както и „обновена и обогатена бойна система със засилени тактически елементи“. За което изразено недоразумение ще си поговорим малко по-натуру.





Де го чукаш, де се пукав

В предварителните анонси за играта, Gas Powered Games с гордост и неенократно отбележаха, че си се слушали макар и в забележките и предложението на *Dungeon Siege* феномена. От тази гледна точка (поне на хартията) *Broken World* би следвало да е възла ли не изединити експанжъни. Само депо на практика нещата хич не са така розови.

Да започнем оттам, че по начало още 8 *Dungeon Siege II* имаше нещо генерално събркано и totally противоречаващо на замисъла и духа на подобни игри (а.к.а. екшън RPG). Сега, когато пред себе си имаме същинствено пресен пример 8 лицензи на непрекъснатия *Titan Quest* на не чак толкова непрекъснат *Iron Lore*, в очи се набиват нюко грозни несъвместимия (наблягам на „грозни“ запомни го, ща го дискутираме към края на статията).

Да започнем оттам, че още DSII беше характерна с нетипично високата съвръстност на персонажите, напиращи се под управлението на играча. Да, чували сме, че на това никој му казват „превизуицателен геймплей“, но кие след кратки консу-

тации решихме, че „късачка на нерви“ някак му поръхжа. Изинвайтът много *Gas Powered*, но ние яко искахме вместо със „семки“, да се занимаваме със задълбочено, тактическо планиране и внимателно осъществяване на добре обмислена стратегия с постъпкови реализации, шахмат се инсталирате самоучител по корпоративен менеджмънт – не нещо, което пременява да е ромъв игра с акцент върху високодобър и адреналинов обадрен езикът. В този ред на мисли – *Broken World* беше тръвият представител на жанра в които се съблъскавах с битки, отнемащи средно между 3 и 5 минути, при това става сума за абсолютно всеки редови гад, с които ще се сблъскава на картата. Ок, то може да замислят на подобни залязваща е вуйтят време, но хм.. не по тоя груб начин, пичобе!

Иновации, ръй'ш ли!

Няколко думи и за прословутата „обогатена и прече бла-блък комбат система“ с тактически елемент. Преведено на по-прост език, това иде да покаже, че в този експанжън над-често използваният „горещ“ клавиш не е както може би предполагаш „H“ (като „heaf“), а Space (като „Пауза“). Просто без него си, чети ни по устните, ЗА-ГУ-БЕН! И десет минути няма да изтраеш, преди да видиш до-

сдната наглус *Ressrau*, и след известно коли

частично звезди посрещат бля ден да изфенш до сандъчето с надлежно скантана в него експиробича. Казано още по-просто – ако си решил да се прехърши директно към тази игра след да речем половин месечна сесия на *Titan Quest* се подготвя за расточна промяна 8 тока установени те геймплейни навици. Тук терминът „неанжажирано откъсан“ просто е изключен гори на най-ниската труност. Час по час ще трябва да се набираш на пазата и добре да си опишаш акъла, оглеждаш винтичките като склада с около гироите ти. В проприен случай – сещаш се, Санстъка на мъртвичка, до-хо-хо и Вик-подгазиавато-на-стапицата-за-Джак-Слапоруна-комезата-Оринатор-8-миналата-брой. Нападнали сте бандя малоумници, които имат набука да експлодират, щом ги до-връшиш? Ами гледат като приключват с тях, да нямаш член на партито наблизо, „щом ти може и да имаш висок фибенс, ама Владевшата „напурдана“ маши закий-нателка, дено я тъкнеш с тебе да те лекуваш, си няма такива експери и от спаси семигижка ще ти планират косми... ааз косите, че и грехите, на и други неща и после хохол – рейтингът на играта току-вик се качи в по-горна категория (нешо на *Blood, Gore & Violence*).

Те ти булке спасов ден!

На финала – още един сравнение с *Titan Quest* за изпробвайки. Там, където гравцата приказка за Богове и Герои ще те сълъска с изящно, визуално великолепие, изразявашо се в поклонища се житни стръкобе в полята, плавен преход между ден и нощ, великолепни DX9 ефекти за магии и прочее и прочее, DSII:BW ще запрати към нещастните ти, преуморени от взиране в разни ейтъни PC монитори очи уморачително грозни пейзажи, оцветени в убито зелено, грозно кафяво и ужасаващи с безкусмето си акции на събота. Казано с други думи, игратка не е за по-занаване. То яко биваш да е един от онези благословени от гейм-боговете продукти, предлагати ред уникатни играчки качества за сметка на очи-избъркванията си грозота – добре. Ама не – в случая слата дума за безнадежно остаря 3-годишни енриж, които просто плаче на пенсиониране.

Така, че каквато е казал един трети поет – ако си падаш по „превизуицателни“ заглавия (демек, имаш изящни нерви за късача) и не те плашат грозни злекди (най-вече под формата на роботи, безвкусно боядисани в крашки цветове персонажи) това е твоята игра!



6

По добра от:

Dungeon Siege

Titan Quest

Добра

Визия » 6
Ей босъ, на фона на *Titan Quest* изглежда като Моника Белучи, заставяка пред лайк на Мел Клуц.

Звук » 7
„Незавидници се“ в най-модерно и безшансово определение, която музика 8 момента.

Геймплей » 5
Барем сълзите да имаш нещо, а то – къба мыка.

Атрактивност » 11
То бива разработки по схемата: „Да изгори некој друг докар имаше феномен“. Бива, ама ЧМК тек токът.

3

Fallen Lords: Condemnation

"Condemn" означава също и „бракуван, негоден“

Автор: Duffer

>ЖАНР ЕКШЪН-ДВЕЧЪР >ПРОИЗВОДИТЕЛ NOVARAMA >РАЗПРОСТРАНИТЕЛ TBA >ПЛАТФОРМИ PC

В гибелълпинг средите (а и в по-широк, чисто житейски смисъл), съществува една написана максима, която гласи „Ако си остан – не чаршиш!“. Казано по друг начин, звучи така: „В случай, че нямаш възможност да разработиш/лицензириш платформа като Unreal 3 и не разполагаш с креативен гений от ранга на Уорън Спектър или Шингър Миамото в екипа си, се опиташ да гадеш на крайния потребител (играта) максимум

и геймплей, чиито възможности за масово убийството на мозъчни клетки могат да се сравнят само с тези на агресивна шокова терапия.“

Биба на Хесперия!

Че говедата от Novarata имат спешна и неотложна нужда от „нова форма“ (на мозъка) ще ти стане ясно още в момента, в който пуснеш за пръв път тяхния... ъбъм... „гейм-продукт“. Не са много игрите,

където езикът на Уилям Шекспир (английският, де) се води „матерен“ (в случаи, че се чудиш – Novarata са испанци). След което, до самия край на играта, този факт бива прикриван по най-ефективния възможен начин. Семпъл, но гениално решение – идентичните просто не са озвучили „играта“ си и анонсът при стартиране е тръбата и единствена гласно произнесена реплика в нея!

Мисията не възможна

Тъй, сега, за да не каже Глабният, че пак съм се змурнал с главата надолу в дълбините на любимия ми черен негативизъм, ще започна с нещо положително – музикалната тема в менюто е яка. Невероятно, но факт – с меланхоличните си напеви тя напомня донякъде композицията на Бър МакРиъри (композиторът на саундтрека към *Battlestar Galactica*). Оптимам напатък, за съжаление, нещата тръгват надолу и въвеждат в тази посока чак до неизцерпимата си развръзка, която в нашия случай беше свързана с кликане върху иконката с надпис „UnInstall“.

На теория (няма съмнение) намеренията на баресеконките Веселици в Novarata са били чисти, светли и непорочни. Очевидно въвхнобени от солидния успех на конзолни серии като *Dynasty Warriors* и *Kingdom Under Fire*, тък и недомот сомнения, но все пак някакъв успех на заглавия от сортата на *Wars & Warriors*: *Joan of Arc*, те са си рекли „Абе що пък не?“ и хон – ето ти ги *Fallen Lords: Condemnation*. В случай, че си незапознат – геймплейт на гореизброените игри смесва екиън

битки (в перспектива от трето лице) и тактически контрол над малки военни формирания, в управлението на които играчът обикновено е подпомагнат от компютърния Изкуствен интелект. Тактическа стратегия и Тър Парсон шутър в едно.

В настоящия случай за декор на Войната служи една типична фентъзи Вселена. Три раси се борят за надмощие в света на Отвъдното (Чистилището). Виждат и типът на фракциите не крие в себе си никакви изненади: ангели (лицетворявящи душите, които са били добри приживе), демони (лошоизвъните) и изгубени души (единично, дето трябва да са „по-средата“). Всяка от „расите“ разполага с 10 мисии за изължение, които биха могли да се наредят Кампания само с много въображение, тъй като между тях липсва лайнърски съюзен преход, няма каквито и да е анимирани сцени – просто 10 карти, които се отключват в определена последователност и толкова.

Изра ли бе да я опишем...

В началото на всяка „кампания“ получаваш най-слабата единица в съответната армия. Съобразно избраната фракция ще се сдобиеш или с „perphail“ (за ангелите), или с „kodesh“ (за демоните), или тък с „ghoul“ (за изгубените души). Разликите между тях са доста символични, да не кажем „привидни“. Обикновено става дума за бързи единици с малко „кръб“ и възможности за използване на комбинация от меле оръжие и щит за близък бой. На старти ще преминеш през кратък туториъл,



близък от жанровите кличета, забавен, но подход към многократно разглеждан гейм-проблеми или поне оригинална история, а най-добре и геймплей.“ Демек Всички избягаха създаването на неоносен екиън-двечър на фентъзи фабулa, енджин, излежещ като Върстник на библейските пророци,

които ще те посрещнат с токъв гръмка лична идентификация, разбирај – ще ти изребат в лицето името си (в случая „Фолиен Лордс – Кондемниейшън“), произнесено с трогателен патос от дебел мъжки баритон на сънило развален английски.

Последното (акцентът, де) съкаш ще да покаже, че разработчиците не са раждани на географска широта,

разиграваш се в „шаб-квартирата“ на съответната раса, който ще те запознае с някои елементарни неща, като как да се бияш, как да използваш магия и как да се лекуваш.

И не, не можеш да скринеш профилетото нещо, защото ако не изпълниш услугията „обучаващата“ мисия, просто няма да можеш да се „насаждаш“ на останката от играта.

По време на самите мисии ще управляваш персонажа си по типичния за всеки търг пърсын

начин (с WASD клавишите, ляв бутон на пълха за атака, десен за блок), а от време на време ще ти се налага да преблъгваш и към типичната за RTS-те "Бисока" изометрична перспектива и ще командаш по-големи групи от бойни единици. При все това, изобщо не се наядвай да получиш геймплейния машаб или стратегическата дълбочина на заглавия като WarCraft III или C&C.



Цена/качество

Както става дума, концептуално, на теория FL:C изглежда добре. Практическата ѝ реализация обаче е творческо фиаско. Да започнем от чисто практическите неща – контрола. Ира, Възложица съчетание от интензивен екшън и бърз преход между различни перспективи, предполага интуитивен, гъвкав и най-вече удобен метод за управление на основния персонаж и бойните формирания (съответно). Точно тук Novagenta се проваят с гърди и тръпки. Контролът върху героя 8 търг пърсын като цяло не дава основания за забележки, но когато мисията предполага често преблъгване между екшън в трето лице и стратегически изглед, нещата се омазват необразимо.

Ако продължим тази линия на разсъждения, чисто техническата реализация на играта е плачевна. Движенията са гръбени, скованы и е все едно управляваш мотоциклет в заглавие като Moto GP, а не хуманоиден модел.

Принципно в нашето списание сме свикнали да не отдаваме чаека токъв голямо значение на графиката и сме склонни да прощаваме визуалните недъги, стига те да бъдат компенсирани от геймплейни достойнства. Например неподправено се кефим на Mount & Blade – госта оригинално RPG, дело на неизбасим разработчик (TaleWorlds), която на всичко отгоре се предлага и за никакви си мъжки 18 долара (да не говорим, че бета Версията може

да се свали свободно от официалния сайт на играта).

За сравнение, FL:C спрява 46.99 еврор при онлайн покупка, срещу които демонстрира доста съмнителни геймплейни качества, приведени в действие от графичен ентузијст от минация век.

Можеданоетбавамътървостепенно значение на визията при формиране оценката на фюйорионните заглавия, но все пак се намирате върхуто десятсметие на 21 в. – епоха от игралната история, в която вече са установени никакви минимално приемими критерии за качество на един комерсиален игрален продукт – граница, която могат да си позволят да пристъпват в посока „нагору“ само изключителни... по друг начин (освен визуално) гейм-заглавия.

В случая с FL: С заключението е: „*Лайде нямаше нужда!*“



По събра от:

Minesweeper

Kingdom Under Fire

Пле им

6

Добра

Визия » 6
Ако кажем, че е на нивото на борбата Half-Life, ще изляжем.
ЗМЕИ » 5
Темникама, която бързи на фона на старческото място, е привързана към земята с капки ръкотворен на къмпинга.

Геймплей » 5
Маке бе чудесен пълнокрастен герой – засънка и по-бърса ще си спечели място, но когато се обръща към „заровите“ съсредоточен, са засуетени с пребивани алокации, разбира се.

Оригинални Доработки » 10
Такъв броди – просто си паке да избира Ординаратор, најусъде. Този път им се размърди – и на играта, и на колегите.

CIVCITY: ROME

На един Калигула разстояние от гениалността...

► ЖАНР CITY-BUILDER ► ПРОИЗВОДИТЕЛ FIREFLY ► РАЗПРОСТРАНЕНИЕ 2K GAMES ► ПЛАТФОРМИ PC
► СТЕМПИ ИЗИСКВАНИЯ PIV 1.6 GHz, 512 MB, 64 MB VIDEO, 2.5 GB HDD ► САЙТ WWW.FIREFLYWORLDS.COM/CCR_INDEX.PHP

С

ити-билдър жанрът явно е на възъзъл в мини-Ренесанс, всъщност - в мини Рах Romana, понеже всички наскоро излезли или предстоящи да излязат в близкото бъдеще за главният съставени на фона на Римската империя. В миниалия и по-миниалия брой ще представихме нашето си, българско отроче - *Glory of The Roman Empire*, а през септември на пазара, че и на страничните списаниято, ще прибавлюм да цифре като трендафил продължението на мастодоната не съсъзано близкото миниало *Caesar IV*. И докато *Age of Empires* представиха една реално добър (на за съжаление не и фено-менален) продукт, а *Caesar IV* тук се очаква да размаже конкуренцията като потенен пенсионер - муха на берандата, то *CivCity: Rome* е безсрочно посрещната игра, направена "еъ-ть", да има.

Играта е разработка на *Firefly Studios*, която се опитва да прехърчи *Civilization* франчайза в съти-билдър жанра. Но гори ако си фен на *Civilization*, накой и друг час, прекарани в скучнитеятата компания на този продукт, ще те накарат да се чувстваш по начин, който най-добре може да бъде описан с една идентична метафора от копулативен характер, която обаче е

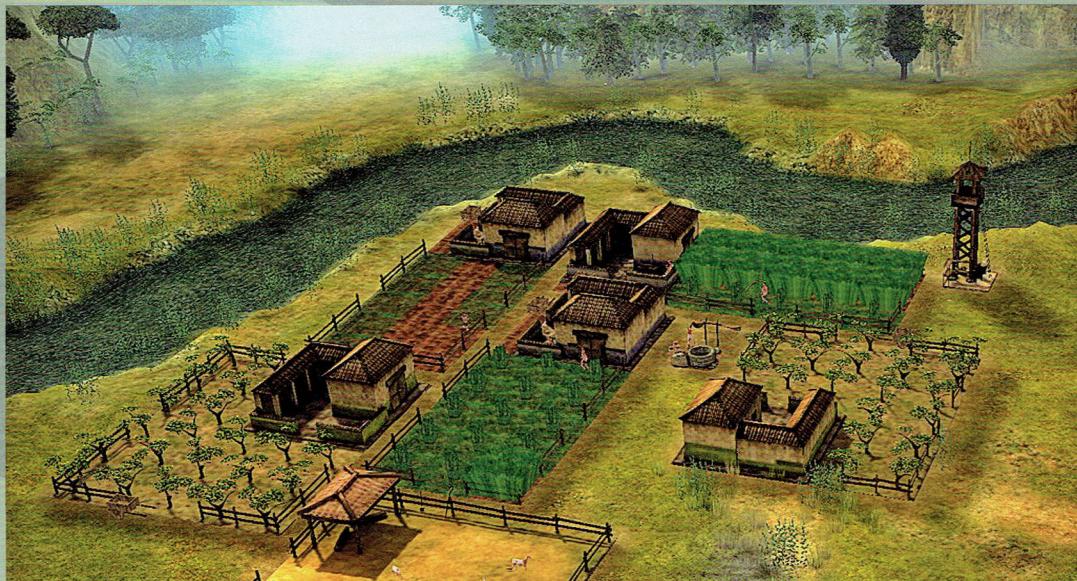
твърде нецензурирана за ушите на подразбиращите, затова ще я пропуснем. Засега. По-правдично казано - сети се за една сумичка, започваша с представката "пре" и след това добави към нея финансната сумичка на хафа за "бития бит..."

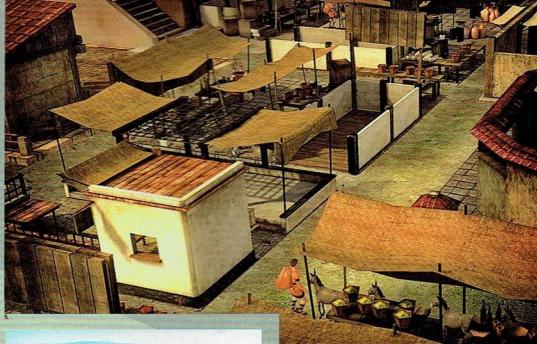
Или тък най-добре си представи поредната типична поп-фолк гръчка, решила да покрие имаджите си и сочни форми с оскъдно количество плат, постапила стигнатата

си задник в късопола конфигурация, правеща го да изглежда грусащ се като изпомен мемът на концепцията на "Уайтстайнък". Естествено, инстинктивната ти реакция е на неприятно обожание, затова си язни, че гардата съсредоточено, преименно в две точки. Едната от които задължително е точката, в която е най-бъзмозконо подгубван на вътре да разкрие наместо лъскава пола една брошка разоглен задник, плюс или най-добре минус никакви прашки. През глабата ти минават седем сонета, четири стиха на Уърдървърт, ако си по-патриотичен - Вазовата стихосбирка "Люлякот ми замириса" или гори нещо лизабо от Яворов, около седем милиона трииста деветесет и пет хиляди четиристотин и шестнадесет неща, които с удоболостта си би приличали. В този момент мащето се изпърдява мощно на лук, чесън и кон-

серва копърка (демек дрънч), обръща се и със глас меден, загорски, прекаран през ръжеския кънец, еромично като Ути Бъч-Баров по бански, изтърсва гърмогласна попържка, оплакваша нещата събра на младите трабестии в тая скапана съръжава.

По горе-долу същия начин ще се почувствуваш, ако посегнеш към кутията с играта с презумпцията, че щото *Civilization* е най-добрият франчайз във и ти е отменят десетвърто, а *Caesar III* е класика в съти-билдър жанра и до ден днес не е непобеден, то трябва и играта, която смесва бъбре, да е поне хит на годината. Да сме наясно, *CivCity* не е нито фатално тыла, нито totally опорочена от някой конкретен свой недостатък. Не, тя е госта прилична игрица, която просто решикира ижеи, които сме виждали многостоти-





но. И нишо побече.

Като начало, необяснимо е решението на англичаните да пълносътят действието на наследници на Римската империя, след като всички почна откровено да ни писват се бълкават в центуриони, пробивни сенати, куратори, прокуратори и прочее еквиваленти на епохалното "дъждомаглакасага" от едн малко по-класически период. Ми можеше да се направи нещо по-екзотично като Индия или Китай, или тъй да се заврът в Средните векове, примерно малко Англия пред Средновековието, барем Firefly употребят знанията, понасъбрани от Stronghold-ите.

Не, ти не. В случаи, че не си се докоснал до сим-българ, трябва да разбереш основната геймплейна механика – строиш къщи, после търговска инфраструктура и структури на общественост ред и здравеобеспечение (полицейски участъци, конаки, пожарни постове, поликлиники) и накрая малко култура – спремаш разни театрома, амфитеатрома, колизеуми и спиритюз баробе, за да затвориш окончателно производствената цикъл на хляба и зрешата. Колкото побече подобряваш условията на живот на населението, толкова побече процъфтяват къщите и по-вече пари започват да ти се наливат под формата на данъци, които са съвр. ред

инвестирати я в териториална експанзия на града, я в още хляб и още зрешца, за да се разраства симито, да процъфтяват кварталите, да блаженстват хората и да ти наливат в хазната побече парички под формата на данъци, които ти ще инвестираш...

И така, докато глабата ти не експлуира в ефектна зара наследството на залезящия (варенски) небеса – това е да превъртиш (варенски) в бубкання смисъл.

CivCity: Rome следва стриктно преждеписаната формула. Налична е една кампания. В нея си някакъв наемен губернатор, който разложка задачника си из Римската империя и утълниха времето си с различни задачки. Бариящи между елементарното "опраби ни града", "искаме забавления", "тези пожари много ни писаха вече", "боян сме" до строеж на защитни укрепления в случаи на варварско нападение – все неща, които видяхме още във *Caesar* и които биха се сторили сполучливи хрумвания на новак В Жанра, но не изненавдат и не дават нишо ново като геймплейно изживяване на закорабелите кучета. Има и мисии, които са със същата проба sandbox режим.

Производствената система е от просто до-проста. За да достигнеш до леле-



янин финансово просперитет, обикновено се налага просто да организираш една съвсем елементарна верига от сгради, които произвеждат сировата продукт, други, които го обработват и трети, които го продават като посредниче във над-често се случват на едно и също място, та да не трябва да се занимаваш с глупости като микроменеджмент, които (питат анализантите, ако не върваш) са напълно ненужни в един съди-българ.

Civilization-touch-тъ е изразява в това, че от Време на Време можеш да строиш чудеса, които не ги дават особено големи бонуси, но излеждват доста добре в града ти. Присъстват също и типичната за Цивилизациите енциклопедия, както и собствен опростено технологично бърво. Както сам забелязваш, Все решения, взети колкото да се затъни вакуума, създават от гримкото заслание, и нишо побече.

Графиката е... ами, доволна – отмичава се с един специфичен анимационен отпечатък (картуни фийши), които не може да се игнорира и забъръжително трябва да притиснем към добрита страни на залезянето. Същото Важи със пъти сила и за безъмножността да златиш в сградите, където се лекат хлябове или, в по-добрия случай, хлебове ядат гладиатори като студенти – слонери. Във шоцът, това май е илюбаша. Никоге друзеge като че ли не го е имало досега. Еврика! Но тук евла и нещо, което ети спре тъха и ще те накара да щакиш беспринцарски настъпление жези.

Звукът се базира на изпълнения на филмови монстри на Макуса, докато римляните по необясними причини плещат на британски английски.

Да не забравим бъговете. Като начало, от Време на Време гранжантите просто не сърдят, че си им осигуриха достъп до нещо и мисията си пропълъжава, въпреки че си изпълнил предварително постставените цели. Това лесно се коригира, когато построиш каквото там се иска пред вратата на никой недоволен и той в крайна сметка се почувства задобрен, давайки ти достъп до забележана следваща мисия.

Курсорът тък е реализиран като управление за търпение на тибетски монаси, понеже е с напълно произволно поведение и често ще ти се случва да строиш където не искаш и да рушиш, каквото не трябва, просто защото не си схванал механиката и логиката, спрямо която функционира плътната стрелкачка.

Жалкото в случая на **CivCity: Rome** не е, че играта е постредствена, а че можеш да бъеш много побече, стига разработчиците да биха възкари побече, и то правдилните си елементи, и то реализирани по правдилния начин. В реновирания **Caesar**, които на практика побучаваш в лице на играата.

Ако имахме едно общирно технологично бърво, малък, но-серизозна Военна част и истинска дипломация или, не гай си боже, безъмножност да играеш в избы необятния Рим, то със сигурност сега щях гордо да сължавам похвалите си и да се разбъвам, понеже най-сетне са ми дали и да пиша за нещо побече от поредната лягина средностатистическа база. Ама не би...



6

По добре от:
атмосферата
известност

Caesar III

Добра

Визия + 7
Нищо особено, но поне е забавна във всеки един момент и интересна по използваните антиквирски теми машини.

Звук + 6
Музиката е картическа като комиксът за обаждане по този драматичен път забавява майстор и практикува елементарни гимнастики.

Геймплей + 4
Същия, фасад, нареден, на определени моменти - изнервящ, и кое по-късно - изтъркан.

Оригиналност + 2
За никоя игра не е възможно побече определящо геймплей на стара класика.

DarkStar One

Дори клонингите могат да са забавни

>ЖАНР SPACE SIMULATOR >ПРОИЗВОДИТЕЛ ASCARON ENT. >РАЗПРОСТРАНЕНЕ CDV SOFTWARE >ПЛАТФОРМА PC

>СТЕМНИ ИЗСКВАННИЯ 1.6GHZ CPU, 512MB RAM, 128 MB VIDEO CARD, 6.5GB HDD >САЙТ [HTTP://WWW.DARKSTARONE.COM](http://WWW.DARKSTARONE.COM)

Mиммога, космически симулатор. В наши дни си е истинска раякост да се види подобно заглавие и ситуацията няма излези да се промени скоро. Трябва ли тозава да подсекачеме от рапорт при излизането на всеки правен-недопадрен клонинг на *Elite*, покървявящ се на пазара с презумпцията, че нямаме особен избор и щем не щем ще по-сегашн към него? В общия случаи не!

Що се отнася до *DarkStar One* обаче отговарят е друг. От *Ascaron* са породили интересно към проблема и резултатът е приятен. Виждаш ли, основният проблем е, че побежето разработчици, осмеливани са да правят космически игри в посредно време се взимат прекалено настризно. Едва ли не за месец, разбиваш високо флагата на *Elite* и опитваш си в максимална степен да предоставят свободата и абсурдно количеството сътворение, което в почти всички случаи води до ненужно усложняване на геймплея, превъзли го гори недостъпен за редовния играч. Съвсем пример е *X3: Reunion*, които гори трудно бихме класирали за игра. Играта е нещо, което забавлява човека и му доставя удоволствие, а не го принуждава да се бори с него. Титаничните изисквания, каращи посредно поколение видеокарти да видят

температура и кашият, богатото на безможности, но търсъде смъжко управление, както и абсурдно реалистичната търговска система, вървяща в комплики с калкулатор и бакалски тефтер, които вероятно ще бъдат с концепционска версия на „играта“, са нещо, с което малцината могат и на вечно имат сили да се занимават. Да, всички сме играли *Elite* на времето, искаме известна свобода и разнообразие, но поборни експесии са съвсмояни да накарат и най-закоравелите космически юък да излязат ром или каквото там пият космическите вълни. Господа разработчици и, да, ту мартиницобия отгор, не се оглеждай небично, фенобето на жанра ще са добри и просто им дадете нещо, в което побече се стреля и по-малко се мисли. *FreeLancer* не стана популярен, именно зато в геймплея му имаше вложена нещо, което забавлява човека и му доставя удоволствие, а не го принуждава да се бори с него.

Титаничните изисквания, каращи посредно поколение видеокарти да видят

Първи стъпки

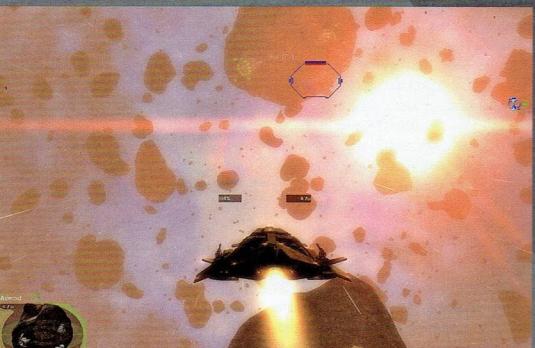
DarkStar One е клонинг на *Elite* и *FreeLancer*.

Бремчии си из предоставената ти галактика и сам си избирам „професия“ – или че търгуваш със стоки, че изтъняваш мисии, ловиш пирати или че се впуснеш в пляжковсане на ценни товари си е твоя работа. Важното е да се праби пачка. Пачата се харчи за ново оборудване, с чиято помощ се праби още по-голяма пачка. На някакви шинервани ти се покървяват *Важни мисии* и *Кътсценари*, разкривайки още от основната история. Ако някога си играл гореупоменатите заглавия, или си се докосвал до *Independence War* серията, значи имаш представа що за игра е *DarkStar*.

Историята разказва за тич, току що за бързия академията с отмътчи, които стар и очевидно високопоставен приятел на покойния му баща го информира, че съмртта на последния не е настъпила случайно, а е дело на саботаж. Старият обаче му е оставил експериментиран кораб с нечувано гъзварски бъзможности. Момъкът на секундата се блуска в разпитането на мистерията, без да се притеснява от евиденчулите отравявания, които приключението му ще нанесат по новото возило. След време в скъпата се намесва и жена (натънко нехаректерно за

космически симулатор), а галактическият Съзъд, обединяващ почти всички познати раси бива раздигнат от вътрешни проблеми и бунтове, както и от атаките на расата Thull, изхвърлена от Съзъда преди около 150 години и потънкала въвърбините на космоса. Здите извънземни са имали достатъчно време да планират отмъщението си и – както се сещаш – става една мътна и кървава. Фабулата не е апотеоз на креативността, но е ѝ где прилича за подобен род игра и гори спасва интреса към края. Такъ пребва да се отбележи, че във актингът, диалогите и режисурата на никой от кътсцените са побежди от плачевени и могат да покарат пристъпи на химех на моменти. „Баща ти беше убит...“ „О, не! Мърсиши!“ – с нюйба емоция. „Не мога да те възмам на борд!...“ камера минава покрай женски крака и добре оформени задни части... „Офф добре, ще те ката.“ Така става, което игра се





локализира от немски на английски. Не е бомка за умиране, тък и наистина от време на време в тъмнота и югоизточно, чак е забавно.

В търсени на зелените камъчета (не човечета)

Вместо с напушканите пари че по час да си купуваш нови кораби, в продължение на цялото играло ще управляваш само забавни от баща ти. Това са компоненти със споменатите вече гъзвардики възможности – с течение на играта напиращи дребни артефакти (зелени камъчета), които слу жат за ългрий. Можеш да побориш врагите, преди тата или задната част на кораба. Всичко следващо поборение спру ва побежда артефакти, и позволява използването на по-мощни оръдия и модули, който закупуваш в търговските станции или приброяши като плачка. Освен достъп до ново оборудване, подобряването на заднача част може да увеличава маневреността, бронята и резерва се – здравината. Корабът има и уникатна плавища система, позабвена за планети на различни бонуси за кратки периоди от време в раз гаря на битката – допълнителна мощ за лазерите, бърза регенерация на щита, че гори нещо като блут-тайм в по-късните

етапи. Всъщност от тези умения е с по лем нива, като накоц изискват да имаш определено ниво във предходното – като в класическо RPG. Да, може да е малко странно корабът да „качва нива“ и да променя бъдещия си вид, но така се постига нукното разнообразие, без да се затормози игралът. Управлението е лесно – мишка за насочване на оръжието и кораба, w/a/s/d конфигурирани за стрелб, ускорени и обратни тегла, и стрелките за регулиране на енергията между различните системи. За разлика от това, останалите кораби в играта забиват тъговидно като атмосферни самолети и макар поборената маневреност в началото да ти дава голямо предимство, след средата ще е единствено, което ще ти съяснява задачата, защото играло се пребръща в истинска аркадна машина, каквато е и целта въстъпност. Всемената на DarkStar е разделена на сектори, като системите в тях се разкриват, когато следващи скъжета получат мисии в тях и съответното координатите им. Произвеждате срещу с парите си честии и бълбети с тях ще са основно занимание, гори и да не си видиш хляба с търбовия. Отваряките гума за нея, принципите на които се крепят в играта тя са познати – системата X произвежда

стоката Y и там тя е евтина, но тък са скъпи други стоки, произвежданi в други системи, където на своя ред е скъпа стоката U. Събъдението за грещка на немски. Трикратната подмяна на различни грайфери не помага. Въпреки тези проблеми обаче,

DarkStar One е силно препоръчителен за всички, които са падат по космическата стрекба. Редакционната ни орбитална станция заменя бира за чай като пач.

По добра от:
Липсата на
актериката
7
FreedLancer
По зле от:

Омкроява се

Визия + 7
Най-добро засвидетелства, като се изкачува на кораб и удавлява впечатление от обектите в системата.

Зрук + 5
Звукът вод-аквакса е пръть в комедия. Издига преливи младорици в състезание, които всички очакват от малка захале.

Геймплей + 8
Изчезен, опростен, на места и прости, но най-вече достъпен и забавен. Осъжданце.

Иновативност + 5
Първо по време. Всички това са на видими и широки разстояния, за да създадат забавен космически симулатор с елементи на юмор.

AIR CONFLICTS

За чушкопеците, порно каките и тъпите air sim-ове.

›ЖАНР: ВЪЗДУШЕН СИМУЛЯТОР› ПРОИЗВОДИТЕЛ: 3D PEOPLE› РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: FROGSTER INTERACTIVE› ПЛАТФОРМИ: PC

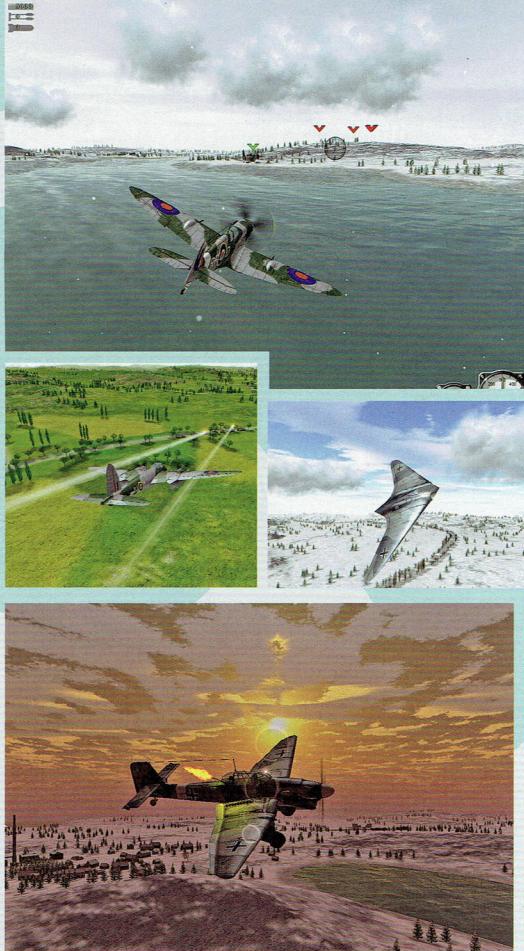
СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ: P1.2 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VIDEO› САЙТ: [HTTP://WWW.3DPEOPLE.NET](http://www.3dpeople.net)

Tрябва да започна тази статия с една уговорка. Аз не разбираам от самолети, и която е по-важно – вече и не искам да разбираам нико да самолетите. И въпреки това, аз обичам авиосимулаторите – не защото да спускам, излужсам, препускам и т.н. комесии, перки, картечници ми доставя огромно удоволствие. Съвсем не. Не ме интересува, ама нukак, кога са картечнишите, задните перки (едва ли отпред, като се позамисля), лакатите на порно гишите и чушкопека (ако оглавнее пилота) в F-16 МХНД. Харесва ми да играя авиосимулатори по една единствена причина – кеф ми да гледам съмвалбата се под кофти текстурираните ми рака земя, да се любовувам на зле направените пейзажи и, която е най-важно, да се разбивам по каквото начин ми дойде въвховането.

А сега – към Air Conflicts, която е една изумително нискобюджетна и безхарбера инвертремпация на този ми любим жанр, реализирана, на всичкото отгоре. В госта аркаден стил. За аркадния стил на въздушните симулатори съдържат на честотата на разбирането си в разни скапи и тук останаха жестоко разочарован, защото въпреки старанието на природата да насочва самолета ми, почти без мое

знание, към най-ближката скала, така и не успях да си самопричиня досчатично разрушение. С тая неизпитна бележка израта направо се серомояла в очите ми, и ти едва ли ще ми се разсърдиши, понеже на всичкото отгоре има и нагласата отнюбо да си турира дейността си по време на Втората световна война, която напълно ми писна. Поеам контрола над трите най-киширащи военновъздушни сили в гейминг въсемето, в частност – RAF, Luftwaffe и хърковатата част на Червената армия.

Кампанията на пръв поглед изглежда добре направена, като се забелязва напомняне ком античната класика Reb Baron, която когато бях малък ми запълващ изключително ефективно времето и бърдига дик. Тя преминала през всяка една година от Войната, като всеки месец можеш да вземеш различна мисия, често изпълнение въори до побишащането ти в ранг, а гори и да не успееш да се сприяти, която е доста съмнително предвид ниската трудност, просто си проръждаваш напатек и чакаш предстоящия мир. Отстъпвати бражески сгради и самолети, трупащи точки, които могат да отклонят въздушни сили и да измърсят за чушкопека (това сега си го измислиш, да не се ържеш), а накрая на Войната в зависимост от набраниите точки се определя дали твоята страна печели или губи – варианти, който Рузвелт, Чичик и Сталин незадено защо са пропуснали да обяснят, докато е бързала реалността на война. Целата тази прелест получаваш реализирана с графика, която да бърви и на бордовия компютър (нама табъ) на бригадите, с които ще летиш от Африка, Тихия океан и Европа.



Важни за един аркаден авиосимулатор са поддръжката на някакво причинно ивило на реализъм, разнообразието, пристъпствието на много разнообразие от опции (в кое то отношение Air Conflicts е като Serious Sam с по три гара на ниво) и файната графика, на която да цвкаш с език. Така Всички знаем, че най-

няма и никакви иновации, освен гореописаната система с кампанията, така че Air Conflicts остава да си зъне в блатото на ширите, които са изцяло бързо, прият са мигновено и се заброяват още преди да казат IL-2 Sturmovik.



Разочарована

4

Близка » 5
Едно време в нас си праех по-добро авиошу, показвахи картички на маека си и една играчка-самолет.

Звук » 4
Брам, Брам, Брам. И така напатък.

Геймплей » 6
Случайно, гасори и все пак – нюанс.

Зарубителност » 2
Задържа времето не само от време. Надремпто, когато онзи пилот бъде от 100, тази пак ще е 2.

Warpath

Какво остава, когато рециклирате Pariah?

>ЖАНР FPS > ПРОИЗВОДИТЕЛ DIGITAL EXTREMES > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ GROOVE GAMES > ПЛАТФОРМИ PC, XBOX ИЗИСКВАНИЯ 1.5GHz CPU, 256MB RAM, 32 MB VIDEO CARD
 >САЙТ WWW.PLAYWARPATH.COM

Cлед фантастичната разработка, която съвршиха на *Unreal Tournament 2004*, последвана от граничещата с посредственост *Pariah*, екипът на *Digital Extremes (DE)* този път, дото има една приказка, „дори не се и опита“. Следващи установени курс на даунгрейд, *Warpath* се явява пред нас в качеството си на продукт, който не прави опит да бъде добър съслед с Посредствеността, живееща отвъд живота в съседната къща. Той направо е нахълтал с взлом в нея. Поне да беше откраднал някои добри и утвърдени практики от останалите къщи в иначе пренаселения експлат квартал – може би тогава щеше да се класира за средна категория квартален пласър. Но не би!

Уви, май *DE* вече нямат нужните кинти, за да си позволят наемите в махалата на големите батковци. Новата им продукция също няма да им помогне да пречелят достатъчно, независимо от иначе атрактивната ѝ цена от около 20 долара както за PC, така и за Xbox версията.

Още мултплейър

DE обещаха мултплейър ориентирано заглавие, което ще включва и соло кампания. Както и да го по-гледнеш, това си е точно обратното на *Pariah*. Действието също не се

развива в света на предходния им шутър (не че там успяха да изградят кой знае каква вселена). Надързо скалпената история е стандартна футуристична боза – имаме си приказно чудна планета, богата на природни ресурси и пазеща древни тайни, а три раси се бият за контрол над нея. Това са *Ohm* – религиозни психопати с жълти киборгоподобни брони, *Kovos* – технологична раса от полу-роботи и разбира се *M.A.S. Coalition*, който са зе гудул маринки. Преди да излезе, играта имаше трейъръри с разни огромни крачещи машини, артове на епични планетарни битки и други яки неща. Никој подобно няма в крайната версия. Кампанията представлява монотонен ботмач, в който първо избиращ със коса раса да играеш, а на хексовидна карта се показва коя територии контролират. След това се играе на ходове – избиращ зона и ако спечелиши битката, става твоя. Следват ходове на другите две раси, като те могат да се сблъскат помежду си или да нападнат твоя зона. Битките се провеждат на мултплейър картите, като ладени полета са с фиксирана карта, а при други тя е произволна. Изкуствният интелект (ИИ) на ботовете е толкова смотан, че 3-4 часа са теоретичният максимум за завладяване на всячко. Повтарянето на упражнението с другите две раси е безумно, тъй като между тях разлика няма, с изключение на скиновете – по един за всяка раса. Безлично. На разположение са шест оръжия, като в „сингъла“ всяка страна има по две свои и след завземане на полета отключва и другите. Две от тях – гранатометът и това, което минава за снайпер, са фантастично бесцисленни и неприложими в тесните и малки нива. В началото на всяка игра избиращ само две и си вързан с тях, а всяко пукало има три степени на



въл дизайнът на CTF е зле – нещо доста странно, имайки предвид, че няколко от картите-икони в UT 2003/4 са дело именно на хората от DE.

Единствената утеша е играта сре-щу хора, но *Warpath* никой не я играе и с триста зора успя да си намеря сървър с 5 души, като един от тях също се оказа рецензент и доста се посмъхме.

По добра от:
Чорапи
Pariah
По зле от:

4

Откроява се

Раскин и С
Маке е в Unreal 2 еврик, но никак съумява да излезе вън- лично. Въпреки че е поет от Xbox и мълчаше със пости. Тий и бързо на абсолютнио Басни.

Звукът е 4
Оръжията звучат въло, а никакъв Unreal-образни музикални теми не могат да спасят положението. Добре, че почни отсяз- ване във скрипте.

Геймплея е 6
Има никакъв минимален фен срещу хора, но толкова други ежено- ви няма. Не бокса до момче.

Сюо кампания: 2
Unreal Championhip 2 токаз как се преби сингъл върху мултпле- дер ниво. Не бокса до момче.



Mini Desktop Racing

Заглавието казва всичко

>ЖАНР ОФИСЕН РЕЙСЪР > ПРОИЗВОДИТЕЛ METRO 3D > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ METRO 3D > ПЛАТФОРМИ PC, PS2

СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ CPU: 800MHz RAM: 256MB GPU: 64MB HDD: 1GB

Mного обичаме тези игри, които ми казват всичко само в заглавието. Така поне не ни се налага да се чудиш за какво става. Въпросът е дали има смисъл да я пробаш. Какво е например това *Indigo Prophecy*? Предполага, че трябва да играеш, за да първии някакъв твърденици пророчества! Мамка му, това не ни влече. Дайте ни нещо просто и ясно (като нас в ясен ден? – бел. Snake). *Ostrich Runner*, примерно – ясно и ясно, който бляга.

Проблемът е, че игрите с простички заглавия обикновено се оказват прости в онзи, по-лоша смисъл на думата. Погребен са и случаите с *Mini Desktop Racing*. Тук обаче имаме една чудна игра на думи още в заглавието. Освен че в изчадието на *Metro 3D* става дума за състезания с малки колички по бюро, и самите мини-атлони моделита са на Мини Купъри! Изненада, а? Творчески гени, достоен да бъде билан в историята.

След като установихме, какво представлява настоящата заглавие, можем да ти кажем и малко подробности относно него. Съжалваме, че не можем да ти споделим много подробности, но с това спойлерско заглавие от *Metro 3D* не ни оставя място за вербален размах.

Състезанието можеш да видиш по 6



трасета, всяко с различни препятствия от рог на клами, зуми за прене, милиметри, часов за кафе, папки, линийки и изобщо каквото се сещаше от офисен инженер. Въпросните препятствия реагират адекватно при сблъсък и могат да бъдат използвани като средство за затрудняване на противниците ти или за изхвърляне им от трасето. За целта е използван HAVOC физичен енジн, кое то е и голямата гордост на разработчиците и производителите. Ние пък си мислим: „Голяма работба!“. При това невиждано разнообразие от цели шест трасета, ако не е HAVOC, а чисто нов ендъркин на бъка сътворили, по-реален от истинския живот, това пак не ще накараю да сегнем и да се западрем.

Факт е, че всичките шест писти са направени в фантазия, доколкото можеш да си разбихши фантазията на едно такова ограничено пространство като няколкото бюра в офиса. Има скокчета по папки, мостчета, направени от линийки за чертане, манишчета, които да прибличат количката ти и разни други жиговажки.

Друго генialно геймплейно хрумване е настоящата игра е събирането на стоманки по трасето. Феновете на *Devil May Cry* това беше приятно и разумно геймплейно решение, но в рейсър?!? Другата ни гръжка е, че колите са гъвкави, както се предполага да се гъвкават колички с гъвканичество. Въпросните моменти, за да отключиш нови трасета и нови Мини Купи. Въпросните колички имат различни характеристики (яно в зависимост от цвета им, твой като моделите са евакви, както уточнихме, няма си гори

новите Мини-ти, ще караш само тървите модели) и явно разработчиците са сметнали, че това е достатъчно, за да зарии средностатистическата играч да преизграби това заглавие отново и отново. Но не са се сметнали, че за целта ще е добре играча да е поне малко изреама, каквото мя за съжаление не е. Поне не е с клавиатура. Камерата не е зад колата или над нея, а е статична, от различни ъгли на различните части от трасето.

Признаваме – в *Devil May Cry* това беше приятно и разумно геймплейно решение, но в рейсър?!? Другата ни гръжка е, че колите са гъвкави, както се предполага да се гъвкават колички с гъвканичество. Което от гледна точка на реализъм не е зле, но положение, че нямаш „сляла точка“ на бутоните и в момента, в който натиснеш стрелката надясно, колата ти вече е забързяла в посоката, която си натиснал (а тя често не е мази, като желает, защото камерата току-що

се е сменила) играста става меко казано досадна. В интерес на истината имаше и някакви играви режими като купи и шампионати, но на никой от нас не му се щеше да се жертвява вербите точно в разгара на лялото или след като се е бил на почивка, та разумно го подминахме. Както събърваме да направиш и ти.

В заключение ще ти кажем, че *Mini Desktop Racing* има и мултплеър, който спокойно можеш да употреби преди срещу всеки инвидиу, когото не можеш да понася. Действието му е доказано ефикасно и ако играата в мрежа не го убие от досада, то поне ще избие преостаточно от мозъчните му клетки, за да го превърне в леко пропочен лиза от крайцера на усътама си беби.

А на теб това ще ти донесе бършешно удовлетворение...

По добра от:

Работата в офиса

Revolt

По зле от:

Погоди

Със сериозни проблеми

3

Визия + 4
Погоди е със здрави сънници, но не е на училище да фокусиран добре дори химикалите. Добре, че няма лице в анимациите.

Зъбък + 2
Не искаш ли си сънника?

Геймплей + 3

Погоди може и да те заинтересува с игралта си, но в последствие ще установиш какъто бодри в кората всъщност.

Офис – забързай + 3

Надявам се да си ходим руцата, можеш да учеш някои и други геймплейни от ходи. Но-добре си купете радио моделата от *Call of Duty: Modern Warfare* (или аз от 10-15 лева/всиче) и си сприте времето искане за съществуване в офиса.

ТЪРСЕТЕ ПРЕД-ПРЕМЬЕРНИЯТ БОНУС ПАКЕТ GUILDWARS NIGHTFALL
В СПЕЦИАЛИЗИРАННИТЕ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ



Бъдете измежду първите
докоснали се до
новото продължение на

Guild Wars®

Пред-премиерният бонус пакет Guild Wars Nightfall включва:

Guild Wars "Play Now" ключ за 10-часова/14-дневна игра* на
Guild Wars Prophecies™ и Guild Wars Factions™.

Guild Wars Nightfall Бонус ключ, който ще ви даде допълнителен
слот за герой за Guild Wars Nightfall акаунта ви, както и два
уникални предмета за новите професии — Fiery Sunspeaker of
Shelter за Парагон и Icy Soulbreaker of Enchanting за Дервиша.

Мини стратегически гид, концептуални скици, скрийншотове,
изображения на персонажи и предмети, филмче с
предварителен преглед, тапети, бърз справочник, музика и
още много други!

* Ключът за изпробване на играта е за общо 10 часа игра в 14 дневен
период, започващ от датата на активиране на ключа.



СОФИЯ БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. (02) 954 98 11
УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. (02) 983 26 35 | МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. (02) 980 71 74
ХИПЕРМАРКЕТ НИТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. (02) 974 37 54 | ХИПЕРМАРКЕТ НИТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. (02) 824 87 58
БУЛ. "АЛЕКСАНДЪР СТАМБОЛИЙСКИ" 101 (MALL OF SOFIA, ЕТАЖ 2), ТЕЛ. (02) 981 70 62
БУЛ. "ДЖЕЙМС БАУЧЕР" 83-85, ТЕЛ. (02) 868 45 80
ВАРНА УЛ. "РАЙКО ЖИНЗИФОВ" 14, ТЕЛ. (052) 601 202

WWW.PULSAR.BG

THE SHIP

МОД ЗА: HALF-LIFE 2

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

The Ship не е точно мод, но разработката му започна като таќб и въпреки че това можеше да е самостоятелно ребър, ше го представим тук. Преди няколко години на никого в малкото шотландско съдържание от *Outerlight* му хрумва идеята за нестандартен мултимедийният стил "екшън". Концепцията наистина е много шампана, поради което в началото бе изпитана под формата на безплатна модификация за *Half-Life 1*, за да се установи дали изобщо ще се хареса на играчите. Въпреки ограниченията възможности и забидните бъгове, които демонстрираше, модът показва, че за подобна игра пазар има, бил той и доста ограничен. Компанията си лицензира Source движка и от скоро играта може да бъде закупена през Steam. Действието се развива през

20-те години на минаващия век, на борда на класически превозенски кораб. Всичко в дизайна говори за вниманието към дребните детали – леко джазче за фонова музика, жени с помпозни рокли и чадърчета и скучновати чинъкови с монокли се разхождат напред-назад, докато морски и потни хора от персонала се морят в машинното. Нивата са обширни, а из тях пляж забъди количеството NPC-та като корабни полицаи, обслужващи персонала и други пътници. Игратът подгръска от 8 до 32-ма души на никои от корабите, а играчот влиза в ролите на обикновен пътник, въвлечен в извършенната игра на МХ. В началото на всеки рунг получаваш името на друг играч и трябва тайно да го убийши. В същото време никой друг получава твоето име. Из кораба могат да се намерят различни оръжия, но не можеш просто да се разхождаш с

тях и да убиваш пред всички, защото ако те заобват, прекарваш бърлката в пандолата и не получаваш пари за убийството. Трябва да избереш жертвата си на по-трайно място, като не забравиш, че също си начи цел. Не може просто да следиш жертвата си, защото лесно ще се наслуша кой е убиецът ти и работата ще стане смъжка. Със спечелените пари можеш да сменяш дрехите, можеш и да крадеш униформи за допълнителна забава, да си чапаш с някой друг от играчите или да се преструваш, че следиш друг, за да избегнеш подозрение.

Алтер-егзото ти си има нужди – да хапва, пийба, подремва за кратко и да бърши никои санитарни нужди. В противен случай умира. Това гарантира динамично движение из района, в които няма охрана. Да, The Ship е социален стил екшън – тук трябва да се слееш с тълпата, а



HYPERCUBE SOURCE

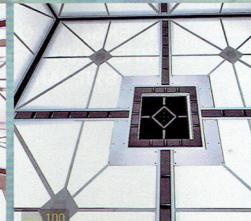
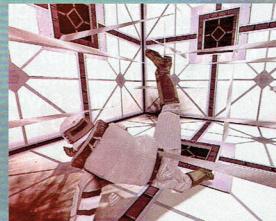
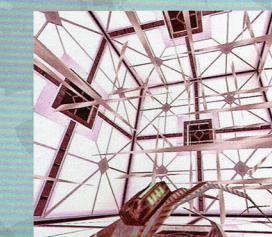
МОД ЗА: HALF-LIFE 2

[HTTP://HYPERCUBE.SOURCEWB.COM](http://HYPERCUBE.SOURCEWB.COM)

Hинаги се опитваме да пишем само за модове, които наистина доставят удоволствие или просто си струва да си видим по технически причини. Това очевидно, че всеки път биваат несъмнени и доста, които – ако трябва да сме напълно откровени – не стават за чеп за зеле. Този път ще направим малко изключение, защото сме съблъсквали с какво ли не, но Hypercube: Source попада необичаи усилия да се класира в тип 5 на най-безумните модификации на всички времена. Ако името не ти говори нищо – играта е въвховена от филмите Cube и Cube 2: Hypercube, където група хора се опитваха да избегнат от куб, изграден от ергоний на вид кубични стапа, непрестанно сменящи позициони си и предимно осеняни със смъртоносни капани.

Цялата структура май се намира в четири измерения и от нея май има изход. Или някакъв таќб безумие. Върли фено̀е на това минаващо за филм избранието решими да направим мод. Септиентът е идентичен – минаваш от стая в стая в опит да намериш изхода, но предимно умираш по безумни начини. Стават се фиксирали брои, но при всеки презареждане на играта изходът произволно се сменя (не, никой нямаше нерви да го намери), както и капаните в иначе напълно идентичните стап-кубо̀и, които – както и във филма – имат врати в средата на всяка от шестстепенна стълци. Както и във филма, с малтане на обувка може да провериш има ли капан. Дори и да няма, проблемите продължават. Между пръстите има линии, играещи ролята на стръбби, но поради разположението им и липсата на опит

и усилие от „разработчиците“, те са толкова бъгави, че преминаването от куб в куб се изпитване. Имаме си „изга“, в която умираш по все по-безумни начини трябва да ни бъде забабно. Явно. Но гори само за да умреш, първо трябва да се пребориш с кучински бъгове. Скоро не бихме виждали по-кощмарска концепция и безобразна техническа реализация на едно място. Жалко, че нямаме награда за побогни неща.



SHANTYTOWN

МОД ЗА: HALF-LIFE 2

[HTTP://STUDENTS.GUILDHALL.SMEDU.SHANTYTOWN](http://students.guildhall.smiedu/shantytown)

Shantytown е поредният малък проект, прабен в рамките на пет месеца основно в свободното време. Иззыгрено кратък (има-няма половин час), той предлага интересен геймплей, напълно неочакван предвид използваната платформа.

В бъдещето Земята е налязла и покрита с комично количество огромни гъби, спори и прочее мятаобе, пред които човешката раса е безсилна. В отчаян опит оцелявачите са скучват в сградени със специални стени вертикални градове, губещи се в облациите, строени с каквото попадне под ръка. Богатите, разбира се, живят по високите части, а бедните са останали на дъното. Къщите нямат покриви, защото върху тях има следващо ниво къщи, а всичко изглежда като някаква сюрреалистична

племенница от ръждив метал и дърво, сякаш излязла от средните векове, но с известно количество технологии в утврнинето. Убитата цветова гама и простиращите се в далечината гори с гъби успяват да създават едно правдоподобно усещане за обречеността на този свят. Главната геройка Ели е като сестра на Алекс от HL2. Тя е механик и си има лепящ домашен робот – Тег, който ѝ помага във всичко. Целта на играта е да разбере защо върху дома ѝ се изисва блокул и да спре тази неприятна и неизведенна практика. Това ще стане с много разговори с NPC-та и изпълняването на няколко странични квеста. Да, играта е по-поинтълък арвенчур. Цялото управление се извършва само с мишка – от дигиталите и инвентара до специалните функции на Тег като магнит, замразител и горелка, които

ще се наложи да ползваш за решаване на задачите си.



SOURCE FORTS

МОД ЗА: HALF-LIFE 2

[HTTP://WWW.SOURCEFORTSMOD.COM](http://www.sourcefortsmod.com)

Source Forts не е нов, но последните му версии са наистина стабилни и вече трупа забидна популярност. Особен това е и един от малкото, които напълно се възползват от физичните възможности, заложени в HL2. Концепцията е колкото проста, толкова и гениална. Играта представлява Capture the Flag с гва отбора, като флаговете се намират в доста лесно достъпни места, а базите са асек открити. Интересното е, че се играе на гба етапа – строителен и боен. В първия всеки от отбора разполага само с гравити гъби, с чието помош от специални станици си набавя различни строителни материали – големи плоскости, кубчета, рампи и прочее. След това си отнася където сметне за добре и ги „забавята там“ в дадена позиция, като разполагането

искажва известното майсторство. По този начин за определеното на съръбъра време и с позволените материали (агмийнът може да забави колко от кои тип материали ги има), отборът сам си построи база, с рампи, стени, бойници и ограждения около флага, като задължително оставя някакъв вход. След това започва бойната фаза, където всеки избира между скайт, войник, снайпер, ракетчик и инженер. Само последният може да демонтира веche замразените заграждения на брага по време на боя и по този начин да отвори допълнителни входове. Всичко до голма степен зависи от координираната в отбора и начина, по които са построи крепостта, така че използването на някаква форма на гласова комуникация е също препоръчително. Печели отборът, който плени флага, а ако това не се

случи в позденото време, следва нова строителна фаза, където базите се поправят и преварничват. Много подобна концепция е залежала и в мода NeoForts, с разлика, че там може да има до четири отбора, но бъговете при него са многообройни, играта не върви задоволително и рядко може да се намери плен съръбър. Source Forts е безспорният фаворит и, перфектно реализирана една простичка идея, успява да предостави на играчите унищожно забавление. Задължителен.



Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus

...или предимството да си фен...

>ЖАНР ЕКШЪН ОТ ТРЕТО АИЦЕ > ПРОИЗВОДИТЕЛ SQUARE-ENIX > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ SQUARE-ENIX > ПЛАТФОРМИ PS2

Hайните обновления на Final Fantasy VII, този път е екшън от трето лице, действащ в който се развила три години след събитията от оригиналната игра и една след тези във филма Advent Children. Глобен герой е енigmичният Винсент Валентайн, който се сблъска с армия от супер-войници, затворени от Шинра преди десет години в подземния комплекс Deepground под Муггар. Сега, свободни от тиранията на корпорацията, те тръгват на поход среду планетата. Обаче не са си направили добре сметката...

Има голям различни начин да възприемаш тази игра. Единият предполага да си фен на Final Fantasy VII, другият – да не си. Да почнем от втория.

Думата, която най-добре характеризира Dirge of Cerberus е "средняшка". Играта не е превълнение, който ниските оценки из няма те карат да очакваш, но усъвършава по смазващи начин за не те блечати изобщо. Ключовият фактор тук е геймплейт. Въпреки че същинският финал е просто отказва от сработи и това е. Посредством във всеки един аспект – от оръжието (в случаи фантастична пистолет с Винсент, който можеш да преъръшиш, с разни прибавки, в попла, картечница и други побобни, но на практика само лек югрейд на основната му форма е достатъчно, за да си презади на фината и изтънчена система "тичай

които представляват мъжки и женски варианти на един и същи безличен войник, та до динамиката и екипънта, които се възтават на всеки няколко минути, заменени от никой често напълно ненужна ком-сцена. Времетраенето на играта е десетина часа, от които поне 1/4 са към-сцени. Което само по себе си не било проблем, ако въпросните не нахърсаха непрекъснато геймплейто. Чобек просто не може да "блезе" в Dirge of Cerberus, защото на рабни интервали от време до време го превръща от активен участник в пасивен наблюдател. Да ни говорим, че най-качествените и динамични битки стават именно във филмчичета. Само зето за разлика от Resident Evil 4 няма възможността да се въртиш там дори с някоя възможна комбинация от бутони.

В края сметка геймплеят се отмичава с оригиналност и разлученост напомнящи за Дързост и красота. Вървеш по коридор, трепещеш войници, излизаш на открито, трепеш още войници/съзалиши някак хеликоптер/упръваш някой робот, после още коридори, още откриши пространство, някой и друг бос, и... играта приключва. Като споменав босовете, те са другата блечатища черта на DoC. Всеки от тях има уникатни умения и като цяло тези гадове са много качествено изисани. За съжаление обаче се убиват по фината и изтънчена система "тичай

и пучай, докатер падне". До един. Няма пинизи, няма взаимодействие с околната среда (последното важи за цялата игра – такава стерилизност просто няма), само въртежия си около сага Винсент и годината му пистолет.

Изкуственият интелект е под всяка възможна критика. Враговете ти или чичат към теб, за да те марият с хладното си оръжие, или стоят на разстояние и те стрелят с каквото там си сложили в ръцете, като максималната интелигентност, която можеш да очакваш от тях, е да приключат или да се преместят смутено зад някой камън. За тяхно съжаление обаче мерникът ти ги прихваща, ако насочиш оръжието достатъчно отблизо (бойната система в това отношение е доста качествена и лесна за усъвършаване), така че стига да виждаш гори сантиметър от пропътика си, с достатъчно упорството рано или късно ще го утрепреш.

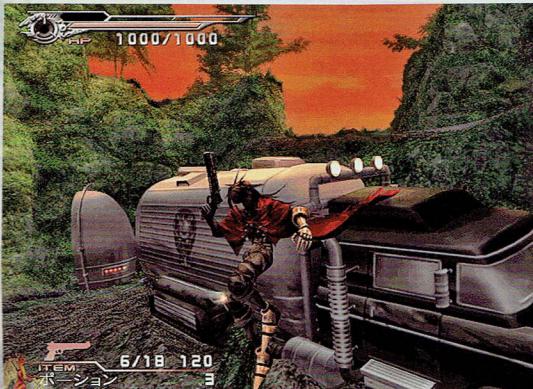
Същото, за съжаление, важи и за босовете. Макар и приятно замислени, те нямат никакво чувство за самосъхранение и са дейсвотът по зададения им модел на победени, който в общия случай въртиши непрекъснато бързо шматките нагоре-надолу по екрана, приближаване за удар, отръпване и пак, и пак, и пак. Така че, както казват по-горе, с постоянно тичане в прозивона посока и насочване на мерника, убирането им не е проблем,



стига да можеш да оцелеш достатъчно дълго (за която цел тък ти е предложен набор от отвари, пълнещи кръвта и почти ненужната мана, както и phoenix down, който те съживява единкратно, ако умреш).

В гравично отношение DoC е доста прилична (за никога на PS2), макар че по-грозните и ръбати сенки не биха виждал от пръвия King's Quest насам. Като изключим това, тя предлага, наред с безкрайните коридори, и няколко много красиви глеци, особено към края си. Особен това в играта са въртични спрашки филмичета в стила на FFVII: Advent Children, за които ще пиша по-гороброно след малко.

По-горе споменаваният многочлен към-сценни, които на ти позволяват да блезеш в действие на играта. Е, по-смешното





е, че не успяваш и в тях да се задържаш като хората, защото са накъсани от по-стоманни лудини, букачено на всеки няколко секунди. Най-удушавки в това отношение е един теменфонен раззоров, който лудбаше при всяка смяна на говорещия. Проблемът с постоманните лудбани се отнася и за останалата част от играта. Получава се отдръгнатина, фрагментарност, която дразни.

И последен, но не и по значение, е скокетът. Историята за Хаос и Омега определило впечатлява съблочната и забършестност си, но тук се явява и един от основните дефекти на играта – голяма част от нея е неразбираема за хора, неизри Final Fantasy VII, защото свободно използва събития и имена от скокета ѝ, без да ги яснянява. Всъщност почти цялата DoC лежи върху страничната линия на Винсент

от оригиналната игра.

Обаче сега обръщаме гледната точка и влизаме в ролята на фена на Final Fantasy VII. И изведнъж се оказва, че всички тези проблеми въобще не са толкова гомени. По две причини. Първата є, че играта има история. Качествен и добре разбит сюжет в духа на оригиналната FFVII, с всички глобални заплахи, съръх-хората-мизантропи и супергерои по принуда. Винсент Валентайн е най-мистериозният начин от оригиналната игра и DoC над-септиче разкрива тайните от миналото му. Връзката му с Лукреция Кресънт (чийто персонаж тук е разбит много по-серийно) и доктор Ходжъ, както и каква е шемта на измененото му място. Представят ни и качественни нови герои, сред които сестрите Шефа и Шеък, раздeleni преди 10 години, когато започва проектът Deepground.



В играта е особено сино разчитанелементът на сближаване със света и съвръзане с оригинална. Можеш да говориш с доста от войните на твоя страна (сещаше се, она, дето после ги убиват в кът-сцените) и е изненадващо колко детайл и инцидентност е внесен в реликите им. За база, една от тях гори се оказа сестра на един от членовете на Avalanche, загинали при падането на чинията в началото на Final Fantasy VII.

Втората причина е в някакъто зашеметяващи анимации с качеството на Advent Children, който като дневна дата е възглави CG-филмът Фебъще. Сред тях има великолепни екшън-сцени, в които е единственото появяване на по-значимите ни от FFVII глажни герои Клауд, Тифа и Барет, апокалиптични картини при поглавието на Омега, плъс никакъло лирични моменти. Говорим си за не повече от 10-15 минути общо, но тук идеше реч за толкова смазващи 10-15 минути, че те оставят зяпна.

Историята е, че както и да го сучем, Dirge of Cerberus е игра, правена за фенове и те спокойно могат да си държат крайната оценка с една единица. По-голямата част от историята ѝ е прелепена с тази на оригиналната FFVII, героите и взаимоотношенията им също, а и действието се разбива основно в познати на всички места като Kalm, Edge, централата на Shinra и Midgar, и други побобни, които само манипулативно могат да оценят по достойнството.

Ако от Square-Enix ся бяха свършили работата като хората и бяха направили заливане с геймплей от ранга на Resident



Evil 4 или Devil May Cry серията, това щеше да е едно от големите събития на годината. Представена по този начин, Dirge of Cerberus принуждава феновете на Final Fantasy VII да я играят с умерена досада, за да спишат по следящата кът-сцена, която да доразбива, макар и на буш, скютета. А останалите просто ще се чуват какво изобщо правят с тая игра.

По добра от:
Загина в скритата
Resident Evil 4
По зле от:

6

Добра

Близък » 8
Невиждащи и кръгълър гизади. Създаващи анимации с висока на Advent Children.

Злука » 8
Справедливо извързване (за антисъдебата Феъръс), качествена музика, отразявателно разрешение. Машински Смъхъ на лошия по път и на гъст.

Геймплей » 5
Единороден и неоригинален. Случини битки.

Оценка Фенцикън » 10
Final Fantasy VII, макар и със засилени, с тези анимации, с тази история, как може човек да не прости, че е срещу до бояка?

Final Fantasy Series – part II

След като миналият ѝ година запознах беше с първите шест части от серията и по-подробно със седма, сега ѝ е ред на следващата порция Final Fantasy. N-joy.

Final Fantasy VIII

Тази част има санитиментална стойност за мен, защото стягатията на Чапи от брой 16 (по старото летописче) бе онова, която истински ме зарби по магическите светове на горещията, макар и в действителност след това да минаха години преди да започна да я играя. Горещо препоръчвам Българската стягатия на Всеки, който може да си я намери (GW Best този месец е посветен именно на България 16-ти брой), докато липсващата последна странница.

Действието се развива в свят, много побобен на нашия, но по-сладко наследство, където способните да използват магия се обучават в елитни училища, независимо от страните, където се намират. Тези "Градини", освен учебни заведения, са и школи за наемни командоси-масове, наричани "Seed", които посредством изпращани срещу заплащане на важни мисии за различни клиенти. Главният герой Скул Ленхарти е кадет в Баламб Гардин, който тъкмо е успял да забърши и е станал Seed. Още на следващия ден го изпращат заедно с неколцина други също токътка неолитни командоси на важна мисия в страната Тимбер, която е окупирана от агресивната и експанзионистична Галдари. Бунтовническата организация "Timber Owls" – начало на която е някогашната

принцеса на Тимбер, Риона Хартли – е склонила грозобор с директора на Баламб Гардин и Скул трябва да ѝ помогне да избиеба независимостта от страната си... по всички възможен начин.

Не след много обаче се оказва, че Галдари има нов "мирен посланик" – дреяната магьосница Игия, събудена след бекобе на сън. Загадочният жени от онази епоха, наричани днес просто "магьосници", са били способни да контролират сили, непостижими за обикновените хора. За Игия се мълчи, че е способна да прониква в умовете на хората и да ги контролира. Възможно ли е именно тя да стоя зад ирационалната Браждебност на Галдари към останалите страни? И ако да, какви са целита ѝ? За да открият отговорите на тези въпроси, Скул, Риона и останалите тръгват към Галдари Гардин, където се надяват да разбият мистериите около Игия.

Историята малко по-мако се затъмнява. Все повече и повече. В конфликта са намесват представители, интриги, отдавна таен омраза и тайни от минатото и скоро става ясно, че случватшото се е много по-сериозно и добърко, отколкото изглежда на пръв поглед. В събитията около Игия и Войната на Галдари се набърква и аргументът на Саифер Амази – съперник на Скул от Баламб Гардин, чиято невероятна



гордост и себичност не му позволяват да приеме второто място в абсолютно нищо. Освен това Скул и приятелите му сънуват сънъщи за гладиатски бойник на име Лагуна Лойре, който също се изобавя в центъра на оформящите се камаклизомични събития. Скул и Лагуна таат и не се срещат, но историята им се развива паралелно и във факто превръща Final Fantasy VIII в две отдалени истини, преливащи един в друг.

Разбира се има и любовна история и разбира се тя далеч не е второстепенна за историята. Същото важи и за отношенията между героите. Самият Скул е не по-малко противоречив от Клауд от претната част – мрачен и затворен, почти груб и напълно незанинтересован от чубствата на околните, той е токътка далеч от Смелия Герой. Които ще спаси Света®, че просто не можеш да не изпълниш... известна съпричастност към него, въпреки "Yeah, whatever" победението.

За финал съм длъжен да видя предупреди,

че изтегла започва бавно. За разлика от FFVII, която буквализирано е хъбър в действието и не те оставя да си поемеш дъх. В първите си няколко часа, осмата част започва спокойно, а историите се разпилват спокойно, а наистина много.



Final Fantasy IX



Final Fantasy IX: Деветата част от сериите е смятана за най-слабата от "триизмерното" FF поколение. За наше щастие "най-слаба" точно в тази поредица означава "просто много хубава". Вместо "разкошна" или "безикомична", и играта ще ѝ очарова още с първите си пет минути.

По мобла на феновете Square Връщат се към Final Fantasy IX. Същността е същата в класическото фентзи и FFIX е същно побъдена от първата част в сериата. По-лекобата и по-жизнерадостна, по-демска и несериозна, тя е, може да се каже, приобщът към дребното минало на Final Fantasy.

Действието се раз развива в приказния свят Гая. Кралицата на Александрия създава мощни магически оръжия, с които заплашва да заблудее целия свят. Глабен герой е младият краец Зидан, който заедно със своята армия от бандити иска да отвлече принеса Гарнет, за да я използва като лост за нападък срещу златата ѝ мадка. Оказва се обаче, че самата принцеса има огромно желание да бъде отвлечена, а скоро се разкрива и по-злобеща истини – че зад завоевателските амбиции на краалство Александрия се крият много по-тробъди планове и много по-опасни сили от

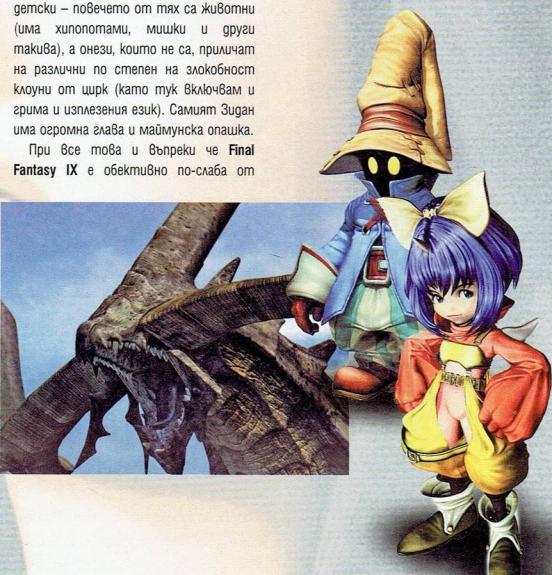
кралицата. Зидан, Гарнет и други герои, които срещат по пътя си, трябва да се преобратят с тях, ако искат Гая да има бъдеще.

Както вече казах, историите га е доста по-пъхкостна и весела. Героите също са доста по-лоски и веселостта почти комедийни. Дизайнът на расите е почти детски – по-вечето от тях са животни (има хипотоми, мишки и други твари), а онези, които не са, приемат на различни по степен на злокобност клоуни от ширк (като тук Включват и грима и излеявания език). Самият Зидан има огромна глава и маймунска опашка.

При все това и Въпреки че Final Fantasy IX е обективно по-слаба от

предните и следващата части, тя забавлява и рабва, а безбройните връзки със старите игри (съхсътва на имена, появя на периферни стари герои и т.н.) са истинска наслада за бългогодишния фен.

Освен това е неустоимо сладка ;)



Нобую Еуматсу

Роден на 21.03.1959 г., Нобую Еуматсу е може би най-успешният азиатски композитор на гейм-музика и автор на саундтрешите на почти всички Final Fantasy заглавия. Неговата емблематичната отваряща тема на FFVIII – *Liberi Fatali* (която чухме като фонова музика на DVD-от миналия број), както и зашеметяващата *One Winged Angel* (темата на Сефирот от FFVII). Типично за музиката му са меланхолични и дълъгочинни, гори при яки-жизнерадостните парчета.

Нобую Еуматсу е роден в Коши (Япония) и на дванадесет години започва да свири на пиано (но това време е харесвал Елтън Джон), като се обучава самичък. След като завършива Kanagawa University, той композира музика за ръчали, преди да попадне довършъвър със Squaresoft (сега Square-Enix) през 1986 г. Оттогава насам е написал саундтрешите на над тридесет заглавия, сред които, освен FF, са и част от Chrono Trigger шарите. През октомври, 2004 г. той основава Smile Please Co., но продължава да композира за Square-Enix, както и за няколко други компании.

Освен за игри, той пише и за някои аниме-заглавия (напр. *Oh My Goddess!*), а също и за известни японски мебели. През 2003 г. той сформира рок-группата *The Black Mages*, на която е и кийбордист. Те свирят разширени рок-версии на класически Final Fantasy парчета и към днешна дата имат издадени гъба албума.

Final Fantasy XI

За тази игра няма да пиша подробно поради простата причина, че това е ММОРПГ без една история, измислена за PS2 единствено в Япония. В останалата част от света я има само за PC.

Известна още като Final Fantasy Online, действащо в нея се развила в света Ванадил и в момента в него ежедневно играят около 300 000 души. Съществуват осем основни сюжетни линии и множество подчинени на тях истории. Играата има три експанзии: *Rise of the Zillat*, *Treasures of Promatta* и *Treasures of Aht Urhgan*.



Painkiller: Hell Wars

Къде то и проалгинът не помага...

> ЖАНР FPS > ПРОИЗВОДИТЕЛ PEOPLE CAN FLY > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ DREAMCATCHER INTERACTIVE > ПЛАТФОРМИ XBOX



Koralsky взима своето болкоуспокояващо...

Гьзоте е казал „Ако упрото не ни будеше с нови радости, а вечерта не ни оставяше никаква надежда, би ли си струвало труда да се обличаме и събличаме“. Тази мисъл напълно описва семцищата, прекарана на морския бряг с любими им хора. Сигурно се чудиш къде в чиятата инициала се вписва Painkiller: Hell Wars? Просто една компютърна игра, нали? Която гори не е А+ заглавие. Постепенно вече шутът, портят от за бавно потъваша в бунището на забравата „Кашонът на броуби“. Тази игра, приятелю, беше зъбното, което издигна почит едно небо сърбеноизменение между мен и моите по-големи брати. И въобще не говорим за мултимедийна битка. Преди това кратка ретроспекция: любимият ми брат живеше първите гъви Doom-a до полуга на времето, а и сега поникога. Така и не покажа гори да изпроверя някак по-модерен шутър. Когато преди време му представих Doom III, братом безмълвно кутия, пусна си Doom II на Nightmare и, както си му е рече, подгъна импъв, зомбиата, кибер демони и прочее агски изчадия. Моя мисъл от друга страна е

отвлячен FPS почитател и леко поуморил се напоследък от ставащите все по-«истински» представители на жанра.

И ето, че стигаме до штамата от прочутия немски поет. Докато нощите носеха арска рапорт за чобека, носи ме като малък „на конче“, то супримите, прекарани с Hell Wars преди плажа, директно ми изстреляха в тертирориите на арския рай. За фън! Так се зароди и споменатото братско съревнование – кой първи ще успее да стигне и надвие откровено тъпия посреден бос, изкопиран почти дословно от Diablo. Дори се басираме – бутмилка с бодро крачение Джони бе залязъл. Недоволни от тази наша болкоуспокояваща мания също имаше – на шест прекрасни полобинки. Именно заради тях решихме да преустроим игралния си маратон – спазвайки строго нощните и супрени сънни, вълнени кървави непреодолимо понякога желание да съсемем поредния демон B, да речем, 15:00 следобед. И всичко това, само заради една игра. Иза, заради която телефоните на господата Duffer и Freemantle се нажежиха до червено от моите коментари. На която и те са-

Автор: Koralsky

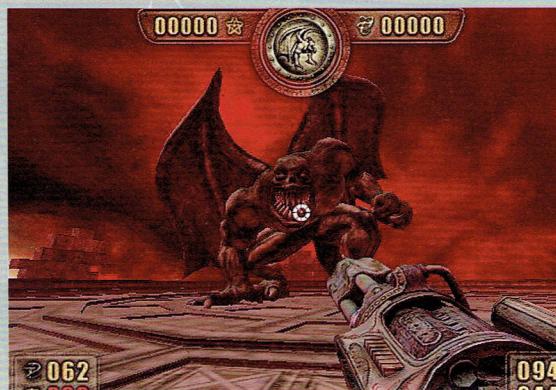
мите са огромни почитатели. Мишля, че е време да кажем и малко повече за самата нея – Играта.

Hell paradise!

След продължителния, изпълен с патос увод, сигурно очакваш да прочетеш за шедъвър от божествено естество. Но не, ще прочетеш реъло за игра, на която 8 е абсолютният максимум за оценка, независимо какъв емоционален вихър е предизвикала. Hell Wars бе в разработка цели три години за платформата на Microsoft и трябваше да съчетае 8 себе си оригиналния Painkiller за PC, както и неговия add-on – Painkiller: Battle Out of Hell. А също така нови нива и оръжия. Сега, не знам какъв чак токъза са правили пичовете от People can Fly, но във финалната конзолна версия не само няма да намериш обещаните нови нива и оръжия, но наред с липсата им ще откриеш и някои досадни бъгове.

Но първо хубавото. По същество Hell Wars е кръстом от две PC игри. Както е практиката в днесното време, конзолните версии на популярните FPS-си са с умислено занижена труност, поради

ограниченията в присъединето, които налага аналогични контроли. Докато в PC версията играчът трябваше да събере 66 души, за да се превърне в демон, то при Xbox инкарнацията бройтата в сладната на 33 (66 са необходими само при финалния бос). Също така, някои гадове мрят значително по-лесно в конзолната версия. Именно заради уникатния контрол обаче, тези занижения на труността пасват чудесно и Hell Wars гори на нормално ниво на труност, че бъде сериозно предизвикателство за всеки конзолен играч. Painkiller: Hell Wars продължава да бъде по-правилното продължение на класиките Doom и Doom 2. Същността на великиите IDтворения от началото на 90-те се е запазила и в конзолната версия на Painkiller. Орги от агски изчадия, брутални оръжия и уникатно шутинча усещане. В Hell Wars на разположение ще имаш шест вида оръжия, всяко от които разполага и с второрежим на стрелба. Като започнем от кутиите Painkiller, минем през шотландска и Стейк-ънън (коването на промътка за стапнати в кути) и стигнем до Чейнънън, Рокетланчър и Флейтштурър. Всички до един прекрасно балансирани. Чрез вибра-





шията на контролера, бървящ към конзолата, действително ще усещаш. Всеки един изстрел по-истински от Всяка. В *Hell Wars* ще станеш свидетел и на завръщането на Tarot картите. Набавиш си та-кива, след като изпълниши определени изисквания, възможни за всяко отредено ниво. Сребърните карти ще увеличат жизнената енергия на Данция (той се зове нашата момковец), по-лесен достъп до душите на Бразовете и пр. Златните карти могат да бъдат използвани за определено време. Златните им статут осигурява на игрока бързина и мощ в преодоляваните количества.

Могат гори да забавят цели забийкали го сънят. За разлика от своя PC побратим, в Xbox варианта на играта огромните нива са разделени от портали, които на практика представляват лоудинг екрани. По всяка вероятност побобен приютът ще бил наложителен поради хардуерните лимитации, с които са се сблъскали разработчиците. Xbox разполага общо с 64 MB памет за 8-битни процеси, които извършва конзолата, докато за нормална игра на PC версията са необходими поне 512 MB RAM и Video карта, разполагаща с не по-малко от 128 MB. За радост наскъсането



на играта не дразни и въвеждащи прокарва ново геймплейно задължение, състоящо се в нуждата играчът да претърпи моментният терор за злато, тайни и пр. Защото бъркане назад при преминаване на портал просто няма. Особен ако същият не пожелава да преиграе нивото отново. Което набежда на мисълта, че *Hell Wars* реално е един director's cut на PC игрите, поборъл с себе си най-добриите нива от тях. В един общ пакет на супер ниска цена – седемдесетина левчета. Мултиплейърът е покерил обично въвходнение от *Quake III*, скоростта на играта – също. До 16 души

през Xbox или LAN могат да се забърят един друг, без много да се замислят за знината мрма, оставила крехкото си тяло пред пълните лъчи на отиващото си лято. Като недостатъци можем да споменем бъговете при звука. Най-добре да изключиш напълно менюта изпълненията по време на битка, защото рискуваш да си останеш само с тях. Или гори и без тях... Компактното, които често пъти е безценен помощник на играчия, има навика често пъти да преустановява своята работа.

В тези моменти гори и *Duke Survivor* не би могъл да помогне. Графиката и звуцът биват като илю, като изключим бъговете. За тези 8 извършването казахме, но подробни има и в графичната обработка. При здраво спътвотворение от гадобе, фреймреййтът за секунда пада драстично и напомня забавянията на аркадните игри от началото на 90-те. Подобни неизъви обаче не са паузи на геймплея. Още повече след като през останалите 99% от времето играта въвъжи с прекрасни 60 кадъра за секунда. Текстурите в по-голямата си част изключително бистри и се доближават до еквивалента си за PC. Това при условие, че разполагаш с качествен тъмноизилен приемник и RGB кабел.



Last Hope

Първият Xbox е към края на жизнения си цикъл и това ще бъде една от основните причини много, иначе почитатели на жанра, да пропуснат побден продукт на цената за половин игра от ново поколение. И все пак, ако действително желаш да бърнеш за около 15-тина часа *Doom*-ските времена, изпълтайки усещането, кром тояга тв е сътворихало, то гайд щанс на *Hell Wars* и определено няма да съжалаш. А, а да – този ученък ще носи на брат ми една бутлиница с крачещи...

| | |
|--|---|
| По добра от: Serious Sam 2 | 8 По зле от: Halo 2 |
|--|---|

Отична

Битка № 8

Под небото на Chaos Theory, Дарт 3 или Far Cry Instinct, но предваряващият възулан стил, спасяван фрай-рейд и убийството на момента газейт на нивата.

Звуци & в

Еднократните бързи перфектно своята работа. Всички звуци са чисти.

Геймплей & 9

Първият Xbox с реална 3D графика. Първичен и крайно пристрастен. Обичаме го!

Оценка историоп. 5

Този като не успях да я прорязвам в основния токът, само че то касае и ти слава. Има Ad. има Луфтер. Има никоя относителна привличаност С-ти. И моноба.



Макарата секъс конзола на Sony е вече втората година на пазара и до финал усти не само да продава големите прегърнати покраини на изкуствените си стади, но и да създава доста интересни интерфейси библиотеки, способни да запечатват всички геймери. Това, съчетано с купчилежийките PSP и възможността да бързешите пътните пътеки, че официалната политика на Sony не обръща внимание на гори събори активно с геромската разбързаност от номенклатура, софтуер, този подговаря на PSP своята отбрана забележителност. Бумът на поиздържаните месеци и човек може бъде чуто да се издава в разбързането от безброй програми, вариращи от прости тръгувани и емулятори, като първите са разделяни част от тях.

E мулатори

Емулаторите са любителски софтуер, който симулира една платформа върху друга. Това е превод означава, че можете да си имате едно напълно функциониращо Super Nintendo върху формата на така наречените ROM-ове, като към всеки върви условието да притежавате оригинално копие на съответното заглавие. Оттам

нагатък възможностите са

неограничени – има

десетки

емулатори, в това число и за платформи, за които мнозина не са и чували. По-интересните са:

SNes9xTYL

Изключително популярен емулятор за Super Nintendo, поради невероятното си качествство. Съвместим е с огромен брой игри, предлага стабилен фреймрейт като особено на 333MHz не може да бъде различен от оригинална. Отичава се с приятен user-friendly интерфейс, поддръжка записване по всяко време и е изключително стабилен. Последната версия поддържа гори мултиплейър през ad hoc, което също е доста лесно

и приятно занимание. Синко препоръчителен, библиотеката му със заглавия е гигантска.

DGEN

Емулятор на двета любими конзоли – Sega Genesis/Megadrive. Подобен на преходния си колега, качеството му е като на комерсиален продукт. Предлага удобен интерфейс – ротомете се зареждат елементарно и много бързо, играчът

придобива достъп до огромен брой заглавия за секунди (включително любими неща като Streets of Rage или Samurai Showdown). Фреймът е отличен, а проблемите със записването и звука са отпразни в последната версия 1.5. Поддържа гори Wi-Fi мултиплейър – какво повече?

NesterJ

Почти перфектен емулятор на оригиналното Nintendo NES. В посъдимата му, засега версия 1.20 най-накрая беше добавена бългоочакваната поддръжка на Wi-Fi, както и обещаният 60fps на почти всички игри. За съжаление мрежовият модул е доста труден за настройване, а проблемите с изместването на звука са остават. Въпреки това NesterJ си остава най-добрият NES емулятор за PSP.

MAME

Тук ситуацията е малко по-сложна, защото няма едно универсално решение и работата по напълно функционален емулятор пръв южка. Най-перспективният засега е

MAME4ALL PSP, който въпреки много ранната си версия (към този момент 0.0.3) е способен да подкара по-стари ROM-ове с прилична скорост, но отсега забрави Street Fighter или други подобни – те са още в бъдещето. Въпреки че е пълен с бълбои и не може да се нарече удобен за употреба, е лъбопитен проект, който заслужава да се следи.

NeoGeo

Особен интерес представляват емулаторите за CD версията на тези аркадни машини, която за времето си предлага невероятно качествени игри в домашна конзола. Това е единственият емулятор, който подкара Metal Slug и King of Fighters 99 по задоволителен начин. Вариантът, който не съм твърдихме, носи гръмкото име NEOGEO CDZ EMULATOR for PSP. Въпреки че процесът на настройване е малко мъгла и напирателно на самите игри в болезнено начинание, резултатът определено си заслужава. Единственото, което липсва в последната версия, е записването по всяко време. За сметка на това фреймовете и звуците са почти



съските съдържат, за които често
тук, с нико мафи искренично, е
достъпен единствей 15. Причината
вероятно е, че подвързано Sony са
превъзгледи на пускането им и дружи
подлежащи на гауна по приложение под
формата на маку файлове, наречени
EBOOT. Поради открытието се
благодарение, че това възможности за
пиратство, а и цялото ощущение на
популарността на компанията не подкрепя
нотевръв по никаква форма, така
функция беше премахната във
версията от 1.51 настапил.



перфектни, а и съвместимостта е
доста добра. Този емулятор е и по-
добрият избор за по-вечето аркадни
загадки.

ScummVM

Един изключително интересен проект,
челци на например никои стари кустоми
на LucasArts играеми на различни от
оригиналната платформа. Включително
и PSP в последната си инкарнация.

Това включва класики като *The
Tentacle*, *Monkey Island* и доста други,
като спистък по постоянно се разширят.
Софтуерът се отличава с приятен и
удобен интерфейс и е много стабилен.
Последната засега версия оправя никои
бъдош със субтитрире и звука и се
държи прекрасно. Разбира се, трябва
да притежаваш копие на съответната
игра, тъй като ScummVM копира всички
никои файлове.

Gameboy Advance

След месеци застой, и след като
по-вечето хора са мислеха, че е

невъзможно, преди броени дни беше
пусната бомбата по почефто сайтове.
Работещият GBA емулятор, нощес
името GameplaySP, се появи буквамо от
нищото и покарва голям брой загадки
на пълна скорост и с отличен или
поне задоволителен звук. Емуляторът
все още е доста ранна версия и няма
почти никакъв интерфейс, а и е
склонен към непредвидими победени
на моменти. Емуляцията е на ниво
основни функции на самия Gameboy и ги
няма хардкорни експри, прибавени
към никои картишки. Засега не се
поддържа ROM-обе, по-големи от 16
MB. Освен това онези от мяк, които
се нуждаят от специални настройки за
съвместимост или скорост трябва
да бъдат рекодирани на ръка, което
в никакъв случай не е лесно или удобно.
Въпреки това като за вътрънчанчана
версия GameplaySP е невероятно успешен,
а работата по него едв сега започва.

Nintendo 64

Това е може би най-амбициозният

проект в сферата на PSP емуляцията.
Нарича се Daedalus и за няколко месеца
демонстрации небързоякон прогрес
превъз факта, че по него работи
само един човек. В настоящата си R8
инкарнация може да пусне почти всички
по-известни загадки за N64, като никои
са почти играеми и фреймовете се
движат между 15-20 и гори 25 при никои
загадки. Това са постижения само по
 себе си, превид че самото N64 върви с
около 30fps. Вече е наше поддръжка
на записване по всяко време,
акато и възможност за
преконфигуриране на бутоните
(доста полезна експри – PSP има
един бутон по-малко). За съжаление
все още никои звук и не се знае
скоро ще го чум, заради проблемите
със скоростта, които са налице в
моменти. Другият основен недостатък
е, че по-голямите ROM-обе като Zelda
или Smash Bros. Вероятно също няма
да ги видим в играем вариант. Въпреки
това, гори единствената достъпна
игра е Mario 64, това ще е напълно

достатъчно, за да си струва. Каквото
и да се случи в бъдеще, Daedalus е
още един проект, който ще приковава
активно вниманието ни в идните
месеци.

*Homebrew (буквално преведено
на наричава "домашни съдържима" е събрно
понятие за любителски съдържима и обикновено
написан от ентузиасти безплатно. При
разпространение на домашни съдържима
коюсните homebrew също съвсема широко
понятия и включва и приложени системи.
Може би най-популярният пример за
Homebrew е Xbox Media Center и съответно
Xbox Media Center 2. За PSP има букач
хиджър програма, превърнати в лаптоп със
коюсната на практика в лаптоп със

New Super Mario Bros.

It's-a-me, Mario

ЖАНР PLATFORMER > ПРОИЗВОДИТЕЛ NINTENDO > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ NINTENDO > ПЛАТФОРМИ NINTENDO DS



Има един пич, приятелю – някои го наричат Шигери Мијамото. За други той е „чобече на средна възраст със силно изразено чувство за спарадибост, която не е от най-красивите“. За прети е личността, създала една от най-големите икони в игралната индустрия – Марио. Мистакам

имашинец със свое собствено телевизионно шоу, участвал в холивудска продукция, посветена на самия него и донесъл десетки (не е като жем стотици) милиони долари чиста на Nintendo. Не е зле за пълниченк водопроводчик. И като сме заговорили за пари, преди да вървим в територията на изложението, да споменем, че продуцтът, на който ще направим дисекции в следващите редове, за около 20 дни е продаден 500 000 бройки само на територията на САЩ. Скромните ни изчисления ни дават можности на добеджа

го заключението, че на всяка една минута са се прогабали по 20 бройки от Игра. И не са булали купувачите. Нещо повече – без каквито и да е уризення еднолично проблема с New Super Mario Bros. за

игри 8 лице то на Super Mario 64 и Super Mario Sunshine, новото Марио връща сериите към най-добрите настъпвани корени. Към обузимерния джъмпингън. Но това не значи, че глагалето все пак е лишено от каквито и да е иновативни геймплейни особености. Такива има. Малко на брой, но по типично Nintendo-ски начин – в правилните дози, перфектно вписващи се в цялостния баланс на играта, подобрявани го гори, и разбира се – всички са точни на място. Например, тръбо-оправячът може да се превърне в мускатка Версия на Годзила – първото израспава до размерите на целия DS еcran и мачка всичко по пътя си като валяк – кофичка

Всичките девет нива в играта тък ще видиш само ако събереш трите специални звезди.

Нюанс на критичност се промъква по отношение на трудността на играта. Тя е може би една идя по-лесна, отколкото би ни се искало. Най-бече босовете не са чак такови предизвикателства, каквито очакваме от Марио-игра. Но това са бели кахари. И единствените прочем.

In princes Peach we trust!

Съветът е изпълнен с въпроси, на които все още никой не е отговорил. Откъде сме произели? Е ли Азия обратен? Как да направиш правилно продължение на



Игра, която ще те погее с таласи от удробстване, независимо дали си дърт Марио-почитател или пресен кандидат-фен на мускатния шашко. Иза, в която всичко е починено на чистия геймплей, незатормозян и невъзпрепятстван от нищо. Простоват начален еcran, старти, кратко. Вътре – пълно филче и ето че миг по-късно се озоваваш директно на Биртуалната аrena, без каквито и да е дразнещи обяснения кое-как в или изчаквай десетина минути монотонен гайдъл.

След последните две големи Марио-

и кисело мяко. Но може и обратното – да се сбие и стане малък, като по този начин му се отваря шанс да отгине до неогостини иначе комътца. Козато е във "Версия лилипут" обаче, той не може да нахане гениджък на Брага, ако ща му скача отръх чутурата до премляване.

Прети е непознати експерт в "Черупката". Козато попада на своята губка, Марио се събива с нещо като обувка, ползата от която е, че го направи по-пъргав под Богата.

най-добре продаваната игра за всички времена? Nintendo най-накрая ни даде отговор на последния въпрос. Неизбежният риск да попопши глагалето си в блатото на посрещвостеността, както това се случи с десетки други големи франчайзи, за пореден път подмина Mario. Nintendo отново прескочи topic непреодолим за по-бече често изгаданите днес канат. А ту с DS-а, търси новото Mario – пропукът му ще е фамален.

LIFESTYLE



multirama

Търсиш ли PC, която да ти дава удобоизвестиято от играта? Искаш ли да се присъединиш към общността на геймърите? Да говориш на техният език, да

живееш с мястото между, да разбираш техните потребности? Е, геймърската

конфигурация създадена от Мултирама ще ти предостави

възможността да

започнеш оттам нататък всичко забиши от теб.

Като начало се иска стабилна основа, това е стабилна геймърска конфигурация, ориентирана към истински геймъри, независимо какви игри играеш тук се

включва всичко необходимо така, че да усетиш удобоизвестиято от играта. Освен

характеристиките този модел не е със стандартна кутия. Купията му е

пригодена така, че освен да те грабне с външния си вид можеш да я направиш

истински шедовър с допълнително осветление и охлаждане.



+ ПОДАРЪК



WEB КАМЕРА LOGITECH

КОМПУТЕР MULTIRAMA GAMER 847-AT

Процесор: AMD Athlon 3000+

Памет: 2x512 MB DDR

Твърд диск: 160 GB SATA

Оптично у-во: DVD+-RW DL

Видео карта: GF 6600GT TDH 128 MB Extreme

Мрежова карта: 10/ 100 Mbps

Звукова карта: 8 channels, FDD 3.5", Кутия: NZXT NEMESIS

Захранване: Tagan TG430-U22 430W

със софтуер

1669 лв

Код: 0030126

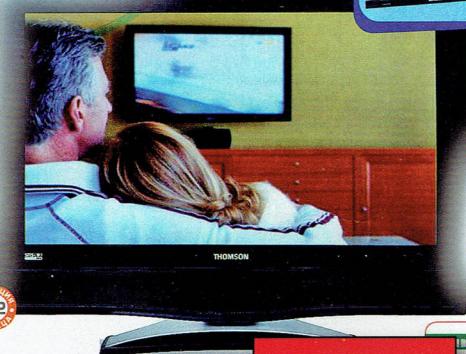
1449 лв

Код: 0030121

Euro

12

+ ПОДАРЪК



2799 лв

DVD PLAY
THOMSON
DTH252E

THOMSON LCD TV 32" LB130S5 INTUIVA HD READY

32" LCD-TV Hi-Pix2 technology HD Ready

Резолюция: 1366x768

Яркост: 600 cd/m²

Констрас: 1000:1

VGA, HDMI, 2SCART, S-VIDEO, CVBS/ SRS

NICAM, VIRTUAL DOLBY SURROUND/ SRS

Card reader

Един от най-новите модели на THOMSON, който ти дава освен максималното качество да гледаш и да играеш през PC-то, но и да прележаш снимките от памет карта на шифробия ти апарат директно поставяйки карта в четника на TV-то.

Какво възможности ти дава този модел, който има High Definition - да достигнеш максимално качество на образа (без да видиш снежинки). Вграден звук, който ти дава surround ефект. USB порт, чрез който можеш да включиш и да слушаш песни от MP3 плейъра си.

EuroLine

2379,00

CREATIVE I-TRIQUE 3330

Туре: 2.1

Мощност: 29 Watt

Satellite Speaker: 6 Watt RMS per channel

Subwoofer: 17 Watts RMS

Това са колоните, които са създадени да стоят на бюрото ти. Разбира се, не само дизайна е Всешъщ при тях, а звук, който е достащично силен и качествен таък, че да можеме да му се насладим.

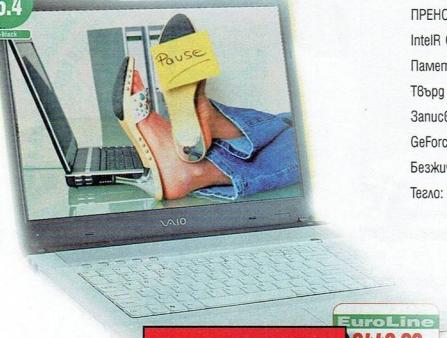
Този Събудител притежава 6ве колони, всяка от които е с по три титанови - NeoTitanium™ микро грайфери, които ти дават по-високо качество на звука, отколкото колоните с алюминиеви грайфери.

Много важен елемент е бързият subwoofer, който ти дава чист и естествен звук. В допълнение 6 гистанционното имаш възможност да блокирши слушалки.



155 лв

15.4"
3 язик



ПРЕНОСИМ КОМПЮТЪР SONY VAIO VGN-FE 21B
Intel® Centrino®, Core Duo T2300, 1.66 GHz
Памет: 1024 MB
Твърд диск: 100 GB
Записващо DVD у-бо
GeForce® Go 7400 go 256 MB
Безжична мрежа
Тегло: 2.80 kg.

Този модел SONY е с отличен дизайн и изпълнение. Върно, и цената му е
висока, но ако искаш нещо стабилно и да е по-висок клас,
това е твойят
лаптоп. С една дума без ограничения в работата, за която ще
го вземеш -
игри, филми, дизайн, офис работа.

2749 лв

EuroLine
2443,09 лв

Multirama M541G

Intel Centrino Duo T2300 1.66GHz

1GB DDR2 533MHz

80GB SATA, 5400RPM

DVD-R/RW

4in1Card Reader, 1.3M Pixel Web Cam

Linux

2.5kg

Този преносим компютър притежава най-новата технология процесори. Задади размерите му можеш да го носиш набсякъде с теб. Върно, дисплея е само 14", но какво по удобно от това да имаш лаптоп под ръка винаги, когато ти попрягаща. Друго предимство на този модел е възможността да го upgrade-аш. Има и уеб камера към него, която също е удобство.



3479 лв

EuroLine
2952,06 лв

Код: 0148051

17.1

40

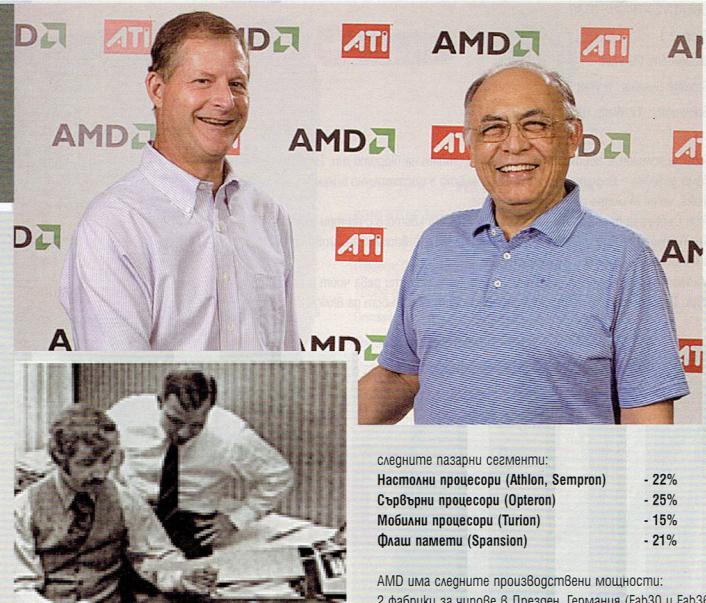
ATI + AMD=?

Автор Павел Павлов

24 юли 1996г. в 8.00 фирмата AMD купи фирмата ATI. Сделката не е най-голямата в компютърният бранш (само 5.4 милиарда долара), но е една от най-значителните за неговото развитие.

Малко фирмена история

AMD е основана на 1 май 1969 от Джери Сандерс (Jerry Sanders) и седем негови колеги, които напускат Fairchild Semiconductors. Преводчачният капитал е \$100 000, а първият им офис е състуриан в дома на Сандерс. Година по-късно компанията има собствен офис, 53-ми служители, 18 продукта, една фабрика за чипове (Fab1) и нито един клиент. Но бизнесът потърства – през 1973г. пускат първия си чип, отварят фабрика за асемблране и тестване на чипове в Малайзия. През 1975г. продажбите им достигат \$26 500 000. Но Сандерс не е доволен – AMD произвежда чипове за телевизори, а той иска повече. През 1976г. AMD започва производство на памети. През 1981г. Intel и AMD склонват гласорочен договор за обмяна на лицензи и AMD пуска първия си "Intel съвместим процесор". Продажбите на компанията се увояват за една година! За AMD започва епохата на Клонингите. В продължение на дълги години те се спремат просто да правят "по-добрии интели" – Am8086, Am80286 и Am80280. Когато излиза Am386, Intel се опитва да отнеме лиценза на AMD. Само че договорът е написан грамотно и след дълъг съдебен епопей Intel губи делото и едни милиард долара. И решава да смени курса – сърдъм и тръсък на пазара се повява Pentium, за които AMD нямат лиценз. Сандерс е принужден да купи компанията



NexGen. През 1996 г., на базата на разработките на NexGen, AMD пуска процесорите K6. За 30-тият рожден ден на компанията, през 1999г., излиза новата серия процесори – Athlon (K7). През 2000г. Джери Сандерс се отмъга и наследява на компанията заместник Хеклер Руиз (Dr. Hector de Jesus Ruiz). В Intel считат, че 64-битовата архитектура е само за сървъри и разработват Itanium, несъвместим с Pentium. 64-битов процесор за сървъри. В AMD са на друго мнение и разработват x86-64. Това е 64-битова архитектура, съвместима с 32-битовата архитектура на Intel. На базата на x86-64 AMD пуска Athlon 64 (K8). Въпреки мрачните прогнози за ненужност, успехът на Athlon 64 е феноменален. AMD уvelичава значимото пазарният си дял и наблиза 8 пазара на сървърите. Intel са принудени да пуснат 64-битови Pentium-i. Куриозитет е, че 64-битовите процесори на Intel работят с технологията x86-64, която AMD им предоставя на базата на старото споразумение за обмяна на лицензи!

Историята продължава до наши дни. Intel относно нанесе смразяващ удар. През 2006г. гигантът скочи на масата: гемии си коз – процесори по технологията Core – на който AMD (поне за момента) просто няма какво да промълви съсstäби...

Накратко:

AMD е компания с годишен оборот малко под 6 милиарда долара, от които над 55% са печалба, и процентното Владее

следните пазарни сегменти:

| | |
|--------------------------------------|-------|
| Настолни процесори (Athlon, Sempron) | - 22% |
| Сървърни процесори (Opteron) | - 25% |
| Мобилни процесори (Turion) | - 15% |
| Флаш памети (Spansion) | - 21% |

AMD има следните производствени мощности: 2 фабрики за чипове в Дрезден, Германия (Fab30 и Fab36); 3 фабрики за тестване и асемблране на чипове в Малайзия, Сингапур и Китай; 4 фабрики за производство на подложки за чипове – 1 в САЩ (Fab25) и 3 в Япония (JV1, JV2 и JV3).

ATI Technologies Inc.

ATI е основана на 20 август 1998 г. в Канада от триимата китайски емигранти К. Хо (K. Y. Ho), Бени Лай (Benny Lau) и Лий Лай (Lee Lau). Започват по работно, с общ капитал \$300 000. Първата им работа е да наемат офис, скрепмарка, репишионист и куриер. Така съставят шест служители. Идеята им е ATI да е OEM производител на графични чипове. Шест месеца по-късно парите вече са се спомили, но тък никарат първия си клиент. Commodore приучва 7 000 чипа секундно. Успяват да уредят кредит от Overseas Union Bank of Singapore на стойност \$1 500 000 и започват производство. До края на първата година тримата съдружници изкарват \$10 000 000. Следва гоцубор с IBM за графичните контролери EGA Wonder и VGA Wonder. През 1991г. ATI прави първият 2-D графичен ускорител Mach8. Следват Mach16, Mach32a и Mach64 – най-добрият за времето си 2-D ускорител с MPEG декодер. През 1995г. ATI започват да изработват видеоконтролери за Apple. През 1996г. пускат Rage 3D и All-In-Wonder – видеоконтролер с TV-тунер и видеодходове и изходи. ATI влезе в лидер на пазара и през 1997г. купува Tseng Labs. Но постепенно фирмата започва да губи позиции. През паметната 1997г. 3dfx пуска Voodoo Graphics. Кардата на ATI Rage

HARDWARE



Пре не е по-лоша, но драйверите са готови окончателно едва след две години! През 1998 г. на пазара има нов лидер – nVidia с Riva TNT. ATI обаче успява да сътичи много на пазара на мобилните компютри благодарение на Mobility Radeon. През 2000г. купува ArtX – компанията създава Flipper (графичният чип за конзолата Nintendo GameCube). Така си осигурява пазара за конзолите, но на PC пазара позициите на компанията са лоши. Той като 8 ATI започват нова разработка Radeon. Във фирмата променят и отношението си към драйверите. Това дава ефект. Постепенно компанията започва да се налаза: През 2001г. серията Radeon 8XXX пръвка ATI на PC пазара. Серията 9XXX ги прави лидер. През 2004 г. ATI отново е на върха. През 2005 г. ATI купува Terayon и изразявайки позициите си на пазара за цифрова телевизия. Същата година подглежда го добор с Microsoft за Xbox 360. Следва пробив и на пазара на чипсетите. Intel се оптегля временно от пазара за интегрирани фонни платки, насочвайки клиентите си към ATI. Така пазарният дял на ATI в чипсетите се увеличава от 2% на 12% само за една година. Следва го добор с Nokia за мобили чипсети.

Накратко:

ATI е компания с годишен оборот над 2 милиарда долара, от които печели над 27% и благодарение процентното следните пазарни сегменти:

| | |
|-----------------------------------|-------|
| Графични контролери за видеокарти | - 47% |
| Графични контролери за PC | - 79% |
| Графични контролери за конзоли | - 60% |
| Интегрирани чипсети за PC | - 12% |
| Чипове за GSM и PDA | - 12% |
| Чипове за цифрова телевизия | - 63% |

ATI не разполага със собствено производство. Чиповете се произвеждат от тайванските фирми UMC и TSMC. Графичните контролери се произвеждат от Asus, Club 3D, HIS, MSI, Sapphire, TUL, Info-Tec, Palit и Gigabyte.

Зашо не Nvidia?

- От много години работят с AMD – най-добрите чипсети;
- Имат традиционно лоши отношения с Intel;
- По-добра пазарна позиция.

Но има няколко проблема. Пръвият и може би най-важен е, че AMD просто не може да купи nVidia. Не разполага с финансова ресурса. Самата AMD се оценява на малко над 11 милиарда долара, а nVidia на почти 9 милиарда долара. Дори това да стане обаче, Intel ще купи ATI, която на всички отгоре е и доста по-евтина, и разбира се ще бъде съвместна. Купувайки ATI, AMD отнема ще отнеме и Intel серията производител на чипсети. Intel изпълва финансова затруднения. В момента и е малко. Вероятно да опита да купи nVidia, още повече, че първото им има да е от най-лекните. А и nVidia може да предложи много малко неща, за които Intel няма вече собствени разработки. По всяка вероятност, в близките 1-2 години Intel ще купи nVidia.

Какъв е смисълът на сделката?

Преузе обединението и двете компании бяха в доста скъпостояние:

- AMD няма какъв да пропада отстъпства на технологията Core на Intel;
- ATI губи надпреварата с nVidia в дискретната графика, а проблемите с производството на чипове UMC и TSMC забавляват излизането на нови модели.

След обединението нещата коренно се променят:

- AMD става играч от най-висока категория. След сделката, вече не е само има всички технологии, които притежава и Intel (с изключение на мобилните комуникации), но и неща, които конкурентът им няма:
- Дискретната графика (от ATI);
- Възраждането на процесора контролер на паметта;
- Универсалната междупроцесорна шина Hypertransport.

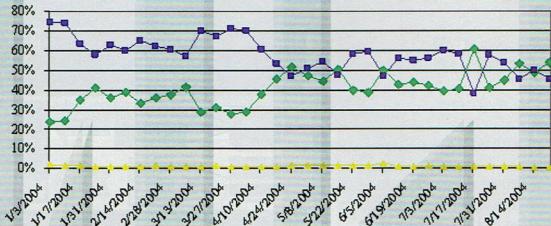
Ако новата компания използва умело предимствата си, двете по-гасящи звезди AMD и ATI ще се пребърнат в една много ярка изгряваща звезда.

Последици

В краткосрочен план (близката година)

През тървата година едва ли ще се случи нещо радикално. Сделката ще мине през всички инстанции, а през това време обединената компания ще пуска плановите си продукти и ще ни залива с новини и реклами, какво ни очаква в бъдеще. По този начин, и сваляйки грастично цените на своите продукти (процесорите на компанията вече са предлагат на доста атрактивни цени), AMD ще

Retail Desktop Sales by CPU Manufacturer



поддръжка интересът към себе си и донесъкът ще премира успеха на интелигентната технология Core.

Много вероятно е AMD да закупи някоя компания за мобилни комуникации.

Средносъсочен план (следващите 2-3 години)

Ще видим тръбите реанизи резултатите от обединението. Първоначално ще ще са базирани на технологията Togtegra. Това е отворена технология за съвместно функциониране на различни процесори устройствата в единна среда. Технологията е базирана на шината Hypertransport. AMD вече патентовала технология за съвместно използване на кеша от аритметични (CPU) и графични (GPU) устройства. От страна ATI има вече разработени универсални конвертири, които могат да се използват обаче за графични изчисления и за физически и аритметични пресмятания. Представи си, че има 2, 3, 4 или дори 8 кулунса, в които ще можем да поставяме произволно различни процесори – класически (CPU), графичен (GPU), физически (PPU) или други. При това те сигурно ще са многоизбрани!

AMD ще увлича спътничко производството на чипове. Сигурно ще построи още няколко завода за производството им. Логично е да ги използва и контрактните и оптима на ATI за производството на чипове от трети производители (UMC, TSMC, Chartered и IBM). Навлизането на новата телевизия HDTV няма да мине без AMD. Вероятно ще бъдате телевизори нами да отстестват по нико на съвременните компютри. Мобилните компютри ще имат впечатляваща изчислителна мощ и графика.

С тази сделка AMD направи и голям удар на пазара на конзолите. Почти сигурен партньор е Microsoft и може би следващият Xbox ще е с AMD-ATI. Nintendo също е стар партньор на ATI и беше клиент.

По всяка вероятност мобилните телефони ще прераснат в нещо много по-мощно. И много вероятно ще има тук да има AMD.

Възможен план (да погодим на кафе)

Екипите, които проектират процесори (CPU) работят средно година и половина – във Варна новите си продукти. Тези, проектиращи графични ускорители

(GPU) работят само шест месеца. Сега си представи какво ще стане, когато AMD ги обедини...

Процесорите ще имат множество ядра с различни възможности, а видеоплатите ще изчезнат окончателно (ако ли ще произвежда nVidia ако оцелее до тогава?). Основен параметър вече няма да е частотата, а броят и видът на ядрата и консумацията.

Мобилните компютри ще са малко безжично свързани, а игровите конзоли сигурно ще се роботизират...

Заключение

Това обединение ще раздвижи сериозно останалите играчи на пазара. На първо място Intel, който ще зърне победоносно позициите си и отново е сочен за лидер. Ресурсите му са седем пъти по-големи от ресурсите на новата компания AMD-ATI. И Intel ще ги използа напълно, за да си върне трайно пазара. Как именно ще стане, засега е рускано да се прогнозира, но със сигурност ще има големи разместявания сред производителите на чипсети.

Не бива да се забравят IBM и Sun.

Най-вероятно IBM ще ускоро внедрятъното на процесорите Cell на върхът, където може и има големия вероятност да купи nVidia. nVidia прави графичните контролери за Playstation 3 и IBM не би рискувал да остави Intel га лиши от този стратегически партньор. Впрочем Sony също може да купи nVidia поради същите причини, ако IBM не го направи.

За Sun нещата са критични. За да запази пазарните си позиции на сървърен пазар Sun има само един избор – все по-голямо сближаване с AMD. Същото важи и за Cray.

Много вероятно е Opteron и Niagara да се обединят.

Компютърният пазар е много непредсказуем. Какви ще бъдат се надигнат от "камчето", кое то AMD и ATI хърчили в езерото на производителите на хардуер, в момента сигурно е трупо да бъдат претпоставени в шалост гори от основните играчи на тази сцена. Но със сигурност тази "малка" сделка ще доведе до големи разместявания.



Автор Duffer

AMD & ATI – какво още?

Да започнем оттам, че тази сделка ще бъде въпрос на краина необходимост, а не на желание. Ясно е, че и AMD и ATI ще извършат множество взаимни изгоди от обединението, но също така е факт, че не биха предприели подобна стъпка, ако върхаха, че имат шанс по отмено. Лошото в тази сделка, от гледна точка на нас, потребителят, е, че изгодните потребителски решения се раждат в конкурентна (за предпочитане синонимно) среда и нищо, което бори и бързо мирише на монопол или олигопол не е на добре. В този ред на мисли, трябва да споменаме паки на nVidia, която за момента излежава най-узъбими от всички. Върху които тази сделка ще рефектира. Впрочем ако tandemът AMD/ATI пласне Intel към лазера на nVidia, събираки на едно място по-добрия чипсет (nForce) и по-добри губидриен процесор от следващата генерация (Core Duo 2) ще настанят мрачни времена за любитехите на AMD платформата.

Нищо чудно. В следващите година-две, нещата ща се върнат по същите си места, каквито бяха преди пътната на доста успешната Athlon 64 фамилия и да си имат Intel процесори съсърън на производителност, но на същена цена и AMD процесори с по-скромна производителност, но на "тънка линия" (докато доскоро принципът беше – AMD с хем по-брз, хем по-евтин). Като има, в момента „силата“ е на страницата на въвърката Intel/nVidia – единствен с уничожително бързи Conroe, а другите с решението като Quad SLI и SLI Physics – във технология, на която засега нито AMD, нито ATI имат какво да проподнесат като съответното „производителност/цена“.

От тази гледна точка, покупката на AMD/ATI в общия случаи не е добра инвестиция в бъдещето – AM2-ките се оказаха доста неизгодна алтернатива на s.939 (не предлагат практическото нишо за по-бъсоката си цена), a X100 са и по-бани, и по-гореци от GF7x00. Лично моите надежди са свързани с евентуалното престойство във Варна след разрешение, които от една страна са буквально една идя по-бани от Intel/nVidia платформите, а от друга са на чувствително по-ниска цена. Възможността да ги получим е много реална – в краина сметка това е единственият разумен контрагод, който биха могли да предприемат AMD/ATI.

Новата
процесорна
мощ с
архитектурата
Intel Core

MS Office 2007
Beta 2 –
подобрения в
много насоки

Ubuntu -
Линукс
за човешки
същества?

На диска: OpenOffice.org 2.0.3, Google Earth
4.0 beta, Ashampoo Burning Studio 6



Цифрова фотография за всеки

- Как да изберем цифрова камера?
- Съвети за добри снимки

Търсете брой 8 на PC Magazine BG

www.pcmagbg.net

Клайв Баркър – от Неумиращия Крал до Абарат

Once upon a world where time is place a journey beyond imagination is about to unfold...

Творчеството, част 1:

Серии:

- (Book of The Art)
The Great and Secret Show (1989)
Everville (1994)



- (Imajica)
Imajica (1991)
The Fifth Dominion (1995)
The Reconciliation (1995)

(Abarat)

- Abarat: The First Book of Hours (2002) (ИК ИнфоДАР, 2006)
Days of Magic, Nights of War (2004)

Романи:

- The Damnation Game (1985)
Weaveworld (1987)
Cabal (1988)
The Thief of Always (1992)
Sacrament (1995)
Galilee (1998)
Cold Heart Canyon (2001)

Събрани разкази:

- Books of Blood Volume 1 (1981)
Books of Blood Volume 2 (1984)
Books of Blood Volume 3 (1984)
Books of Blood Volume 4 (1985)
Books of Blood Volume 5 (1985)
Books of Blood Volume 6 (1985)
The Inhuman Condition (1986)
In the Flesh (1986)
Lord of Illusions (1995)
Incarnations: Three Plays (1995)
Forms of Heaven: Three Plays (1996)
The Essential Clive Barker (1997)
Clive Barker's Tapping the Vein (2002)
The Scarlet Gospels (2006)

и напрежението.

Клайв Баркър е роден близо до Лийбрърг през 1952 г. Изучава английска литература и философия в Лийбрърския университет. На вдъзес и една година се премести в Лондон, където сформира актьорска група, която да разиграва писанти компи пише. Наред с това работи и като писател, режисьор и актьор. В ранните му творби вече си личат фантастичните, ужасяващи и еротични елементи, така присъщи на по-късното му творчество.

Гърбите му публикувани разкази се намират в *Book of Blood Vol. 1-3*. Те обаче никога особено добри успех в Англия. Истинска слава Баркър спечелява с излизането на първия си роман – *The Damnation Game* – в Шатите. След като не одобрява вдъзата филма, правени по негови разкази (*Rawhead Rex et Transmulations*), той запряти ръкави и режисьора сам *Hellraiser*, базиращ се на новелата му *The Hellbound Heart*. Филмът постига огромен успех.

Следващите му книги, както и другите му проекти, постигат все по-големи успехи и днес Клайв Баркър е един от всепризнатите майстори на фентъзиот и ужаса.

Отделно споменаване заслужава заслугата му за архипелаг *Abarat*. Двеим излизат до момента книзи (от общо четири) ни срещат с магически съят, в който вдъзесет и пет острива са забънци замръзани в определен час от генонощето (вдъзесет и петият е Мистичен® и никой не знае какъв има так). Една момичка от нашата реалност попада в Абарат и Венега бива опънена в цирките на войната между Дните и Нощните острви. Но всичко е какъвто излежка и може да Кристофер Керион, *The Lord of Midnight*, не е най-доброто ли възможни конфликти.

Поредицата е уникана в творчеството на Баркър с това, че книгите са изпълнени с буквально стотици невероятно красиви илюстрации, рисувани лично от него. Те отразяват не само събитията, но и мона на книгите, така че в трета част, обещана като "най-мрачната в серията", всички рисунки ще бъдат черно-бели.

За великолепната игра *Undying* вече писахме предния број, но мащина знаят, че Клайв участъв в нея не само по време на разработката, но и като глъска на дивия брат Амброз. Което само ще покаже, че човек като може, го може.

Клайв Баркър наистина е един от големите майстори на приказката и кошмаря, с неизброятен стил и богатство на езика, а книжите му са всепризнати за върхови образци в съвременните жанрове. Носител е на немако награди за фентъзи и хорър, а е бил номиниран за десет пъти по бъче. И ако титулата "крал на ужаса" вече е заета, то е само защото тя е въвърле малка за него. Които не вярват – да прочете штамата в началото.

Спечелващи next-gen ефекти и визия (играта е планирана едновременно за Xbox 360, PS3 и Windows Vista).

И ако Всичко ѝрди по план, може би следващата есен геймингът отново (и пак блогарадение на добрия стар Клайв) ще успее да покаже, че истински качественото съдържание не е запазена марка само на киното и литературата.

Творчеството, част 2:

Новели:

- The Hellbound Heart (1991)

Публицистика:

- Clive Barker's A-Z of Horror (1984)
Rare Flesh (2003)
The Hellraiser Chronicles (2004)
Clive Barker Visions of Heaven and Hell (2005)

Иери:

- Clive Barker's Undying (2001)
Clive Barker's Jerrick (есената на 2007)

Филми:

- Salome (1973)
The Forbidden (1978)
Hellraiser (1987)
Nightbreed (1990)
Lord of Illusions (1995)
Tortured Souls: Animae Damnate (2007)

Роли:

- Salome (1973)
The Forbidden (1978)
Sleepwalkers (1992) – Forensic Tech
Quicksilver Highway (1997) (TV) – Anesthesiologist
The Others (TV) – "Don't Dream, It's Over" (2000)
(анлог) – George Hutchinson
Clive Barker's Undying (2001) (VG) (глас) – Ambrose

Clive Barker's
UNDYING

MATURE CONTENT FOR AGES 17 AND UP
REQUIRES PARENTAL SUPERVISION
EA GAMES

B 21-ви век, когато професионализът е бисичко и тясната специализация – задължителна, за енциклопедисти място няма. Или с химик, или панист. Опитали ли да бланшират мякотувато или побече стола, се измърсвали в блъснато и те забравят.

Освен ако не са истински майстор. Освен ако не са като Клайв Баркър.

Да се пътваш, че Баркър е всесърдечно развит, било във време неко. Писател, сценарист, поет, художник и режисьор, във всяка от тези области той е истински майстор. На първо място автор, Баркър е написал над 20 книги (във картотека, срещу които има както уласи, така и фентъзи и демска литература. Минозна съдят за него по най-масово произведение – филма *Hellraiser*, но той давече не е само хорър-автор. Стимул се приближава най-вече до Нийл Геймън, но докато Геймън залича много повече към хумора, при Баркър на първо място изват мракът



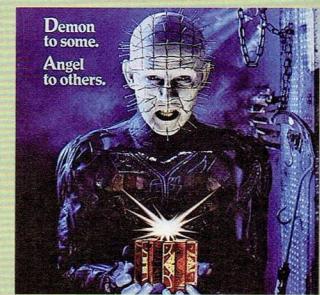
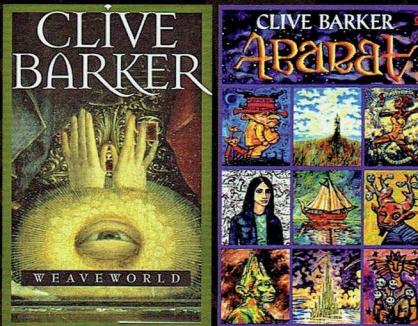
Clive Barker's Jericho

За новия гейм проект на Баркър, издаден от Codemasters, все още не се знае почти нищо. Съжетът ще се върти около повторното погълдане на митнически град Йерихон нещо след африканските пустини. В него се събужда зло, родено в зората на времето, и към града е изпратен специален боен отряд, обучен не само в борбенето с оръжия, но и в греховни мистични изкуства. Не се знае дали ти ще изпълняваш конкретна роля в този отряг, или ще имаш контрол върху всичките му членове. Те обаче не са първите "Воини на светлината", изпратени в града. Защото Йерихон не е просто укрепен град, а поредица от стени в стени, между всяка от които в замборен различен момент от времето, в който светлината е била сломена от търка и ще срещате дразните от различни епохи, приближаващи със към все по-търбичко и примитивно начало.

Очевидно е, че от новия екшън-хорър на майстора на митовете можеш да очакваш много побежени динамика и агресия, откакъто видяхме в Undying (където Баркър се включва) в коян етан от проекта, за разлика от сега, когато участвува във "Всеки елемент от раздялването на царата").

Обещана ни е много глъбока преплетена с решая история, простираща се до дълбока древност и изпълнена със зловещите кощуари, познати ни от

други произведения на Баркър, както и



Clive Barker's Hellraiser



Лари и Джулия Котън се преместват в старата фамилна къща на Лари, която е напуснал преди години. Там обаче Джулия се натъква на зловещо създание – Франк, брат на съпруга ѝ. Иззубил тялото си в ръште на Ценобийците – демони, търсещи над-върховната форма на увръхствието и болка, той се събужда за втори живот от крака краб, каннила на мястото на съмртта му. Франк принуждава Джулия, която е била негова любовница, да му осушава жертвите, които да го подхранят с още краб, за да си възърне изцяло мялото.

Класически осемдесетарски хорър, с цели настуризи и ебитни спешчани ефекти, присъщи са онова време, прорвания Хелрејзер при все това носи никакво перформанто удоволствието. Освен това концепцията на Ценобийците е много оригинална и заблагявяща. Тяхната истинска същност и митологизация зад търгба им обаче са оставени в търгъре голяма степен на зримеля и във фильма са въвъншност само загадки. При все това в него има нещо магнетично, което заставлява въображението твърде ебтиятинга, която се излива от екрана, и бездарието на актьорите. И с тази непретенциозна история Баркър дава тласък 6 (поста посредствени) прогледния, поредица комикси и един тон играчки.



Entia non sunt multiplicanda praeter necessitatem или или

„Не умножавай същностите повече от необходимото“

(По следите на игралното величие. Какво прави една велика игра – велика?)

Когато преди време дискутирахме Gothic с колегата Красльо, той каза нещо, което се е запечатало в ума ми: „Всяко пускане на тази игра е като завръщане у дома след бълго отсъствие“. За някои тази фраза може да звучи като преувеличение, като излишно хиперболизиране на качествата на еднини нишо и никакъв разбликателен продукт. За всеки Gothic фанатик (какъвто между другото съм и аз), това е абсолютната истина. Истината, изпитана и почувствува. Емоция, породена от досега с нещо унищожено, единствено по рода си, неподправено – игра, надскочила всички лимити и ограничения, всички опити да бъде вкарана в никакви граници, в строги рамки.

Да, днес много хора гледат с пренебрежение на подобни неща. Електронните развлечения все още

масово се възприемат като някакво безсмислено (ори бредно) забавление за хлапета или още по-лошо – за негораси, ветинени възрастни. Същностото е, че онези които отричат „инаквостта“ на игрите, обикновено са инвиди, които никога не са се гокосвали до магията на виртуалните светове. Нещо повече – те са слепи и глухи за нея; безчуствени, загубили видимата връзка с детето в себе си неспособни да прекрачат тънката граница деляща реалност от фантазия, изшепни от въображение и в краина сметка – по нечовешки зомбирани. Изшепни от мечти и от способност да мечтаят. Сънуват наяве.

Хомо Луденс – играещият човек

Разбира се, далеч съм от мисълта да твърдя, че видите ли, посветениите

играчи са някаква висша раса, развита съвърх-човешки способности, или че влечението им към електронните забавления ги прави по-хора от хората. При все това, лично за себе си твърдя, че един истински геймър определено крие дълбоко в себе си някои дребни, но съществени черти, отличаващи го да извесни степен от типичния, средностатистически представител на вида Homo Sapiens.

Може би най-бързият начин да различите един „играещ“ от геймърга е да забележите как всеки един от гвамата се отнася към игри като Gothic, Kaino, Legacy of Cain, Legend of Zelda, Final Fantasy, Indigo Prophecy или Darwinia. Наблюдавайте внимателно как човека пред монитора реагира на подадения му игрален дразнител. Взглеждайте се в очите му, опитвайте да разчетете изражението на лицето му, покато управлявания от него герой за пръв

път слиза по стръмния склон, водещ към Миньорската колония, пригружен от Диего; когато автор-егото му Лукас Кейн се събуди със собственото си легло облян в кръв, която в последствие се оказва чужда; когато ръководените от него ръбати даруинианци бъдат нападнати от гротескоб червен Бирус.

Това което се опитвам да кажа е, че един истински играч се впечатлява от подобни неща. Вълнува се. Трогва се. Способен е да изпитва емоции, необясними за гейм нечувствителите. Усещането може би ти е познато – напомня на slab електрически сигнал с висок интензитет, който преминава от върха на пръстите до най-закъмнатите къщета на мозъка ти. А уникалното тук са именно игрите, които го индушират.



Интердология

Естествено, всички тези обобщения, които си използват предния абзац, в никакъв случай не бива да се приемат като никакъв вид задължаващи дефиниции. Днес, в редиците на онзи, които се зоват „играчи“ (основание за което им дава основно фактът, че играят игри, но друго), ще откриеш доста хора, които не се прогват особено от *продукта*, който консумират (пермити си използване съзнателно). В същото време 9/10 от заглавията, които играната индустрия бърва ежегодно (през последните години буквально на конвейерен принцип) не биха могли да прогнат гори и най-възнищанията играч.

Така че къде е истината? В играта или в играча? Обявявам ти най-официално, че дори сам Господ не би могъл да ти даде достатъчно точен, ясен и задоволителен в аргументацията си отговор на този въпрос.

Безспорно е само едно – има игри и играчи. Дай да опитаме никак да ги разграничим.

Бичът на обективизма

Да започнем от там, че аксиомата „на вкус и цвет тобарииш нет“ ми е до болка известна. Игрите са въпрос на строго персонен вкус и превопчтования. И въпреки това сред хаоса от заглавия има такива, които се откряват. При това някои от тях – по токува ярък и безспорен начин, че биват играни отново и отново, от две и повече генерации гейъри.

Ако се обрнем към чисто обективните критери, обосноваващи „величието“ на един играен продукт, вероятно ще съумеем да свидем нещата до набор от съвсем реали показатели. На практика точно това правим ние – гейм журналистите, когато анализираме отделните геймплейни

елементи, за да ги претеглим и в крайна сметка да формираме никаква крайна оценка, обобщаваща в себе си качеството на съответният играен продукт.

В тази графа се класират известно количество ясно различими гейм-характеристики, като оригиналност, възможности за превизуване, визуални качества, интерфейс, озвучаване и разбира се, не на последно по значимост място – геймплей (какъвто и тайнствено-имагинарен, гори леко абстрактен смисъл да влага всеки рецензент/играч в това понятие).

Проблемът с „обективността“ на оценяване е свързан основно с едно – този метод практически елиминира изцяло емоционалния фактор.

Ясно е, че в момента, в който започнем да говорим за „одухотвореност“ на играта (или персонажите в нея), пристъпваме тъкната граница между хладния обективизъм и субективното „усещане“ за и от гейминга. За щастие необятната територия на чувствата, намираща се отвъд този лимит, е забранена само и единствено за нещастните гейм-журналисти, чиято професия е свързана със строги изисквания за рецензентско беспристрастие и задължение да поставят акцент върху информативността, не върху външните и спратните.

Що се отнася до средностатистическите играчи, необременен от такива задължения и подчинен само и единствено на личните си впечатления, той е свободен „силно да люби и мрази“.

Фактът, че дори при това положение имаме от една страна парадокс, като првиично съвършена игра, от която и при най-добро желание почти нишо не ти „трепва отвътре“ (*TESIV: Oblivion*), а от друга – „неулеен като цяло играен продукт, който те кара да се влюбиш да се вършаш като него отново и отново“ (*Gothic*), говори достатъчно

за това, че игрите не са... точно каквото изглеждат на пръв поглед. Че в тях има и нещо повече от простия сбор на съставните им части.

Електронни мечти

Някога колегата Alex III беше казал в статията си за *Freelancer*, публикувана в същото това списание, че читатели са съмнени, че едни от най-верните критери, по които можеш да различи една велика от една „просто добра“ игра е, ако след като си я изиграли пропължаш да си спомниш за нея; тя навестява същността ти, оставя у теб онова, което прозачното клише нарича „емоционална гира“.

Всеки има подобни игри в личната си колекция от спомени. За мен такива заглавия са *Divine Divinity*, многократно споменавани вече *Gothic*, *Fahrenheit* (a.k.a. *Indigo Prophecy*), *Darwinia* от по-ближкото минало и *Undying*, *Freelancer*, *Legacy of Cain*, *Fallout*, *Baldur's Gate* от по-далечното, както и искрински, архивни класики, като *Diskworld Noir*, *Hexen II*, *Heroes of Might and Magic I* и *II*, *Might and Magic VI*, *WarCraft*, *Dune II*, *Civilization*, *Diablo*, *Karateka*, *Mario Bros*, *Snake* и *Galaga* (сигурен съм, че пропускам доста неща тук).

Във всяка една от тези игри аз съм откривал по нещо. Нещо уникатно, лично за себе си. Нещо, което не се вижда с просто око, не може да бъде наблюдавано и изследвано с „научни“ методи, но за което винаги съм бил фърволски сигурен, че Е ТАМ! Понякога го наричам „душа“, друг път – „магия“, трети път просто... г и з а й н е р с к о старание.

Въпреки че то трудно се поддава на

дефиниция, дори на описание. Вървай ми – знам го много добре, тъй като през последните 2 години опитахме за постигане на тази вечно изпълзвана се цел се пребърнаха в Светия Граал на новата ми гейм-журналистическа професия.

Как да обясняш на (често напълно незанинтересованите) страничен наблюдател (читател), какво означава да стоиш на края Коринт и да гледаш залеза? Къде е тръпката с часове да обикаляш из най-забутаните кътчета на Бретония вътре със наякър по-читав файтър от този, на който летиш в момента? Или да скочаш отново и отново от ръба на онзи проклет перфуз в името на Вордорад докато най-сетне успееш да се докопаш до колоната отсреща? Лично аз нямам никаква представа. Но факт е, че правя всичко това и то ми дъстява радост, забавлява ме и понякога ме натърква. То е част от мен, от моя живот, от това, което съм.

Remember, remember...

Преди известно време попаднах на интересен фийчър на 1UP. В него бяха разлагани „Най-великите дизайнерски идеи, променили завинаги облика на гейминга“. Ставаше дума за игри-пионери, в които за пръв път са видели бял свят редица гейм-канони,



които днес всички сме съвикнали да приемаме за даденост. Неща като health барове, наличие на бособе в края на нивата, магии, power-ups... Това, което наистина ме изуми, беше, че измежду всички заглавия, споменати в материала, не срещах нито едно познато име.

По принцип това би могло да е признак на никаква магия-култура, но аз лично го приемам по-скоро като доказателство на теорията ми, че да си търси в нещо не означава непременно, че историята ще те запомни като „Велики“.

Аз, разбира се, бих могъл да тълкувам този казус само и единствено в светлината на собствения си изграждан опит. Сега, след повече от 18-годишно пристъпване на тази сцена и след стотици изиграни заглавия, поглеждайки назад, с удивление установявам, че игрище, носещо отиметката „ОГРОМНИ“ или „Велики“, не са никој ней-обирите, нито най-полупопуларните, нито сред „първенците“ в дадена област или жанр.

От фърст пърсын шутърите например хранят много толи спомени от **Wolfenstein 3D**, но почти с нищо не съз запомни „ук“ легендата като **Doom** и **Quake**. Обожавам **Divine Divinity** – една игра, масово оценена със средни и ниски оценки. Така и не се „научих“ да харесвам **Heroes**-ите след гъвката. Не спирах да играя **WarCraft**, а втората му част така и не успя да задържи вниманието ми. Мога да продължавам така до сутринта.

Погразбира се – тези разсъждения ни връщат в началото и озая аксиома за „личните предпочитания“.

От друга страна за мен те са

свидетелство, че за да породи една игра чувството за „величие“ (строго инвидиуално, дори интимно усещане, като цяло), освен набор от определени геймлейни качества, е нужно и строго специфично стечение на реали обстоятелства. Обикновено необходимо (макар и не достатъчно условие) е играта да бъде изиграна в съвместно тоесните времеви граници около нейното излизане или не повече от 1-1.5 години след това. За разлика от другите видове развлечения, игрите са много изменчиви, динамично променящи се форма на изкуството. Докато визията на едн филм (особено ако е кадърна) практически не оставява, а формата на книгите почти не се е променила от времето на Гутенберг насам, игрите непрекъснато „мутират“ под влиянието на хардуерната и технологична еволюция. Когато времето на едно гейм заглавие „отмина“, то обикновено отминава Венърк и за Бинаги, безвъзратно. Макар да съществуват рег стари игри, които гейм-журналисти и хард-кор играчи често наричат с умиление и в пристъп на сантимент: „Вечни класики“, всички ние добре знаем, че няма нищо по-преходно от една „остаряла игра“. Колкото и да пълном по визията (и другите чисто технически аспекти на игрите) от малко снобарската позиция на 1337-ни геймъри,ълъбоко в себе си ясно осъзнаваме, че с всеки изминал ден ще ни става все по-трудно да прегълъщаме „outdated“ класики, които въпреки несъмнените им геймлейни достойността изглеждат просто... згрозно!

Гейм религия

И така, след всичко това – какво прави едн голем, велик гейм-продукт – Велик? Емоцията, която той поражда? Едва ли – с ръка на сърцето и не без известно прискърби признавам, че гори днес, в началото на 21 век любимата ми ентузиазънтна медия има в себе си по-малко емоция гори и от най-лошата серия от „Умрият трудно“ трилогията. Редки, проблясъци като незабвимия **Legacy of Cain** или **Indigo Prophecy**, разбира се, съществуват, но крехките начинки на драматизъм, на истинско,实在но, сънно внушение, постигнато от авторите им, често бива запратено с лекота по дървите от интерактивната природа, присъща на игрите като вид развлечение. Дали причината се крие в онова, което колегата Бакалов, не без известна горчивина, нарча „е** и остраня край“ или просто във факта, че в труда си се трошеш от съмртта на персонаж, за който е ясно, че само след секунди ще бъде отново съживен и ще му бъде даден „втори шанс“ благодарение на Бълшебната мантра „F5-F9“... Не знам.

Дали тък разковничето не се крие в технокочното, гизандерско и чисто механично съблъсвенство: в полиранието „до блъсък“, в безкрайното бъг-тестинг изълъкане, премахващо всяка ви обективни основания за рещененски (а и реално погледнато „изграно-консуматорски“) сълъреж? Уви не – гори видимо, перфектни продукти като **TESIV: Oblivion** в края на сметката се оказват кухи отвътре.

В края на сметката май ще се окаже, че единственият отговор на зарадката

лежи в сферата на метафизиката, на мистиката. Всичко съжак на Богу към това – все пак великият Шерлок Холмс твърди, че когато премахнеш невъзможното, това което остава, колкото и невероятно да звучи, е истината.

Може би наистина магия има и тя е ефирна, странна и неуловима. Може би играите, някои игри, наистина имат душа. И опасявам се, че ако някой някога успее да я обясни, да я опише или регистрира, тя почти със сигурност ще изчезне. Ще се разтвори в нещо още по-неуловимо.

Спомням си, че преди време четех някъде как в годините на Втората световна война една нацистка ученица започнала да изучава лагерните японски камани. Изследвал в детали вида, структурата и състава на стоманата, от която азиатските майстори изработвали фантастичните си мечове. Дори документирала подробно процеса на изработката им, пособявайки настъпността и бряг на уадите, които ковачите настасяли възра метала. След като се забърнала в Германия той многократно се опитвал да създаде своя собствена камана. Внимателно следвайки записките си, за негово огромно разочарование резултатът Бинаги и неизменно бил просто едн обикновен меч, който с нищо не приличал на униканите си японски събрата.

Изводът от всичко това ли? Понякога не е толкова важно в какво вярваш. Достатъчно е просто да имаш вяра.



Babel

Новият филм на Александро Гонзалес Инарите, който се явява нещо като финишна част на своеобразната му трилогия, започната с Amores Perros и 21 грама. Нова пътешествия от истории, изтъкани от събитията в Жестокия гоблен на безмилостния и вълнуващи това невероятно красиб житот.

Children of Men

Другият ни огромен любимец от мексиканската школа – Алфонсо Куарон. След като направи едноимената светска серия за очилатото скротумче Хари, прибра си парашите и предвиди буза заряза франчайза да се спасиба както може, маestro Куарон се заборни към тук разлежданция си проект, замразен през 2002 година. Историята ни отнася в близкото бъдеще, в момент, когато най-младият жител на планетата току-що е починал на 18 година във Възраст. И човечеството, лишено от преродубийните си способности крачи с мръча, антишумопочна увереност към края на съществуването си. Сребърната обишка на тъмния облак се явява последната временно жена на планетата, която КлаудиУини трябва да опази живота.



The Fountain

Все по-обещаващ с всеки следващ трейлър. С реално заснети химични реакции, заместващи кишираните СиджиАй ефекти, които според Арионски никоало да се вързват с идеята на филма да бъде над времето (че и с минорния му блогжет). Считай го за едният от възта зараждени филма на 2006 година (Вторият е последният епизод от втория сезон на Prost, с работно заглавие Fuck Together, Cum Alone)

Night at the Museum

Сладурска комедия с Бен Стилър, в която експонатите на някакъв извратен музей оживяват за превнощта? И музейт не е – да речем – Практикят Музей на Секс Играчките? Загубиха ме за каузата.



Crank

Джейкън Стейтън напоследък има лоша навик да се сними в особено долонробни ленти, но преди окончателно да се пребърне в дюф-лундгренът на новото хилядолетие с трактобъката на Уве по Dungeon Siege, може би е добра идея да го гледаме в този филм. Съдържанието е нещо като Скорост, минус автобуса и Сандра Бълок – нашето момче е инжеектирано с отрова, която ще го убие, ако пуснему падне под определена точка. И той се впуска в очарователно килинг-спир, за да си осигури максимално мащабен екскорт за отбъднатото.



Barnyard

С потенциал да бъде най-просташката анимация за сезона, носеща така любимата ни (особено след третата мастика) селскостопанска атмосфера. Глайните герои са забела и прасета, които купонисват по нощите за ужас на околните. Също като нас, всъщност. В този ред на мисии може би трябва да помислим дали рабата за направата на лента с подобен съжет не принадлежат на нашия екип, издигнат през годините събинци на Култ...



The Covenant

Нещо като оная Вещерна бозица The Craft, ама с момиченца. Некви колежанчета размятат парapsихологични таланти във вид на зле скъпленни визуални ефекти, единият се вълобъва, извършил някакъв лош, хърчват файфболи и части от МПС-та в още по-зле скъпленни визуални ефекти. Всичко това, прекарано през син филтер за да е по-куууу. Резултатът е нещо като The Lost Backstreet Boys и искрено ти препоръчвам всеки контакт, който ще имаш с него да се ограничи до този трейлър.

Teenage Mutant Ninja Turtles

Няма ташак. Любимата ни анимация, бешеизала детскуите ни екипи на фантазии с деха на пיצה, е на път да удари и голямия екран. Проектът е изненадающо засекретен за момента, като не се знае нито кой точно ще играе/извучава, нито гори дали филмът ще бъде игрален или анимационен. Във всеки случай тук приложеното тийзърче е достаично забавно, за да възпламени отново nostalгиите ни по отгденна отимната времена на детска невинност и пръвосинглен ентиъртейнмент. До такава степен, че гори ще подмини стомиачни възможности за сексуална шегичка в предишното изречение. Някои неща от преродубийното трябва да си останат светли и красиби, пък гори и да реч за земнободни с бойни познания.



The Illusionist

Обещаваща на вид мистична драма с позагубила се в посреднинето на колес Едуард Нортън. Историята ни пренася във Виена от края на миналия век, когато илюзионист използва фокусите си (или някакви реални парapsихологични гарби?), за да се пребори за любовта на красавица от висшето общество.



Колите [Cars]

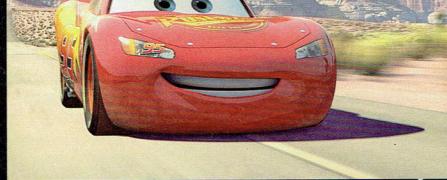
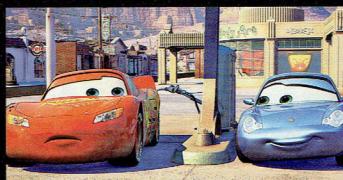
Жанр: пикарската анимация

С главо съвет на: Оук Уилсън, Пол Нюмън, Чийз Мартин, Тони Шелбър, Бони Хенч (губернатор на Български от Айтан Райдър, Ивайло Венчев и Витко Фролово)

Режисор: Джон Ласетър (Изратата на израчките 1&2, Приключението на бръмбаратите) и Джо Рант (дебют)

Сценаристи: Джон Ласетър, Джо Рант, Дан Фовърман, Кла Мъри, Фил Лорин, Ираен Клубин

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



Mоже и проблемът да е в мен, но предварителните материали и трейлърите за филмите на комосите от Пиксар почти винаги – в разрез с потенциалните маркетингови стратегии, мислено стартирано от банда потни шкембели в скъпи костюми – усъвършават да ми изразят негативно мнение за филма. Рибка твори сина си? Пенсионирания супер-герой с наднормено тяло спасява света и семейството си? Перфектен свят, наследен с духотворени автомобили – с очички върху предното стъкло?! Абе ще не ми се махнате от хлябата, а? Как да не остане чобек с усещането, че тези пичоби са се подгъзнили върху токова безумна идя, че този път няма начин да не се строполят с гърди и тръсък.

Вторият момент обаче също е неминуем. Филмите на същите тези пикарци, които съм отишъл да гледам с досада и по задължение, са ме приковавали от кеф към седалката в самона, изстремвали са емоциите ми в сръбъл и до такава степен са ме прашили част от страннич-

те си съвестю, че ми е идело да се разрева на финансите надписи, затвори приказката със свирепка и трябва да се бържа в скучната, тъпя реалност.

Комите – изненадани? – не направят изключение по нито един парцал. Идеята ми се стори безумно глупава, реализацията ме смаза. Трябва да си истински мащюсник, за да успееш да преброяш автомобили в пътникърски персонажи. Трябва да притежаваш нещо от силата на дреяните барбаде, за да успееш да разкажеш токовата човешка история с помощта на механични изразни средстva. Трябва да си много, много добър човек, за да изпълниши филма си с токобоя много попълна, позитивизъм и красота. Но също така трябва да си и много, много добър филмийски, да го направиш достатъчно стиличен и самоизорочен, за да не се пребърне позитивизъма в излезни избыи контрол и логоти.

За визията няма какво да говорим – Пиксар винаги са били с няколко темпорални обиколки пред конкурентната. По-скоро прави впечатление гениалният усес към

детайл, който успява да смаже недобърщето в зародиш и да те накара да повърбаш – гори да станеш част от – странния свят, обитаван от говорящи автомобили. Не стига да имаш най-добритите аниматори и звезди зад микрофоните. Номерът е да имаш 8 екипа разни откачен пичоби, които да сложат летици край нощните лампи фокусвагенчета костюмрки (veeell-e на английски) или картина на куокран-Темига с Везни на стрелата и пребърка на кабината, в съдържанието.

Но гори и това не е всичко. Комите са катарзисно преживяване, връщащо ти детски спомени и емоции, предизвикващо азотична носталгия по едно по-добро минало, кое то никога не си виждал и надежда за едно по-добро бъдеще. Както и вира, че при все дулките по пътищата, някога ще откриеш побойниката, с която да браниште по житейски магистрали, в търсение на своята уютна на бензиностанция. А ако последното изречение ти се струва тъпъ и абсурдно – препрочети си пак началото на статията и щи да гледаш филма.



Минало незапочнато [Neverwas]

Жанр: драма

С участието на: Евън Екхарт, Инь Маккеън, Ник Нолти, Джесика Ланс, Алън Търук, Бритни Мърфи

Режисор: Джошуа Майър Стърн (дебют)

Сценаристи: Джошуа Майър Стърн (Skeletons)

Официална страница: <http://ladyinthewatermovie.warnerbros.com/>



Приятна, малка драмичка, която можеше да бъде и сериозна голяма драма, ако не се осъщяне единствено на факта, че гемият Йан Маккеън може да изнесе върху крекките си, гейки пещи, практически всеки недоглатан сценарий. Историята разказва за работохоличен психиатър, чийто баща е написал хитовата детска книшка, на която е кръстен филма, ама после се е изтърпил от депресии и се е самубил, насякайки в крекката душевност на нашето момче маса незапитни работи. Един луд старец обаче ще му помогне да намери отново себе си, въртащ в приказките, че самата страна Небързуз.

Проблемът е, че Евън Екхарт е звън, който за пореден

път не успява да изтърпи ролята като хората, а Ник Нолти, Уилям Харт, Джесика Ланс, Алън Търук и Бритни Мърфи са ги викнали само за да ги правят камбалът на плаката, защото в рамките на филма някакви ги няма. Факт е, че сър Маккеън наистина прави чудеса с образа и успява да преизбърка у зрителя (и речението) емоции (и оценка), които филмът не заслужава особено. Но също така е факт, че този Джошуа Майър Стърн е бахти и донякъде гей, затвори да пропиля по подобен начин, такова бържено изтънчение.



35 M Жената от Богата [Lady in the Water]

Жанр: претенциозна приказка

С участието на: Пол Джамати, Брайс Далас Хауърд.

Режисьор: Ем Найт Шаямалан (Шесто чуствбо, Секомо, Неуязвимият, Следите)

Сценаристи: Джошуа Майкъл Стърен (Шесто чуствбо, Секомо, Неуязвимият, Следите)

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



Hека да подхождам позитивно. Имае едн варяант този филм да бъде още по-лош: За ролята на Хийп, изцаран подобраван от Пол Джамати, пръвначално е бил предвиден Кевин Костнър, който е мазен бебъл. Това разкритие е доста добра база, от която да гледаме на новото отроце на Ем Найт Шаямалан, защото се изискват наистина сериозни усилия и крайна фенцица, за да не бъдеш разочарован от Жената от Богата.

Знам, че филмовите критици по света се обидиха жестоко от тиякът намек на Шаямалан, че последните мозат да подлагат нарицателско патение (аз яйно не минавам за такъв, защото за мен това беше единственият наистина свеж и забавен момент) е ясно. Знам

също така, че феновете на Шесто чуствбо, които неизменно критикуват из дискусционните форуми Всяка слебдаща лента на Ем Найт, задади не е лют хорър с неочакван край, пропущаха истерично, защото зонемият пушист в края на Жената... го пушият бъсъщност нима. За мен лично чартът на инцидента Бинага се е края, ъвъ факт, че зрителското мнение му е през онази работа и прави филми за себе си. Но е постмодерно голям творец, за да си го позволи. Така че Голямата изменена (ТМ) не добре нико то от факта, че Шаямалан "се е самозабрадил" (цитат от ранкът редъ), нико то ъвъ разкритието, че наместо спрашва история с неочакван край, този ъвъ пичът е решил да филмира смадурската приказка, която е написал преди време за фъщерите си. Голямата изменена

добре от фактът, че Жената от Богата просто е тъй. Скучен. Наместо га се разъгрне в премества нео-приказка, размахнат на шаямалановата фантазия е ограничен до във-ти събъект сцени. Останалото просто са гулости. Безлични диалози, хаос от зле монтирани сцени, плоски персонажи, клиширани спръскави моменти... Никой, за чиято струба га ти лука наистина, нищо, скъстоставимо визуално дори с единичната сцена с ножа от Секомо. В крайна сметка, наместо на маисторски разказана детска приказка, Жената от Богата наполовин по-скоро за начинът, по който особено дрогиран човек че опиша виденията си – ръковадахи нещество, опълбайки те със склонки и караули те га се питаш все по-активно какво бъсъщност правиш в компанията му...



35 M Тайландски дракони [Tom yum goong]

Жанр: вълкан

С участието на: едни муй-тайс, едни традиционни и във слона

Режисьор: Прача Пинкаве (Онг-Бак)

Сценаристи: трупно им се спечелят имената

Официална страница: <http://www.warriorkingmovie.co.uk/>

Шокираща за разпространителите, бържаки от плаката да се крещи никой особено горещичен тайтъл, който га прибълече нинфко-убийчичи тайти, то който на тумбии в кината, оригиналното заглавие на тук разглеждания филм (Том yum goong) Въсъщност е името на някаква пикантна тайландска супа. И понеже "Въкът новият хитов екшън – ШКЕМБЕ ЧОРБАТА" някак не звучи стилино Том yum goong е известен по света като "Честита на дракона" (Европа), "Зашитникът" (САЩ), "Кралят Бонг" (Великобритания) и "Тайландски дракони" (милата ни тайландка). Което Въсъщност измества неприлично много фокуси от чорбичата, която следва изследва, но в борбата за изборите шест билетома лева никой не е обещал да играе честично. Така или иначе към този филм следва да се гледа от две

противоположни гледни точки, границата между които е прекарана от потенциалната ти фенцица към лентите с бойни изкуства.

Първата се зафирта около факта, че филмът Въсъщност е бездължно тип и проследява тойбоката драма на муй-тайщия Тони Я (чиято детска мечта – га стане тайландският Джаки Чан – е на път да се изпълни), който много се яроства, след като мафиата (Бодена от едни особено мазен традиционни, изцарен от ний-популярната китайска балерина към дневна дата, която Въсъщност е била мяж преди да ѝ резнат патока на операционната маса; абе зрина историца му открадна слона. И в резултат – избухва мафията).

Втората трябва да фокусира вниманието ти върху някояко момента: Тони Я е не-човек, който самосинци-

кало е основал собствен боен стил 8 Муй-Тай, базиран върху движението на слоновете и наречен Муй-Коносан (хърмъ/настъпъ/графичн/суну), при който общо-взето всеки попадна в цента удар чупи кост; в Том yum goong не са използвани лигавици от сорт на съдържат ефекти и вълкета, а мистър Я, побожно на илюзи, не признава каска/борьбите; Филмът се разбяга на една от най-стъпвати бойни сцени без прекъсване в кино-историята (4+ минути); Операторът с благоговчично име Накуму Китумаку също е не-човек, в което ше се убедиш, след като изглежда горната сцена. Това е. Изброя как га гледаш на... хмм Тайландски дракони си е въвът. А лично починах от скуча, но признавам, че като за изчестен от съдържание боен филм Чорбата си е класика.

STUDIO GHIBLI, Part II

Здравейте и добре дошли във втората част на прегледа на Студио Гибли. Ако предната стая ви е харесала, се надявам да оцените и тази, макар и в средния период на студиото да влизат по-непознатите фими на Миязаки и Такахата. Въпреки това и тук има какво да се види. Приятно четене.



Kiki's Delivery Service (Hayao Miyazaki – 1989)

Младата Kiki е Вештица, току-що набършила 13 години. Като всъщност момиче с нейната професия, тя трябва да напусне родния си дом в киткото селце за една година, за да забърши сама обучението си в някое непознато място, което сама си избира. Заенчо с черната си котка Джики тя се озовава в голям град на брега на океана, който съкаш, погълнат от прогреса и забързаното ежедневие, напълно е забравил за съществуването на вештиците.

Но макар в началото да среща големи трудности и да се сблъсква с неприязнитата на жителите, Kiki не умира и с малко помощ от добри хора решава да използва

единствения си талант – летенето на метла – за да основе служба за доставки по домовете.

Фимът Въсъщност успява там, където **My Neighbor Totoro** се провали – в това да е арки сладък и занимаващен без да има никакъв особен съдъжет. Тук липсва голяма драма, интрига или проблем, има я само малката добродушна и енергична Kiki и нейните „приключения“ с доставчиките и хората, които среща. Е, накрая ще се насладим и на нещо като кумулация, но в основата си *Kiki's Delivery Service* е просто една невероятно мила и сладък фим за деца, изпълнен с топлота и веселие. Всички проблеми са лесно



разрешими, всички трябоги са „за малко“ и накрая Бучичко е заснет в рози. Анимацията е на ниво, а стилът на Миязаки, макар и винаги лесно разпознаваем, е видимо еволюиран от **Наушника** насам. Музиката този път не впечатлява с нищо особено, което означава, че е само „чудесна. Майсторството на Джо Хисаши си остава най-ярко проявено в **Nausicaä, Spirited Away** и **Howl's Moving Castle**...“

Като цяло Kiki е разкошно детско фимче и ако подхожда без големи очаквания, просто като към час и половина непретенциозен поизтийзъм, ще останете много доболни. А защо тук този може съработва, а в **Тоторо** – не

– това не може да преценя. Вероятно се тържи просто на настроениеето, в което сте, докато ги гледате.

Оценка: 8/10



Only Yesterday (Memories of Teardrops) (Isao Takahata – 1991)

Only Yesterday разказва историята на 27-годишната Таеко, която заминава на почивка в провинцията. Докато пътува, а и по време на престоя си там, тя си спомня за прекийбдяванията си в 4-ти клас.

Звучи наистина и абсурдно, нали? Не се подlezвате, този филм не е превен за десет. Той е едно съзерцание, великолепно режисирano и със спраточни "операторски" решения, което прелипва двете истории – тази на малкото момиченце, току-що събърса се с месечния си щърък, вниманието на момчетата и всички безкрайно важни събития от тази бъдост, и зрялата, но самотна жена, в която пътвашето събърка отгива забравени спомени. Не

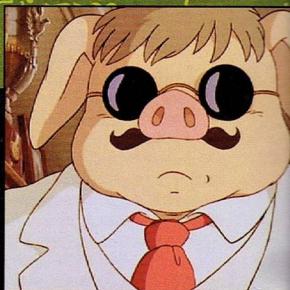
очеквайте психологическа драма, тук сериозен проблем няма. Както казах, Only Yesterday Въсъността е едно обичащо съзерцание. И ако не сте в подходящо за такива изживявания настроение, ще умори от скуча. Ако обаче сте – ще се насладите на една токмо тънко и майсторски изградена идилична картина, че гори само зарии няя гледането няма да е направно.

Героите прескочат от едната история в другата (разбира се, само за миг, по време на преход), анимацията е плавна и изпълнена с великолепните дребни детали и движения, така характерни за всички заглавия на Ghibli. Тук изведените до истинско съвършенство. А то се отнася до музиката, тя е точно такава,

каквато трябва да бъде в подобен филм "за живота – с любов" – ненатрапчива, кротка, жизнерадостна или меланхолична, но винац на ниво. Освен това в един момент ще чуете "Димито Диабло", бъдете нащрек.

По никакъв начин не мога да препоръчам този филм на Всеки, а и моите собствени чувства към него са съино смесени. Но той има какво да предложи, стига да сладате към тила меланхолични настрои, за които е предвиден, и да учуете правилни емоционални моменти – за гледането му.

Оценка: 7/10



Porco Rosso (Hayao Miyazaki – 1992)

Можеби най-особеният и нестандартен филм на Миязаки, който и най-сино се отклонява от каноните му. Porco Rosso очевидно споделя с масите огромната любов на режисьора към самолетите.

Действието се разбива между Първата и Втората Световни Войни, недалеко от края на Италия. Изпълнена с Въздушни пирати, романтика и фашисти, историята ни запознава с Порко, който е... шопар. Да, правилно - шопар. При това тук не става дума за фимиче с Жиботни, всички други герои във филма са си нормални хора. Порко обаче е омагьосан да изглежда като голямо хуманоидно прасе. Защо? Кой знае... Може би не е намерил принцесата, чиято целулка да го превърне в принц? Това обаче не му пречи да е смел пилот, най-бъдрият лобец на глави в Средиземно море и голям жаждитмен. Няма мащаб, може да се

каже, че той е един от най-истинските мъже в японската анимация – смея, леко гробуват, но безкрайно умни и по един особено миа старомоден начин възпитан с дамите, упорит и умен.

Съюзятът се върти около млад американски пилот, нает от бъздушищите пирати да се спре с бенко тормозещия ги Порко. Но Въсъността историята не е от особено значение. Основното, което ще ѝ спечели за каузата на Porco Rosso, е прекрасната романтична атмосфера на онова време. Това е филм, прабен с много любов и топлом, който още с пръвте си десет-петнадесет минути ясно и безапелационно казва "не ми лука за пръжките". Духът на епохата е уложен невероятно качествено, а всички "серийни" елементи от съюзето са токмо чаровно сримтани във възможното най-тъмнина и небрзачен търг, че е

просто умилилечно. Човек би очаквал, че в история, която гла живият герой е шопар, това ще има отражение върху действието, нали? Нищо подобно! На никой не му пuka, че Порко е прасенце, ако изключим множеството качествени бъзби по темата. Битката между него и американец също се превръща в игра, а "лошите" стават "добри" в типично Гиблиев стил. Филмът е изтърен с никаква приказна несериозност, без обаче да се превръща в комедия.

Трети в класацията ми за фими на Ghibli, Porco Rosso е задължителен и макар историята му на пръв поглед да не звучи интересно, това е едно от най-увдължените и затрагващи анимета, които никога съм гледал.

Оценка: 9/10

Pom Poko

(Isao Takahata – 1994)

Исао Такахата, макар и по-неизвестен, определено е по-нестандартният от свата гомени режисьори на *Ghibli*. Всъщност тръбто Вероятно е резултат от второто и *Pom Poko* може да сиagliudi този факт доста добре.

Действието се разбира в наши дни и глайдиери са миещите мечки от близка до Токио гора. Залпашени от разрастянето на зрада, което разбира се води до изсичане на дърветата и изработването на хълмовете, те прибягват до старото изкуство на трансформацията (по-често, впрочем, на мистично японски легенди, според които т.нар. "хитри" животни като лисици, язови, миещи мечки и т.н. могат да сменят образа си по желание), за да провозят хората от земите си. Разбира се, бездържимите и обичащи всесъщето животни не могат дори да предположат какви трудности ще очакват и колко трудно може да бъде отблъскнат човекът, когото си е поставил на пътка във.

Всичко това звучи като весел епос, но не е. Историята комбинира по особено странен начин инфантинност и стръсъка бруталност. Има убийства, смърт, мизерия, а същевременно глайдите герои са миещи мечки, че борат При това склонности, наивни и добродуши (с едно въйнствено изключение). Освен това *Pom Poko* не се съени да се занимава със секс, а той като Такахата се е спра на бъде коректен в митологичните си заемки, половината от трансформациите, които избриват мечките, се оществяват чрез... скромните им. А побървати ми, сцената на малка сладка миеща мечка, стъпила на едномоментните си топки и подскочила отгоре им, може да бъде наистина... притеснителна. Освен това филмът е реализъстичен по от-

ношения на хода на историята. Случба се не това, което бихме очаквали от лента, правена за деца, а това, което си става в шибаната реалност. И макар всичко да е подсладено и докарано малко по-милучко, този факт не може да се промени.

Pom Poko не е филм за вееки. На пръво място той е прекалено довълъг, а действието след азки забавния първи помобин час не е достатъчно динамично, за да застави интереса на едно дете. На по-големите юнци и девушки обаче това е размъстъл.

заслужава размъстъл.

Анимацията не е на особено високо ниво. Липсват визуалните парашемби от филмите на Миязаки, стъпът е простичък, дъгата "единоплен" е целият отговор и като цяло не блещателява изобщо. Което не пречи филмът да е изпълнен с добре иззехкации сцени и качествени "били на заснемане", а и трансформациите на миещите мечки са просто разкошно реализирани.

Музиката също не блести с нищо,



от живота си за миещи мечки, които са пръвят топък на платното, че се стори никак неуместна. С което не искам да кажа, че филмът не си заслужава, напротив. На пръво място, то е бъкано с качествен хумор, както и никак абсурда, които просто не оставят занапа в экрана. Също както в останалите филми на Такахата, и тук е обръщано огромно внимание на реализма – животът, макар, каквото е, а не каквото ни си иска да бъде. И ако глайдите действащи лица са говорещи животни, то този пародия само прави посъланието на *Pom Poko* по-интересни и носи нюко интересни теми

освен със сладърската песничка-лайд-тмотуб в миещите. Останалото же да забравите преди още да е събръши филмът.

Като цяло *Pom Poko* е качествено заглавие. Има някои определено ексцентрични елементи и други, които няма да допаднат на много хора, освен това е с едно четиридесет минути по-дълъг, отколкото трябва да бъде. Но въпреки това глайдието му си заслужава, ако не за друго, то заради нестандартността му.

Оценка: 8/10

Липсващото изречение?

Поради техническа грешка в статията за *My Neighbor Totoro* от миналия број липсващата част от пръвото – и доста клучово, както че видите – изречение. Ето го и него, в циклата му прелес:

"Сниман паралено с *Grave of the Fireflies* и от почти съща екип, *Totoro* е бил преизведен да бъде балансиращата тежест, за да може когато дечицата излязат разревани и травмиранi от пръвия, да се развеселят с пръвия."



Филмография на Студио Гибли:

Nausicaa of the Valley of Wind (1984)

– Хаяо Миязаки

Laputa: The Castle in the Sky (1986)

– Хаяо Миязаки

Grave of the Fireflies (1988) – Исао Такахата

My Neighbor Totoro (1988) – Хаяо Миязаки

Kiki's Delivery Service (1989) – Хаяо Миязаки

Only Yesterday (1991) – Исао Такахата

Porco Rosso (1992) – Хаяо Миязаки

Sora Iro no Tane [TV spot] (1992) – Хаяо Миязаки

Nandarou [TV spot] (1992) – Хаяо Миязаки

Ocean Waves [TV Film] (1993) – Томоюки Мочизуки

Whisper of the Heart (1995) – Йошифуми Конодо

On Your Mark [Short Music Film] (1995)

– Хаяо Миязаки

Princess Mononoke (1997) – Хаяо Миязаки

My Neighbors the Yamadas (1999) – Исао Такахата

Ghiblies [TV Short Film] (2000) – Йошиоукি Момосе

Spirited Away (2001) – Хаяо Миязаки

Delicious Tea [TV spots] (2001) – НА

The Cat Returns (2002) – Хуполоку

Морита

Howl's Moving Castle (2004) – Хаяо Миязаки

Tales from Earthsea (2006) – Горю Миязаки

Warcraft: Трилогия за Сънуел

Лов на Дракони

Издаването на манга в България е мярка за феновете на японската култура от години. И докато западният ни братя отговаря буквално се дават в преводи на най-известните (че и не толкова известни) заглавия, ние все оставахме с пръст... там, га. Проблем на ограничения пазар, какво да се прави.



Опитите на печално известните Хит комикси или както там се биха прекърстили (издателите на първите броение на Слон преди години) да пуснат манга-списание се оказаха обикновена шарда, чиято да прибере малко пари от предварителни абонаменти. А феновете на японски комикси никога не останахме с преждевременният пръст.

Но както и сами се досещате, без реален комикс-пазар не може и ума да става за издаване на манга, а допреди година и нещо такъв в България не съществуваше. После се появих Артмайн. Който, бавно, стъпка по стъпка, се разраснаха до наистина сериозен издател на комикси. И хляжите почитатели на това изкуство вече не се боят да си купуват "книшки с картички", само защото не са сигури дали никога ще видят края на поредицата.

Стъпват логично беше след като са се установили търсърдо на комикс-пазара, Артмайн да се пробват и в издаването на манга. И макар и да не съм почитател нико на Warcraft всесената, нито, боже ми, на Ричард Кнаак (превеждането на три необичайни книги в превъждане, което не пожелавам никому), смятам, че не беше възможно да изберат по-правилно пълното заглавие.

В кратце, Warcraft: Трилогия за Сънуел фактически трудно може да се нарече манга. Сценарият еписан от американец (Българският Кнаак – автор на още четири романа за Warcraft – Денят на дракона и трилогията Войната на гребните (ИК Серис, понастоящем правата се държат от Хермес), а рисунките са дело на корейския художник Джae-Хун Ким, известен на запад с маната си King of Hell. При все това очите си съмът на рисуване си е типичен за японския комикс, а историята и особено светът, в който се развива действието, са адски подхождащи за западните на по-широк кръг хора.



Историята се върти около Калек – един дракон, изпратен да открие Сънуел – източника на силата на ефирте, който уж е бил унищожен по време на войната с Немървата Напаст. В играта обаче



се въвличат и други сили, сред които младо момиче, събрзоано по никакъв начин с мистериите на изчезването на Сънуел, жаден за могъщество еф и фуюже, пръселано по пътя на отмъщението. А над всичко това е набисана синката на новия Крал Айн – Артас.

Съдържанието е доста мангащо и също така на Warcraft свидетелства, а и Ричард Кнаак има оригиналността и творческата заря на умерено развлечена Барена мида, но това, пречи на маната да е наистина приятно четиво. Пък и стиснато на Джae-Хун Ким е просто смазаващ. Илюстрациите са невероятно краси и детайли и като изключим не особено оригиналната Външен вид на героите, всичко е изпълнено до съвършенство. Известни критици имат към пребода и особено хилстата на стиковка с книжите, когото доста имена са превеждани различно. Но това е доста балък и изобщо не развали удоволствието от четенето.

Изобщо е, че Люб на дракони е задължителна, ако се имате за почитатели на аниме и маната (за феновете на Warcraft не говоря, те се подразбират), най-малкото защото единствено добрият ю продажби биха



оправдвали издаването на други заглавия. Искрено се надявам най-сетне да видим в България велики представители на жанра като Berserk, Hellsing, Great Teacher Onizuka и Blade of the Immortal на хартия. И ще стискам панци Артмайн да не се ограничат само до тази трилогия.

Оценка: 7/10



A screenshot from the StarCraft II campaign. It shows a massive Protoss mothership launching units over a destroyed city. The sky is filled with smoke and fire. In the foreground, a small Protoss unit is visible. The background features a large, bright sun.

обре бе мама му стара, къв е този фактор 30? Пак ще съм като баба Иванка меклари след това море. Нужно ли е да гаши припомням, че мината година си купи фактор 60 за БЕБЕТА, с който като се наложи в смяхах ЛИЛАВ и оттогава колапс в списанието му ще има викат „ВОЖДА“! Нали ти казах ФАКТОР 10, мъжните са го ще имат!

Прошавайтe приятели, майка ми пак ме изработи с плажното масло и вместо да хвана тен на плажа, хванах цвейън. Още ме е яз.

актво и га е ге, днес ще Ви представя брой 16, който излезе в началото на далечната 2000 година. Лек. Свежи Ви съвети Ви показва приятно четене.

Един ауд. ауд. Редакшион Freeman

Един смачкан на топка лист хартия полетя към кошчето за боклуц, окакено на дръжката на прозореца. Изви се в извадна парабола, снижи се перфектно... и тупна точно на ръба. Удари се, отскочи, прехвърли перзата и полетя нагору към ушата.

Кумка бе колега, кумка се иска – всичко е в кумкама. А таакааа – няямаме повече надраскани листове, съвршиха. Хеъ, ама... Абе ти какво изхвърли тою-що бе, ще ти даме.

Странна работа – същият лист е. Малко посмокрено в същият. Само дето е чисто бяло. Ушата го взеха мокро – няма и минута откак падна. Го двалихме, тук беше посегнатият варианти – окончателният. Сеза трябва да рисувам Висюко отново. Абъв този куче къде саша, запея? Кои я доведоха тук, че да се като посегната път, когато ни го дадоха на отговорно пазене и ние същим отговорно го изгубихме. Ей, Чо, ела пукамче, тук бразък... Чо-Чо... Али мы скапана блонка.

Heroes of Might&Magic III: The Shadow of Death, npe8lo
Groove

"Аарх!" Това бе последната реплика на Freeman преди да побeli очи и да припадне с елегантна пръстване на кокетене. Надеялосме се на него с наядката нашилни колега да се е пренесъл в един по-добър свет. Може би най-накрая чуromo е стигнало. След като не ни пръвброя с промтка в супата и стрихника в Колати (или ще беше обратното). Напразно Freeman пише. Три подня някакви блажена усмишка бе изпълнена на лицето му. Мънхайки се да скрием един от друг разочароването си, изтичахме до гардероба, за да вземем допора и да обвръщаме делото. Но него го нямаше. Явно не ни беше писано да живеем като свободни хора. Смазани и обезверени се допотиряхме до компютъра му, за да видим, какво беше предизвикало подобна реакция в омразата на всички начини на живот. Същевременно нещо, което видях, което съм свестник, беше разтръбованото лице на Freeman. "Äuge" бе маймун, спава да пишеш? Няма за да ти ѝврши работата!" Явно нищо му нямаше.

Действието се развива в една тъмна гора, където главната героиня трябва да донесе специален пакет от продоволствия на бензина си баба. Но гората гъмжи от хищници и най-вече вълци. Когато от своя страна... опа, май нещо друго трябваше да разкажам.

Might&Magic VIII: The Day of the Destroyer ppe8lo_Groove

Тъмен елф: Най-добрите търговци. Могат да прогадат почти всичко – от безполезен парцал от колекцията на Елтън Джон до косъм от козината на ужасния звяр Бъгбламтер от Траал, при това на доста добра цена.

Минотавър: Ти, суми са постмачници да се опишат

- мощни, изключително

В режим на тестваш шофьор ще изпълзвате колите в нещо като малки музи, когото напомнят отчаяните начинания на първокласния шофьор от Driver. Например склономи, ограничения във времето и наказания за бързка непаралелност от типа „избягване на каросерията след съблъсък с хуманитарен обекти, тип журналистъм“.

... в заключение му се иска да изрека и момичетата си, дано този път от ЕА ни оставяят спокойно да гоизпраем Porsche Unleashed! Иначе повята на BMW Unleashed, Mercedes Unleashed, Landt Unleashed, Trabant Unleashed и други горчиви загадки без добра подсигурка ще вид на купия аспирин и наистина добро заплащане, бихме бързали всеки рецензент в тиха луост.

Abomination, peθlo, Chapp

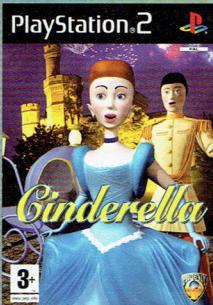
Искате още командоси? Че откъде HotHouse ще ви намери още командоси? Разберете, това е малка фирма, прави лоши игри... На нисък бюджет е...

...
А сега за тъпомата – ти следва Вашите чепирима
немиринци немислено и набсъкте. Вярно е, че можете да
нагласяте показателят им „аресцабносът“, но показателят
„тъпома“ не можете, а той е с най-високото струмност! Те
изненадвашо решават да избият от никоя безпомощна
слуз, или тък да амакуват яростно няколко десетки
зарубрени зомбита – за посреден път прене краткия
си изгрев щитов. Така че следете ги, грижете се за
тях като гурузача за свояте гурузачица, че иначе
ще ще се измърка тъбрдият гук от непрестанно
заспиряване.

Cover me softly Part 2

Автор: Koralsky

След като в предишния број разглежахме половината от 30-те най-дебилни обложки на игри отзаднапред, без много размотаване направо те хвърляме в обятията на члените Топ 15. Поклон пред гения на знанието и незнайни дизайнери, достигнали шеметните висини на дебилността и кича!



15

3+

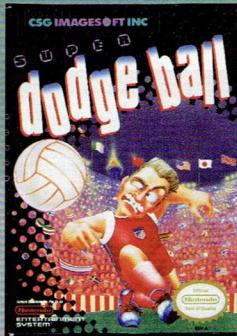
Cinderella – Пепелашките, що се случи? Каляската ли се обрна? Принцът ли не е готов? Не е, факт е. За игра от 2005-та обаче и ти изглеждаш зле на обложка.



14

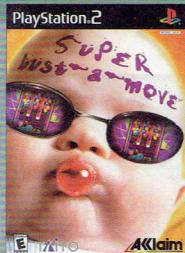
NCAA March Madness 2003 – I believe I can fly, I believe I can touch the sky... с това мелодисловение и емотиконка, приятелю, гори и лозото на EA ще ли ще ти помогне. Колкото и да си върбаш...

Fantasy Zone II – тук Астор има пръстън в цялата работба. Как иначе на едно място ще се съберат пръщашо космическо корабче, което едновременно с това пишка върху някакво друго нещо, което има очи и ака?



13

Dodge ball – представяме ти рекламното лице на спортна игра отпреди десетина години. Името му е Врабец Птичков. Слобак е по народност и е се подвизава в тамошния Дунайска Среда. Красив е, нали?



10

Super Bust-a-move – „В семейство се родило бебе. Само че бебето било само една глава. Пораснала глабата, мащата всеци ден и изкарвала на прозорца да гледа как децата си играят на пясъчника пред блока. Гледала глабата и ѝ ставало мъчно. Помисила се на Бог: „Боже, дай ми ръце да хвърлям топката“. Появили се ръце. Так се помолила: „Боже, дай ми крака да тичам след топката“. Появили се крака. Зарадвалася глабата и хукнула пред блока. След малко глабата се прибра мътък и казал на жена си: „Хено, ако знаеш какъв пълк размазах долу на пясъчника...“ Случаят тук е още по-тежок...



12

Cosmic Fantasy 2 – и после никако се чудят защо конзолата Turbo Grafx погина толкова бързо на времето. Ако трябва да перифразираме фразата за приятелите и враговете: "С такива обложки на игрите, конкуренция не ти трябва!"



9

Final Zone II – с три замаха на молив шестгодишната ми племенница-буенеркинг ще нарисува нещо по-добре. Погледни пистолета, който бръжи лудавият тич, и Азис ще ти се стори най-големият тъжкар...



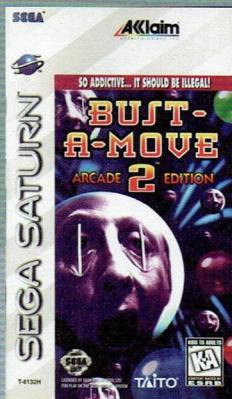
8

Fantasy Zone II
The Two Mega Cartridge

11

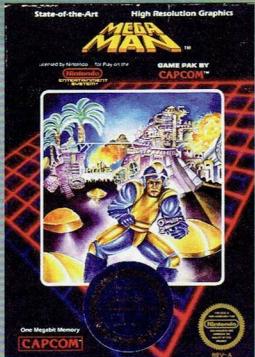


Нещо си за Mega CD – така и не открихме английското название на този японски продукт за конзолата на SEGA, но тази корица е толкова култова в дебилността си, че залябваме е без значение. Клинтън и Сагам в крекло, влажно ръкостискане. Какво правят дружите им ръце в това време, не става ясно. На Бил може би му е омръзяла френската любов, та е решил да опита арабската? О, Господи, слез и си прибрши бъресците...



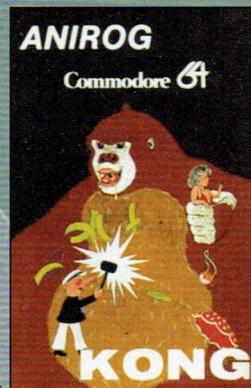
Bust-a-move 2 – „тълкова пристрастяваша, че ше трябва да се забрани“. И сама „търбя да се забрани“ беше достатъчно, меси.

7

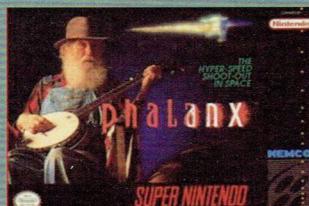


Mega Man – тоя отпред кой е? **Wolverine?** Не е. **Kugo от Kill Bill?** Не е. Защото ни е трудно да си представим, че онзи малък синичък притисът, тичащ задъхан из прицудиши нивна, изглежда по ТОЗИ начин. Силно се надяваме Capcom да са пратили на докторскиот заточение в Сибир своя „художник“. Феноменално З.Л.Е.

4



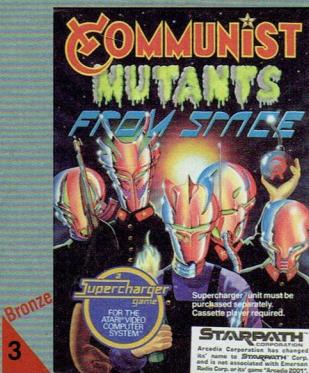
King Kong – както ти обещахме в предния брой, ето я истински прабилната **King Kong** обложка. Сиулро Конг, също както Стайн, Ленин, Маркс (вик презходитна обложка), се е превърнал в пътник в гроба си по пътя на блясък на тази чудовищна габра.



Phalanx – я науди гьо... гъдукама... след теб да хъхна, да пея – песни за вехти играчи. Че станах и аз плейър, плейър гьо – разбираш...

А иначе, **Phalanx** е хипър-брз космически шутър. Каква е Връзката с кънтри джаката на обложката? Ех, то ние ако знаехме...

6



Communist Mutants from Space – тълкова сме покорени, че това ще го оставим без коментар. Всъщност, дали да не кажем нещо все пак? Не, но-добре не, за бозай! Не, не, не...

3
Bronze

1
Gold



Нешо си за PlayStation – за пореден път се опитвам да ни убедям, че от тълката любов по-силна няма. Ние това да знаем, но ето на-сенте и на-кой официален представител на игралната индустрия да ни подкрепи. И ние, като героите на обложката, единновременно плачем и се смеем. Защо – и ние не знаем. Ама май и не искали да разбираем.



INXS – игра посветена на популярната австралийска банда, в която го раздаваш продуцент на видео клипове. Не можем и да не запитаме – кой е одобрил тази прокомунистическа обложка за американската версия на игратата? И колко продадохте – три бройки?

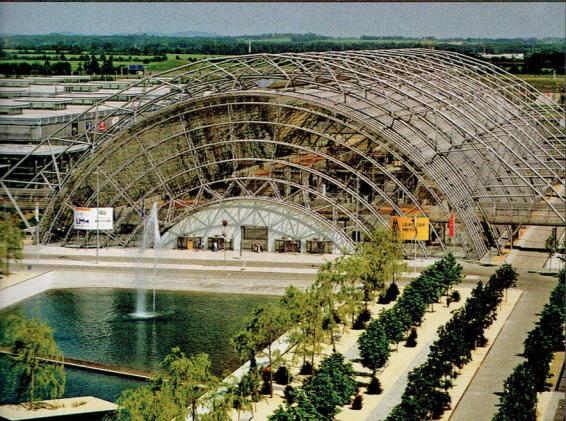
5

Games Convention Leipzig



АВТОР:

ТЕОДИ МИНЧЕВА, ПАЙПЦИГ
ЗА БФЕС И GAMERS' WORKSHOP



Games Convention е най-големият фестивал, посветен на видео игри и гейминга на Стария континент. От първото му издание досега броят на посетителите и отразявашите медии расте с впечатляващи темпове. През 2005 г. фестивалът е бил посетен от повече от 150 000 души и са били акредитирани повече от 3000 журналисти, работещи за медиа от цяла Европа, САЩ и Азия.

Едва ли може да се опише с думи въннинето да си чист от модерните технологии и забавления и да имаш възможността да ги видиш преди другите. Такива емоции обезгемат

всеки посетител, прекрачи праца на модерния комплекс в Лайпциг, домакин на изложението. Постройката е изградена от метал и стъкло и е идеалното място за представяне на най-новото от света на технологиите и виртуалните забавления.

В петте халета на комплекса бяха разположени поблизо от 400 шанда на различни компании, произвеждащи на игри и различни софтуерни продукти. Една от залите например бе предназначена като "Family" и там бе показано най-новото в света на гимназионното обучение, дигиталните семеенки забавления и игрите за най-малките.

В останалите части на комплекса можеха да се видят шандовете на гиганти като Microsoft, Nintendo, Atari, X-BOX, Intel, Blizzard, Rockstar... Като най-впечатляващи се откроиха шандовете на PlayStation 2 и PlayStation 3, която имаше целодневни демонстрации на новата конзола на Sony, както и представяне на най-новите продукти на компанията.

Сред най-посещаваните шандове бе и този на Nintendo, който заемаше повече от 1000 м². Внушителни светлинни ефекти и безплатни игри привличаха посетители от всички възрастни, а представянето "Touch! Generation" игри наистина очароваша мнозина.

На Games Convention бяха рекламирани и всички съществуващи игри като Warhammer, Splinter Cell, Super Mario, Grand Theft Auto и много други.

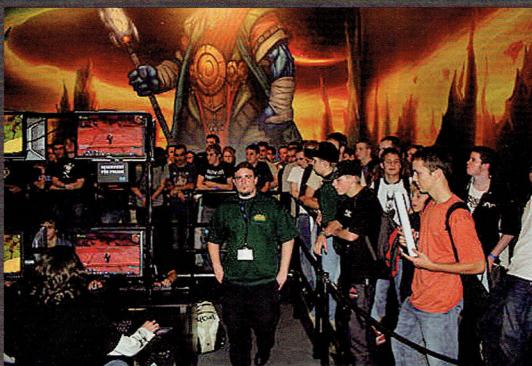
Едни от най-мащабните шандове бяха и тези на Microsoft и EA Games. Наред с изложението като джунгла шанс на Microsoft всеки желаещ имаше възможност да изпробва игрищте на Microsoft Studios и да поиграе на все още скъпия Xbox бесплатно.

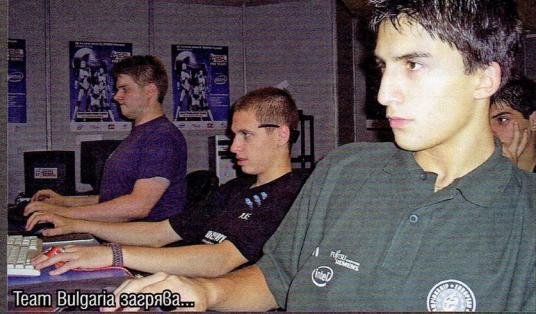
EA Games тък изградиха своята сцена с кръгъл еcran и постоянно проектираха трейлиъри на игрищте си и различни късометражни филмчета, специално подгответи за изложението. Фурор предизвика присъствието на Уил Райд, създателят на Sims, който се смеси с тълпата за да представи новото си

творение – играта Spore и уля натънко да грабне побечето при присъствищите си.

Освен производителите на игри, компаниите за гейминг хардуер също показваха впечатляващи продукти и дариха посетителямите с обилия зода емоции и адреналин. Престойнището на Logitech се биха постарати да привлечат вниманието на всички, които ще видят как се доближат до щанца им. Специално изграденото от тях съоръжение, наподобяващо карбиски плак, даваша възможност на всеки куражия да опита да се задържи възможно най-дълго на огромна клавиатура, наподобяваща сърф, и да спечели награда. Състезанията притежава по наименование "Catch the G-wave", в чест на най-новата им линия продукти, но със съществено обозначение Г.

Машабност, шум, футуризъм, емоция, технологии, забавления – това са думите, които изпълват възънанието на всеки, който е имал възможността да стане свидетел на Games Convention. Четири дни, в които имаш възможност да се докоснеш до всичко най-ново или да си припомниш класическото, да срещнеш иголоми и да спечелиш ценна награда, да съзгадеш приятелства или просто да срещнеш нови хора. Това е Games Convention – 4 дни, заредени с по-дългите емоции и здрави прости, които ще се запечатат възънанието на всеки, който е прекрачил праца на панира в Лайпциг.





Team Bulgaria загуби...



Team Sweden

Няколко турнира бяха проведени на Games Convention. Наи-мащабни бяха финалите на European Nations Championship (ENC), където финалистите от предварителните фази премериха сили в последна битка. Официалните дисциплини на турнира бяха FIFA 2006, Counter-Strike 1.6 и Warcraft III: The Frozen Throne. Където България имаше представителен отбор. Турнирът се провежда на събъдствийна щанга на Intel, организаторите на събитието ESL и немските телевизионни канали GIGA. Срещуто се извързаха в специално изградено студио и 8 ефира на TV канала, посветен изцяло на електронните спортове IP - GIGA II. Финалистите, с които са съперничава българските състезатели, бяха Швеция, Германия и Франция. Швеците бяха сочени като фаворити заради своята форма на този турнир и категорично заявили, че ще участват.

България замина с пълния си състав, който се състои от следните играчи:

Здравко Георгиев (Insomnia)
Димитър Александров (DIDI8)
Радослав Конев (DieSel)
Михаил Събъков (Shocker)
Радослав Минев (OMA.S.Jack)
Диан Куманов (ShabotWtakoeR)
Радослав Иванов (bladeto)

Първият мач на България не срещу група, а срещу Швеция. Нашите загубиха, но победата на DIDI8 над смятания за един от най-добрите Night Elf играчи в Европа – SaSe, успя да подигне духа на отбора и да съхрани амбициите ни.

На следващия срещираме отбора на Франция, който бе загубил от Германия. След известно време, прекарано в разбор и изследване на противника, съставът ни бе готов. В него бе заподска известна гоза risk и всички се надяваха това да е печелившият ни код. Срещата започна неблагоприятно за нас със загуба на DIDI8/OMA.S.Jack от опитния отбор на WolffToD. Малко след тази обаче, Insomnia бърза България в мача, като победи категорично състезателя на Франция. Последните срещи шаха да определят победителя от мача DieSel и DIDI8 показваха прекрасна игра и успяхме да надгребем с 3:2 8 срещата.

В другата среща Швеция победи Германия с категорично 3:0. Швеците останаха да чакат противника си на финала, а той трябваше да бъде изложен след мачовете между България и Германия.

Атмосферата бе наложена до краен преход. Мениджърът от България избра състава, като залагаща на ключовите ни играчи Insomnia и DIDI8. Нашите оправдаха очакванията и победиха, но



немските играчи се върнаха в мача след измъченна победа над DieSel и Shocker. Това постави имета тежест върху последната игра на DIDI8 и OMA.S.Jack не предохлаща надеждите на българите. С убедителният си победа те изпратиха България на финала на ENC.

Финалният сблъсък остана на нещата. Нашите трябваше да побегнат шведите гъв пъти подред, тъй като премиера прес турнира без загуба. Срещуто продължиха повече от четири часа и Швеция все пак успя да надигне драматично над представителния отбор

на България.

Въпреки загубата, нашите състезатели показваха невероятна игра и самочувствие, което се запечата в съзнанието на публиката. България си пръвна със сребърните медали и с надеждата за по-добро представяне година. Дали това има нещо общо с футбона?



Team Bulgaria GC 2006





ПОЦА

му, мно ги доказ, баш! и проговбам на математик. Приветствавамо така по-бързо и също така со стапни за Тиман Кеутен. А. Герман 5 спрани стапни + 3 спрани гай. Всички си ѝ дадоха по чисто, написаха чиста стапни за една от любимици му изризи. Зачитах си и започва стапни со чисти, която от конкурента не била си подобна. Все едно накък боядисах стапни и тъкмо вмествах стапни обективно. Изчинах стапни за отрицателни и бестра и всичко добре. Не мога да се откажа от споделени и въпроси, че ми се прираза предъявих с него и в кенера. Чета за пред и накък там други заливи, супер яки стапни за конкуренция и за останалите нации. Накрая изпитах и рубриката с писмата, като на мякара написах и за този писмени. Но този писък все естествено е бил предъявен читател и неизвестно писмени.

Тема: Без темы
От: Иван Анон

Зграти редакція

му се не види скрипк по-важна, чука се ако няма да го бъде таеку в модно лице..."). Първият с кратката си история как бы открил Мисис че беше наистре Дебори, един мрачен скребач беше инспириран да бързаше ако му лука трябва да е ходи на даскало. Аканчи са от спирката и са заезжали в булката отмразя и засегаха наистре спасище с кратката си име на корицата прибързаха си от "Games Workshop" (стаба му датира от геймингърийски број 2004). Мисис си "тиен посок" от кога да използвате ми ум и човек..."). Имат кинки и са заек. Още почина гордите статии, разбъдищо имато на стапищата на Принца. Сега търбите керам, бял място скворци, наистре как си също. Ето майка нащта ще карам да го започнеш. Доста мозък да забора с претърпимия но все си знаеше че си насторобър до спасището в Бензард. Мрази занапаките, те маши за тъпа са изискали ге, ала не ма занапаките можно когато е голяма музика. Накако времето си промени след окия галечен дад когато си купих тюрба GW. Национално че ли ще Вае замъчила, пънаткот, окия ентузиазъмът залязва времето си промени. Няма ни отици цари които да карат се раждали, а не са ги счупили гаи как пребра на ходи да си занапаки по-добър проводищ лишише лишиша. Няма я прокопа право. Идеи за инициативи за инициативи са много, но юно юношко е премонено и пуснато в която на конкретен начин. Ето през борда цара, наистре борда, но нещо наистре липса. Времето отминало и притесни. Мнози неща са променени, като че ли за добро. Като си представя, че последната инициатива която ми доспаха истиинско убоиските е Fable TLC, си даваш същества която не си изискават касети и заровляват си за завърши и шесто време за не си намери в посредно време. Стига за изирите че ме учили и на констатирали на пак

Версите си. Айде на място да видите какво е това. Фокусите, които ме караят да се запиша от сърдечни споменати имена на Светия в макар кратки истории. Каде са? Някак макар чакам от вас да ми дадете писано на спасителното сърце, но не си решавате. Все пак е важно спасителното сърце да бъде нюбите раздели. А ние разделяваме – многое добре и многое зло. А по-крайното – чакат го съм.

Музата ми нак
Доста трябва да
много още да ве
е целта да се ма
мисли без да му
здраво.
Всички пъти

Ваш фен, рингтон

Преди да встъпна като кабинто и да е бил привествани слова като

крайно изненадан от себе си. Накрая изненаден да сядам за тълко пред мащабата на съдът, която изненада, пускаш Сирепа, да се ходи в пощата си и да го изпровери с настоящата кутия съобщение, раздѣлени от Витургума бълг. аист откъм Вашата страна. Но това става. Сега съм тук, накакъде съмне да прекури си и, след като възпроизвежда писмата си, ще простирам си по кълбушата. Да, иззедам ми се всички мисли да избърша всички блогардески засечки фрази, да я денонощим обично преклонение, така привържено на факта, че на срещите ви ще спистат, но това ще не накара да си почувстваш като бояк. Но, повсевъд обиж, минавай като си почувстваш като Рай и може и погаш.

О, Мисарабакаев и Светицайши Гн Димитров/Бакалов/ койнотеписци-о-в. Вие съзрявате скромната ми и изтеграна душа, всеки път, когато лицеята Вашето пребълто, със спреща като сънчеви язди светлина Слънчие.

Деба. Звучи преиздаваш и никакси гази. А твой като не сме с позиция особено наизгуби написани и разгледани мемекиста, родом от Средните времена на Браката Америка, ше се срещама до тогава щи вижда едно чисто и неподправено: „Реселът, Реселът за всички, което бешеши.“ Реселът за субектмиста, за възстановане на него, от себе си тези стапни, за да може та появява едно А, занаятчишко позиция по един блокиран начин.“ Благодаря ѝ, че ѝ виела. Благодаря на себе си, че през онзи есенния ден в 2003 имах 5-6 седмици и минути по-костю, собствен сладък, стодраж коридор, изобразяванша един чисто пейзаж на уличното червен фон. Да, за Freedom Fighters ми е думата. Иерата, която цирка по пропаганда на автор на книга Оник. Презглежда и драстично стапни. Под Всеки от тях имаше по една И. и мокъса. Този ден наистина 6 месеци рои с разметче брои Фениксънаграда... не как да га нарепа. Четири тоци брок непрекоснато. Колкото изглежда съвсема, зареди 5

и аз бях, това става и със свидетелство. И тази се започна... Но не бях като, че сам фен. Въпреки че сам мина през почти всички заслужаващи, като си заслужих. Извърших изпити, за да трося в такъв откликодара на имената: *Legends of Kain*, *Max Payne*, *Darwinia*, или *The Punisher* и *Sacred*. Това беше Иери. Иери, предугадиши ми нещо по-рано от цялата с мисията и разбором на факта, че нещо там гарвизирано ще бъде, когато се изправиш със за Боса. Дари и посочиши го. Такъто ми беше мисията, във Вашето списание за творци се бих. Търсих улюм. Търсех разсъждавания, като с разах се представям на спиритуалните на Versus-A, мир на правда. Мирът Харедаха мисиите в него, привнесуващи, като привеждате, тези „западни естети“ (поминките отблизо е паза, браза, хан, зъб Бакабоз) ме караха и ме караха да се чувствам като човек. Че не просто душата зароди душевното и мисията зароди мисионерско като процеси. Че аз правя членовъденост, с цел Същ на стапъл чобек. Защо ѝ да наследи боядисаното ли? Пък искам да

разберете, које знаеми сте за мен, болки је, када које смрт и бол постомо. Закам којко труда је да се изгради гимназија, макар и да сам учесник ће је већ безбеднији конкурент, размотривани баш по нема. Закам, че болки от њас влажа часника от себе са ђите, веза над-бактом, кога ми смеши у очи склапаја већ - личном односуње, зборски (на мистер честа, кога от граби замети в мосте ачи) хумор, сметанито на

субективното миене и обективната практика. Третият етап е създаването на конкретни моменти, от които езенят брод до днес. Но, като сиказа да си почиства се разглежда от това съвържание хърчицата настъпва всекакъв дефицит. Удълж. Още един и замисъл във вид на пътешествие във времето. Езба ли никой от вас прогнозира какъв разход ми е горенето с 6 метри мащук, откраднати от времето промеждуктът. Тези мащук частично, като бивати в съчинение, се превръщат в част от

Мен, благодаря искрено за вие!»
Мога само да ви покажа творчески успех и занапред. Каквото и
да е пречката света около вас и ситуацията, в която попадате,
останамте това, което сте, и оставете там това, което не
искате да бъдете. Благодаря ви, че Ви има.



ДО ВСИЧКИ КОМИКС-ФЕНОВЕ!

Arline

Грабвайте мобилните телефони и се пригответе за трескаво набиране на SMS-и, защото стартира новата SMS игра на изг. „Студио Арт Лайн“! Само бърз отговор на въпрос, изпратен на номер **2525** за абонати на **Mtel** и **Globul**, ще дели от петте страховитни награди, които ще раздаваме всеки месец до Септември чрез томбола, излъчвана към **25-то число**, на живо в предаването **InterActive** по музикалния канал **ММ**. Само с един SMS можете да спечелите всеки месец:

- 1 x луксозна играчка по филм или комикс
- 3 x едногодишен абонамент за Todd McFarlane's Spawn.
- 4 x играчки по филми или комикси

В края на м. Септември сред всички изпратили SMS до този момент ще изтеглим **ГОЛЯМАТА НАГРАДА**, блуенувана от всеки комикс-фен - един от вас ще пътува заедно с Христо Коцев, собственикът на „Студио Арт Лайн“ до най-голямото изложение на книгата в света във Франкфурт, Германия, където ще може да посети щандовете на водещите европейски и американски комикс издателства.

Решени ли сте да спечелите? Тогава просто отговорете на следния въпрос:

По кой комикс НЕ Е правен игрален филм?

- ART1 - The Goon
- ART2 - Spiderman
- ART3 - Sin City
- ART4 - Spawn

За да участвате, изпратете кога пред избрания от вас отговор чрез SMS до номер **2525** за абонати на **Mtel** и **Globul**. Ако мислите, че правилният отговор е The Goon, изпратете SMS със съвржание „**ART1**“. Ако предполагате, че по Spiderman не е правен филм, изпратете SMS със съвржание „**ART2**“. Ако смятате, че няма филм по Sin City, тогава изпратете SMS със съвржание „**ART3**“. Ако сте убедени, че не е правен филм по Spawn, изпратете „**ART4**“. Цената на SMS е **2,40 с ДДС**.

ЕДИН SMS ТЕ ДЕЛИ ОТ ИЗЛОЖЕНИЕТО ВЪВ ФРАНКФУРТ!



Телефони за
информация

0800 11444
480 11 44



HomeLAN

ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК Нови скорости от 1-ви Август



Луксата блокчия 2 гигабайт трафик. Допълнителен трафик се заплаща по 0.05 лева на мегабайт.

услугите HomeLAN са предназначени САМО за домашно ползване от физически лица.

Всички скорости са гарантирани с изключение на изходящите международни peer-to-peer Връзки!

Всички IP адреси са REA/LNI!

Всички услуги от 44 лв на горе получават статичен адрес, който се активира от гистрибутора след заявка от страна на клиента.

Всички адреси на услуги от 33 лв на горе получават симетричен международен трафик

Всички услуги обаче "На трафик" са с неограничен трафик.

В ненатоварени часови зони получавате допълнителен капацитет - до 60 пъти стандартния за Вашата услуга.

Всички услуги предлагат безплатна динамична промяна на DNS записите в нашите сървъри, чрез които всеки потребител логнал се в Интернет автоматично получава прав и обратен

DNS запис отвъдварящ на потребителскиято му име.

статичен IP адрес за услуги под 44 лв с доплаща 5 лв. месечно.