

GAMERS' WORKSHOP

цена: 4,99лв. | брой 23 | Октомври 2006
списание за игри, компютри и мултимедия

YAKUZA™

COMPANY OF HEROES

Gothic 3

Neverwinter Nights 2



Broken Sword 4
FA 07
Dark Crusade
Just Cause
Trip Poker

GW movie - част 3

Free games
Movies
Anime
Patches

**ИГРАЙ С GW
И СПЕЧЕЛИ**



Playstation 3 + HDTV



Зvezki компютър + TFT



Playstation Portable

Два Плаката

ISSN 1312-5368



9 771312 536006

Играма с картите продължава!

КОМИКС



БРОЙ
3

СЕПТЕМВРИ 2006

ЦЕНА: 2.50



ПОСЕТЕТЕНИ НА АДРЕС
WWW.ARTLINE-COMICS.COM



**Азът губи смисъл
в битката. Тук,
на бойното поле,
азът се завръща
единствено, когато
враните вният
клюнове в посечения
ти труп, когато
глетомто потъва в
надгробия камък, за
да изпише окованото
в гве дами и име.
Бием се като отряд.
Умираме сами.
Винаги е било така и
винаги ще бъде**

Пълната лемна на дъжда е обвърната свърта с легената си, мокра ласка. Звездната светлина потъва в лекватата, черна пътът на облаките, забледели нощните небесни семеяния. Планинският връх е бисок, гол, обуручен от непрестанния вятър, изтръгнал всеки жив от престта. Само кал и камъни. И кръв. Скоро ще има кръв.

Шумът на битката се разбива, подобно на особено гнезден прибой, някъде далеч в скалите под мен.

Пог нас...

Азът губи смисъл в битката. Тук, на бойното поле, азът се завръща единствено когато враните вният клюнове в посечения ти труп, когато глетомто потъва в надгробния камък, за да изпише окованото в гве дами и име. Бием се като отряд. Умираме сами. Винаги е било така и винаги ще бъде. Ние сме бойната единица, скелетирана от сърцата и изпратена с небръжен бесен клик настreg коработо клане. Не се пропадам. Това може би ще е последното ни сражение. Може би ще е предпоследното. А може би ни предстоят още много. В този миг това просто няма значение. Наслаждавам се на Вспеноникващия струп, на дъжда, на вятъра, на мрака, на земята под краката си, на забвението се в шума на битката и бурята гласоби.

Озледжам се. Другарите mi стоят край мен, гордо изправени. Черни сиулети в мрака.

Ослепително била светъвката раздира мрака на изток. Виждал ръка. Това е нашите миг и трябва да му се насладим. Времето спира. Капките замръзват във въздуха, срещи от светлината, блестящ, подобно на порой от рассипани небесни диаманти. Пастта на не-бето на изток в замръзнала разтърсвана и в процепа, настref бунтоснат маса, блестяща светлината на една друга светъвката, лишенна от мощта на гърмотвешата си по моя заповед... по наша. Очите на дружарите ми блестят. Чувам дишането, ударите на сърцата им в тишнината на този наш миг. За едни удар на часовника ние ще бъдем съчлен на този свят, което има значение.

Погледът ми се спуска с неодобрение към добре оформленото ми бирено шкембенце, издържа черна тениска с идиотски надпис. Затварям очи. Отварям ги. Широк колан, гвойка пистолети, приятната тежест на неизложимо голям меч. Така е по-добре. Когато Времето отново блъзе в нормалното си руло, вятърът ще изломи в крилото на червен кожен шифер. Отпитвам кичур бляя коса от очите си. Озледжам се.

Ден се е извикал **Коралски**. На кон. Готов е да се бие с колоси. Или с каквото трябва. Облечен в блестящия черен супергероичен костюм, който му избрахме за едно отдалечно на Векове от настоящия момент смешно филмче. Явно му е харесал. В краката на коня леко неотстъпващ му по размери, странно анимационен на вид, бял юък, в чиито очи горят едни от ярост.

Отмествам поглед към **гуру**. Ченето му вече блечият са квадратност и могуществост. В очите му са пропъзели чврбените ивици на лицето му махмурдук. Никаква промяна тук. В едната му ръка се вижда ръждаща пушка с рязана цев. Другата направо липсва, заменена от нежно мърдка бензинова резачка. Мислено си отблъсквам, че скатавам по този начин ще има забележителен проблем при наздравяване и прътъвкаван с огъва.

Ориентирана дърък бутинка гроздова. Погледжам го с укор. Той ме поглежда с недоволение и Вижда извинително часа. За миг сиулетът му примиства, вижда се отблъскът от особено некафрен селшайнинг. Образът на някакъв особено гнусен негър с клошарски дрехи плака затрептава в очите му нерви, след което Орин и ядо изтреска със себе си. Побигащо ръчно ръка и пред него се погъвя огъвала се по тежестта на ракши и салами от шоншки тип маса. Какво пок, да надпишам до съмъртта си сърдечето в една агенция начин за постигане на победата. Кумбам ободрименно.

Он **Мак** не се вижда почти нико, дори и в огъвлата на светлината. Ех, ти спеч-частни. Колегата се в прикрил зад едн особено евър камък и, без да се интересува от горчичността на момента, почиства с отрапотени бължици меринка на сайдера си. Хладен и ефикасен като Винаги, както да го правиш. За миг картината се размива и го виждам, приседнал зад Волана на Ford Mustang Shelby Fastback Cobra '69, прегръден особено сексапилна блондинка, посърдечността отпъвка се затваря над него с тихо припукане и виждам само складата. И **Мак** със снайдера, ако се заглеждам внимателно. Отблъсквам със мислено събъдната постскада с блондинката. Ако долу има жени-боини, във мата с колегата определя ще ги наебим до съмърт. Това ни е другото тайно оръжие освен пиенето.

Тишната на нашия миг е помалена от реба на обгазателите на огромна, онстомска **Cicada**, преминава над главите ни и спускаща се със спрейба към битката по нас. Забелязвам на пилотските място очилата сиулет с жълт костюм, размажащ побореноносно кози крак във въздуха. Какво тук, **Икаруса** винаги е бил нетърплив. И вине не е успя да блока образа си сама в една лобума игра.

Роланг... ха, защо точно шапкият ни редакционен рицар не е бронирал? Носи измачкана каубойска шапка, кожен елеек, избелени дънки... В лявата си ръка държи тежък револвер. От дясната липсват три пръста. Погледът му търси сиулет на Тъмната кула някъде долу под нас. Е, добре, умиращите от оненстрелната му ярост поне ще схванат посърдично произхода на ника му.

Джеру се е възпроизвадил голо от кръста под замръзналия във времето във. По мускулите му зрят татуиробекта на огромен дракон се вижда с всяко негово дихане. Виждал е юмруци пред себе си. Просъсъваш нещо на японски, което не разбираш. Очевидно е нетърпелив да се спуснем по склона и да обащим свърта с кръв.

Така да бъде

Ние сме **Компанията на героите**.

Спускам ръка. Дълъг писъв. Воят на вятъра отеква в ушиете ни. Усмихвам се. Всички се усмихваме.

И се втурваме към битката...

-Snake



Содержание Уъркшопа



26



Gothic 3

Gothic изглежда по-многообещаващо от Всякога. Новите гейм-технологии са позволили на Piranha Bytes наред се да добавят към великолепната си поредица ред финални щрихи, които ѝ липсвала до момента – впечатляващ с визията си енжин, комбиниран с брутални визуални ефекти, феноменален мащаб, обновена, развижена с то-сар бойна система.

08 Новини

11 Upcomming Games

46 Mods

71 Кино

74 Аниме

78 GW Best

80 Писма



Features



Vista Gaming

Vista се задава със страшна сила. Близо 5 годишното очакване над-после във вън своя край и това, което Microsoft определят като „най-значимата ОС на компанията след Windows 95 насам“ е на път да се стовари върху ни в края на януари 2007 г.



Fantasy Series

Ето, че спомагаме и до любимата на миозина игра от прецизата FFX е настоящето най-красивата и, така да се каже, „меланхолична“ в серията

Games:

- 14 Gothic 3
- 18 Neverwinter Nights 2
- 21 F.E.A.R. Extraction Point
- 22 Test Drive Unlimited
- 24 Defcon
- 26 Company of Heroes
- 32 Bad Day L.A.
- 34 a
- 36 Call of Juarez
- 38 Lego Star Wars II: Original Trilogy
- 40 Paraworld
- 42 Broken Sword: The Angel of Death
- 44 GTR2
- 45 Faces of War
- 48 Forbidden Siren 2
- 50 Yakuza
- 53 Xyanide
- 54 Okami
- 57 Spy Hunter Nowhere to Run

igrata

@

games.bg

Дал си пет лева за списание, вече си го изчел и сега плачеш тъжно над празния си портфейл, оздрав се пред празна на жестоката финансова реалност? Заложих си в линкски бас, че гори и от тези ленти от Уркспола може да има някаква полза? Цял живот си стоял търпъде за гад теории, че някой може да забогатее без да прави нищо особено трудеоско.

Е, насташа твоят час. Всъщност този насташа дори и да не се близаш 8 никес от горните търбордени.

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

Убеди ни да ти подарим игра

#4

Какво се иска от теб:

В рамките на MAXIMUM 2000 знака да ни убедиш, че заслужаваш да ти подарим оригинална игра по твой избор. Какви после, че не сме щадри.

Награда:

Игра, която си покелал.
Silent Hill 4: The Room,
Лабиринт предоставена от



Победител

Александър Марков, очевидно пълзнал писмо то с под вратата на Стаята:

"Най – гръдената и сина емоция е страхът, а най – гръденият и силен страх е страхът от неизвестното."

Хауърд Лъвкрафт

"Аз съм човек, а хората са животни, които разказват приказки. Това е дар от Бога, който сътвори рода ни с думи, но остави края неразказан. Мистериите ни говорят. А как иначе? Не видяхме как без края ще разберем началото, което е нашата животъ?"

Клейт Баркер

"Да си, измислицата е истината във лъжата, а истината във измислица е съвсем проста: магията съществува... Напредвашо тихо. Бабно обхваща възпълнената превръщка малкото градче, но това в превръщат, която носи мрак, страх и смърт."

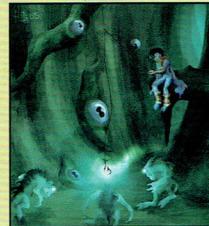
Стивън Кинг

"Аз искам есенцията на целия ужас, Аз искам Silent Hill The Room!"

Александър Марков

#1

Забавен колаж или изящно лична рисунка



Какво се иска от теб:

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

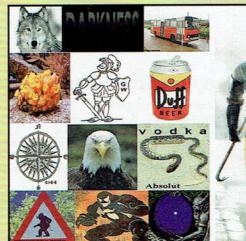
Награда: 50 лева

Победители:

Симон Велчев с творбата си Душевол, показваща ни неподозирания туристически чар на скептърал ремъка.

и

Димитър Тодоров с колаж GW Crew, представящ виждано избрани членове от Гъръв екипа в нова светлина (и MrAK).



#2

Забавен скрийншот

Какво се иска от теб:

Да запазиш за поколенията идиотски момент от игра.

Награда: 40 лева

Победител:

Имя: За втори пореден път. Толкова сме подгрижани, че планираме да се напием по особено безпаметен начин (ние това, проче, го планираме още от вчера, ама сега си намерихме побог и вече не се чувстваме чак такива алкохолици).

#3

Снимка на култова домашна гейм среда

Какво се иска от теб: Ами да заснемаш гейм средата си. Компютри, конзоли, телевизори, олемени падове, разплитени набсякъде игри. Знаеш как е.

Награда: 30 лева

Победител:

Жоро Жоревски с креативно озаглавената си фотосесия "За играта за стаята дето аз играя в нея и в горина"

Подгласник: Доброто и креативното получава право да ни покерчи с каса бира, задето не е съхнано условието на цялото. Трябва да снимаш твоята гейм среда, Доброто, не нашия офис.



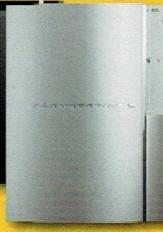
Игра с картите се осъществява
с генералното съдействие на



Събери Картите

и Спечели

PS3!
+32" HDTV



PSP!

Как да спечеля?

Игра с картите ПРОДЪЖАВА. Включи се сега и СПЕЧЕЛИ! Освен възможността да спечелиш уникално геймърско място, покрай това можеш да спечелиши и няколко ЖЕСТОКИ НАГРАДИ. Как?

1. Всички број получаваш подсказки за тематиката на картите и героите в следващите. Прави съвсите предположения за герояти изобразени на мята на e-mail igrata@games.bg. Ако познаеш минимум 3 карти от едни и същи тип (2-3к, 4-4к и т.н.) във времето 3 последователни брои за участваш в топлива за „жребия“ конзола Sony PSP, плюс 2 оригинални игри за нея, осигуриeni от **Мултирама България**.

В случаи, че познаеш минимум 3 карти от едни и същи тип и във времето 3 последователни брои за участваш относиво в топлива за второто Sony PSP, плюс 2 оригинални игри, осигуриени от **Мултирама България**.

2. Ако познаеш по 3 карти от 8-сички типове от 6-ти нагоре (т.н. „бекон“ тестим – 7-щ, 8-щ... до Аса) ти за участваш в топлива за ТОП НАГРАДАТА – **Геймърски компютър от Висок клас плюс монитор**, осигуриени от **Мултирама България**.

3. Ако събереш цялото място карти, можеш да участваш в топлива за ТОПНА НАГРАДА – **Playstation 3 плюс 32" Телевизор (HDTV)**, осигуриeni съответно от **Мултирама България** и sp. *Gamers' Workshop*. Удостоверяването ще съства посредством уникалните кодове, които трябва да изръжаш, събиращи си и да направя изпратиш в комплект на регистрационния адрес.

**ПРОПУСНАЛИТЕ НЯКОЙ ОТ БРОЕВЕТИ С КАРТИТЕ
ЩЕ МОГАТ ДА СИ ГИ ЗАКУПЯТ ОТ РЕДАКЦИЯТА НА
Gamers' Workshop, НА АДРЕС ул. „Бачо Киро“ 5**

И така, вече имаме и победител. Човекът, който ще отнесе едно Sony PSP, е **Стоян Петров** (stoyanpetrov@yahoo.com)! Да му е честита наградата, а ние продължаваме по пътя към Върха :)

Осмици (файтинг-герои):

Akira (Virtua Fighter) – Когато си пръвът в нещо. Винаги се уреждаш... Ех, типът скъзки...

Jin Kazama (Tekken) – Защото е голям чич, защото е преставител на може би най-известният в Европа файтинг-франчайз и защото... Всъщносто нужно ли е да казваме по-вече?

Mitsurugi (Soul Calibur) – Другият шипачичен файтинг-франчайз на Namco, който гори или назълостима са опитъвка да е по-добър от Всичките си конкуренти. Представляме ѝ най-известният герой в него.

Sub-Zero (Mortal Kombat) – Героите от направи карти просто нямат нужда от представяне, само от пре克лонение.

Девятаят (конзорни герои):

Master Chief (Halo – X-box) – Понеже групата Венца игра за X-box няма глаучни герои...

Leon Kennedy (Resident Evil 4 – GameCube)

– Най-добрият Resident Evil и един от най-великите конзолни заглавия изобщо. Cloud Strife (Final Fantasy VII – PSOne) – благодарение на неговата игра изобщо имаме възможността да играем на Playstation. Никак достъпствателно е. Jericho Cross (Darkwatch – PS2) – Може би не е най-известният конзолен герой във, но тук таък ъп креатив арт, а?

Нека видим какво ни чака:

Десетъкти – Злодеи

Той е Лошият Братъм, който смята, че онестречните оръжия са за п***ови и предпочита доброма стара камана. Да не забравяме и синия шифер и манийта за венчиче.

Той е ученикът, надминал учителя си. След кое етапствене се е отръдал от него, както поделява традицията в тяхните ордени. И преди много години на един далечно място неговата империя почти унищожава демократията и доброто. Но, слава Богу, само почни.

Той е изкуствен интелект с красиво лице от единични и нули. А красотата ѝ е рабина само със злом, кое може да създава.

Той е маъловскин, прощинен от съвсите и от

гаден на жаждата си за мъст. И може би наследникът на един бог в клочът за това отмъщение.

Валета – Тук основна концепция вече има, така че вниманието ми е много!

Той е наил-прекъснатият от съвбата герой. Всички го манипулират, всички го използват. Но той е решен да разгадае мистериите на създаването си, дори за целта да трябва да пребори миниатюра и бебешко.

Той е в готовът на всичко за жената, която обича. Но винаги, когато си мисли, че е оправдан на нещата, се оказва, че е променил реалността и си е създал нова беда. Милият...

Той е краец, който се е озовал в нещо малко по-тълъко и опасно, отколкото е очаквал. И ако неовата игра е най-добрият старт-екшън на всички времена, това е случайно създадение.

Той е вторият наил-прекъснат от съвбата герой. След като престъпници избиват съмнителното му, не му остава нищо друго, освен да се опита да го ѳе. Настанало е време за куршуши.

Наградите се осигуряват от

multirama

www.multirama.bg



Новини

Кампанията "Изри за Windows"

Не е точно еквивалент на лансирането на една некст поколение конзола, примерно, но Ви пръв това Microsoft дава начало на новата си кампания "Games for Windows". При това - съвсем иеношно начало. За да Ви стане на сенкуната ясно за какво ищете реч просто хърмите око на новото лого за PC игрите, която компанията Ви ѝ вижда, по-специално логото на **Company of Heroes** на THQ. Гигантът стартира също така програмата си Retail Games for Windows и започва да издава списанието **The Official Games for Windows**. Всички това прибавяш да биди бял свят със старта на Windows Vista, ама стана така, че той самият не биди бил свят чак пред инагурация. Който означава тези никојко интересни ходи? Само едно. Дълга, сериозна и доста позаљбиска кампания за съживяване на PC-игрите. Всички заглавия носещи новото лого на Майкрософт ще поддържат широкоекрани монитори, 64-битови Версии на Windows, ще могат да се стартират директно от Windows Media Center и разбира се - ще могат да се играят и с контролера на Xbox 360.

Май настапват едни такива доста приятни времена за PC-игрите (още повече като се замислим какво ни/ви чака в близките никојко месеци).



Sam и Max изваждат със страшна сила!

Прераждането, Продължението, Камардите със страшна сила! На най-великите персонажи в историята на видеоигри - култобите и непрекалени Sam и Max от *Lucasarts* - идва, за да ги отбие! Става дума за новата игра на *Telltale Games Sam & Max Take Over The World*, или по-специално за първия епизод от обединената заседа 6 – *Culture Shock* (буквално Културен Шок). Ето и малко официална информация:

Епизод 1 ще е достъплен за сваляне на хамериканците от GameTap на 17 октомври, а от 1 ноември всеки ще може да го купи и изтегли директно от официалния сайт: www.telltalegames.com/

Точно така приятели, съвсем скоро Сам и Макс наистина ще забъдат своята. Има адски много болести, на които авторите биха искали още сега да отговорят – Какво ще струва всяка част? За какво ще става сума в епизодите? Каквото е смисълът на живота? Все още нямам всички отговори, но обещават, че съвсем скоро ще ни ги кажат.



L.A. Noire

Явно Лос Анджелис е много плодородна почва за създаването на всякакви филми от Ноир-жанр. (*Chinatown; L.A. Confidential; Kiss Kiss, Bang Bang*). Сега обаче градът ще стане аrena на интерактивна и мрачна детективска история, носеща кадифено название **L.A. Noire**. Играта е дело на австралийците от *Team Bondi*, а с разпространението ѝ се нае не кога да е, а *Rockstar Games*. Минимална година **L.A. Noire** беше обявена като PS3 ексклузивно заглавие, но според последната официална информация, играта все още е "мултиплатформен криминален трилър от ново поколение". Действието се раз развива през 40-те години на 20-и век. Играчът ще има много голяма свобода на избор, която трябва да му помагне да разреши мрачната загадка на серията брутални убийства в града. Очаква ни пост-боен атмосфера, корумпирани и обезвързани хора, преличен arsenal, наркотики и - разбира се - огън. Основателите на *Rockstar* Сам Хаусър ще бъде продуцент на играта, а режисьор е Брайън Макнамара, сценарист и режисьор на *The Getaway* за Playstation 2. Трейлърът към играта очакваме с огромен интерес на 5 октомври на официалния сайт: www.rockstargames.com/lanoire



Рубриката Ви: **SHRAiK**

Steam

Мини-шведърът на *Double Fine Productions Psychonauts* ще може да се свали през проследуватата събота на Valve - Steam от началото на октомври. Цена на все още предстои да бъде уточнена. Разпространителят *Majesco* обяви още днес за своята закупка и да идва и също по Steam. Става сума за своята *Bloodrayne* A. Първата част ще струва \$10, а втората - 20.

В момента създателят на *Psychonauts* Тим Шафор работи върху нов проект, който все още не е официално обявен. Знае се обаче, че разпространителът ще бъде *Sierra*.



Хъб 360 продължава своя устрем

На основната пресконференция, преди изложението Tokyo Game Show, от Майкрософт хъбъръка поредната бомба този месец Xbox 360 ще поддържа резомация 1080p посредством нов софтуерен чипсет.

Това е отговора на чичко Гейтън на True HD технологията, която ще бъде включена в Playstation 3. Според генералният менеджър на Microsoft Game Studios Шейн Ким, софтуерният пач съвсем реално ще поддържа 1080p, но





засега производителите нямат интерес да произвеждат игри в такава резомация. С изключение единствено на някои от PS3 ексклузивните разработчици. Въпреки това безплатният възможен ългрейд е в лице и ще работи по начин, по който Xbox 360 сега поддържа резомации 720p/1080p за игрите на стария вече Xbox, които биха 480p.

Междувременно, в навечерието на Tokyo Game Show, Microsoft обявиха и краина дата за **Dead or Alive Xtreme 2**. Новата част на ултра-популярната "плажнобоядане" симулатор с "пички" би трябвало да се появи на 15 ноември в USA и точно седмица по-късно в Япония. Европейската премиера все още не е уточнена, но не би трябвало да се забави с повече от месец.

Microsoft>>> Толюфикация София АД

От Microsoft обявиха, че ще поемат всички разходи по ремонта на първите Xbox 360, а клиентите само ще плачат с пристиг и горе ще си получат до стотинка това, която едвентуално вече са пластили. Гувернантите гори призначаха, че първите бројки имат някои проблеми. Официалното съобщение:

"Напослеरък забелязахме по-голям от нормалния број конзоли, избрани за ремонт при нас. Това не ни забоди. След проведеното разследване установихме, че става дума за най-първите системи, които разработихме. Вземете решение да поемеме всички разходи по ремонта на конзолите Xbox 360 произведени пред 1 януари 2006-а и да върнем заплатените от собствениците средства до този момент."

Ехала, минаха ЕДВА 10 месеца и го събрахахте това. Само дето какво да кажем ние софийци? Представите ли си Толюфикация София да обижи "Айде народе сега ще върнем милионите дето Валентин Димитров ги окраде. Много молим да ни извините". Так някъде авторът се събуди от лека и ободряваща дрямка пред монитора.



Опалиянка...

Почене от 2гб информация – скрийншоти, видео, коечептуал арт, бяха пуснати по погрешка за свободно сваление от обществените пристанища на френския гигант Ubisoft. Някои от изгриите вече бяха обявени, други не, но като цяло сред огромната информация именуващи са: *Assassins Creed, Far cry 2, Far cry PSP, Far cry Wii, Lost, Riptide, Open Season, Prince of Persia, Rainbow Six: Vegas, Rocky PSP, Splinter Cell Double Agent, Splinter Cell Conviction, Surf's Up, Star Wars PSP, Shaun White, TMNT, and TMNT GBA*.

Франчайзията обаче са също намусени след този инцидент и упорито търсят, че подобни грешки ще престигнат върху цялостния процес на разработка на видеогри (например, че в случаи сами си виновни). Във бъдеще компанията щама да се постарае подобни грешки никога да не се случват.

Кое тук е топълка пазубън в случаи, се чудим ние? Не е истекъл кога на *Splinter Cell Conviction*, не сме се горкопали до имидж-файл на *Far Cry 2*. На всичкото отгоре този месец тече и Tokyo Game Show където всеки се счупва да покажа именно шоубе, видео, арт... Нали знаете, анти реклами Въсъностни.

Уникален промес



Шефът на художествения отдел към Университета на Небада – Джозеф де Лап, откри уникален начин да проместира среци американски воиници в Ирак. Това става по време на игра на подкрепляното от Военното командване на USA "аглайбие America's Army". Де Лап винаги бил с прокор "миртъръв-в-Ирак" и започва да пише 8 общии канала имената на убитите гоеши в страната американски воиници, докато някой не го фрагне. До 14 септември той успя да напиши имената на 1273-ма (от общо 2670) американски военнослужещи, намерили смъртта си в близоизточната държава.

Интересно дали някой ще успее да напише имената на десетките хиляди иракски цивилни жертви.

Ninja Gaiden за PS3!

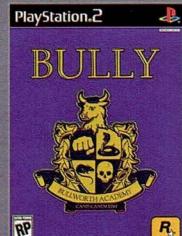
Според последния брой на Famitsu, следващото заявление от Ninja Gaiden франчайза ще се появи първо за PlayStation 3. Изграждащо се казба *Ninja Gaiden Sigma* и в нея, с новия-стар контролер, ще управляваше Рейчъл от *Ninja Gaiden Black*. В началото на юни първият гений (без майтън) е гений и без майтън се беше направска) от Team Ninja към Тесто – Томонобу Имагаку, разкри че *Ninja Gaiden 2* със сигурност ще има. Все още не е ясно обаче дали именно това ще е залябвянето, което ще се появи за PS3. На този етап по-скоро става дума за римейк на *Ninja Gaiden Black* с доста бонуси и съмнаваща графика в доба.



Анти-Bully игра

Работна група от девет елитни университета във Великобритания, начело с единбургския Heriot-Watt University, започна разработката на нова игра, в която ще учредят как да се справят с хулиганите. Виртуалното, образувателно раздължение, се създава единновременно с помощта на учители и ученици и ще бъде изпълнено от множество деца на Острова през 2007-а година. Един от основните приоритети на авторите е да покажат на подрастващите, че победението в конкретни ситуации е определящо при изход от всяка схватка, била тя и смъртна, между побойника и неговата жертв.

Хората, стоящи зад анти-хулиганската игра Въсъност негласно насочват усилията си срещу *Bully* – очакваният скоро хит на култните Rockstar Games. В но-



RP

R

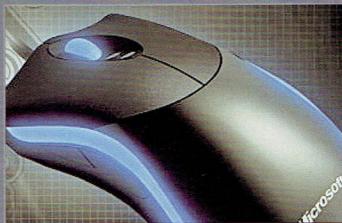


Новини

Вото заглавие на дръзките канадски поемаме ролята на изключението от Всичко училище в града инженер Джими Хокинс. Макар преди да замине на петия си месец, майката на Джими го изпраща в малко по-различното учебно заведение – Bullworth, където трябва да остане 8 програмиране на мяма една година. С времето той се изкачва по социалната стълбица на институцията, пре-биващи местните хулигани, мамейки учителите и т.н. Наскоро заглавието беше пренаменувано и в Европа ще излезе под името *Canis Canem Edit* (от латински *Dog Eat Dog*, или в този случай превода е "Безскрупулна конкуренция"). *Canis Canem Edit* се разработва ексклузивно за Playstation 2 и излиза 8 средата на октомври.

Microsoft + Razer = ВНЛ

Начало Геймът хората и дълбоко уважаваната от целия редакционен екип компания Razer, се съблъска за да ни дадат следващото поколение мишки за игра. Продуктът ще се казва Navi, ще е на цена от около 70\$, ще е с лазер и ще бърча на скромните 2000 dpi. Приятна екстра са яйца бъдътността да се сменят пакетите на мишока в зависимост от големината на ръката на собственика. Страниците светещи линии (запазена марка на Razer) са задължителни, разбира се.



Halo The Movie

Хало, Хало и пак Хало докато пускат филм не излезе над-надява. А като излезе ще има още Хало, Хало и пак Хало. Продуцентът Питър Джаксън обяви, че работата по сценария на филма по *Halo* юрди добре. Според него младият режисор Нийл Бломкамп се спряв чудесно с работата си, независимо че досега не е работил върху проект от такъв мащаб. "Визията на Нийл е нова, оригинална и честно казано ще изненада всички, които си мислят, че знаят какво е очаква. Не прилича на *Pugnus Scott*, нито на Джеймс Камерън, просто е нещо, което не сме видяхали досега. Приятно, свежо и много впечатляващо". По отношение на логата слава на хората екранизациите, Джаксън гордо изтъква, че *Halo* ще направи за тях това, което Владещинът на пръстените направи за фентъзи

жанра. "Надремето всички говорят, че фентъзи филмите са глупави, а сега всички подтвърдят, че не е измозжено да излезе добър филм по игра. Всичко това са глупости. Добрите филми имат нужда от добри герои, добър сюжет и добър режисьор. Нищо повече."



Адски интересен проект...

Всичко започна от най-обикновен софийски графит. На НДК. После на него се залеи една кола, намирси се Jim Beam, мозгава някъде се появи и гомата мамада и... нещата стапаха сериозни (Е, те обикновено мозгава съмдат сериозни нещата - бел. Koralsky). В момента списъкът на желанията се блокира в експеримента "Nemertini" разрасте. Същността на нещата е следната: пръвват прави картишка на Photoshop/Paint/Illustrator/Corel/Kакъвото-си-карсе и после никой грави следвашата. Но и прави така, че да няма рязка граница между тях, да не си личи коя къде събърша. Да се славят 8 едно, в съмдозата Nemertini. Следвашият творец се "закача" за предишния и така се получава една фърбъ-дъръг сайт, приличащ на графит, направен от хора, които въобще не се познават. Броят на участниците е неограничен, колкото почеке - токъвка побеща. Както е казал Мечо Пух.

Задоволително по посетете и направете се блокъвайте: <http://nemertini.hit.bg>



Playstation 3 новини

Безспорно този месец беше използван доминиран от новините около Playstation 3. Ще се опитаме да систематизираме нещата в долните няколко абзаца.

06 септември 2006, 06:40 сумрина. Sony Computer Entertainment Europe обявява нова дата за европейската премиера на Playstation 3. Вместо ноември 2006 гамата става март 2007. Причината за отлагането е недостигът на диски за Blu-Ray устройствата и затова геймърите в PAL-териториите на Стария континент, Русия, Австралия, Африка и Близкият изток ще трябва да почакат. Японските и американските премиери запазват датите си, съответно 11 и 17 ноември. Прогнозите, че до края на 2007 Sony ще е продала 6 милиона броя PS3 остават. На печелившите честито. Wii wish you a merry X-mas, дето се вика.

Японският сайт Impress Watch публикува прогноз на известният японски гейм-журналист Мунешика Нихира (написал множество материали за Asahi Shimbun и Ultra One PC magazine), в която абъртът пребвъжда кампанията на японският производител на игрите за Playstation 3. Според него заглавията ще се предлагат някъде между 75 и 85 \$ парчето. Доколко точно са онеките на Нихира, та ще се изясни в рамките на няколкото заглавявания се семейство, в които Sony трябва най-посъс да оповести окончателно всички детайли около цените и сроковете за доставка на новата си конзола и съвръзите с нея продукти и заглавия. Ако журналистът е прав, това е поредният пирон в ковчега на Sony.

В онлайн магазина SonyStyle обаче вече се появиха 7 PS3 заглавия на достъп по-нормална цена от 59.99\$.

Next Generation ни поклачат, че вице-президентът на Square Enix Мичихиро Сакаку е заяви в интервю, че подкрепята на компанията за Playstation 3 ще е в най-добрия случай "умерена"! Я го прочетеме пак това. Това са Square Enix бе, Final Fuckin' Fantasy апунце ???

Playstation 3 и игрите разработени за нея няма да са заключени по региони (за разлика от Nintendo Wii). Колкото е добре, защото ще може да играем и японските простиши. Blu-ray-филмите ще са заключени разбира се, но то ѝ евба ли някой е очаквал нещо друго. Омръж настепене остава единствено възможността бариера.

Добра Вест и за японските геймъри. Цената на PS3

8 Страната на изгряващото слънце ще биде значително намалена от 500 на 430 \$ за 2006-обия модел. Това е само за японските обичае, 6 САЩ цената си остава 500 гуашера. Ми тaka де, да не са им пускали атомни бомби през Втората Световна. Другата добра вест е съврзана с това, че и организацията Версия (съврсия по-малък хард) ще се покри с Версия 1.3 на HDMI интерфейса (погържайки т.н. Deep Color).



Warhammer 40k: Dark Crusade Първи впечатления от демото

Не мина и година и ето че прекрасният RTS на Relic – Warhammer 40k: Dawn of War е на път да се сдобие и с втори експанжън, след миниатюризацията Winter Assault. Dark Crusade Възможно е нещо доста побече от експанжън, тъй като освен гъв доопълнителни раси, ще ѝдват и доста нови елементи, като turn-based карта на територията, пътища на разбитие и гр. Но въпреки всичко Ѹ основата си Dark Crusade е добрият стар Dawn of War – почти непроменен като Визия и геймплей. Точно с та-кида впечатленията останахме и от сингуларните демото на играта, показващи с 8 началото на месец септември. То ни дава шанс да поиграем с едната от девет нови раси – Tau. Тя комбинира по много притежани начин високите технологии и класически средновековни въоръжения и техники за водене на битка – нещо толкова пристъпно на цялата Warhammer 40k Вселена. Радостта се

радва на едни от най-силните меле единици в играта, както и на изцяло stealth отряди, които определено ще внесат доста сериозно разнообразие в геймплея на пълната Версия. Камо добивам и възможността небудимите отряди да се екипират с джепакове. Вече стаба и ясно, че Tau ще залагат както на силните си отряди в предни редици, така и на подгата игра. Друго, което видяхме в демото, са серади, построението на които заключава достъпа на играча до други серади. С други думи – имаме си пътищата на разбитие. Вече ще трябва предварително да решим на какво ще запазим в хода на събитъка – по-силна пехота, по-издръжливи машини или побече бълреди и спешени умения. За сожаление това е общо възле Висенк, което усъхне да видим от краткото демо, съвръждащо единствено гъв skirmish сблъсъка. Въпреки това то бе достатъчно, за да подсигури допълнително и без друго гомелите ни очаквания за Dark Crusade, които се очакват да излезе ирия месец. Любимият ни Dawn of War плюс достатъчно на брой и интригуващи нововъведения, както и една чудесна и добре поднесена история. Какво побече да искаме...





Предстоящи заглавия

Gothic III (PC) - Потенциалният убиец на Oblivion се задава (въпреки някои "стънки" от техническо естество) със страшна сила. Излиза на: 13.10.06

Okami (PS2) - Най-голямото събитие на PS2 пазара от God of War насам или просто едн art-jump'n'run с елементи на Black & White? Ще разберем в следващия брой.

Final Fantasy XII (PS2) – Според мнозина най-доброто Final Fantasy от седма част насам. Излиза нова бойна система, AI на съмнениите ти, което може да се наложи до последната подробност, и Великолепна история В света на FF Tactics. Оценките на източните колеги са смазаващи. Излиза на: 31.10.06

Age of Empires III: The WarChiefs (PC) – Първият експанжън на третия AoE ще ни позволява да играем с корени американски жители, като индианците и инките, а също така ще добави и бонуси към расите от оригиналата и 15 нови мисии. Излиза на: 20.10.06

The Sims 2: Pets (DS, GBA, GC, PC, PS2, PSP) – Както се вижда и от заглавието, това е първият експанжън на Sims 2, в който ще можеш да си гледаш жиботинче, да го дресираш, да го ч***ш и т.н. Няма да има зми и птицеобич... Ще пропуснем на: 20.10.06

F.E.A.R. Extraction Point (PC) – Експанжън на хита на Monolith продължава от там, където свърши оригиналът – "Задния възир". Нои, този път открити местности и нови твари, които щъкат из тях. И нова и поборена Алма. Излиза на: 27.10.06

Desperate Housewives: The Game (PC) – Lifestyle-симулация от Buena Vista, базирана на хитовия сериал на ABC. Влизаш в ролята на новата домакина в квартала, която трябва да се оплете в интригите на останалите и да ги забъди свои. Обещават и склон... Ще играем на: 27.10.06

Guild Wars: Nightfall (PC) – Втори експанжън за хитовото MMORPG. Още места и монстри, както и гъба нови клас – Dervish и Paragon. Излиза на: 27.10.06

Warhammer 40 000 Dawn of War: Dark Crusade (PC) – В допълнението към DoW действието се пренася на планетата Kronus. Нои раци и кампания, която се развива според избора Ви на страна в конфликта. Излиза на: 13.10.06

Neverwinter Nights 2 (PC) – Дългоочакваното продължение на хитовото RPG предлага изцяло преработен Obsidian toolset за създаване на собствени приключения, графика от ново поколение и обогатен арсенал магии и умения от последната ревизия на D&D. Точим лиги до: 03.11.06

Splinter Cell: Double Agent (GC, PC, PS2, X360, Xb, Wii) – Сам Фишър се завръща по достъп неочакван начин. За първи път играем исторически боеен агент под прикритие, който ще трябва да се съблъсква с дилеми и избори, от които може да зависи цялата история. Очакваме на: 27.10.06

Defcon (PC) – Кулинарна игра, даваща ни възможност да си пригответим малък термояден сандвич с гъбка. В новата стратегия на Introversion от нас се очаква да си изберем суперсила и да изпредим човечеството с ядрен геноцид. Звучи забавно и смешаващо ще разберем дали е така.

Devil May Cry 4 (PS3) – За първото next-gen заглавие от първият се знае само, че а) този път Dante няма да играе главната роля, и б) Визията ще е смазаваща. Кога ще можем да го играем? Не се знае.

Heavenly Sword (PS3) – Екшънът за PS3, в чието създаване активно участва Анди Съркис (Ам-Гъл от Властилена). Обещава възможност за изграждане на свой собствен уникален боен стил, както и невероятна фентъзи-история. Кога? ТВА.

Lost Odyssey (X360) – RPG, за което съюзия Nobuo Uematsu (композитора на Final Fantasy серията) и Hironobu Sakaguchi – едно от най-големите имена във Final Fantasy франчайза? За Xbox 360? Що за чудо ще е това? Ще разберем по някое време додому.



GAMES



Gothic III

Разпространител: Aspyr
Разработчик: Piranha Bytes
Жанр: Third-Person Action RPG
Излиза: 13 Октомври 2006

Интродукция
 За никой всичко може би е започнало на 15 март, 2001г. – датата, на която оригиналната, немска версия на *Gothic* се появява в Германия, Австрия и Швейцария. За други началото вероятно е било през ноември, същата година, когато беше издаден североамериканският релиз. Аично за мен конкретният ден, в който за първи път пристъпих отмята Магическата бариера и поех награду по склонка към Old Camp, рамо до рамо с Диего, се е иззубил в мъжката от спомени. Има ли значение? Важното е, че част от мен остана там – в Коринис. Емоционален мяк. Неунищожим, блъскав маркер. Енергична точка с трупо поддаваща се на обяснение, но гъвълски мозъци притещатена сина.

Незаднадачено занаяти, когато си сломна за *Gothic*, Веднага в ума ми изниква асоциация с един леко апокрифен роман на Андре Нортън. Става дума за *"Witch World"*. В него гланинят герой Сайън Трепар е принужден да напусне нашето земно измерение. За целта той използва гребна друидска реликвя – каменен трон, наречен „Опасно мистър“ – артефакт, който има силата да изпрати седняния на него човек в най-подходящата за него Селена. Съйт, за който той цял живот тайно е мечтал, сънувал и търсил.

Е, схващам метафората, надавам се – за мен PC-то се пребържа в своеобразно „Опасно мистър“, а *Gothic* беше моето лично измерение на мечтите. Веднък потънала в него, никога вече не последнах назад...

Пост-интродукция

Сигурно се чудиш защо ти пробутваш тия лизгашки. Вероятно не бива. В смысла – информативност, фактологичност, обективизъм – сещаш се, журналистически фълг и прочее. От тази гледна точка вероятно е било грешка да бълзагат точно на мен това пребър.

Истината е, че когато стane сума за *Gothic*, целият ми професионализъм се изпарява, а всеки опит за безпристраст-

ност бързо отива по гълъбите, опропастен, удариен в потока от блъскави емоции и незабравими спомени. Та аз все още имам инсталирана тази игра на хардуърска си за бага! Че и я играя за н-ти път, остави грумото.

С времето добрият, стар G се пребърна за мен в моно мания, в гейм-еталон, в лобими убъдящи и тих пристап – място, където много пъти напусках, но само за да изпитам удоволствието на поредното завръщане.

Чудиш се защо е това интро с престъпен обем? Бих ти отговорил „За да разбереш каква ИГРА Всъщност е *Gothic*“.

Но ти, може би, вече знаеш, а?

История

Намирам за малко странна примика-та, която съвсем насърчи открихи между *Legacy of Cain* и *Gothic* – гъвата ми лични, гейм-фаборита за всички времена. Историята, която те разказват, е практически безкрайна, един вид „безизвестна“, монолитно илюзионно без преходи, без големи

плъстни точки в края на някоя от глави-те. Точки, показващи ясно, че авторът им е имал твърдото намерение да завърши точно до там, но в последствие явлението прорушеници са ги изтрели с гумичката в името на „хитомата“ нова серия на сагата“. В този рег на мисли, както не мога да се насиля да нарека *Soul Reaver*, *Blood Omen* или *Defiance* „прости проръжения“, така не мога и с лека ръка да кажа за *Gothic I, II, III*, а сега и *IV*, че са „съкути“. И така, в третата игра от легендарната поредица разказът не започва, а продолжава оттам, където завърши *Gothic*

II. Корабът, с който нашият Безименен герой напуска остров Коринис, ако сти-ра в юг от Ардеа на източното крайбрежие на огромния континент Миртана. На борда му се намират още четириима стари познаници – Горн, Диего, Лестър и Митън. Със слизането на брега Всеки от четиримата ще поеме в различна посока, обикновен от своя собствени цели и мотиви, но е почти сигурно, че в хода на действието ще играе ключова роля. Добрата новина е, че Зардес също ще се появява... от време на време, загадъчен и обесъва-





що обстоятелствен както винаги.

За първие този път *Piranha Bytes* са изменили на установената *Gothic* традиция и за разнообразие на старта героят ти няма да е „Кръгла нута“, както досега – той ще е достатъчно „кораб“, за да се изправи срещу всеки обикновен оркски кораб например.

Както може би спомняш от предишните преводи, Миртана е окupирана от Орките. Това обуславя пристиснатето на елементи на морален избор в играта, свързан с това на чия страна да застане



героят ти – на хората (подкрепящи бунта им срещу оркската инвазия и биещи се на страната на крал Робар II), на заобвешателите Орки или на третата, „независима“ фракция The Assassins, които официално са на страната на орките, но като цяло ромъти им е обвита 8 сложност на мъгла.

Подобно на първия *Gothic*, и тук бъзможността за избор ще си предостави евза в последната третина на играта. Отдено, разбира се, ще пристигнат и множество други, второстепенни фракции като Други, Варварски кланове и прочее, които ще са аналозни на различните групи в *Gothic I & II*.

Интересното е, че финалът на историята няма да зависи от това на чия страна ще избереш да застанеш в решаващата фаза от играта, т.е. краят ще е един и същ, но на него ще се достига по три коренно различни пъти на развитие.

Предполага се, че финалата ще е многосложна (типично за всички *Gothic*) – освен очевидният аспект (събрани с окупацията и евентуалното освобождение на Миртана), главния квест отново ще включва и втора, „мистична“, художничка, засягаща съблъстъка на Инос и Бе-



(ключовата фигура в *Piranha Bytes* екipa) – впреки очевидната бънинна прилика, *GIII* ще бъде доста различна игра и почти не нищо няма да прилича на *TESIV*.

След Воропада от информация, факти и ръч-лайф геймлейн презентации по време на GC, лично аз опредено съм склонен да приема това търбърение за чиста монета и гори нещо побече – за мен почти няма съмнение, че *Gothic III* ще бъде по-добро и по-лично RPG. Да са аргументите, които ме убедиха – огромната свобода, която това газахше ще предоставя на играча, и още по-огромната „replay value“ (възможност за преиграване), която ще му предложи.

Съветът на новия *Gothic* е с около 80% от размерите на Тамриел (около 19 квадратни километра). За сметка на това мащабът му ще надхвърля петкратно този на *Gothic II* и *Night of the Raven*-експанжъна. Вземи здраво. Изранната мощ в *GIII* ще включва три същински обособени една от друга области: Нордмар (скованы от Вековен лед планини), Миртана (с релеф и климат, доста подобни на тези в Коринис) и Вардан (пустиня). Средно 60% от геймлейното време израчат ще прекара в Миртана, а останалите 40% ще си поделят поради Вардан и Нордмар.

Именината в някой от 20-те градобе и селища на залядения от Орките основен континент героят ти ще може да камери повечето от нужните му за усъвояване на различни умения учители. Интересното е, че тук големите космати момчета ще са доста по-различни от роднините си в Коринис. За общностите им ще е характерна стриктна Военна юерархия, а самите Орки ще са много интелигентни, образовани и дисциплинирани.

Нордмар е дом на свирепи варварски племена, организирани в кланове с имена

като Вълчи, Чукове, Огньове. Тук ще наメリши майстори на лъва и оръжията с дистанционна атака (лъкове и арбалети).

Вардан от своя страна е територия, контролирана от The Assassins – търговци на роби, които продават „стоката“ си на Орките. Само тук ще можеш да научиш едно от най-активи нови умения в *Gothic 3* – боен стил с две оръжия. Фракцията, насяла въвва пустинните области, ще е съставена от последователи на Белкар.

Главният град на континента Миртана – Венгард – ще бъде малко по-голям от Коринис. Останалите населени места ще са чубствително по-малки като размери. Отново, както и преди, за да разполагаш с карта на местностите трябва да ти работи да си купиш или наемаш таекава. Погоди на *Oblivion*, и тук героят ти ще може да се телепортира от една локация към друга, но само ако притека до съответната телепортационна руна или чрез използване на телепортационни камъни.

Система за развитие на персонажа

Основните атрибути на героя ти ще са девет: Сила, Ловни умения, Древно знание (съвързано с магията, изучаването на заклинания и различните на камените таблетки, които ще присъстват и тук), Ковачки умения, „Алашки“ умения (кракбъчки, ракчили), Ахумил, Здреба, Издръжливост и Мана. Ролевата система ще включва още и 17 или 18 допълнителни бонуси умения (perks), 11 или 12 ловни умения, 11 или 12 магически умения, 5 или 6 ковачки умения, 11 или 12 „алашки“ умения, 9 или 12 алхимически умения, както и 6 умения от разнообразно естество. Цитираният сириф Варрап, твой като гори в рамките на безкрайно подробната презентация в Лайпциг броят им не



беше фиксиран с точност. При все това се предполага, че по-реалистични са първите числа, тъй като сборът им прави точни 70 екстра умения (шифра, които беше цитирана в по-стари изложения и интервюта на членови от екипа).

Отдемо само магическата система ще включва общо 40 магии от най-разнообразно естество. Тук можеш да очакаш както всички познати от предишните Готики заклинания, така и нийко нови такива, като например „Метеор“ (ефектът от него беше показан в рамките на GC'06 лайв демото). При изричанието му от небето се спуска блестящ метеорит, който при разбирането си в земята разпърсква огнени якоре в посока обширен радиус и поразявай едновременно множество врагове. Измежду другите демонстрирани магии са били още „Charm Animal“ (омагъвства различни зверове) и магия за спривяне с ключалки (Break Lock Spell).

Кръгът от заклинания ще включва още и различни предизвикателства като защитата от остропета, стрели, огън, лед,

енергия и др., а също така и заклинания с „bullet time“ ефект (забавящ времето). За съжаление магията няма да бъде достъпна от началото на играата – първо ще трябва да издириши съответните каменни таблети или гребни ръкописи, а след това да се помощни пред специални олтари (на Инос или Белар), за да научиш записаните върху тях заклинания.

Структурата на системата за развитие на героя за частите остава без промяна – все така при наптуруване на определено количество експирис персонажът ти ще качва нива и ще получава „учебни“ точки (LP – learning points). Увеличаването на всеки от атрибутиите ще изисква по 1 LP, а придобиването на ново умение (за цялата отново ще ти е нужен съответният ученел, който да ти обучи) ще „струва“ 5 LP. За разлика от предишните части, „научаването“ на нийко от уменията ще изисква освен точки опит, също така и заплащане на определена цена в злато, а понякога гори и предварително изпълнение на даден квест. Табият на нивата ще е 30, като



още факти:

- Общо играта ще включва 550 куеста. Само 25 от тях ще са свързани с глобалната съдометна линия. При това не всеки един от странничните куестове ще е достъпен при първо изиграване, тъй като получаването на голяма част от тях ще зависи от това какъв фракция/фракции принадлежи героя ти;
- Главният куест ще предлага около 50 часа игрално време. За да изпълниш всички налични под-куестове ще ти трябват още около 100 геймплейни часа;
- Играта ще включва 50 различни вида врагове в това число и некои „ambient“ същества и чудовища т.е. такива които няма да атакуват незабавно героя ти в момента, в който го забележат. Предполага се, че такава роля ще има един от новите подбърсоя на познатите от „Bloodlines“. Найкото от най-интересните измежду новите типове гадини са „Пустинният крокодил“, „Дивият лъv“, както и Sandcrawler – пустинният роднина на Minetcrawler-ите от предишните части;
- GHI ще включва повече от 18 часа реч, над 25 000 реплики, записани от 30 актьори;
- В играта ще присъстват 1 000 различни предмета;
- Интерфейсът е изцяло променен. Сега инвентарът е много по-прилаген и удобен, организиран по категории. Включва карта на континента, а също така предлага и „quick slots“, където можете да се добавят произволни магии, скрибове, оръжия или опвари;
- В играта ще можете да се срещнете лично с Него на Величеството Крал Робар II;
- По време на промо-тура, предприет от Кай Розенкранц и част от Piranha Bytes тима, всеки западен журналист, имал възможност да разгледа отблизо Gothic III и да поиграе играта неизменно възникнал: „Хей, това изглежда много по-добре от Oblivion!“



тук строго ограничение няма да има, но се предполага, че ако или когато персоналът ти достигне този левел, вече ще е изтрепал всичко, което мърда по континента.

Битките

Една от най-разбърдящите новини, свързани с Gothic III, е фактът, че Piranha Bytes са преработили из основни механиката и структурата на меле комбат системата. По време на скринките се упътваха към старата система за контрол (само с клавиатурата) и мяшката комбинация мишка + клавиатура. Опция за пребърдане към старата система за контрол (само с клавиатурата) няма да има. Играта вече ще прави разлика между хъсо кликане с мяшката (бръза, пронизваща атака), и нормално кликане (стандартна атака) и

тъльо кликане (мощна атака). Атаките (по подразбиране извършвани с левия клавиш) ще могат да се комбинират с бутон за париране/блок (геснит). По този начин ще се изпълняват специални атаки или ефекти застрашаващи движението. Очевидно ще има и т.н. „jump“ атака, извършвана с единовременно натискане на левия бутон на мяшката и скок.

Оръжията в играта ще са класически – къси, дълги и с фурчни мечове, саби, рапири, лъкове, арбалети и т.н. Довършън е само един нов клас – лъбаджибарди.

Освен вече споменатата опция за битка с две меле оръжия, в играта ще пристъпва опция за носене на меч в една ръка и факла в другата ръка. Амбул!

Интересен момент е свързан с факта, че употребата на меле оръжия ще



е при枯燥ена с по-голям разход на „изгаряжалици“ (Stamina) за героя, когато той се бие в Нордмар или Варант (тъй като там климатът е по-тежок). При все това можете от Piranha Bytes намекват, че ще можете да напуснете специална броня, която да ти позволява да се биеш нормално в тези области.

За некои мисии ще можете да наемаш специални NPC помощници. Понякога гори учителите ще се пристрояват към теб, за да могат да те обучават по време на пътешествията ти.

Добри новини/лоши новини

Първо – плюсовоете. Gothic изглежда по-многообещаващо от Oblivion. Новите гейм-технологии са позволили на Piranha Bytes най-сетне да добият към великолепната си поредица рег финалии цирхи, които ще липсват до момента – Блечамълъндъс с Визията си епизод, комбиниран с брутни визуални ефекти, феноменален масаж, обновена, разширена с по-сърбона система.

Уби тук ще има място за лошата новина – всичко това си има своята жестока хардуерна цена. По време на изложението в Лайдингъс достъпното за игра дело е било пуснато на интенсивни PC зъби – Athlon X2 3800+, 2GB RAM и GeForce 7800GTX. Въпреки това играта видимо насица в доста моменти, а времето да зареждате на нивата е бессъязванието прогълтено.

Piranha Bytes обяснява, че причините за вложената производителност на енджина се дължат на факта, че успоредно с играта е бил смартърен и резидентен дебъгинг агент (програма, работеща във фонов режим и записваша в реално време поведението на смартърания продукт, генерираща спешален, системен лог, в който се отбележва възникването на

възникнати грешки, мемори лийкове и др.).

За съжаление гори и след като се вземе предвид този факт, съвсем очевидно е било, че играта ще бъде зле, а оптимизацията на енджина кука сериозно.

От това можете да се направят основно три извода. На първо място (и като се вземе под внимание фиксираната вече търдата дата за евро-ризиц – 13 октомври) може да се предположи, че показваното демо е задържано от много ранен билд на оригиналния енджин, т.е. стара негова версия, която просто не е достатъчно добре помирана и изчистена. Търдите Вероятно е в самото студио работата по финансия продукт да е в много по-напреднал стадий – хипотеза, подкрепена от обявения по време на GC'06 минимализън/препоръчвани системни изисквания на играта съответно CPU 2 GHz, 512MB RAM и 128 MB Video карта и CPU 3GHz, 1024 MB Ram, GeForce 6800 – съвсем разумни за съвременен гейм продукт от такъв мащаб.

Втората теория изхожда в спекулации, че си от предищата история на Gothic проредици и търди, че състопището на показаното демо говори за издаването на играта, подобно на първата част, в доста „Бъга“ вид и посредствено помиране, посредством серии пачоби.

Третият и най-неправилен вариант е играта чисто и просто да бъде отложена за дообработване, в случаи че „Лираните“ не успят да я приведат в задобрителен вид по октомври.

Какво точно ще се случи? Бъдещето ще покаже. Засега е сигурно само едно – Gothic III се зарва със страшна сила. Трепери, Oblivion!

Neverwinter Nights 2

Разработчик: Obsidian

Разпространител: Atari

Жанр: RPG

Излиза: 17 октомври

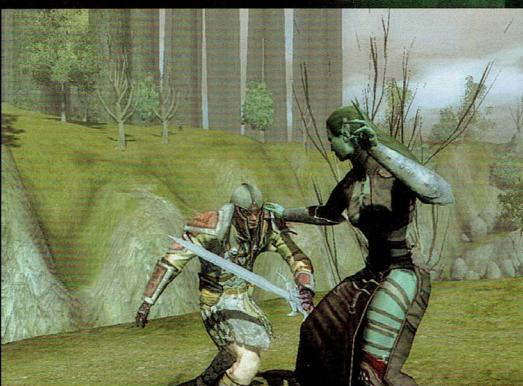
E сената ид, приятел. Иде и не пита никой как е изпитите, учениците, работата, полувинката... Идва и се кани да ни скраѓат за јаката и да ни прикаже каде стома пред до машината компютър ёвб Всеки миг, когато доломи, че имаме гори минутка свободно време. Спор няма – есенно-зимният сезон за пореден път се очертава като най-геймърския период и тази година, поне за побежите от нас. За какво става дума? Всъщност, за госта заглавия. Повечето си ги знаеш – Dark Messiah of Might and Magic, Gothic III, Warhammer: Dark Crusade и какво ли още не. Каквото и играли вку-сиве от ума, със сигурност ще намериши своето гейм-острвче. Едно обединява всички големи игри, излизаш в близките три месеца – те носят заряда на големите очаквания и претенции.

Именно за такава игра ще си поговорим сега. За продължението на Neverwinter Nights, която, въпреки че бе противоречиво приема от най-заклетите RPG фенове, си остава едно от последните наистина хардкор романти заглавия. Ше перибицирам комезата Дончев, който в сплитата си за Gothic 3 споделя какво представляват за него старите „златни“ части: лично за съмнат, че търсеният NWN е едно от най-добритите RPG-ти изобщо, като дори печели (макар и с малко) над митата камо Baldur's Gate и Planescape Torment. Ако и ту си на същото мнение, значи втората част е в членото на списъка с най-трепетни чаканите от теб заглавия за тази година.

История и герои

Играта започва възможно най-спокойно – точно както и първата част: ту си никой. Нямаш пари, нито опит, не познаваш никой. В хода на фабулата обаче се случва събитие, водещо до Верижна реакция от ситуация, в центъра на които (макар и първоначално не по собствено желание) попада не друг, а именно ту. В първата част тукова събитие бе чумата, заразила Neverwinter; ту в 8-ията на демонатор и клоч към цялата епопея от

случки и събития се явява узнаването за съществуването на дребна военна реликvia, която по мистериозен начин е сътворена с тъбество минало. След като Властиите разбират, че ту си євба и не е единственият, който може да открие въпросния предмет, биваш почти насила отвлечен от родния си, проплит от безнотия и болести West Harbour и заблечен в енigmатичната и красива столица Neverwinter, позната ни от търбата част. Естествено, историята дава им да събрши с намирането на въпросната реликvia. Тя е євба началото на пътя ти във вълната и постепенно криబолчеща фабула, изградена и разказана в един типичен за Forgotten



Realms стил – с много интриги, конспирации, представления, любов. Насред които, сън Никой, щеш не щеш, постепенно ще излезеш от анонимност и ще започнеш да се издишаш в очите на ени, в очите на групи – да се превърнати ёвб фрак.

И като си заговорихме за теб, или по-скоро за тъбество Виртуално [амтер] его – както Всичко убъдващо себе си DnD ролево – заглавие, така и NWN2 ще започва със създаването на персонажа. То го умите на пичобете от Obsidian в играта ще са налични абсолютно всички познати на вече

раси, класове и подклассове от Forgotten Realms, а със євбот на PC екрана ще напади и един нов клас – Warlock. Той ще наподобява стандартните маъровници, но ще разполага с по-малък навор от заклинания и магии. За сметка на това обаче ще може да ги касъти повече точки на ден. Или, както много точно се изрази някой по форумите на BioWare – Вещерът ще бъде нещо като "sorcerer on drugs". Иначе създаването на герояте ще става по познатия от първата част начин – отнюбо ще разполагаме с богато разнообразие от раси, класове и умения, които от своя страна се предлагат да ни дават стимул за преизграбване. Но във има при feat-овете, където, наред с останалите, ще избираме и едно уникално умение или пасивен бонус, което обаче ще носи със себе си и негативи за героя ни. Един ёвб SPECIAL системата ёвб Fallout или избора на зодиакален знак ёвб Oblivion. Този път се обещава историята (background) на героя да играе голямо значение в кампанията. Към момента миналото на създавания от нас персонаж Винага е имало євба и не козметично значение (с леки изключения при гилдозите тук-там), но в NWN2 се очаква различните ни премеждия да рефлектират върху гилдозите с NPC-ци



тата, както и да водят до множество премиумноста или негативи в отношенията със спътниците ни. Визуализацията на персонажите също ще е обозначена с много побече възможности и детайли.

Геймплей и новости

Добре, направили сме герой и сме готови да поемем по пътя на склабата и героизма. Какво ново ще ни предложат *Obsidian* в NWN2?

На първо място избут типичните за всеки добър RPG обещания за свободата на действията, нелинеен геймплей, вземане на важни и имаш съвсем влияние върху историята решения и както ли още не. Чували сме ги неведнък. Винаги малко или много се прекалява с пропагандирането им. Да се надяваме, че тук реализацията поне ще оправда съфражданието ни очаквания. Има такава вероятност. Например, както стана дума вече, минимално на ге-

роя ще играе Важна роля при напрекъса на играта. Съществува Варянт, тъй като спомените относно действието ни са бели и неясни, но никое време някое коварно NPC да се опита да използва това в своя изгода, като например какве, че познава родните ни и ни прати на мисия да ги спасяваме, която Въсъност се окаче катан, цели да бъдем изграбени или убити. Такива работи. От друга страна, реакцията на играта на подобни номера същ може да бъде няколко въза. Върщатки се на конкретния случай, ако разберем за катана и успеем да набараме NPC-то преди да ги огейкамо, можем примерно да го убием! Тоба, разбира се, ще промени настроението на хората около нас, но тък ще им служи за урок и вече всеки с малко мъжъ в склабата си ще ни възма насеризено.

Побече свобода се очаква и при играта в партия. Броят на спътниците в NWN2 ще бъде 4 (трима помощници + игра-



чът), като този път ще имаме пълен контрол и над останалите от групата.

Казано иначе, ще можем да поемем ултрамодерни върху всеки от пъх по Всяко Време. Ще се разпореждаме и с инвентарите им. Съпътниците ще играят важна роля за неинейността на загадъчето. *Obsidian* за пореден път ще използват "influence" системата, позната ни от *Knights of the Old Republic*, при която отношението на партнериорите на коя нас се определя от начина, по който се спраният с различните ситуации и квестове, както и от това как се държат спрямо пъх и останалите. Пример: загадваме Възрастен и опитен боец, при което той споделя, че е тръгнал към градчето Х да търси бъща си. Ние му предлагаме да се присъедини към нас, защото бълростното градче ни е на път и ще му поможем. Той близък на партнито, отправяме се към градчето и след като му помагаме си оказва, че бъчикът е бил напразно, защото момичето вече е мъртво. Оттук насетне – спрямо това как сме съръжали с боеца и останалите ни съпътници по

време на престоя му при нас – той може да се отпъсти, за да остане сам във кътата си, или да реши да ни помогне в приключенията, тъй като нищо друго не му е останало на този свят, а ние сме го спечелили за приятел. Говори се, че гори ще можем (Боно или неволно) да обръщаме съвкупниште си един срещу друг. От *Obsidian* обещават тези хватки да са много и разнообразни. Дано си удръжат на умата.

Въпреки всичко казано дотук, гледната съженета линия ще е доста правдилна, точно както беше и с *KotOR*. Просто преди да стигнем до разбръзката, на играта ще му бъде предоставена възможност да направи множество избори, които да го отвъдят по края на различни пътища, а също така и да го отклонят по множество странични квестове и т. н. Дано ще има няколко различни финала в зависимост от имиджа, който сме си изградили – все още не се знае.

Добра идея за разгулване на геймплея са масовите сблъсъци като обсади на крепости, атаки на незащитени сенца и





огромни бойни поета, в които гъв арми и ще се срещат. При тях играчът, заедно с партито си, ще бъде при участник и ще изпълнява различни задачи, в зависимост от това на коя страна в спора е застапнал. На един от геймлейните филмчета ще показвана обсада, която освен Всичко останало играчът може да дава команди и на приятелските войници. Нещата изглеждат наистина епично и дано бъдат интегрирани добре бъв фабулати, а не да висят просто като някакви странични кусетобе, нямащи особено отношение към основната съжетна линия.

Труд и техника

За всеобща радост, Aurora енжинът вече е минало. На сцената стъпва Electron, който, въпреки че не може да направи Neverwinter Nights 2 да изглежда чак като Oblivion или Gothic 3, заслужава само добри думи, съдейки от ингейм филмчетата, излезли до момента. Правят впечатление много добри модели, окончатно съграждана на сградите и подземията. Obsidian обещават и по-голямо разнообразие при моечите на вратите и монстрищите. Визуализацията на уменията и магията, изобщо ефектите, са на ниво и изглеждат побече от краищата.

Добра новина за притежателите на двуядени процесори е, че NWN2 ще се възползва до краен преход от потенциала на тези технологии. Въпреки това изискванията на играта не се очертават като особено високи, но засега няма официално становище по въпроса. Това, кое то е известно, е, че играта ще си изтурност нама да върви на видеокарти без Shader Model поне 2.0.

Промени ще наблюдаваме и по отношение на интерфейса. Освен че всеки с повече желание и свободно време ще може да върка собствени артбоя на екрана и да нареди бунтоните по своя вкус, Ult'ят вече е и много по-функционален. Това изгубва като следствие от новите възможности за контрол на партито, като горища има и стратегически приходи от

сорта на формации и waypoints, които да ни помагат при маневрирането по време на битка. Придвижването между зоните за пореден път ще бъде максимално опростено, като можем просто да посочим на светодиодната карта къде желаем да отидем и партито автоматично ще се отправи нападам, срещайки тук-там random encounters.

Един от най-ценните елементи на оригиналната NWN – инструментите за модбъде – ще бъде наличен и тук. И то – подобрен и премодифициран на ентузиастите много добри възможности за създаване на собствени нива, гори цели кампани. Мултимедийтърът, за съжаление, към този момент притежава единствено кооперативна игра. Кое то е разочаровашо, с оглед на полу-MMО мултиплито, което ще е налично в оригинална. Да се надяваме, че, ако не друго, то поне след някой и други експлоати на Obsidian ще предложат мулти, каквото Всички фенове желаят.

Финален спринт

Всичко хубаво, но – както винаги – трябва да въмъкнем и щипка скептицизъм. Основното, което буди притеснение – Obsidian. Каквото и да си говорим, продължаващото на KotOR, което тича върху напрата, макар и да бе доста добра игра само по себе си, си не абсolutно крачка назад спрямо BioWare-ския оригинал. Сега ситуацията е идентична. Можим се крайният резултат да бъде различен, но притесненията си остават. Да не забравяме все пак, че доста голяма част от екипа на Obsidian е работил върху класики като Baldur's Gate, Planescape Torment и – разбира се – първия Neverwinter, така че каузата не е предварително обречена на неуспех. Дано думата на тези кадри напади и в крайна сметка получим това, което искаме, а именно: едно корабо, добро, старо хардкор RPG. Вместо поредния микс от високи технологии, концептуални експерименти, нови идеи със съмнителни геймлейни способности и кофти реализация.



При Всички положения очакванията ни за NWN2 са ОГРОМНИ! Защото играта за момента изглежда прекрасно, но бъдевението, поне на пуми, зучат чудесно, както и обещанията за свобода при гилязите, изъмненето на кусетобе и общуването със съдържанищите. А и защото общуваме първата част, по гъвките! Но гори да не получим най-доброто, на което се надяваме, то поне ще имаме прекрасни Dev Tools, с помощта на които играта, подобно на предшественика си, ще се ражда на качествени фенски и професио-

нали модове и експланъни. Едно е ясно отсега – откотвр и ноември Всички да забравят за doomy. Дебрите на Нукогазмините Ноши са необитни, измълени с магия и фантастични места, способни да поклонят човека като едното нищо. Изядо!

F.E.A.R. Extraction Point

Страхът се завръща

>ЖАНР FPS > ПРОИЗВОДИТЕЛ TIMEGATE STUDIOS, MONOLITH > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ SIERRA > ПЛАТФОРМИ PC

>ИЗЛИЗА 24 ОКТОМВРИ 2006 > САЙТ LEARN.WHATISFEAR.COM

F.E.A.R. безспорно си остава не само един от най-добрите шутъри, но и едно от най-качествените PC заглавия появили се през изминалата година. След като създателите на играта спазиха обещанието си и заразбяха всички фенове на мултиплейъра с доста качествени и съвсем безплатни троежки add-on **F.E.A.R. Combat**, echo че го ще бреме и Любителите на соло играта да се потопят отново в кървави и страшовити премеждия с новия експанзиони.

Да започнем с това, че играта няма да се разработва изцяло от *Monolith* този път. Монолити са предали шафетата на *TimeGate*, чието име съвързане със стратегията им *Kohan*. При тази съпоставка сърдечката им неболконос, а скептицизма неизбежно не връххита – де е Кохан, къде Страхът, различа от земята до небето. В израз на хладна непредубеденост общо че опитаме да застръмим сънинията и ще погледнем по-отблизо това, което обещават да ни поднесат времевратите в края на циния месец.

Историята в *Extraction Point* ще продължи точно там, където забърши в оригинална. От не особено разточительни детайли, които са известни за нея разбираем, че отново ще се наложи да се (само)разправяме със съпоставки клонирани войници, а вече порастнатата Алма пак честично ще ни навестява. Тъй като всички колеги тук останахме леко одадени относно разбръзката в първата част, синон на надяваме нещата около Алма, Пакстън Фетъл и целия

миш-маш от клонинги, експерименти и ужаси най-после да се поизбистват малко в експанзионка.

Изключъка истиорията, какво друго ние можем да очакваме от *Extraction Point*? В интерес на истина – не много. Но обобъщението разбира се има, но облагайди се стабилно на факта, че *F.E.A.R.* сам по себе си е достатъчно великолепна игра, за да не се нуждае от сериозни геймбъйни и всяка какви други промени, разработчиците не са посмели да предпримат нишо грастично, като ли революционно. Само са поразнообразили добре познатата картичка.

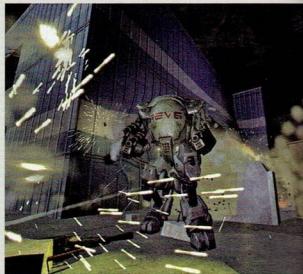
На първо място – нови оръжия. За сега са показани три от тях: брутален *chaingun*, доста ефектно изглеждаща лазерна пушка, и накрая – снайпер. Включвато на последния е пряко следствие от въвеждането в играта на побързо открити местности, където оптическите възможности на пушкалата ще намерят приложение. Лазерът тъкъщ предлага доста ефектен и ефективен начин за елиминиране на противниците – ще можем да ги наядзваме на парчета само с във-

три замътания на мерник.

Следва багу победче разнообразие ни очаква и по отношение на едно от най-слабите места на оригиналата – промишлените. Особен клониниг, познати от първата част, в *Extraction Point* ще си имаме работа с още няколко вида брази: роботизирани *войници* (които ще разчитат на труднопробиваема броня), различни *мутанти* (някои от които ще използват камуфлаж за да се приближат максимално до играча и да го наредят с острите си нокти).

В техническо отношение промени не се очакват. Играта ще ползва своята единичка, подобрене ще се забелязва единствено откъм ефекти и ragdoll анимации. Нивата ще са по-разнообразни – класично профобични коридори ще се ребутват с открыти места и пр.

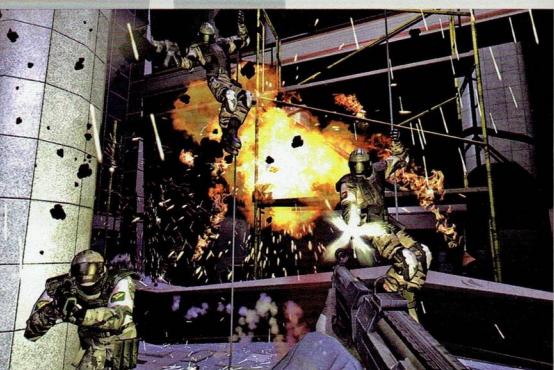
Мултиплейър не е обещан (имаме си *Combat*). Готвят се обача патчи, които ще възстановят експанзионката и доста на брод нови карти в *Combat*. Говори се, че няколко мисии ще могат да се минаят в кооперативна игра, но не се знае дали ще са събрани със соло кампанията или



просто специално направени за целта карти.

И така, без особени новобъдения, *F.E.A.R. Extraction Point* се очаква да следва стандартната формула „още от същото“. Отсега можем да предвидим, че ще успее, защото застрашите наистина няма нужда от особени промени – до раздължена история, ще оръжия и типове противници, разнообразни въвъвеждания – какво побърче му трябва на човек, за да си прекара добре?

Е, още доста работи въобщеност, но тук си говорим само за компютърни игри все пак...



Test Drive Unlimited

Жанр: рейсър

Производител: Eden Studios

Разпространител: Atari

Платформи: PC, XBOX360, PS2, PSP

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

Излиза: 24 ноември 2006

Test Drive е серия, която по популярност може да се конкурира дори с Need For Speed.

Първата част на играта се появява през седем години преди именития си EA-ски събрат и предстъпва във състезание, при което караш по една писта срещу часовника, като заради тоя околните сеирджки и твой тормоз трябва да излязваш настreichния трафик и поиздайските кони и да внимаваш да не паднеш по стръмните чукри около трасето (което е пълнишки пот, разбирај сериозни верета и пропасти, нездадно защо – необезопасени с мантинели). Комите още тогава бяха впечатляващи – Ferrari Testarossa, Porsche 911 Turbo и подобни. Впоследствие се появиха 5 официални проъзъжения, които така и не се отличиха с нещо, което да застраши лидерската позиция на NFS-а спряг автомобилите симулатори. На нас огромно впечатление ни направиха полицейските Жигуи от нивото в Москва на Test Drive 5, които с лекота надбягват Dodge Viper, примерно, но това си е лично мнение и е прогуктувано по скоро

от умилението за събърния стил от оптимизираните соц-години, откъмкото от геймплеен огънене. Въщност основната идея на горните разработчици е да изтъкне, че освен с по-ранните си появяване и никои нововъведения, заимствани и използвани далеч по-добре впоследствие

от конкурентите ѝ, Test Drive серията въщност не блести с нищо особено. Дори непръко съвързаните със заглавището игри, появили се по-късно, като Test Drive Off Road примерно, са ни оставили с по-добри впечатления.

Всичко това е на път да се промени, поне временно, тъй като хората от *Eden Studios*, разработващи новата версия на популярната серия, смятат да ни предложат нещо невиждано досега, а именно MOOR (Massively Open Online Racing), както го наричат разпространителите от *Atari*. С други думи – основната част от предстоящото заглавие ще бъде мултиплейър. Това не означава, че имама да има сингъл състезания или предизвикателства, гори напротив, но акцентът ще остане върху гонките срещу живоположки.

Test Drive Unlimited опредено се стреми да опрабда „безграничното“ си заглавие. Игращите ще ги пренесе на Хайндскиите острови и по-конкретно на остров Оаху, на чиито територии се намира и най-голямият град на островната група – столицата на южната Хайнд Хоноулу. Разработчиците са се постарали, а според отзивите и успехи, да пресъздадат българското парче земя абсолютно върно с оригинална. С други думи, ако си местен

живител, няма какво да се притесняваш – би трябвало Всички пътища и улици да са ти познати. Ако не си, каквото най-вероятно е твоят случай, ще имаш възможността да ги насладиш, макар и само виртуално, на това разко кътче с Всичките му подробности и с цели 1600 километра реално пресъздадени пътища, по които да караш. Звучи сериозно. Така и това сме се захванили с цифри, нека споменем още, че ще имаш възможност да избириш измежду 125 модела автомобили и мотоциклети. Сред тях таива на Lamborghini, Ferrari, McLaren, Alfa Romeo, Shelby и Ducati. Въпросните модели ще закупуваш от съответните представители на марките производители. Но тук вече наблюдаваме 8 дебрите на самият геймлей, така че нека да мълвим по-добраво. Внимание.

Още 8 началото на Test Drive Unlimited ще разбереши защо играчка се различава от останалите ръйсъри. В края сметка в нийк друж ръйсър няма моделар на пилота. Да, има такива, където можеш





да си избираш как да излезеш отофюра, с която ще играеш, но ние поне не можем да се сепсим за тяхъв, в който присъстват моделите на лицето, пълосъстава, цветя на косата, очите и т.н. В класически RPG стил. В последствие ще можете да се мечтаваш в никоя мараматика и шастливо да обиколиш улиците на Хонолулу.

Както споменахме, играта ще е с предимно онайн насоченост, но ще имаш възможност за свободно шофиране от целия остров. Нещо, напомнящо за последните серии на *Need for Speed*. Ти си обикновено ще участвуваш, а на определени места има преизвикателства и състезания, които можеш да приемеш, за да печелиш виртуални пари. С финансите наличността си купуваш собствен автомобил, и нови части за тях, като е пообещано, че и в тази игра, по побобие на EA серията, всички търговци, които ще слагат по колата, щат от реали производители и тунинг компании. По-голямата изненада ще е от факта, че имаш възможността да си купуваш и... нефактуми имоти – къщи с гаражи, където да съхраниш все по-нараспашата си с течение на играта колекция от автомобили. За целта обаче ще трябва да посетиш разпръскватите

из различните локации брокери на недвижима собственост. За да си купиш нова къща, ще трябва да отидеш специално до шоурума наъвъроятна марка, за която може да ти се наложи да караш немалко километри. Особен това, разбира се, ще можете да си купуваш нови гръденки за виртуалното човече, тайнично споменати си за *The Sims*, който иначе пред приятели те в 8 кръговата търъдрица, че гори не си поглежда.

И все пак най-интересната опция, която се очертава, е да организираш собствени състезания и турнири (което си е и доста сериозна инвестиция, както може би се досещаш). Казано е (разбирај – разработчиците търсят), че всеки от играчите в световната мрежа ще може да си организира собствен турнир, като определи сам начината и крайната точка и откъде да минава всяко състезание, максимално за участие и наградния фонд. По този начин, ако си добре играч, можеш да привлечеш доста пари като организираш турнир с вход, от който да остане нещо (за всички случаи) и после участвани и со спечелши. Турнирите ще са седем по една седмица на съботите на играта и ще са бъдат достъпни през цялото тво време.



Ако не ти се занимава с пребиване на турнири и прочее сложни административни дейности като сътране на пе-чалби, изчисляване на риск от загуба и счетоводство, можеш просто да си обикновено участвуваши и да преизвикваш на „дует“ другите участници в движението. Ако другите приемат преизвикателството ти, трябва само да зададеш начинана и крайна точка на траектория и после газ – състезанието започва. Това не е нещо ново, виждани сме го в сингла на *Need for Speed Underground 2* възможността, че там целта беше да не останаваш на побег от никакво определено време от пропътника си.

Друго нещо, което ще направи впечатление, докато събирахме материали и гледахме филмчета за играта е, че в нея мотоциклетите и автомобилите не са разделени в различни класове. С думи прости – спокойно можете да изкараш Ducati-то (засега единствената помърдена марка мотоциклети в играта) и да се пробваш срещу никоя Mustang, примерно. Не е ясно как стоя проблемът със загубата на контрол, което при съблъсък става много по-лесно ако караш мото-

циклет, отколкото автомобил, но това ще си го пробваме сами. Като излезем пътната Версия на играта. Знае се, обаче, че за разлика от NPC трафика, които на състезанието има да попасят демигъж. Това е направено също да се избегнат недоброжелатели, които да обикновят и да пропрат централите возила на използвани от дадените и зарбени участници в това виртуално състезание.

Eden Studios обещават (видимо и от скрийплингите) перфектно и детайлно пресъздана окolina съсредо. Включваща всички сгради и огради, които можете да видиш на всички автомобили и мотоциклети. На нас останава да се наядваме, че и останалите участници в движението ще са достатъчно детайли и имам да са ограничени от тирите модели от предишните *Test Drive* игри, които бяха показвани еднообразни откъм трафик, че само като се сепсим за тях и ни ще се напием от мъка.

Коюко ще впечатляватъщите обещания ще бъдат изпълнени, ще разберем на 24 ноември, когато е европейската премиера на играта за PC.



DEFCON

Разпространител: Introversion Software/Valve (през Steam)

Разработчик: Introversion Software

Жанр: Стратегическа симулация

Излиза: 30 септември 2006г.



Aко случайно следиш външната среда на сцената (или т. нар. независим "инги" дигиталният), ще видиш

също така поредното заглавие на една от най-ярките негови икони – *Introversion Software* га представява обичния RTS или напомня до пръв поглед с визуални ефекти фортър тарен шутър.

След *Uplink* (игра, която евидентно би

могла да се определи като "хакерски симулатор") и *Darwinia* (които пък изобщо не

са възможна в никакви жандарни определения), *Интервретърът* факти са на път

да ни поднесат още един бойер-ориентиран

продукт, простицко наречен **DEFCON**.

Чуди се за каква ли луда, луда идея

става сума този път? Ами нека да начада

да каквам само, че сащият на играта

се изписва така:

<http://www.everybody-dies.com/>

Да си поиграем на война

На въпроса: „Върно ли е, че **DEFCON** може да се опише като стратегическа игра, че пречи си със осемдесетмарската филмова класика *WarGames* (Военни игри), Крис Дилд (една от клучовите фигури в студиото) отговоря така:

„Никога не съм бил почитател на обаждането на игрите, посредством шпионаж на други заглавия или же-

нрови дефинции. Просто този подход изключва всичко, което е необичайно и често създава погрешни впечатления. Да, по принцип може да се каже, че **DEFCON** включва някои елементи от заглавия като *Missile Commander* и *Risk*, но на практика не привлича на никој една от тях. Най-простото определение на това заглавие вероятно би звучало така: „глобална термоядрена мултиплейър война“, но това определение не било могло да предаде „усещането“ от играта. Предполагам, че никој може да нареке **DEFCON** „геносид-е-тър“.

Освен това ще изложя, как каж, че проектът не е поближан от *WarGames* и *Tron* – гла от любимите филми от момето децето. Всъщност вийнинето на тези две класики е видно във всичките ни игри. От тази следна точка **DEFCON** до известна степен примица на *Uplink* – и дават проекта са сериозно поближани от *WarGames*, но по много различен начин. Докато *Uplink* е въвхновена от „хакерски“ елементи на „Военни игри“ – преодоляване на пароми, проинжикване през защитата на военните мениджъримове, то **DEFCON** е една вид „финалната, следваща фаза“, когато играчът поема контрола над NORAD и дирачира свой собствен термоядрен Армагедон.“

В опин за описание

И така, ако пръбва все пак да съзмаме жанрови етикети, **DEFCON** с известни уговорки може да се нарече стратегическа игра, но напълно лишенна от характерни за подобни заглавия микромениджъмънт. В рамките на играта ще се разиграва мащабен военен конфликт, в който участват шест супер сили: Азия, Русия, Северна Америка, Южна Америка, Африка и Европа. Играчът ще е свободен да избере коя от тях да управлява, а кон-проъект ще останаващият ще се поема от компютъра. Освен това ще са достъпни всичките комбинации от 1:1 до 1:5 т.е. някои от страните ще могат да се изключват/включват по желание.

Геймплейт е максимално опростен – в пръвата фаза на играта (**DEFCON** 5) ще пръбва да разположи стратегически определен набор от военни структури и единици – радиар, Военноизпитуши бази, ракетни силози. Изборът на локации в тази по-готвенаща част (която трае точно определено време) ще е от ключово значение и не бива да е случаен – от него до голяма степен ще зависи финалният изход от конфликта след преминаването към **DEFCON** 3 и фактическата размяна на ядрени удари.

Отпреми ще разполагаш с определено количество Военноморски (подводници, линеен краидер, самолетоносачи) и Военноизпитуши единици (изтребители, тежки бомбардировачи), които ще можеш да скараши в действието на определен етап от играта.

Неуловимо

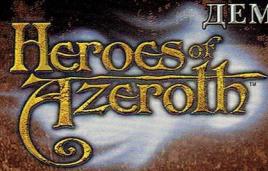
Възможно е написаното по-горе да не ти дава достатъчно добра представа какво реално ще представява играта. Колегите от *IGN*, имали привилегията да геймърат едно ранно прес копие, са събрали със същия проблем. Очевидно, подобно на *Darwinia*, и това поредно *Introversion* произвеждане трудно се поддава на описание. Все пак та се пострада неизвестно га подчертят, че „**DEFCON** *Introversion* са постигнали уникално комбинация от физическо и емоционално въздействие“.

Да се надяваме, че ще можем да споделим от личен опит нещо повече за спомнатият ефект в редица на играта, която би трябвало да се поби съвсем скоро – по същото време, когато и този брой на списанието дебютира на пазара. Така че се оглеждай!



Player VS Player
Last Got Personal

WORLD OF Warcraft® TRADING CARD GAME



ДЕМОНСТРАЦИИ И ПРОМОЦИОНАЛНИ
ТУРНИРИ С МНОГО НАГРАДИ
ОКТОМВРИ 28-29

For more information visit:
www.UDE.com/WOW

LICENSED
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
PRODUCT

© Upper Deck Europe BV, Flevolaan 15, 1382 JX Weesp, The Netherlands. All rights reserved.
(c) 2006 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Heroes of Azeroth is a trademark, and Warcraft,
World of Warcraft and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries.



UPPER DECK
ENTERTAINMENT

Информация за играта и предстоящи турнири на:
www.paladium-games.com

СОФИЯ, КВ. СТРЕЛБИЩЕ БЛ.19; ТЕЛ.02/958 6143; E-mail: wow@paladium-games.com



Company of Heroes

“Company of Heroes е нещо като любимото ти старо ядене, но с малко допълнителни подправки... и то какви!”

> ЖАНР ПАРДИЕН ЕКШЪН > ПРОИЗВОДИТЕЛ RELIC ENTERTAINMENT > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ THQ > ПЛАТФОРМИ PC
> СИСТЕМИ ИЗИСКВАНИЯ P2.0GHz, 512MB RAM, 64MB DIRECT X 9/10C VIDEO, 6.5 GB HDD



Дано излизателите през годината иери за Втората Световна война ти се струват не-достатъчни като количества, защото в тяхъв случай ще се зарубават на Company of Heroes гори само при буга на обложката ѝ. Като че ли не остана разработчик, който да не е нажазвал в бойните полета на най-мащабния военен конфликт. Ето че сега това правят и Relic Entertainment, които освен Всичко останало са решени да избият рибата и с небиждан ендъжин. Както се казва: нова година – нова крачка напред в направлението за изработване на най-красивата и детайлна игра. Фенобеме, разбира се, са наясно, че Relic са тежка категория RTS маниаки. Пичобете са оставили след себе си игри като Impossible Creatures, Warhammer 40K: Dawn of War и, разбира се – Homeworld! И тук изниква въпросът: защо тези симпатии са се навили да правят сигурно стотинкото – че и няколко пъти по толкова гори – загадки, което се робичка в миналото на съзиснически войски? При това ситуацията донякъде напомня на добре познатата стратегия, усвоена от разработчиците през последната година – Взима се нещо изпълнено за база, попроявява се тук-там по нещо, общича се в ноби грешки и – „Волаа!“ – имаме си хит.

Да извиняват Relic, но това Вече сме го играли. Каючовите елементи от геймплея са заимствани от Dawn of War. Company of Heroes е като любимото, познато старо ястие, но пригответо с малко допълнителни подправки... И точно тук изва моментът, с който критичността ни се сломява и трябва да възкликаем: да, но какви! Графика, звук и геймплей, почти като световата троица,

тези три аспекта от играта получават признанието ни. Всичко е много професионално изпълнено и затвърждава добрана репутация на екипа. Това, което се излъчва от всяка секунда в Company of Heroes, е клас! По отношение на техническото изпълнение, на вниманието, отдалено на всеки един детайл, на начин, по който се превада атмосферата чрез визуализация, звучение и наб-вече

междинни анимации, по отношение на историята гори, играта не търпи никакви забележки – всичко в перфектно и беззапално липнато.

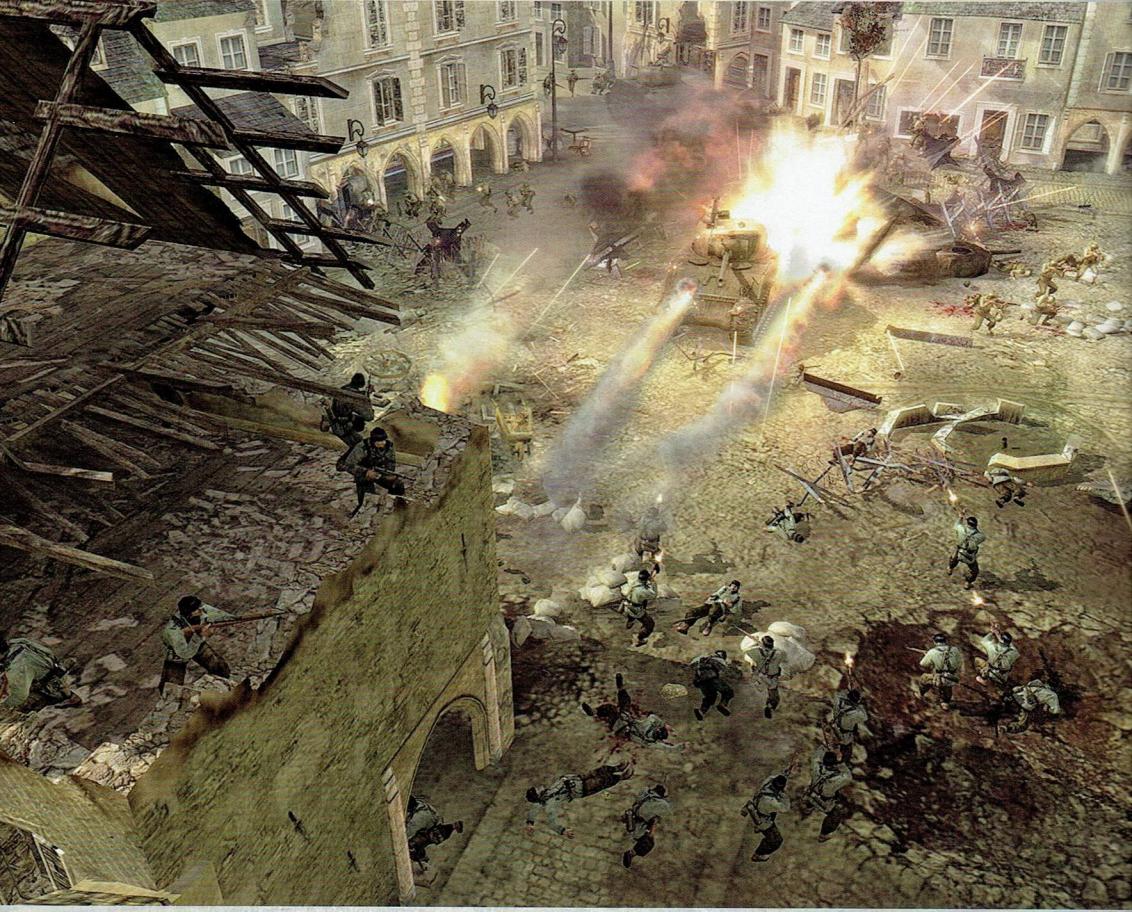
Лакомки

Ако трябва да използваме този детски израз, ще са лакомището в играта. Първата е хубавата лакомия – като са засири чобеck и няма отпълнение от компютъра, изляжа му цялото свободно време и хич не питам. Лесно е да се пристрастиш към причиняването на разрушка и надхвърлящите битки. Другата лакомия не е хич хубава – Company of Heroes хапва обвехти компютърчета, без гори да са озори. Приятви си сервизна компютърна карантина, от рога на 3GHz процесор, 1Gb RAM и поне 128 Mb видео, защото графичните стволази, които предлага залагашето, не се подкарва на фотоснимателя.

Урок по История... нак?

Не, наистина, аман Вече. 6-ти Юни 1944 година ни бойде до гуша. Ако обаче датата не ти говори нищо, то явно разработчиците са въвънство си прави да правят игра за едно и също





нешо. Разбира се, става дума за D-Day, началото на инвазията на съюзническите сили в Европа и изтласкането на немците от Нормандия. В случай че си се хващат на бас, че ще видиш отново (за пореден път) битката при Омаха Бийч като начална сцена, само че в RTS, честимо! Печелиш. След побобавашо добре то интро се озоваваш на френския бряг и поемаш контрол над "Able Company", част от 165-ти пехотен полк. Задачата ти е Все същата – накара хората си да си спасят до бункерите с озверели хитлеристи и после накара последните да станат мъртви хитлеристи с няколко добре премерени експлозии. От там настепне започва приятна екскурзия по различни френски градчета, полянки и хълмчета. Общото между всички тях е сериозното немското присъствие, от което трябва да се отпърваш. Играата обхваща около месец и половина от Военният действия в Нормандия, а

последната мисия изисква да бъдат унищожени останъците от отстъпваща немска армия при граг Chambois.

Но стига толкова история, да си поговорим за по-съществени неща.

Гвоздеят в програмата

Без съмнение това е графиката. Именно, което трябва да запомниш, е Essence Engine – ново поколение графична платформа, която ще ти изкарти на само мобилата с все лошечки, но и същите ти представи за това как може да излязка една стратегия в годината 2006. Още едно име, по-известно този път: Навок. Виждам го най-напред в Half-Life 2, сега го виждам и тук. И как иначе, щом искаш да взрибваше ефекти бункери, да почукваше по-тънко въздействието на летящи във въздуха отломки и тела? Как иначе лобишият ни "Шърман", подарен лично от президента

Рузвелт за Коледа, ще гази самодобично дървата, къщи и хора? Безспорно визията, която Relic са постигнали, блечатляга. И не само това; добробутите в победенето на обектите са много вече, отколкото сме съвикали да видяхме. Да. Вземем например хепотициите, които окupират някоя полуразрушена френска кръчма. Те съвсем цивилизирано ще намерят вратата, ще я отворят и ще минат по стълбите към горния етаж. Ако открият изоставено вино, няма да го споделят с теб, но за сметка на това ще го изконсумират в междинните сцени под прелога, че е само гроздов сок. След като се настаният в сградата, ще заемат позиция по перебаци, тераси, покриви, или каквото друго там е удача в случая. Ето за такава детайлност си говорим. Благодарение на новия терен и сградите ефектните мобили са бъдат използвани за прикритие и заемане на по-благоприятна позиция от

противника. Играта дейностително стимулира играта да мисли, защото всяко горско лъчче, разрушен танк или билборд на френска гебойка може да се използва за укритие по време на престрека. В духа на доброто отношение към играта и фантастичната интуитивност на усъвършенстване, с която се характеризират всички детайли на геймплея, играта усъвършенства показва и колко добре са защищени войниците ти на дадената позиция. Например средно бобрата позиция, обозначена с жълто щипче, почти винаги е направена от не особено издръжлив материал и бързо ще бъде срината със земята, докато тази, оцветена в зелено, гарантира надеждност и бойците могат да се справят с противника значително по-лесно.

Всичко останало, което може да се каже за графиката, опира до вече понасялите се екстри като шейдърни технологии, изглеждане на ръбовете, ул-



тра детайлни текстури, модели и много други издевателства над видео агентства. Разглеждайте ги сами и преценете за кое ќе стиска хардуера и за кое – не.

Перлата в короната

Негово Величество Геймплей! В основата си Company of Heroes е чист RTS. Има го и събирането на ресурси, и строежът на бази. Въпреки това обаче играта далеч по-лесно се възприема като тактическа. Но пръвто, което прави заглавието толкова забияващо, е въпреки очевидната тенденция за прилагане на старите игроби механики? Несъмнено това е добрият синхрон между отрелните елементи и в крайна сметка гостата приятията и уобрен начин на игра. Като начало, имаме си Capture-The-Point система, добре известна на шутърните маниаки от Battlefield, а на стратегите – от Warhammer 40K. Картата е раз-

делена на различни парчета територия (зони), в границите на които се намират т. нар. контролни точки, владеенето на които осигурява господство и над цялата зона и тогава на тази територия може да се строи. Целта е тези точки да бъдат притежание на играта безпомислено най-тъкло време, защото наред с Всичко останало това води и до постъпването на специфични ресурси за единица време. Ресурсите са:

- Mpower (Военна сила), определя лимита на армията, но освен това спомага и напръжнението на екип вид "човешки ресурс", необходим за извършване на допълнителни подкрепления. Иерата не поддържа особено голям брой войски, но за сметка на това всяка единица, била тя взвод пехотинци или солидна бронирана техника, притежава задоболелта уникалност и специфична ефективност, допълнително подсилвани от набор търгрейди.



- Ammunition (Муниции). Специалните умения на войските, за които ще говорим по-нататък, изискват този ресурс. Както и Mpower-a, той също се напръвва постепенно; при контролиране на територии, обозначени с неговия маркер.

- Fuel (Гориво). То участва при производството на различни сгради и машини.

Накратко, колкото по-голяма част от картата контролираш, толкова повече ресурси трошаш.

Технологичното дърво също не е уложено. На фона на други стратегии, тук развитието и достигането до нова, по-добра техника, е отложен процес. Сградите са малко на брой. Доста от нещата, бъзможни за строене, служат за ощеществяване на отбранителни тактики. От бордовата телена мрежа до противотанкови мини, Всичко е на разположение за създаване на уютна обстановка. Честа практика е играчът да оборудва хората си с по-тежко снаряжение, което се възражда по самата карта. Благодарение на различни тежки картечници или базузи, с които обикновен отряд войници може да се превърне

в добре екипирана анти-танкова група.

Динамиката е нещо, на което играта изключително много разчита.

Друг аспект от усещането са танковете. Ако си падаш по тях, Company of Heroes е твоята игра. Въпреки тежката си броня, танковете са уязвими, ако бъдат обстреляни в слабата си задна или странична част. Обикновените куршуми не им действат, а щампите фронтално могат да отразят и снаряд, без да получат поражение. Пехотинците, положени на тежък директен танков обстрел, се пребъркат в летящи парцалени кукли, или по-скоро само в гарца. Могат обаче да окажат сериозно противодействие и гора да унищожат тежката техника, съща да са същите гайдани да хърлят експлозии. Битка между танкове е нещо, което наистина трябва да се види. Почти като 8 играча на котка и мишка, в нужно да постабиш врага в по-неубедна позиция и да го изпратиш – букално – в небето.

Говориши си за реализъм, СоH те кара да се съобразяваш с него. Забравиши за фронтални нападения над картечни гнезда, използвайки обикновена пехота. Хората ти ще попаднат в сблъсъци об-



стрел и ще бъдат принудени да легнат на земята и да лаят, за да останат живи. Това автоматично ги прави крайно неефективни в ситуацията и несъмнено е рабоносило на гибел, ако не отстъплят. Често се налага да се предприемат обходни маневри и да се атакува добре укрепения враг по фланговете.

И преди окончателно да го подмием, нека споменем едн Важен факт – пехотата Всъщност е обособена в малки взводове. На практика отдельна единица не може да бъде контролирана, управляема се целият взвод. Докато не умре и последният в него, взводът може да бъде попълбан. Ресурсът, който се ползва за целта, е Мандрог. В случаи с обикновените пехотинци това става в

близост до основната сграда. Паращутните взводове пък получават попълнения наблизо по бойното поле, стига да се намират в зона, която се владее от играта, а не от противника. Редно е да се каже също, че всяка сграда по картата може да се пребърне в собствен щаб, стига бътре да са разположени свои войници, да се намира на собствена територия и да се изчака нужното за целта време.

Фактът, че играта не предлага сингъл плейър кампания за немската част от историята, не бива да заблуждава. Тази фракция е напълно развита и достатъчна в мрежова игра и онлайн, дори разполага със собствени уникални методи за атака и защита. Въпреки на-

личието на само две страни в конфликта – Америка и Германия, всяка от тях предлага по три много различни и полезни специализации. Изборът на общата тактика за всяка игра, под формата на Пехотна, Въздушна или Бронирана рота (Америка) или Дефензивна, Блицкриг и Терористична доктрина (Германия) необратим, но винаги предлага полезни и уникатни прегимствства. Системата Въключа трупане на опии и слег определен актив в играчот получава команда точка, с която започнува технологии или подобрения в рамките на първоначалния си избор. Тази част от геймплея е много подобна на нещата, които сме виджали в C&C: Generals.

Обобщение

Company of Heroes е страхотно заглавие, което предлага динамика, държи в постоянно напрежение, винаги има какво да се върши по картата или нужда да се контролира прецизно въйската, докато си въвлечен в сложна битка. Понятието може да се окаже в доста труска ситуация, ако не пренеси добре стратегията си и вратът успее да те проби по няколко отдалени фронта. Играта била наистина доста труска за начиращ стратег, ако не беше толкова приятелски настроеният към играча интерфейс и интуитивното като цяло управление, позволяващи бързо усвояване и прогресивно подобряване на уменията.





Схванеш ли Веднък основните принципи, играта ще ти се стори още по-ублекателна. Изкуственият интелект заслужава МНОГО добри думи! Освен че помага доста в микромениджмънта на единиците, като врага компютърът упътява геймъста изключително адекватно – ще те удари там, където ще те забояси, а когато успее, че пригответаш преимущество, ще се откажи, за да не поема излишни загуби. Удоволствие е да се наблюдава как войниците заемат сами правилните позиции по пътя си, в случаите когато им е заподадено придвижване и атака към гадена позиция някъде по картата.

Една от малкоизвестните забележки към кампанията е, че не е достатъчно труда. Една от причините в оръжията способност на противниковата пехота да се спря с танковете ти, освен ако не е снабдена с Panzerschreck-ове. За битевите сражения ще е напроче лесна, но бързо това ще им се стори забравяща, че им постави удоболствие и след края ѝ единственото, което ще наведе, ще бъде съжалението, че не е предложила достатъчно превзимателства.

Заглавието е толкова класно, че просто е невъзможно да бъде изоставено, преди да бъде превърнато. И за това своята роля изиграва и звукът. Изън фактът, че изобличението е перфектно, реалистичните на войниците умиляват с почти либералната употреба на пусвани, което впрочем е и причината за M (Mature 17+) рейтинга на играта. Насилството го има, но не в гротескни пропорции, гори по-скоро е недостатъчно. От време на време превърнат парченца от хора на екрана, в междинните анимации се появяват кървави и взръдейчиви сцени, но не се случва чак толкова често. Цялостната атмосфера на Втората Св-

товна Война е престъпдана така добре, както повечето шутъри, га не кажем почти всички, могат само да мечтаят.

Company of Heroes е много добра комбинация от визуално съвършенство, приятен геймплей, интензивен екшън и задоволителен реализъм. Тя е една истинска добра игра! Ако кажем обаче, че е изключителна, би означавало сълни да преувеличим. За да си заслужи във външна степен доверяват и десетките, с които експертните западни рецензенти (превънко американци, разбира се) я обсипват, се иска побече. Но-тъй като и сложен геймплей. Повече разнообразие от единици и повече различия между единиците на отделните фракции. Погълъчка кампания (играта се превърта за около 10-15 часа) и възможност да се изиграе в сингъла си с противниковата страна. Със сигурност кофищентът ѝ на превъртане трябва да е много по-висок – в този си вид юба ли някой би седнал да я играе отново, след като Веднък я е превъртя. Мултиплатформа има потенциал, но е далеч от най-доброто на стратегическата сцена, като отстъпва гори и на геймлейния Възхвънител на залавянето – Warhammer 40K, който предлага по-вече от 2 "раси" и далеч по-вече опции за развитие.

При все това, да повторим – става дума за заглавие, от което на малки сгрупи класа, реализирано по несръдният начин от едни грамомет и други кафърен екшън от разработчици. Така че, ако имаш желанието да изиграеш поне още една игра на тема Втората Световна война или поне чака си RTS фен, то без никакво съмнение Company of Heroes е задължителна за теб!



9

Шедъвър

Геймплей: 9
Ако нека работи добре, не го изхвърляй. Несъмнено Relic са имали това на ум, искончено във външните стапенни зони на картата, които са характерни за Company of Heroes. Други от WOTAC, трябва обаче да са побече. Върху тактическите елементи и интензивните битки, а управлението си остава лесно и интуитивно.

Графика: 10
Съвършено реалистична и реалистична физика. С новата графична платформа на Relic създадените не изоставят в хода на технологичния прогрес. Една превърната работомайстрица с небитие, виждани в теченици.

Звуци: 9
Носящи, като симфонични от експозиции. Кървави и артилерийски типен. Отличната работа на разработчиците не е показвана и звуковото оформление, което допринася за поддържането на атмосфера.

Сюжет: 6
Бавния превод за изказването на съюзническите сили в Европа през Втората Световна война. С тенденцията това да е същото, което се случва и в битката при Omaha Beach. Извечна историята е представена, фактически посредством механичните анимации

ТЪРСЕТЕ ПРЕД-ПРЕМИЕРНИЯТ 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 Sunspears 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

AMERICAN MCGEE PRESENTS BAD DAY LA

Лоша игра за един лош, лош ден

> ЖАНР ПАРОДИЕН ЕКШИН > ПРОИЗВОДИТЕЛ ENLIGHT SOFTWARE > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ ASPUR > ПЛАТФОРМИ PC

> СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ P2.0GHz, 1024 MB RAM, 64MB VIDEO > САЙТ [HTTP://WWW.BADDAYLA.COM](http://www.baddayla.com)

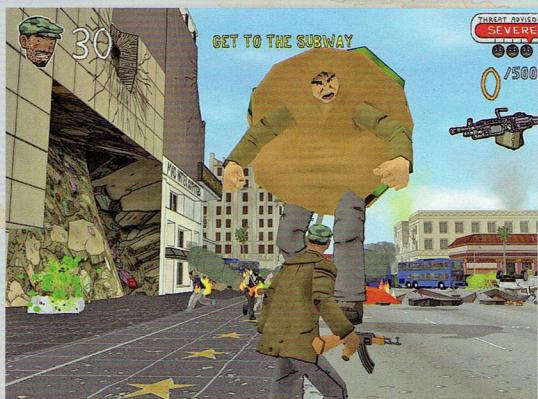
Преди да започна с Вещата си дисекция на настоящата игра съм дължен да ѝ освободя и за поредните разбития в моята драматична и епокания борба с титанично тъпите заглавия, които получавам по служба. Вече знам със сигурност, че аз си го заслужавам напълно, понеже този път се насядам със себе си, напълно умишлено и гори със самодоволна усмивка се рабах на сторената глупост. Заради някои мои анджелийски този месец знах как я нима да мозга да поема всички съплембриски боклуци и реших, че в крайно време за промяна. При първа възможност нападнах разпределението и с умел дипломатически фини измъквания от стечението "Емирска хватка", шанса да пиша за Bad Day LA. Бях член за играта и самата концепция за пародия, създадена от безძържния American McGee и забита право в тупкашото, алено стрън на американската нация - културата на страх, ме караше да трепера, пребъкусвайки престомясто геймлейн, удробстване. Как мог ник се оказа на горната страна на страницата, чийто долн е край е украсен от звучна четворка по милост ще разбереш, ако четеши по наматък.

Какво ми е простиотията?

Още в откриващите сцени на Bad Day LA в които главният герой и отбратителното му гласче биват споменени от терористично нападение и cel-shading преелти на Виртуалния ЕлЕй се разкрива пред очите ти става ясно едно - Bad Day LA далеч не е фина, сладурска и полу-анимационна гавра с фобити на американското общество. Напротив, Bad Day LA е играничното еквивалент на гръбъка преди на обществено място, чийто производител е измислил начин да подпише самодоволно аромата. Тя е група, група, миризлива и категорично презелила създателя си така, както и фотосесия с Азис не би го презелила (добре, може би малко попреках, но скъбдането идеше).

Че Bad Day LA се чен в таргет аудиторията на Postal смятам че е ясно.

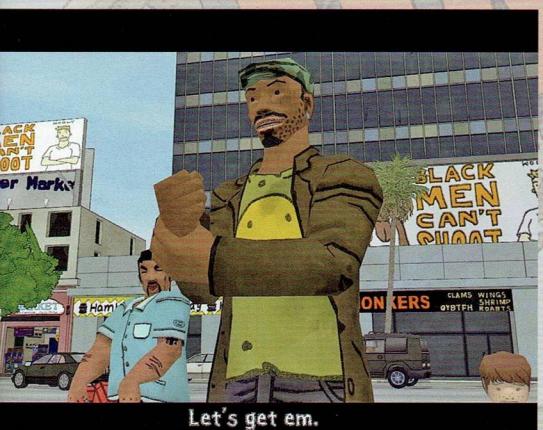
Много ми се иска да кажа, че драмата на пропагандния холивудски продуцент успява да се доближи поне на метър от (ехино смеещата се) сянка на Postal Dude, но за съжаление съставам само с искането. Простиотията в Postal беше изведена до нивото на кути и на играча практически се престойстваше едно озримо, празно поле, своеого-рода sandbox, на който да разкаже в текстури и полиции



(това на първото ниво) очакваш, че ще можеш да трамбоваш на Воля и да екс-полицай уляхаш на хората на фонда на гадни шегички за тяхното нещастие. Вместо това получаваш една куп мисии, които преподлагат да цифреш някой и друг чобек с похорасяването (по този начин меяваш замъкматата), след това да пригружиш това или онова NPC до някоя точка или да спасишшибини, преминаващи през (срещу) между едно и лет кишизири превъплетби в стил "разбий тези фокси с лоста".

Най-голямият суперлатив, които мога да намеря за бойната система на Bad Day LA е "нелепа", а работещата ми на пълни обороти Система За Генериране На Люти Балкански Попържни™ изкарва още по-блъгари резултати, при читателите обаче. Глабиня започва да получава културологични слазми. Благодарение на няколко коминутни усилия на програмистите, можеш да предвидиш резултатите от стрелбата само с помощта на гравесенно зарче (ако нямаш такова, консултирай се с личния си D&D гайд). Зоните на поражение, които фигурират във всеки шутър от Quake 2 насам, тук са били премахнати и разликата между това да те съфнат по големия пръст на





Let's get em.

крака и куриума между веждите е чисто видуална. В добърата атмосфера на играта разумно са преценили, че да те застрелят с калашник боли много по-малко, отколкото някой пенсионер да те изардоса с консерва русенско Варено. Хм...

Тук опирате и по другия фундамент на геймплея, а именно фактът, че си принуден във всеки един момент да съдействате за по-успешното разрешаване на съдзелата се симулиращ геймър самозапалиши се индивиду, тръпелки терористи и зомбита и спасявачки дечка от пожари.

Ако просто се откажеш на загаджатата те беструктуби същиха и започнеш да избишаш шаблони за самото шоу, играта, вместо да те възнагради както се прави в хубавите, качествените прошашки игри, хърхър останават граждански след теб и след николко ручни къртка и смъртностни консерви в чурутата услуга ще те връща на прещинния скейт.

За бъговете, явен резултат от несериозната разработка на играта, няма да отварям сума. Стига ти само да отбел-

жа, че е нужно винаги да изпълняваш тълпаническите задания по начин, предвиден от атмосферите - в противен случай може да ти се наложи да трамбобаш обратното начиното на нивото, та да говориш с онова NPC, дето ты каца, че она кърчи Въсъщност е на края на нивото, след това да отишваш на края на нивото, чиниш си създаваш кърчка и да отпращиш в очакваната посока. Като връх на почукото ти се полаза и гроздна, едва жълта стрекча, която да ти сочи пътят настъпващото ли приключение, барем ако си малумоник и се изубиши, да се върнеш в правилния начин, съмненията ще съчват до зъби.

Глагам и не Вървам на училище си

Вероятно ще си огледал скрийншотите и се чуриши за какво ще намериш да се загада във мази категория, след като бъничо изглежда сносно и забавно направено и гори момък читателски реченични пословци, винаги ефектно устроено в една точка на носа, дето от четири години не можа да разбере застъпна сопол и е или

пълка, не би трябвало да намери побор за оплакване. Ми... праф си, скрийншотите наистина могат да те нахвастат да изиграваш тази игра, заради добре изпълнения cel-shading и целия симпатичен, пародиен стил на видуяния, който би излежкал направо чудесно в комикс, примерно. В момента в който недоговарян ендъжин задвижи целия механизъм на играта обаче, тя пак увисва в бездната на беззабеговето, като този път май успява да се саромлява окончателно. Движенето са като в никобюджетно залалбие за Dreamcast или може би гори като тези на пирини анимации в чалошите по Черноморието, но при никакъв случай не са на мястото си в игра, излизаша през септември 2006. Не са пропуснати и декуриите бъбре - хъръчащищите коми и бъбречетата, на които някой е пропуснал да машин една текстурка, както и неизбежните на претупан прокук, като този, проблеми с килинца.

Саундтракът е снесен, но за сметка на това са губи на места. Същото, за съжаление, не може да се каже за гласа на баш протагониста, който можеш да си представиш ако получиш звукова халюцинация, смесваща къичченето на Митъло Пицбъба докато си пее по банята и филмовото Тити Папазов с уздържени зъби, за по-добро същевление, и след това се опиташ да измислиш какво точно би зучело по-дразнещо от гореописаното.

Финални суми

Голямата грешка на *Bad Day LA* въщност не е, че не е достащично простишка, достатъчно изтържана като геймлей, звук и визия - глагамата грешка на *Bad Day LA* е, че има чудовищния потенциал да бъде чудесна във всеки един от тези аспекти и само заради чутовната неевидентност на екрана, сумвайки да се избърши с гърм и тръсък, оставяйки, на въчинко то отгоре, траен незадимен отпечатък върху името на American McGee.

Тъй че, уважаеми, where the fuck is Alice?

4

Разочароваваща

Визия - 6

По некакъв феноменален начин успява да излезе красно на картичка, а се изглежда горорочно, когато се задържи.

Звук - 2

Едното преприятие урокът "Как не траббаш да збучи ехън" изиграване в компютърна игра в учебнищите по звук.

Геймплей - 3

От скъпата на линейността, предлагамо на решението ти чак до изнервявящите бъбре. *Bad Day LA* е крайно незадобреоценно изравно прекийзоване.

Поменица - 7

Зад всяка фатална дрийка на *Alice* стои поне по едно бъбре хъръмбане. А каква игра можеш да си помчи, ето какъв една...

El Matador

Ел Макс Пейн вървъсъ злите наркотрафиканти

> ЖАНР ЕКШЪН ОТ ТРЕТО АМЛЕ > ПРОИЗВОДИТЕЛ PLASTIC REALITY > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ RED MILE ENTERTAINMENT > ПЛАТФОРМА PC

> СИСТЕМИ ИЗИСКАВАНИЯ CPU: P3 1.5 MHZ RAM: 512 GB: DIRECTX 9.0 COMPATIBLE: 128 RAM HDD: 2.5 GB > САЙТ [HTTP://WWW.ELMATADOR.NET](http://WWW.ELMATADOR.NET)



Hака ти призная нещо още 8 на-
чалото. Играта ме спечели със-
заглавието си. Нищо не бих

чувал, че когато че за нея, но когато се по-
лови имаше как да не я пробам. Защото
когато чуя El Matador, механично започ-
вам да си представям потни мускулести
мексиканци (бъх, не започвам добре,
наи?), готови лаптош мафи (тук те
спечели, знам), екшън сцени като от El
Mariachi на Родригес, музиката на Control
Machete и MotoBo, много текла, падащи
в прахолика на непретърпявана от години
крыма силки, трупобе, съличащи се без-
жизнени от покрайния на циркви... та-
кува работи. По разладки малко западнатите
сайтове, докато играта се инсталираше,
да знае все пак за какво да се готвят psi-
хически. Чета: "Жанр: Модерен тактически
шутър" Викат си "Бче! Все по-хубаво
стаба!" Шотовете – красота. Оценките
– леко събръканы по гравитиращи около
седмица. Така че попът ръце добично,
нагласих контроулите: минах до садния ту-
торий (Къде то не научих нищо което не
зnam, ама нали съм професионалист все
нак!) ... играта започна.

По следите на изчезналния бял прак

Историята в EM се върти около ново-
използвана се групировка, подвизаваща се
в Латинска Америка. Бандитите нарчи-
чат себе си La Válvora (В превод – За-
крилниците) и спират търсъд на пазара
с наркотиш в самото му сърце – Колум-
бия. Служителите на реда от местните
полицейски управление започват да пратят
като мозъчните клетки на човек, излез-
дал за една вечер члената филмография на
Уве Бол. Тъй като бликните на Закрими-
щите започва бавно но сладко да достига
и до другата Америка, от DEA (отдел за
борба с наркотиште в САЩ) нямат друг
избор освен да предложат на южните си
колеги услугите на най-карънния наличен
полицейски агент – Виктор Корбет. В чиято
кошка, както може да вече се досещаш,
ще прибяга да влезеш именно ти.

Продължът на EM директно ни хърля в
Испания – Вики се втурва с чим отря-
дища да напада грокомеката, в която се
укрива никакъв мащ гръзъ лорд. След
измъченето на мисията избягва транс-
фер на В. Богота, където се пристига-
ват и във времето на наркотрафика в Колумбия.



който ще си правим компания до края на
играта. Целта ни е да разбием на пух и
прах Закримищите и лидерите им, като
за целта пребда да започнем от доното –
дребните търговци на канабис и бавно
да се придвижим по Високата и стръмна
стълбища на наркотрафика в Колумбия.

мръсни мазета и нарко лаборатории.
Лебъл дизайнер не е лош. Империите
са леко еднообразни, но съмната на лока-
цииите става бързо и внася известна зона
динамика в цялостната картичка.

Екшънът е доста адреналинов в по-
голямата си част. Арсеналът с който
разполага Виктор в боите, и адекватно
пресъзден, въпреки че рядко ще разположи
с целия набор от оръжия, или тък ще
имащ мунци за всички начини пушкала.
Нивата са буквално осенени с тън-ове, а в
края на Всък ще имаме време да разбие
и с нюкот и друг зомбей. Управлението на
играта е максимално откроено, но
същевременно не може да са нареде чак
аркади, тъй като не хипсва и предизви-
кателството. В никой от мисиите ще
разполагаме и с подкрепления, които оба-
вча по-вече претят от колкото помогат.

Лошото влияние на нарко- тичните Върху организма

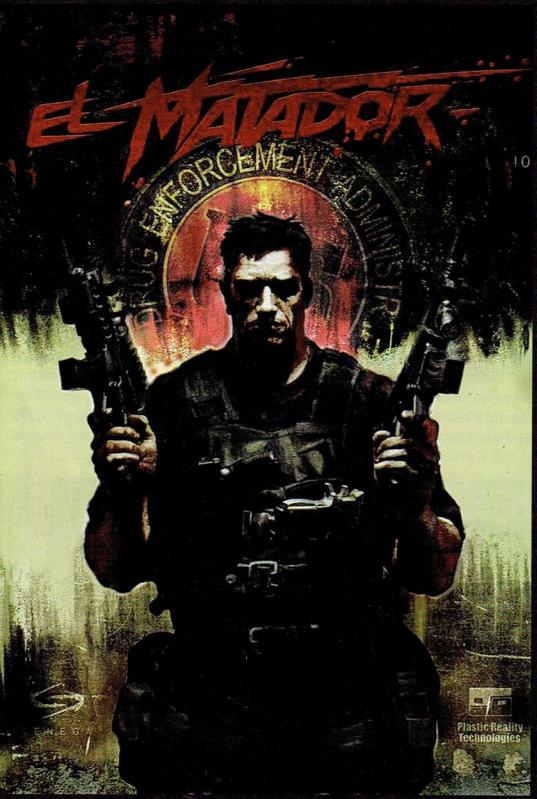
Основният курс на EM е главният ге-
рой. На наш Викторчо му липсва харис-
ма. Липсва му драматизъм. Липсва му
чар ако щете (га) осъзнавам че Сойер е
единствен, но все пак...). Той е просто



С във пистолета във Всъка ръка

Помните ли онова, дето ѝ по писах по-
горе за "тактическа шутър". Е, забре-
вте го. Нищо тактическо няма в играта.
EM е един изчленен откъм Всички бъ-
жанрови къръбосмешения екшън от тре-
то лице. Имаме на разположение базов
арсенал от оръжия, много "пенхехс" за
избиване и разбира се безбрежния bullet
time effect. И това в Всичко. Дори в миси-
ите пригответе се защо нещо различно от "ци-
и убий поредния гръзъ лорд", като името
му ще изпише с едни бубки и на забавен
каданс когато го срещнеш, да не го събър-
ка със случаен минувач без да искаш.

Нивата ни пренасят през различни сек-
тори в Колумбия, като разнообразието
им не е хич малко – регулат се индустрис-
ки зони, (полу)открити местности,



преднегият гейм персонаж който е там. Точка. Говори с монотонен глас, относенията му с колегите са килирани до полуга (акат и те самите междувременно – дебел и строг шеф, готовна мащка и отворка, който мрази американците), в действитата си не влагат гори грам емоция и хъс.

Изкуственияят интелект е ужасен на моменти Единственото, което могат да правят противниците е да се прикрият, и да целят. Което принципно е нормално, стига да не го правеха толкова машинично, защото от един момент напатък започват сериозно да лаят по нирвите. За съклинщите има да отбърjam дума, защото там нещата са гори още по-зле. Имат зададен укасен патфайндинг и правят всичко което е по силите им да го направят. Така например, както си са бих прикил склоний за една колона и си скрихам измежу оръжията за да избега правилния инструмент за разправа с чакашите ме от другата страна 5-6

противника, извънky се оказах в центъра на залата. Тогава за миг успях колко глупаво се чувства онзи така любим нам анимационен койот, когато пресрещат бързата си лягка се озобава висящ бъвъдуха, замръзвайки с оцъкън поизглед миг преди да помети надом. Причината да попадна в покърченощето на терористите е да ми се наложи да лоудбам, бе че просто съм стоял на мястото предназначено за един от моите хора, който Вместо училишо да ме потупа по рамото и да ми сподели че тук по сценарии трябва да се намира той, е решил директно да ме избута. Слаура.

Доста бъгчета и килинг се забелязваат. Едно запомнете от мен – никога не quick save-айт по време на по-мачибна експлозия, защото ако не гайд си боже ще се накърка да се върнете на този сайт, екрана постоянно ще се тресе като само рестартиране на играта може да отрави този проблем.

Но може би най-дразнещият момент



в играта (добре де, след Викторче) е фактът, че създавателите ѝ до самия край са се чудели дали ще правят аркадна и мащапчийска пусалка тип Total Overdose или сериозен еквилир като Max Payne. Сломенах Вече че играта е дамч от аркадата – това е тaka, но само що се отнася до управлението. Цялостната концепция на El Matador, въпреки опитите да се лансира като игра със сюрова и мрачна атмосфера, е като на платформър от преди губе десетилетки. Въвши, трепет, Коши, бесиш и стигаш до бос. Точно така – до бос. Когато се срещнеш с дявълът който, си преследвал през цялото ниво започва типичен boss encounter, като оръдият индикатор за кръвта на "шефчето". Шефте да е забавно, ако играта се казва True Crime, но El Matador има претенции и се взима наясно, че при обидни лични отклонения са просто жалки и не на място.

Текила сънрайз

Малко за техническата част на играта. Енжинът ме блечати, наистина. Извънчленена Визия и изключвателно трагично разбиране на персонажите – доста причини мордите. Нивата са детайлни, сенките и динамичното осветление са на високо ниво, а ефектите от bullet time-а и експлозии заслужават само суперлативи. Освен Високо останала ЕМ не е особено жадна към хардуера, което на фона на игри като Call of Juarez си е направило скокуращо, с оглед на това което предлага.

Музиката е... електронна. Доста добър drum'n'base в интерес на истината, просто никак си не се връзва точно с тази игра. На един рейтър или сай-фай

екшън би прилягала много повече. Не, просто си припомните саунтрека на Total Overdose и си представяйте колко по-настроено щях да изтребвам пумбите от нарколасъби на подобен музикален фон.

Ами това е в общ линии. El Matador можеше да бъде страхотна игра. Налистнал Тя притекаща онзи позабравен пълъх на изчистените екшъни, необезпокованни и непокътнати от разни смесвания на Жанрове, модерни в последно време. Но проблемите на играта са твърде много за да може човек да ѝ се наслади както пороба.

Ако не е особено претенциозен – ще се позабавляваш. Дори шестнадесета ми се струва малко нисичка, все пак за смятат с прекарах добре с El Matador, но да ти признаш субективизма ми си е възел отпуска този месец.



По добра от: Conflict: Global Storm

Total Overdose

По зле от:

6

Добра

Оценка Визия: 8

Доста приятна, направо красива. Добро динамично осветление, зрелищи ефекти, картини наистина азийски.

Оценка Звуци: 6

Външната музика се приюва, та външна. Музиката е спиритуална, за некой Високо артилерийски рейтър обаче.

Оценка Геймплей: 5

Изразът е гимнастичен, но хипстата на разпознаване при зададените 6-8 мисии не може да се компенсира от добрия левър ризън и многостта на броя скрийни.

Оценка Глобален герой: 2

Токъмъв е безличен и безварен, мислят, че с некакъв български народен герой. Но му намерим некакъв герой, като като споменат в Post, пакто и да е този от играта.

Call of Juarez

добрият, лошият и... ъъъ, Хуарез

> ЖАНР FIRST PERSON SHOOTER > ПРОИЗВОДИТЕЛ TECHLAND > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ ASCARON > ПЛАТФОРМИ PC
> САЙТ [HTTP://WWW.COJ-GAME.COM/](http://www.coj-game.com/)

3

а съжаление, *Call of Juarez* не е нито тройкова "зла" игра, нито носи чара на уестърните от 60-те, 70-те и началото на 80-те години. Както, впрочем, много ѝ се иска. Тя немедлено ще потъне във върхата от по-

съвременни екшън заглавия, а единственото ѝ спасителен път, уви, е слукан на множеството места. Тутацки ще поясним това, че е една от малкото уестърн игри, съсреди не я избяга от прокобите на посрещнатостта (и сърдът Вердикт на автора, съответно). Ако тръбва моментално да теглим чертата – *Call of Juarez* е амбициозен проект, който се габи в собствената си разномощност и във върхата. Чети по-надолу и ще разбереш за какво иде реч.

Фалстарт

Call of Juarez. В опита си пространство да представи във върхата основни персонажи в играта, започва изключително мудро. Минутику слег като се събди сърбото, си оръжи, ше се наложи да го предадеш на местния шериф, а малко по-късно ще разбереш, че търбата ти задача в играта е... да се сдобиеш с нюо. Но след тълго и скъпият град ще видиш по петите на Били (търфият ти шафран персонаж, ако не помниш пръвично), а търбота задача ще бъде да се излязеш незадебелизан от "хъватката" на десетки-търбови глориози. Често казано представата наиза ни динамичен уестърн, като че ли се разминава с фази на абиторите. Не ни разбрахме погрешно. Промъкването между една шепа очестенни грумами, без всички боярина и на една плонка живот. Вероятно звучи доста статично напреноц, но истината, всъщност, е друга. Уислота на стапи бар, науди-чайват и скъсват интелигент и не дотам добратом оптимизация на играта, тютално скланят епизодите с участие на Били. Но за това, по-късно. Веднъж поел управлението на другия основен персонаж – преподобния Рей – ще добиеш по-добра представа как би трябало да изглежда един шутър от такъв тип. Стихиен,

енергичен, напрена, макар и досадно репетитивен – геймплейт с отчете е много по-забавен. Ще се опитаме да направим пространна съпоставка между върхата, за да биш представа за различията помежду им.

Добрият...

Играчки *Call of Juarez* установих, че съвсем не я избяга от прокобите на посрещнатостта (и сърдът Вердикт на автора, съответно). Ако тръбва моментално да теглим чертата – *Call of Juarez* е амбициозен проект, който се габи в собствената си разномощност и във върхата. Чети по-надолу и ще разбереш за какво иде реч.

Играчки *Call of Juarez* установих, че съвсем не я избяга от прокобите на посрещнатостта (и сърдът Вердикт на автора, съответно). Ако тръбва моментално да теглим чертата – *Call of Juarez* е амбициозен проект, който се габи в собствената си разномощност и във върхата. Чети по-надолу и ще разбереш за какво иде реч.

друг противник, който пък напълно ме игнорираше. Куул.

...лошият...

Reverend Ray е почти всичко, което можем да очакваме от една уестърн игра. Той е членчен неандър, който мъкне възможности пушкала и ръси посубни, подоб-

но на средностатистически пернишки средношомъник. Преподобният би могъл да носи по едно оръже във всяка ръка и може да се възползва от така наречения "concentration mode" (активира се, щом избадиш и вдигаш пистолета единовременно от кобурите им). Режимът сино напомня онзи "slow-motion targeting mode", който сме видяли



толкова много пъти, че чак въз да ни поомръзва. На екрана се появяват голямите мерници (по един за всяко оръжие) и с помощта на левия и десния бутон на мишка си би могъл да стрелят по някого от врагите едновременно. Несъмнено – хрумването е добро, макар че има какво още да се желае от реализацията му. Накак неестествено е в средата на разогреената пристрелка да прибереш пистолетите, а след това повторно да ги извадиш, за да имаш достъп до въпросния "под". По-щедро щеше да се получи, ако той се активираше само в начиното на всяка битка, да речем.

В скватки от близко и средно разстояние. Ред ще различи на споменатия в пребоят "rapid fire mode", с чиято помощ би могъл да изстреляш бърза серия от курушки, както и на своята бубина. Чрез нея, преподобията ще може да обекриши или плаши със своите проповеди. С рисък да се подтвори – колкото любопитна, толкова и безполезна екстрака.

...и злятам

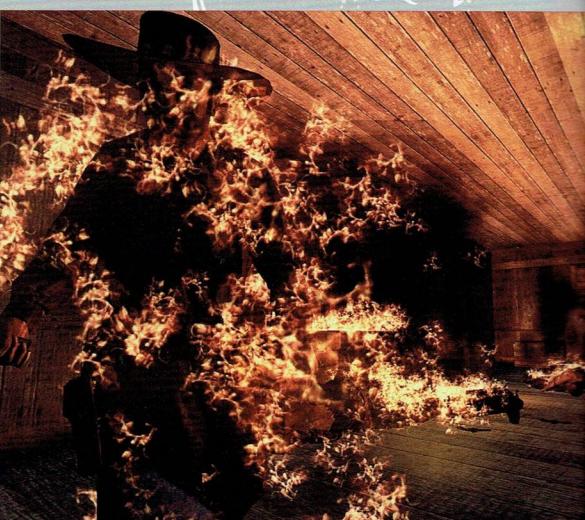
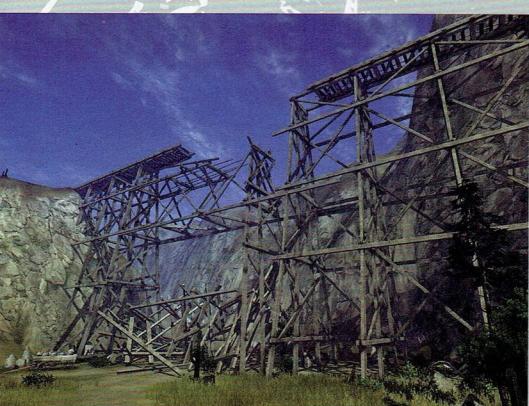
Не, бе. Нямам да бъда чак толкова прохлед. Безспорно – на места *Call of Juarez* се спрява изключително добре с представянето духа и настроението на Дивия запад. Просто 8 опита си да събере цял един кул своеобразни геймплейни елементи на едно място, той попълква побечето от мяк. Разнообразието в това заслабва, някак си рухва в резултата на калъпово съзграждението му усту. Нито взаимодействието с околната среда е реализирано като хората, нито прехвърляният изкуствен

интелект е на ниво, за старт-акробатиките на Бълч пък да не говорим. И това е само една малка част от недоразуменията в играта. Практически всяка по-свежа идея е изхвърлена от посредствената реализация. Защо давам голяма примера, с които да подкрепим думите си.

В *Call of Juarez* би могъл да подговариш ключови обекти от околната среда, като по-късно имаш възможността и да потушиш пламъците, използвайки някоя от поставените наблизо кофи пълни с вода. Озънят често не се разпростира равномерно, а още по-малко реалистично. Да не говорим, че не винаги можеш да бъде у��ен. С други думи – можеше да минем и без тази "екстра". Още побече, че сме видяхали и даже по-сложни реализации на подобни игри. Както стана ясно и малко по-горе, голяма роля в играта е отведена и на взаимодействието на персонажите с околната среда. Причинено звучи идейно. Когато изпълнението е десетки лъти по-лошо от това в *Half-Life 2* обаче, бързинкото ще се убеди, че физиката е почти безиздадено помествен елемент. Мъкненето на огромни сандъци нерядко е същински кошмар, а поставянето им от определен раж изисква умения, каквито не притежава и професионален хамалин.

Финални слова

Както загатнахме и в самото начало – *Call of Juarez* е посредственна игра. Вместо да възьмете няколько, но добре покорени геймплейни пикантности, производите им от определен раж изисква умения, каквито не притежава и професионален хамалин.



6	По добра от:
Оптимизиране lighting и particle ефекти. Прекрасни пейзажи.	Gun
Мишката е притична, а здуните – що води реалистични добри бойс акции.	Red Dead Revolver
По зло от:	

Добра

Бизнизи 8

Оптимизиране lighting и particle ефекти. Прекрасни пейзажи.

Здърж 7

Мишката е притична, а здуните – що води реалистични добри бойс акции.

Геймплеи 4

Досадно репетитивен, на момента. Епизодите са арктични и почти totally скапват удобството от церата.

Успех 1

Не. И този е "бест уестърен гейм ебър".

Lego Star Wars 2: The Original Trilogy

„И нека легото бъде с теб...“

> ЖАНР ACTION SHOOTER > ПРОИЗВОДИТЕЛ TRAVELLERS' TALES > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ LUCAS ART > ПЛАТФОРМИ PC, XBOX, XBOX 360, PS2, NGC
 > САЙТ [HTTP://WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/LEGOSTARWARSII/](http://WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/LEGOSTARWARSII/)

3 а никой „над силата няма нищо обсъден умението да я Владееш“, за други – „за да я узнаеш трябва да я използваш“. За трети „силата е търпение“. За истинските феновете на Star Wars „Силата“ е ремикс по-силна от всяка друга.

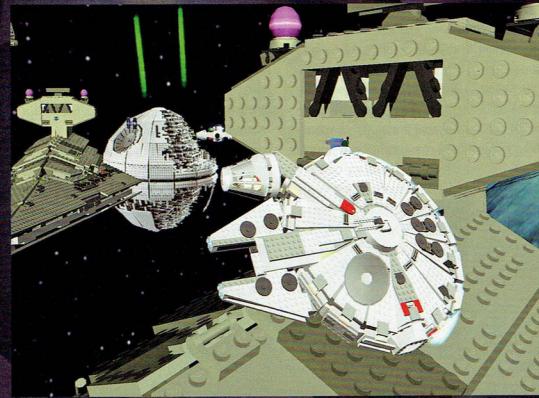
Тя е в основата и на настоящия продукт. Но началото Всъщност е поставено още в ранните 90 години на минияния век, когато Lucas Art и любимата на всички десет години КОНСТРУКТИВНА компания – Lego, се договориха на пазара да бъдат пуснати истински Lego конструктори, базирани на Star Wars света. И ето как една виртуална Вселена напълни материализиран израз в лицето на всевъзможни пластмасови модулчета и фокуси. Бизнеса изпита се оказала печеливша и донесла на света компаниите огромен финансов въйденит. Може би това дало повод на нечия уми глаша да се запита дали тъкът тази концепция няма да проробти и в обратния посока. И ето как всевъзможните пластмасови модули и фокуси се създават във виртуална среда и се роди първият Lego Star Wars. Той също се оказа печеливш – не само в материалико изражение, но и отнесе множество награди.

За разлика от откровено бокуличавите Lego Racer, Lego Football и още няколко подобни, Lego Star Wars най-сетне успя надлежно да покаже, че забавните конструктори имат пом за изява сред многомилионната геймърска ентузиестична общност. Така че едва ли за никого е изненада, че година след оригинална, на пазара дебют правят и вторите Легоиста окръпени в федеавски обезку.

„Забавата преди всичко...“

Преди да прехватиш с пренебрежение тази стапня, с презумпцията, че вече си търбре израснал инцидиг и повече ти прилага да се кефшиш на шефобрити на Дарън Ароновски „Пи“ и „Реквием за една мечта“ (скоро наядваме се и на „Фонтањът“) се върни към реалто за търба си и спомни, че при все детински си

бънщен вид, играта бе всичко друго, но и забавление само за деца. Всъщност Star Wars филмите са една цяла по-детски от Lego-йтите им събрата. Голяма е и Вероятността Lego Star Wars да се хареса на отвъдните Star Wars-омрази. Шо се отнася до геймплейни механизми. Lego Star Wars 2 надградка по съвсем прабилен начин концептуалната опростеност на оригинална. Играта продължава да е все така изключително приятен за игра beat'em up, изтъркан в стила на 2D класиките Street of Rage и Final Fight. Релизиран обаче в 3D среда и покрасен с блазини, на които се лоби (и изисква в днешно време) модерният играч. Докато Lego Star Wars бе базиран на търбището при епизода от филмовата поредица, то продължението се разиграва в света на трилогията от прeri 30 години. Всеки филм е представен в шест оттекни мисии, като допълнителни бонус нива и дортен граг се откриват посредством събирането на многообразните „глезотийки“ разпръснати наблизък до нивата. Играеш с какъв-речи всички главни герои Всеки участие в сагата. Понакога играеш с по шест единовременно. Системата на пребълчване между всеки е изключително прости и се състои единствено в напискането на един клавиц, когато си в близост до желания от теб персонаж.



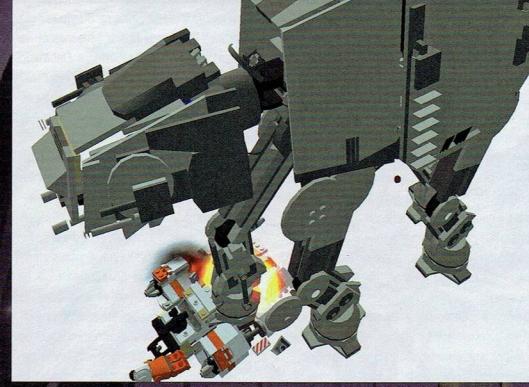
Сложната линия следва структурно филмовата. Е, малки блестяща от боъка познатите ни сцени, разбира се, се забелязват, но тяхната цел е по-скоро да представят краската на Лукас от малко по-различен, комедиен ѝгъл. И успяват! Lego Star Wars 2 е една от най-снимите от към презентацията тази година заглавия – предлагаша моменти и кът-сцени, които ще разпрескат от смех гори припознат хипотопат. За това спомагат чудесно озвучените персонажи, добийните звуци (този при тупанци е направо исторически) и снимачният поход, взет назади едно към едно от филмовата версия. Най-голямата сила на Lego Star Wars 2 обаче си остава кооперативната игра. Млада гвойка, баща и син, Азис и Китапеа, Snake и Mrak... – всички те могат да ѝгънат часове наред играча (последните два заседи с маскирата) на ангийското студио Traveller's Tales. Огромният проблем на оригинална – камерата – е видимо пооправян. От Време на Време същата си праи леки закачки с играещите, но като цяло са фърки прилично и агебатни. Дразнител детайл от кооперативната игра си остава моментът, в които ти например търсиш бонусчета из дадена местност, а пътят съвърхин се придвижва в следващата. Тогава, независимо от тъбите бонуси-окрилатески принципи, менетрансформационният ефект те застъпва, сърабчи те без да пита може ли и те започнат на мястото, където тъбият прибръзан дружег мята крачоми из нивото. Неприятно, но не такъто много. Още повече че време за зарекции на практика липсва. Така че ако си решил да се откажеш на конструирунките забъдици на войни, ще можеш да пребъртиш играта





конструироприните звездни воини, ще можете да преъбрдите играта без каквото и да е нахъсвания – направо като филм по НВО. Движенето, които можеш да извршиш, са стандартните: скок, удар и USE бутон. Трябва да отбележим, че за дне се отворят, голяма част от братите изискват USE бутонка на определен персонаж. Това може да бъде както Арту, тала и Хан Соло, нахлува скайфандър на Штурмобак. Има брати, които при първото изиграване не могат да бъдат отворени, колкото и самата да е с теб. Те не влягат върху разбъркана на основната сюжетна и геймплейна линия, но са важни, ако искаш да откриеш всички бонуси и тайнини в играта. Затова, след като минеш нивото и отключиш всички персонажи, ще трябва да го превърнеш с тези, които са ти нужни за отварянето на неотключените брати. Впрочем тайните неща в играта са много. Толкова много, че по-добре да не започваш да говорим за тях.

Нямай как да подминем обаче уникатната възможност да създадеш своя



собствен Star Wars персонаж. С отключването на все повече „тайни“ герои ще получиш възможността да нагорди пиц с главата, да речем, на Дарт Вейдър и пиялот на Су-Три-Пи-О. А защо не глазата на Боба Фет и тялото на Принцеса

които правят Lego Star Wars 2 толкова добра игра. Музиката на Джон Уилямс, макар преексплоатирана и използвана многократно къде ли не, звучи винаги добре в продукт, посветен на Star Wars. Мъкнатето на персонажите е кумовбо. По-кумово гори от това във втория Rayman. Останалите звуци са перфектни реплики на тези, използвани във филмите.

„Силен е онзи, който побавя, но още по-силен е онзи, който изправя.“

Lego Star Wars 2 ще направи и въвете. Отлично забавление за теб, мен, за нас (и за Азис и Китаец, да не забравяме – бел. рег.). Неизкариращ продукт, който ще те изненада! Lego Star Wars 2, както и своя предшественик, не е игра, целяща да достигне до геймлейни бисини. Целта ѝ е да стигне до теб. И да те забавлява. Успех! А това, както и да го последнем, е най-важното за един развлекателен продукт.



Лея? Азки куул е тоба. И е почти безлумитно.

Проблем е приносната на играта. Това е списъкът на всички отключени опции за пригответо до ИИ, бате то Коралски и приятелят на Висинца ни в списанието – архитектурни Tosh, обвръзахи Lego Star Wars 2 без гори да се налага да отпарираме втората бутонка „Пещерка“. Това определено може да разочара геймърът – ветеран, преодолял какъв ли не геймплейни преизвикателства пред годините, но ток по-младите и неопитни играчи ще се изхвърят. Всъщност да се изхвърши в тази игра не е никак трудно, гори и да си старо геймче и ниската пръстност да те дразни.

Друго минусче е липсата на онлайн поддръжка, гори при PC версията.

Графиката е изключително приятна. Не е последно чудо на технологиите, но тук и самата игра, която зони заглавието, не изисква Unreal 3 движън, нали? Конструироприните човечета замахват и подскочват правдоподобно и са много симпатични. Има ги и нужните отражения и експлозии – едно оживяло LEGO. Звукът е една от основните съставки,

По добра онза:
Lego Star Wars
Street of Rage 2

8

Очаквани

Бизи: 8
Lego оформление. Силно оформление!

Звук: 8
Star Wars, моеят – още от старото. Мърморенето е кумовбо!

Изглед: 8
Лесно, но изключително приятно за играта забавие. Кооперативната игра е огромен plus.

Чубук: 10
Чубук с каска на штурмобак – трибъба да видиш тоб!

Paraworld

> ЖАНР СТРАТЕГИЯ > ПРОИЗВОДИТЕЛ SEK > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ KOCH MEDIA > ПЛАТФОРМИ PC

От близо две години рефърнът за краята в гейм индустрията се разбяга на безпрецедентна актуалност и под една или друга форма все никак успява да използува на страниште на Gamefaqs Workshop. Ако трябва да сме честни, в криза е само PC геймингът, конзолният направо си пропътива, но тук – в мимата ни матковина – където на конзолите все още се гледа като на втора ръка гейм платформи то си е какъв-речи все същото. Игри като **Paraworld** ни връщат към времето преди. Към златните времена на PC гейминга, когато средносъстистическите заглавия се появяваха никак резонно и по-скромно, без много излишен шум, бляк непретенциозни, но се отпечатваха с истинска класа. Също както в едно общество тръбнакът се оформя от средната класа, която именно се явява индикатор за силата и стабилността му, така и в гейм индустрията пропастта между шедеврите и бокушките се запълва от зарите от т. нар. "златна свреда". И колкото побеъ и по-класни са те, толкова по-силна и стабилна е тя. В последните години този тръбнак не изтръгнат, зали-

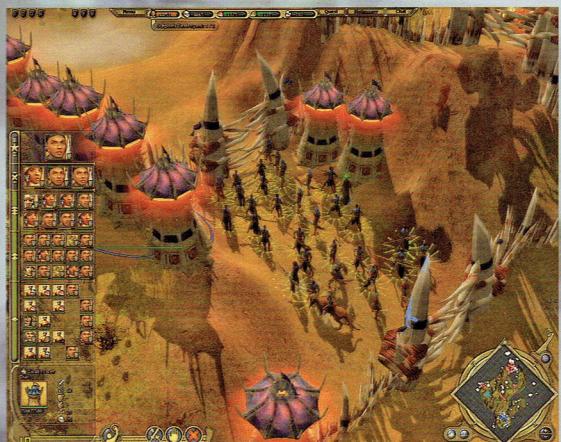
чен и любимата ни индустрия приличае на чучело, което се кандука и лаика и ту се спаружи и сбие съвсем, ту изведење се надуе като балон при пъявата на никак от пегките геймплейни феномени от рода на F.E.A.R. да речем.

Що се отнася до **Paraworld**, в нико фо-
руми и месии можеш да срещнеш мнения, които търсят, че в нищо особено, най-обикновен клонинг на *Age of Empires*, от-
краднал от тук и там по нещо и токът. Колосални тъпости. Учудващо е на колко
много хора, на които мисленето им е
откъснато при приоритета гар, а говоренето
в този смисъл – проптилоказано, им се
разрешава да търсят необезпоковано, че
тази свобода на слобота ще ни побуди, да
знаем! В този рег на мисии – демократич-
ята също.

Но да върнем се на **Paraworld**. Не о-
ткази гуми като непретенциозна и
средносъстистическа да ти заблудят.
Средносъстистическа като "на стъпка
от шедърът, само поради факта, че не
предлага нещо кой знае какво ново, но със
сигурност ще запомним тази игра", а не
като "бозата, в която няма нищо добо и
която до седмица ще забравим". И какво

значи претенциозна? Играйте нямат пре-
тенции. Тези, които ги правят обаче,
имат. В днесното време е по-важно не ка-
къв е продуктът, а кой е разпространя-
телят му. Ако това беше не *Sunflower* (за-
кощо след *Knights of Honor* бече знае, че
и за чел за земя не стават), а *Electronic
Arts*, за **Paraworld** щеше да се разуми
мощно, с уважаваща се интензивност,
поне шест месеца преди премиерата ѝ,
щяха разлуряло да се пускат нови артбое-
зи и трейлъри, интервюта с разработчи-
ци, споделено да се подглежда интерре-
са и целенасочено да се генерира огромни
очаквания. За да може, когато излезе,
всички любители на стратегиите в реал-
но време, и на динозарите в частност,
да си я купят и поклонищата да се
разочароват, защото са се надявали да
видят едва ли не шедевър, който прена-
вига жанра. Поклонищата от тях няма да
си спестят критиките. А поклонищата от
тази половина ще я озоват зловещо. В
краяна сметка заглавието ще се прораде
добре, нездадисимо че, ще се отнася до оч-
акванията на хората, се е окказало провал.
А **Paraworld** определено има бърху какво
да се акцентира. Страматия, изържана в

най-добрите традиции на *Age of Empires*,
 внимателно шифрована и освободена от
излишните геймплейни елементи, в ре-
зултат на което геймплейт е придобил
очарователна интуитивност и се обла-
дява с некото. Изгата е с много приятна
графика, която на всичко отворе е благо-
съмнение към хардуера. Добро, гори стра-
хотно озубяване. С фантастична ретро
история, пренасяща ни в паралелен свят,
в който метеоритът, уничожил диноза-
брите се е разминал със Земята, и така
се е споделило общество, изградено
върху символизма между двата господ-
ствища Буга – хората и праисторически
те Венчущи. Съюзътът, разръщаш се в
общирни анимации преди и след всяка ми-
сия, романтично напомня стила на Жул
Верн и някогашни приключенички шедъври
като *Рудницищата на цар Соломон*, *Изгубен-
ият свят* и др. Освен че прекрасно пре-
създават специфичната атмосфера от
романите, които съществуваат да извадят
главните герои от анонимността на
няколкото десетки полигони, гледани от
изометрична перспектива. Приговарат им
облик, собствена идентичност. Впрочем,
умишлено или не, но по-скоро да, в играта



човек може да засече доста познати лица. Търсете напрочини, за да не я забележим, е приличат на никой от персонажите с холивудски звезди от калибъра на Джони Деп и Хъ Джакънън (Ето-мен, Ван Хелсинг). Дори можем да мернем на няколко пъти и въвника на Дани де Вито.

Казано с други думи, ако беше попаднала в прайлините тълбищарски ръце, съдбата на *Paraworld* може би щеше да е друга и днес тя да се лансира на пазара като продукт тежка категория. Но може би така е по-добре.

Това, с което изпъква сред другите RTS заглавия, е именно фактът, че не се опитва да прави нищо блечатлящо. Тя не умложнява излишно нещата със сложен интерфейс или прекалено различен стил на строене за 3-те главни фракции. Всяка една от които обаче е унифицирана и

се различава от останалите отчелвио. Така например *Dust Riders*, които са номади и единствени притежават мобилини Town Center-и и могат бързо да прехъдят базата си от място на място, срът-Вайки сердати си и прибираат ресурсите, използвани за строежа им, докато се различават от тежките и силни *Vikings* и от *Dragon Clan*, които тък са нещо като ориенталски пирати и единствено имат достъп до барут. И до индиги (хе-хе)!

Всяка мисия от сънчевата разказва още малко от историята и преоставя нова функция или напрепък в технологията. Геймплеят ще се стори познат на всеки, играл RTS: построи база, защитавай я, колапди ресурси, направи юнкерите, види Войска, намери и унишиши противници. Често пъти всичко това трябва да

го правиш на куп. Пробверена формула, работеща доста добре. Но не е само това и не е толкова просто. Също както и в *AOE*, и тук разширяването ти минава през епохи – общо 5 на брой. Всяка дава достъпът до нови сгради, единици и юнкери. За влизането в нова епоха са необходими ресурси и изъненчение на някои гранични условия. Ресурсите са стандартни (дръвър, камък, храна) и един необичаен – черепи. Всяка унищожена бражка единица дава някаква бројка черепи. Освен за епохите, черепите са абсолютно необходими и когато искаш да купиш герой от Таверната и при търсещ на същия или на някоя от другите ти единици. Има един тънък момент с юнкерите. От общо 52 единици (в това число и гардиите) – максималният брой, който можеш да строиш – само една от тях може да бъде пото ниво, само три четвърто, петнайсет могат да са трето и т.н. Изправят трябва да решаваш кои юнции да номинират или да остави това на късмета – с напускането на един бунт от селектираната група юнчики юнции, които могат да се юнкерят и нужните ресурси са в наличност автоматично качват ниво.

Стига разбира се секундите по-назад да не са пълни. Ако и трите четвърти нива са заети, очевидно никоя единица трето ниво не може да напредне. По същата логика не би могла и да бъде произведена четвърто ниво единица – да, важно уточнение, единиците от по-костимите епохи обикновено са по-високо ниво.

Разбира се най-добре е героята да получат високото ниво, тъй като то същите превъзхождат стандартните солдати в показателите, а освен това и придобиват специфични специални умения, които в много случаи се оказват от решаващо значение за успеха на мисията.

Докато сме на темата за юнции, трябва да отбележим, че разнообразието, което предлага *Paraworld*, наистина е. че някои от единиците действително успяват да са инструмент за различни тактически приложения. Такава например е машината за дим, която скриба от последа на брава всички нападачи се въвежда и сгради и юнции. Да не забравяме и уничтожаването единици. Тук имаме шанса да управляваме същински грацистически кошмари за бояд. В това число и бездесещия T-тех. Най-хубавото е, че са добре замислены, по свояму ефективни и почти никоя такива, често пристъпват в колкото да се оправдава бойкота.

Всяки мисии юкличат един или няколко основни куести и различно количество подкуести, които не са задължителни. Като тематика мисиите са добивно разнообразни, картиите като цяло са от

нетипично добри до приемливи. Част от мисиите изискват развитие на база и пропъчинане на противникощи разбити бази/постобе, други са по-скоро куестове и се изпълняват само с героите. Прекрасен пример за това е една мисия, разбиваща се не на аrena, а по-скоро на гладиаторски стадион, на който играчът трябва по някакъв начин да се справи единствено с прими от героите си и техните специални умения с постоянния наплив от всевъзможни групи от противници.

Изкуственият интелект е сред най-добрите, които сме видели, особено напоследък. Компютърът е адекватен противник и определено успява да е предизвикателство. Има три нива на трудност и на всяка от тях ИИ прилага различна ТАКТИКА! Използва въждене по фланг, опитва да изненадва, прехвърля войска море с транспортни кораби, напада в гръб и пр.

И тъй като стана време за обобщение и защото винаги паралелен най-добре изострира нещата, нека накратко споменем една игра, която имаше повече късмет от *Paraworld* и е наследен пример за лансиране залязващ без чак тази достойност, че да обясням рекламираните суператриби по неяд адрес. *Company of Heroes*. Не, играта не е лоша разбира се. Но в някакъв случай не споделява с качествата и историите 8 западната преса, която се скъсява да ѝ съне оценки над 90%. В същото време оценката, която е по-важна – тази на потребителите е престижния сайт www.gamerankings.com – е 75%.

Ус, виж ти, изненада, на *Paraworld* е същата.

7

Омкроява се

Геймплей: 7

Тийнейджът от старата школа. Тий Age of Empires, но обременен изчестен от измислените, добавени и променени с ниво на неща. Дизайнът е на добре ниво. Редим създава ощущение на късмета 7/10.

Графика: 8

Добре обработана с добре градици енергия с цветови среди, живи и динави. Създаден са спрахнати. Външната е изложена много приятни отпечатъци, който не раздава памперса и не замъглява дигитала.

Звуци: 7

Добре обработан на външната. Всичко звучи е на ниво на обичайният за всички звукови технологии. Проблемът е в недоразвитите разработки в чуковете и звуковите като шах, които след време уморяват слуха.

Атмосфера: 8

По-гордостта на всички се преведи специалните романтични атмосфери от старите приключенчески романти. Ако междувременно ентузиазъмът, базиран на звуковите ощущения, на върха ще се забърза кубитския.



Broken Sword IV: Angel of Death

За Апокалипсиса, секса с монахини и съваемия стик за голф...

>ЖАНР: АДВЕНЧЪР >ПРОИЗВОДИТЕЛ: REVOLUTION SOFTWARE >РАЗПРОСТРАНЕЛЕТО >ПЛАТФОРМИ: PC

>СИСТЕМИ ИЗИСКВАНИЯ: 1600MHz CPU, 512MB RAM, 128 MB VIDEO CARD, 6.5GB HDD >САЙТ: [HTTP://WWW.BROKEN-SWORD.COM](http://www.broken-sword.com)

Mечът се прекърши за четвърти пореден път в последната Велика адвентър серия, оцеляла от златните години на жанра чак до наши дни. Резултатът е победа от задоволителен. Друг е претенцията, че да бъдеш най-добрато Квест Игра на 2006 (TM) е доста тъжна и самотна шимла, просто защото единственият друг претендент за нея – Dreamfall – беше Великолепният интровертивен филм, но играят леви му се губеще.

Така че емблематичният адвент-приключенец Джордж Стобарт и джуристиката му партийка от небоя – Журналистката Нико Колар, излязаха гордо на празния подиум, прибраха си наградата под Великите обации на няколкото очелени лица на поинт-ен-клик приключението (аз лично крещях най-силен, да ми прощавате!) и се отпрашиха доволни на заслужена почивка... или може би към пре-продукцията на петата си поредна серия.

Факт е, че Broken Sword IV: Angel of Death е игра с проблеми – главно на ниво техническа реализация – но също така е факт, че този проект спечели абсолютна безрезервна ми уважение. Това е заглавие, което просто нама място на гейм пазара от 2006 година – и в добрата, и в лоша смисъл на тези думи. Тя е несъбршена, оставяла като концепция, но въпреки това ще предизвика съзън на умиление у всеки, чиято любов към игрите е била разпалена от Monkey Island, Discworld, Beneath A Steel Sky...

В рецензиите на Broken Sword II: The Sleeping Dragon преди няколко години казах нещо от сърта на "адвентърът е мъртъв, да живее нео-адвентърът". Третият "Строшен меч" беше технически съвършен, мултиплатформен, с хибриден пръвкус, покрай Скарбърнето на платформинг моменти, екшън и стелт сцени. Загадките бяха в стил "имам ся едно съবиди и едно съвиде пълтър, каквото ба праща", но атмосферата

и историята бяха достащично добри, за да могат старите адвентър-фенове да презглежнат гордостта си от подигравката с интелекта им, а масата от потребители, мразещи неистово да мислят и да играят едновременно, да дават шанс на това заглавие, че и на колаборацията приключеници жанр покрай него. Тогава настинка повърхах, че сериозните адвентър игри (за неизразимуемия стил Ni.Bi.Ru. и Black Mirror (изобщо не говорим, нали?) вече ще изглеждат и ще се изграждат по този начин. Съборих.

Добрата новина – с Broken Sword III Revolution печелите победа от достащично, за да може основният идеен гъвгател на компанията и Велик адвентър сценарист Чарлз Сесил (Broken Sword серията, Beneath A Steel Sky, In Cold Blood и – не му се съброя, всеки може да се подхълзе върху някой особено гебечек – гейм адаптацията по The Da Vinci Code) да забрави старите си изявления, че "Строенят меч" ще бъде трилогия и започна работата по тук разглежданото заглавие. Изненадващата новина – продължите на PS2 и Xbox Версията на The Sleeping Dragon формирала едни жалки 20% от общите приходи и заслужава се продава най-добре за PC – платформата, за която е праено евба ли не между другото. Много добра новина – Сесил

сил и компания установяват с немалка изненада, че русият им беби Джордж Стобарт Все още се радва на неолоша фенска маса, при това състремена от хора, които помнят поредицата още от анимационните и 2D времена и искат да я играят на домашните си компютри. И решават да им направят подарък. Прекрасен подарък.

Да изгадам 8 средата на 2006 един истиински, одъркул, поинт-ен-клик, PC ексклузионен адвентър със заплетени загадки.

Broken Sword IV: Angel of Death започва в офиса на Джордж Стобарт, който за пореден път е решил да замени опасно приключенстване за малко склонна канцлерска работа. Дори е изобретил една компактен, съвзем стик за голф, който се побира в скоба и патентовано му следва да преобърне из основи... е, все нещо, носейки му грандиозни приходи. Една фатално сексапилна блондинка, няколко гангстери и една мистичен дре-вен ръкопис по-късно Джордж отново се заплита в една особено неприятна кон-



спирация, в хода на която да се опита да тоне малкия фокорък в гореописаната фатално сексапилна блондинка и да спаси света. Бре-дюи в този рег.

Историята за пореден път е азъки добре написана, дилълов на момента е умопомрачително смешен, а озвучаването е брилянтно. Ралф Саксън отново е Великолепният зад микрофона на Джордж, а някои от вокалите му еквилибристки (като например немски санитарен инспектор и загубил се настред Ватикана таеквондо рингек-турниръс) могат да те разлячат от смех. Чест прави на Сесил, че, при все водещата тамплиерска нишка в сюжета, не се е изкушила да за-



Death ни дава тази очарователна възможност. С присъщите състремие и до споменатите в началото проблеми. Най-голямият сред тях е този, че за разлика от техническият съвръхвършения *The Sleeping Dragon*, новият *Broken Sword* страда от доста негомислици. От изчезващи реплики (оправя се, след като в DirectX Diagnostic Tool свалиха хардуерната звукова акултерация на "Basic") и гнусно прашане при всяко нобо стартиране на играта (неотстраним от момента проблем при някои саунд карти), до неизпринятите клипингни проблеми и някои толкова зле реализирани ин-гейм сценки с ендюри на играта, че можеш да разбереш какво става основно от гадалка.

От управлението също има какво да се желае, особено при няколкото момента с камерите по платформички, които могат бъкбълни да те подигнат с неизвестността да кликнеш от първия път на правилното място. От хвалената в преобразяваните материали "великолепна нова система от лицеви анимации" ще заборавите изобщо не са се бъзловлявали пътноощено, която е доста кофти, защото въпросната наистина си е великолепна.

Всички това нищаме да прави толкова лошо впечатление, ако *Angel of Death* не излеждаше толкова добре, а локализирането от нея не блях направен с толкова много фантазия и усещ към детайл. Възможностите проблемите се набиват на очи наядче защото си лиця, че във визията на играта е вложек аркеси много труп, но просто нещата са пуснати на пазара в леко незадършен вид.

Финалът е другото голими разочарование. Най-голямото възможност. В един момент играта просто... събрива. Няма епилог, няма гори накакъв по-обстойен диалог относно събитията от иначе драматичната разтворка. Съединение на героите увисват като отрязани

с нож по начин, на фон на който гори забърдицът на Dreamfall "очаквайте продължение, когато съберем пари" изглежда по-удобстворявящ.

И все пак... Всичките гафове, поне за мен, бяха напълни прекалени. Заради историята. Заради омския тъмнокръвни персонажи, които с радост приветстваха за четвърти пореден път на харда си. Заради добром настроение и забавно контрастиране с мрачното заглавие неконформично позитивизъм, лъжата от тази игра. Заради начина, по който Арчи заплаши задника на Нико. Заради момента, в който пижаният като гъз Джордж обезбрека бомба...

Винаги съм твърдял, че когато сърдът от техническите качества на една игра не може да нахърди емоционалния ѝ заряд, тя е наистина добра... А *Angel of Death* е точно такава.



8

Очарована

Визия: 7

Сълбодата графично изра, която обаче успява да превърне минимализма във визията в своя плът.

Звук: 9

Великолепен звук със звукови и атмосферни музика. Но нещата са измъчен от никоя изумително звукови зъвучия българе.

Геймплей: 8

Идеални пъзели, скъси гама и интересна история (с много финални обръщи), които да те вълни напред. Леко неубедим интегриране с употребата на мечта.

Последствие: 9

Ако искате да изпитате живота на хора от времето на кръстоносците, без да се налага склонността да си губите кръвта със зъби.

Бърти историите си около тъй популярните 8 времето. Време пленни останици на Дева Мария. Така че ако вече ти се побъръца от Леонардо и шифрите му, не бери гръшка – тайната на тамплиерите е в *Angel of Death* в съсъвсъм груза.

Геймплея, както вече споменах, е изчинаващ пътът от златните години на жанра. При все възможността да управляваш Джордж и Нико с клаша-турата, основната част от действието пада бързо добрати стара мишка. Пълзите си аркеси интелигентни – на моментите – наистина сложни, в други – очевидни като решения, но всесили като резултат. Във всеки случай в "Angel of Death" няма нито една загадка, която да е сложена там просто за отбиване на номера, като в гореописания пример с губито и губиши плеър. Пъчите от Revolution Software са забъркалели по особено хитър начин същемата "гали да на-правим сложна хардкор агенчър игра за стартире пушки и да изгубим ламбаджите като потенциални купувачи или да пус-

нем на пазара елементарен и по-продаваем съвременен агенчър". Направили са си инверсии и гори леко трудна игра за феновете на жанра и... още с премиерната гата пуснаха на официалния си сайт система от хинтобе, опираща подробно как се решава всеки един пъзел (линкът към въпросната се намира в графа "Extras" от основното меню). Съветчестват са подредени по аркеси интелигентен начин – започват с някаква особено забъркалана подсказка, която да те насочи в правилната посока, ако това не помага – кликват бъръх "another hint" и подсказката става все по-конкретна, докато накрая не ти бъде обясено какво да правиш в първ тексът.

Така, ако искаш да си играеш неизнанчашо – можеш да прочетеш всички бързи и да дълбочаш. Но ако искаш да се бърчи в златните години на жанра и да си блъскаш глазата над въпросни от сорт на "Как да се измъкнеш от затвора с помощта на цветни топчета, пускати играчка и механично мишеле", *Angel of*

GTR2

Нарай на ръба

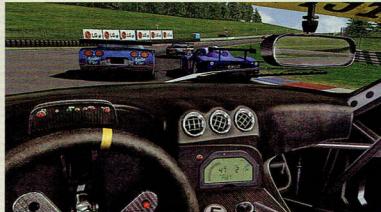
> ЖАНР РЕЙСИНГ СИМУЛЯТОР > ПРОИЗВОДИТЕЛ SIM BIN DEVELOPMENT TEAM > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ 10 TACLE STUDIOS > ПЛАТФОРМА PC

> СИСТЕМИ ИЗИСКВАНИЯ CPU: 1 GHz RAM: 256MB GPU: 128MB HDD: 1GB > САЙТ [HTTP://WWW.10TACLE.COM/GTR-GAME/](http://www.10tacle.com/GTR-game/)

Mного е трудно, скъп читателю, да опишем една игра толкова скоро след излизането ѝ. Още по-трудно е, когато сме писали преди ѝ да в предишния брой и сега трябва да ти кажем нови неща. С озлед настъпвато замаявие това е в почти невъзможно, тъй като Sim Bin Development team са изпълнили всичките си обещания и гори има за какво да ги „нажраним“, както си му в ред. Нека все пак да припомним за какво става Ѹвроп.

GTR2, както и предиештевенък ѝ, е реалистичен симулатор. Подчертаваме добре, че това не е аркаден рейсър. Колкото и да е опростена възможността създаване с предшественика ти си остава игра, която ще умлече най-вече запалените по реализма в подобен род заглавия. Не че е „непрофесионалните“ шофьори няма да се справят с нея, но удробстването от пълните и забързан продукт може да се изпита само от маниаки, при това снабдени с периферия от възможно най-бисок клас.

В GTR2 ще ставате част от GTR шампионата на Federation Internationale de l'Automobile или FIA. В тази серия от състезания сили мерят спортивни коли, които по принцип се произвеждат и се-



риюно. Става Ѹвроп за красавици, като Porsche, Lamborghini, Ferrari, Dodge Viper или Chevrolet Corvette. Самите автомобили, разбира се, са далеч от серийните си събрата. По-мощни, по-леки и като мяло по-бързи от тези, които ще видите пред Червило или Син Сити.

Във всеки случай GTR2 не предлага неизвържано разнообразие от марки. Цифрата, упомената в реклами, се попълва от това, че побеждат модели просто са представени от различни спонсори. Но този начин само Lamborghini Murcelagio може да бъде срещнато (и съответно преброено като уникатен автомобил за текста на кутията) в десетина различни варианта, които се отличават реално единствено по окраската. Трасетата, обаче са достащично на брой и напълно реалистични, като покриват и въгта шампионата – от 2003-а и от 2004-а година. В играта можете да започнете директно в никой от тези шампионати и да прогресирате през тях по едн перфектно реализиран начин. Това означава, че ако имате време и желание да си настрояте всичко на най-висока степен на реализъм ще трябва да карате във свободни тренировки, квалификации, обиколка за загряване на гумите и слег това състезания, което трае точно толкова обиколки, колкото и истицките. Разбира се можете да пропуснете всяко от тези мероприятия, ако например нямате време за тях, но за какво ще е да го правите, ако ще играе истицки симулатор? Освен шампионатите можете да се възключите и в никой от специалните състезания само за определен клас или марка автомобили, но



за целта първо трябва да ги направите достъпни. Това става чрез прогрес Ѹврече споменатите шампионати, като изкарате тренировъчните курсове или никой от предизвикателствата на определили писти. Предизвикателствата се състоят в преминаването на трасето за определено време, докато тренировъчните тела или иначе пропърчвате да ги минете, ако не щастите да се чувствате като „небрано лозе“, когато застанете зад волана на фирмудан автомобил.

Самият Ѹдилник е бърз, наядън, зареден с емоции и много, много напрежение. Няма да имате възможност за безразсъдно каране, а Ѹврко отклонение от пистата ще води до сериозни загуби на време, а почти винаги – и на позиция. Или то се Ѹврко точно както беше обещано – азекватно: прафи грешки, кара лахо в началото и се старае да заеме по-добра

ПО ДОБРА ОМ:

Ford Racing



ToCA Pro Race Driver

По-лоша ом:

8

Отлична

Оценка Визул: 7

Чувсвено, съдържанието и атмосферата на истицките писти ще изобилтуват са среа.

Оценка Звук: 7

Възможно е сънчака от подобна игра да има и тук. И нако не е.

Оценка Геймплей: 9

Ако си фен на жанра 10. Ако не си 7.

Оценка Агресивн: 8 Много надъхваща. Особено камериите от камера на пистата ще ви възбудят, ако си не те ще изблъскаша. Съчетай с карането на санитиметри заедната и получаваш мяк с от сили и емоции.

позиция за атакуване на забой. Автомобилите от своя страна също се Ѹвржат брилянтно и трябва да се приложите за Ѹвсяка една мяжна част като при истицките. Движателите превръзват, гумите се износват, ако се ударите и нарушиште аеродинамиката, финиширанието пренаправято става много трудно, а финиширанието на членка позиция – неизвържно.

Играят предлага и мултплеър, който за съжаление не можахме да тестваме тънко, но във време че играте в мрежа ще е забавна, че вие не се претенсийвате да опитате и този режим на игра.

За съжаление място за повече информация няма, но ако сте фен на този тип игри така или иначе знаете, че ще я опитате. Ако не сте... не мислите ли, че в време да се пробвате?

Just Cause

»ЖАНР SANDBOX ACTION > ПРОИЗВОДИТЕЛ AVALANCHE SOFTWARE > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ EIDOS > ПЛАТФОРМИ PC, PS2, XBOX, XBOX 360 > БРОЙ ДИСКОВЕ 1 DVD

>САЙТ [HTTP://WWW.CGA-GAME.COM/](http://www.cga-game.com/)

K олко време отнема свалянето на правите със? 21 мисии и 8 часа, ако върваш на Just Cause. А как се сваля прайтъмсъс? Специален агент Ruko Родригес от ЦРУ е тук, за да ни покаже, че за да свалиш правите със, трябва само да излезеш от Европа или средна Африка. В случая геймплеят се разбива в замислената състрадна страна Сан Есперито.

Етикутът, който над-добре описва

Just Cause, е "принципици и лишен от възможността за изпълнение". Да се говори за никакви кой-знае колко оригинални концепции е несърдечно. Играта е изцяло между GTA и Far Cry, откъдето и да е позадището, също както и преодолено по добро заляздаш

на Eidos – Total Overdose. Действието пак се развива в една от онези любими на средни американски световни територии, които са единствено безопасно изостанали спрямо неизбяглия начин на живот, но и доста място кул, за разлика от речем, източна Европа или средна Африка. В случая геймплеят се разбива в замислената състрадна страна Сан Есперито.

Just Cause има всички предоставки да бъде ако не велика, то поне приятна игра, но уби. 8-ият момент просто ще те даде смак, че онези именни дребожи, които са те развали във втория един час, се поблагарят до тънки лоботомизирани в

останалиште седем.

Да започнем с добритите страни. Както вече ставаsuma, поемаш ролята на агента на ЦРУ Руко Родригес, който по не особено ясни за играча причини трябва да събори цитаделата на правите със в Сан Есперито. За целта ще се вкопаваш в местните народокартвии, ще се наудяваш и ще си помагаш с жанди за власт бунтовници и т.н. Или, за да си го кажем в очите – ще тръгнеш хора и да ги вървишаш наеша.

Всичко започва още във втората мисия на играта, когато се издавашаш на сред свободно падане от самолет. Доста бързо ще разбереш, че можеш да насочиш удобно представения ти парашут, за да "хвъпаш" кое да е МПС под теб, след което да изхвърлиш юфара му и да го "приблизиши". Малко по-късно ще получиши и кука, с която да се заканиш за бече наистина всичко моторно и подвижно, включително и летящи машини, като при това използваш т.н. "stunt"-механика. В нея можеш да прескачаш от покрий на покрий между бързо движещи се коли, да крачеш самолети и т.н. Уби, целият този набор от уловствия ти се предлага в самото начало на играта. Вместо да го разкриваш малко по малко, в резултат на кое съдържащо 10 "отвлечения" на своята иматива премест просто ти писа топтапно.

Just Cause е толкова очевидно правена с конзоли, наум, че как боли. Системата за автоматично пренасяне (която има странния навик да не работи винаги, но това вероятно е едно от онези неща...) предполага основно оригиналният геймплей подхват "майс с мишка" около времето, докатър хаха пущай кат' разпран и съ шиматка, докатър съ гърън". Този изпълнен с напрежение елемент е допълнително подсигурен от това, че въпросните брази имат по-малко кръб от средностатистическа зелка, а боятвия е практически неизбежен за сваляне до нуката поради експонираната цяла на гифтерът от Avalanche да я направят самозареждаща се. За смеката на това влезеш ли в каквато и да е МПС, включително танк, шансът да те отвият в ражките на секунди, особено на по-късен етап, е практически 100%.

Освен 21-та склонени мисии, Just Cause предлага още над 150 отраслични таука. Но цифратата е за заблуда на брага. "Освободителите" мисии са де факто вършища на една и съща тема – отиди едн къде си, убий едн куи си, взрви едн какво си, изтегли се от едн къде си". Т.напр. "вътрезвители" тък са склонени само защото "в този тип игри винаги има таука" и са таука обмивана на номера, че е почти комично. А мисиите, в които трошки предмети, разпръскани по картата, са просто смазаващи досадни. Терористични бонуси от всички тези задачи (оръжия, нови МПС-та), повече уважение от местните и т.н.) въобще не са ти нужни, за да минеш играта, но не са гори интересни.

В останалите сфери, където Just Cause можеше да компенсира дефектите си, тя опнова се дължи. Ака история? Дръжки: Вицари, Красави, но не и лишена от бъзбе, а безкраините и обширни територии, които са ту достъпи, са таука склонени "щот момж". че прости няма наяде. Вандализъм с МПС-та? Мини гори нямаш смислено усещане за съприкоснение, ако ще и върши си се качи.

Изводът: Играта е посрещдана, но предлага около час истински фан. Ако си изигра всичко качествено през месец, можеш да подгответаш смело.



По добри от:



По зле от:



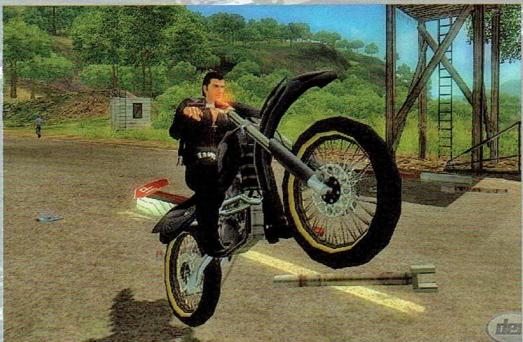
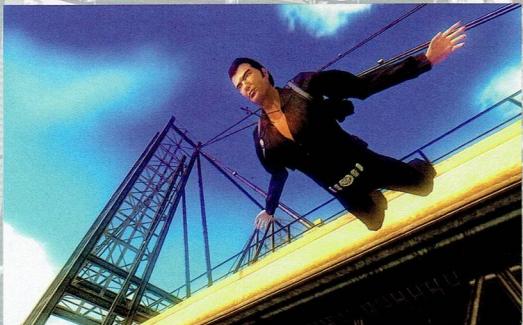
Средна работа

Визия 8
Красави и шарени. Качествени каскади.

Звук 6
Има там некакъв...

Геймплей 4
Чувствителният геймплей, които обаче съмръзва още на първия час.

Клика 10
Да живеи капитализма, нали, ама аз съктур. Вече от таука иди, а?



WARSOV

МОД ЗА: QUAKE 2 [ВЕТА 0.2]

[HTTP://WWW.WARSOV.NET](http://WWW.WARSOV.NET)

Wарсово е посредно време станало събитието на множеството игри, базирани на тема оттворен код на Quake 2 и 3, побеждато от които се пробаваха зареди опитите си да имплементират следващо поколение графични експри в бъдещото стари експри и нещо да се концентрират върху геймплея. Резултата от поинти щаски подобни опити беше трагичен, отчинен пример за което е безумието Alien Arena. Като че ли единствено екипа на Warsow уляга на напълна привързаната наоку и версия 0.2 на продукта им не спира да изумява западните FPS фенове. Играто е разработено върху C'tion3D, модификация на ОН енрика, и акцента пада на това, което побеждава хора биха определи като геймплей за професионални играчи. Графични подобрения разбира се не липсват, но вместо да се мъчат с физикоделайни мекстюри алгоритми са избрани интересен подход. Warsow използва като шарен комик, докато не напомня за XIII, с изчистени, но ярки и контрастни текстури и персонажи, но с отчуждени ефекти и феноменални фреймрейтове гори на стари машини. Съвсем изглежда съвсем задоволително, макар и да се струва нещожно широка на никой хоре. Истината обаче е в геймплея, който без никакви затруднения надминава гори ОЗ по обем цуromии и скорост. Може би настъпвато е, че освен леките промени на оръжието спрямо Q2 бояко по тях има голяма музика, като избута със слаби козати аз времето, а "правилите" получавате козато са събърете от нивото. Това е едно просто, но гениално хрумване, което гарантира, че човека, поклонът редица към незабавно да изложи нивото, а и разгрече "дебютант" на предмети по цялото ниво. Движението е Warsow е изкуството – отскока-



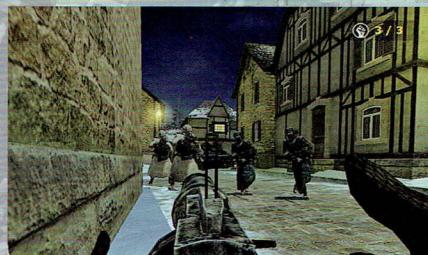
IRON GRIP: THE OPPRESSION

МОД ЗА: HALF-LIFE 2 [PUBLIC ВЕТА]

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

Iron Grip е прекрасен пример за времето и нервите, сътворени с разработката на амбициозни проекти. Хората очакват излизането на тръбата за версия 0.3, също бака поставени на изпитание, но тържествищното чакане също. Това в никакъв случай не е поредния принципен, но напълно стандартен мултиплейър. Концепцията е токъв шантава, колкото и измисленият свят на Iron Grip: The Oppression. И вътре са факти като студен по-

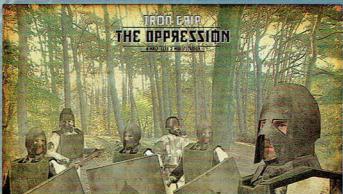
изкуството, достатъчно тъхнати, за да спечелят награда за дизайн, и достатъчно абстрактни, за да впечатляват парадите от наградния фонд в разработката на играя си. Същият той признава, че никога се е впечатливал от Войните, а архитектурни стил и инженерства във вид на чертежи възхновяват от въвеждането на своята игра. Същият той признава, че никога се е впечатливал от Войните, а архитектурни стил и инженерства във вид на чертежи възхновяват от въвеждането на своята игра. Същият той признава, че никога се е впечатливал от Войните, а архитектурни стил и инженерства във вид на чертежи възхновяват от въвеждането на своята игра. Същият той признава, че никога се е впечатливал от Войните, а архитектурни стил и инженерства във вид на чертежи възхновяват от въвеждането на своята игра.



младобойната съпротива. Един нестандартен мод, който изисква малко мисъл и много отборна игра, и немалко нерви в очакване спрей за бъсбъе и малко по-детайлни текстури.



Съпротивата играе в типичен FPS стил, като може да избирате различни герои, екипименти на различни класове, но това налага и ограничение на бродката от всеки „клас“. В отбрана на „юшите“ играе само един човек, който команда Войните и танковете като в класически RTS, и през рунда може да строи още в посъдата си база. Рахмос пръбва да преизземи контролни точки за да спечелят, а съпротивата – да убие генерала, като бързочински играч може да поема контрол на нея и в търбо лице. Масови от командвани от израен ботомбе срещу



ETERNAL SILENCE 2

МОД ЗА: HALF-LIFE 2 [БЕТА 1.0]

HTTP://WWW.ETERNAL-SILENCE.NET

ще една модификация, разработвана още от първата на HL2, че гори и преди това. Първата Eternal Silence бе в разработка за Battlefield 1942, основно за тестове и изчистване на геймплей концепцията. Първата на търбата беше на Eternal Silence 2 с посрещна много добре и по времето, когато четете този текст ще имате някакви проблеми с намирането на активен и пълен сырът. Дългото чакане си струва и тази есен очевидно ще бъде зарадвана с още земни проекти. ES 2 разбира се е мултимедийна модификация, но както и Iron Grip яко се опирива от останалите. Действително се разделят в две групи космически боеце. Земните вече не съществува, но конфликта между United Terran Forces (UTF) и Galactic Military (GM) продължава със сила в цялата галактика. Всеки от двата отбора разполага с "база", като тя може да бъде земна космически кораб, астрономична колония или нещо



руго, като основната цел е да се заблудят вражески обект или да се уничтожат важни системи в него. Модът има многое напомня на SW: Battlefront с комбинацията си от наземни и космически сражения. Играчите могат да избират от два класа – хълкър или пехотинец, и допълнително да избират оръжиета. Можете да останате на борда на собствения разрушител и да го пазите от атаки, или да изтече до ханзера и да си вземете изстребител или болидеровъз. Управлението на корабите е много близко до това във FreeSpace 2 и създава отлични условия за напрежени импулси. В този аспект екипа се е справил отлично, макар и на този етап да има некои добри бълби. Ако все пак успеете да се доберете навън и във вражески кораб и да кащите ви очакват пристрелки в тесни коридори и забързане на хълчоби системи. В типичен HL стил и футистични оръжия. Амортире са добоени от звездобойството на HL2 енрика и планират карти до 34 километра и кораби/бази, дълги до 500m, а в следващите версии ще бъдат добавени още кораби, HDR поддръжка и разбира се множеството кръгла

ки. Mog със светло бъдеща и гарантирана популярност.



Make Something Unreal 2?

Epic официално потвърдиха, че Възнатамерват на организират още едно мод съревнование след огромния успех на Make Something Unreal (MSU), който завърши с първо място за екипът Red Orchestra и донесе на автотори със комерсиален лиценз за платформата и 50 000 долара, а останалата част от милиона се разпредели в останалите категории. MSU 2 ще се базира на новия Unreal 3 енжин и по-всяка вероятност победителя ще здравне лиценз за него. Все още няма информация дали l'lida отново ще е официален спонсор и какъв ще е размера на наградния фонд. Пребвид отложената дата за UT 2007 и съответствието го мод инструменти нюни могат да се очакват около конецните празници, а търсите претенденти при всички на следващата година. Модификациите вече се утвърдиха като поле за извън на талантливи и амбициозни малки студии и набират все по-голяма скорост. Epic са решени на всичко за да побегнат в надпреварата, остава да видим дали традиционните им поддръжници от Valve ще направят нещо по-добра и евентуално раздържане при iD с наближаването на Quake Wars.



GTX Mog за: Doom 3/Quake 4 Beta 1.5 www.xtreme-lab.net/gtx

GTX е пакет от фантастични графични експресии за Doom 3, Resurrection of Evil и Quake 4, добавящ още по-детайлни експлозии, текстури, фотореалистични сенки и отражения и какво ли още не. Единствените промени при геймплея са абсурдно ниския фреййтейт, който може да накара хората с по-слаби машини да гледат редуваш се картички побожно на комикс. За всички останали, който имат нервите да преиграят кампаниите на гореупоменатите игри в буквално нова светлина GTX е отчинен победа да го сторят. Gamer's Workshop не носи отговорност за спомени процесори или преизправи видеокарти в следствие на подобни действия.



FORBIDDEN

S * I R E N 2

Dance, maiden, dance... wave the crown upon thy head... watch the flames and dance...

> ЖАНР ЯПОНСКИ ХОРЪ > ПРОИЗВОДИТЕЛ SCEI > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ SCEA > ПЛАТФОРМА PS2
 > САЙТ [HTTP://WWW.FORBIDDEN SIREN 2.COM](http://WWW.FORBIDDEN SIREN 2.COM)

Yamijima Island е заzagка. Преди 29 години всичките му жители мистериозно изчезват. Отмога никой не е стъпвал там. Сеза обаче няколко души, попаднали на острова по различни причини, се оказват определени в демоничното му минало и в рамките на една нощ трябва да открият начин да се спасят от проклятието място.

Мистото, на което ще ни отведе *Forbidden Siren 2*. Игра с невероятна атмосфера, по-скоро мистъри, отколкото хорър, но въпреки това – госта траймираща на моменти. Едно от онези редки заглавия, които просто те приковават към себе си и не ти позволяват да ги пуснеш, докато то иде за разбиен пада в конзолата, а конзолата – в телевизора. А точно това заглавие честичко ще те кара да изпитваш поборни пориби.

В цялата си магнетична прелест, *Forbidden Siren 2* е адски труска игра. Та не е за всеки и не се опитвай да те

приласкае. Всъщност, за да започнеш истински да изпитваш удробомътвие от нея, трябва да минат поне 2-3 часа. Но после просто няма пускане...

Историята не е уникална с нещо, но пак е доста добра. А усещането за реалност (Всички герои имат фотографистични лица, които с анимирате са на живи актьори), което лъжа от всеки кадър, е просто убийствено. Визията съдържа общо 3 цвета – черно, сиво и тъмносиво, но те са наистина драстични, за да изградят атмосферата на японски хорър. Всичко е прекарано през едни понирачи филтри, а картинатата по време на анимации се нахърва и е пълна с ефекти, като стара лента. Озбучимите са английски бублик очевидно са японци, което е хитър номер – да запазиш японския фйулън, без да заизбухнеш англоговорящата аудитория.

Историята е фрагментарна, подобно на филми като **21 грама**. Действието е

разделено на множество кратки мисии. Те са разпределени между десет различни по сила герои (от безломно момиченце и слепец, до тежкобърежни войници), които в различен момент от нощта се намират в различни части от острова, поотделно или по групи. Отдигнете съдържанието парчета се отключват в логическа за историята последователност, но често са толкова оплелини във времето, че може да ти се случи да играеш с един герой, а малко след това – да трябва да се бориш с неговото замъби.

Всяка мисия е разделена на две подмисии. Първата се отключва автоматично, когато преминеш предходната, но за да отключиш втората (която се лъбва алтернативен преразказ на предицата, но с променена цел), трябва да изпълни различни геймспийни наряди преди в предходната мисия с други герои. Избраният вида от факта, че *никой* не ти каза какви са тези действия и предмети, трябва да ги откриеш сам. На всичкото отгоре на бързодишните предици герои никой не им е казвал да търсят поборни неща из местните нива, което понякога те принуждава да преизграждат стари мисии само за да намерят нещо, което си пропуснаха първия път.

Мисиите, прочее, почти не са съвързани със съдържанието (той се бържи от анима-



Враговете:

Shibito – зомбимата от *Siren 2*. Никога не остават мъртви задъго.

Shiryo – духове с вид на малки черни облечета със скрити в тях човешки лица. Умират от светлината, а можеш и да ги удашиш, но труда. Именно те виждат наново *Shibito*.



Yamibito – юнгарейтън на *Shibito*. Убили са с дръп и имат бели лица, по които се стичат кървави съзы. По-задрави от тръбодразите си, но светлината ги наранява.

Yamirei – юнгарейтън на *Shiryo*. Жизнената сила на *Yamibito*. Светлината ги убива, а за разлика от преди, вече можеш и да ги удиши лесно.

Kou-Yamibito – чудовища, които ходят на лет гигантски пръста и имат големи алие, напомнящи се на кръста им, което действа като щит. Можат да бъдат наранени само в гръб, но са тромави.



щите между тях), а вместо това ти поставят разнообразни задачи, които често са адски оригинални. В основата си *Forbidden Siren 2* е най-вече квест и неядко ще се изумяваш от инвентивността на създателите ѝ. Трябва да преминеш пътина с патруриращи зомбита местност със силни герои, които може да вийда през очите на следващото го куие и така да се придбиха. Или да наизнанкаш в споменищите на отгравна изчезналите обитатели



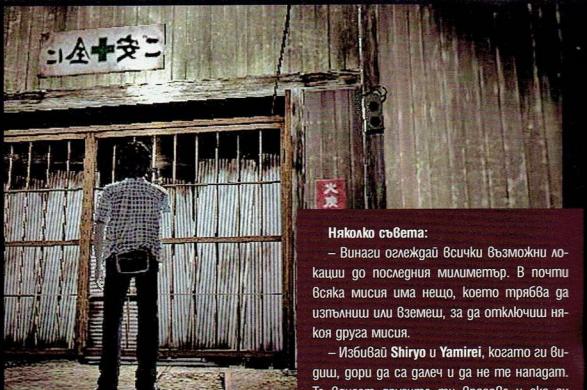
на запустяла жилищна кооперация, за да откриеш скритият ключ.

По бърсъс с гледането през чуките очи. **Sightjack** – умението, кое то бе големият коз на пребия *Siren*, присъства и тук, и всички герои са способни да го правят. Можеш да се „настриояваш“ на зренето на живите същества по карпата и да гледаш през погледа им. Това помага да определиш маршрутите им, както и къде се намират спримо теб (твойта позиция и пази на слънчика ти, ако имаш такъв, са обележани като съответно син и зелен кристал пред погледа на sightjack-натия, гори ако ви делят стени или цели етажи). Након от героите имат специални умения, свързани със sightjack. Shu Mikami, гореспоменатият слепец, е единственият, който може да се види, докато

sightjack-ва. Akiko Kiyota тъкъм има умението **flashback**, т.е. на определени места може да влеза в спомените на минавали оттам хора. Последна е Kikou Kitune, която може да поема контрола над онези, които sightjack-ва, но само за кратко, защото това бързо я източава.

Както става дума и в началото, **Forbidden Siren 2** никак не е gamer-friendly. Още на втората си мисия тя ще те принуди да съзълъбаш пълноценно от всичките способности на героя си, от инвентара, от карпата и т.н. Тук няма елементи, сложени „еф така“, за цял. Всичко има цел и няма мисия, която да може да се мине „на турбо“. Дори когато пътят е лесен и бърз, прибяга да си сигуриш, че никъде в страната ще има нещо важно за правене/намиране.

Повечето проблеми, които пръвхаха оригиналната *Siren* също неизпълнени, тук са отстранени. Вече знаеш къде се намираш по карпата, а освен това там са обележани местностите, до които имаш достъп, както и различните врати – преминати, заключени отбътре и блокирани. Линк-навигаторът, в който изброяши мисии, вече е достъпен от самото начало, така че да виждаш къде се намират отдалечните мисии в часовата зона, както и как са свързани помежду си. Козато sightjack-ват, можеш с напискане на L1 да разбереш къде се намира най-



блиският до теб враг. Освен това вече има алармираща система, която започва да издава непримирим звук, а пактът видирия в речете ти, когато наблизо има гад. Внимавай, обаче, защото тази система работи само за *Shibito* и *Bariashite* на *Yamibito*, но не и за техните хубоже *Shiryu* и *Yamirei*.

Иерата, за съжаление, не е лишиена от проблеми. Изкуственият Интелект на спътниците ти е по-скоро изкуствен, отколкото интелигент, и възможни простиранства понякога в здравия терор да се разчинят с тих, особено ако от драстични им спротивници има зомби, което ги млати, докато те блеят. Освен това контролът върху героя ти е малко дървесен и, макар с него да се събика лесно и бързо, би могъл да е достъп по-избъкав.

Forbidden Siren 2 изисква доста повече планировка и мислене от стандартната хорър и е направена така, че да е наистина пружина. Разчула жанра и превърна простиличка стрийблайн в една доста скложна стратегия, но резултатът е огромно задоволство при минаването на всяка нейна мисия. Ако ти се играе нещо съвсем, добре реализирано и наистина хардкор, това определено е твоята игра

Няколко стъпки:

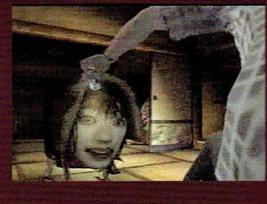
– Винаги оглеждай всички възможни локации до последния милиметър. В почти всяка мисия има нещо, което трябва да изпълниш или вземеш, за да отключиш някоя друга мисия.

– Избий *Shiryu* и *Yamirei*, когато ги видиш, доро да са далеч и да не те нападат. Те винаги дружате ти браздите и ако ги няма, замъбите ги си остават мъртви.

– Подозирателно оговените прозорци, особено около заключени братя, а най-вече на заключени врати, задължително могат да се чупят.

– Когато се намириш във *Fort Ruins*, не забди със съйски кой герой, и прътба да пазиш Ichiko Yagura, задължително обикнови циката карта и я карай да се крие на външните кълби, където имаш тази опция. На вън от местата тя ще намери ключ, когато се скрие, но за единото от тях трябва твърдо да имаш кукичка и корпа.

– Томо Ohta е особено гнусен Баринят на *Kou-Yamibito*. Не можеш да я убеш в лице и е адски трудно да я наядгаш. Ако те видиш, най-добре рестартирай от най-блиския чек-поинт.



終了条件 1クリア済み
—05:00/夜見金盜探偵所
藤田 茂
Help:
藤田茂
三上
-07:00
-06:00
-05:00
-04:00
-03:00
-02:00
-01:00
00:00



По добра от:	Fatal Frame 3
По зле от:	Silent Hill 1
8	
Очаквани	
Виждан: 7 Еднокорабна, но стихия. Страхотни като атмосфера анимации.	
Звук: 10 Всъщност зомби в темна нощ.	
Геймплей: 8 Сложна, реална обработка и хардкор. Изисква доста мислене и вниманието.	
Серии заслуги: 9 Това не е забавление за масовия потребител. Но пококи ли усмиши, се отпиши.	

Yakuza

Една от последните големи PS2 игри...

> ЖАНР ЕКШЪН/АДВЕНЧъР/БИЛДЕМЪП > ПРОИЗВОДИТЕЛ SEGA > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ SEGA > ПЛАТФОРМИ PS2
 > САЙТ [HTTP://WWW.SEGA.COM/GAMESITE/YAKUZA](http://WWW.SEGA.COM/GAMESITE/YAKUZA)



Иглата разкъсва тъкната мембрana на бокалата с бързи отмерени удари. Ослепителен промълвък се пълзява по нервното окончание, носещо своето крещящо послание към мозъка. Още едно. И още едно.

Иглата се спуска отново и отново, леките убоджания от началото на процеса, отдалечено на часове, а може би на дни от бокал, спрямо настоящето, отдавна се свели в гоблен, изтъкан от кръв и мастико.

Татуировъката е почти забършена, не-реалистична ярка върху зачервената кожа.

Дракон.

Митично същество, мозъцъ и мяуро, раздръзло с нокти реалността, отричаща роднината го приказка.

Иглата потъва в кожата, отново и отново, непримирима Вертикална зеница изльза притиснатото от тежки, лосести клемчи око. И тъбоко в нея се ражда история. Историята за Дракона на Доджима. За Казума.

Искате ли да я чуете? Тогава нека DVD-то с надпис *Yakuza* потъне в Плейстейшън... и разказът започне.

История и атмосфера

Yakuza наистина е един чудесен, пропитан от екзотичния японски дух, приказка за част, за смелост, за истинско приятелство, за загубена любов, за подни прегателстви и стоманена жестокост. Приказка, каквато само един японски разказчак може да ни разкаже. Защото, пречупени през призмата на една странна и чужда за нас култура, с мирозея, белзан от хармонията и легендата липса на емоции, гори най-големите кишиета на екрана, киното могат да излъжат красби, пълни и истински. Тъжният момент е, че когато същите теми кишиета останат и в играта, тях никаква източна култура не може да ги притъпят. И едни потенциални шедърът потъва в посредствеността на едно средносъстистическо търъче бързо бойно заглавие. Но за това – след малко. Поради там да подада сухите анализи на колегата Jeru. Докато моята змийска личност...



е, тя остана заменена именно от прекрасната, пътна и изненадващо истинска, при все гореспоменатите кишиета, атмосфера.

Породбите от същото съществаме да не прераждаме. Ако докосватеш различни емоции суми успеят да оживят за теб в нещо повече от статия – ще поискаш да видиш *Yakuza*. Ако ли не, значи съм превелики 8 опита си да оковаваш чувствата си в робките клемти на думите и да ги предам на мисията ти. Защото се извинявам. Проблемът е, че прераждамът на долнадишия ни същет може по-скоро да те отблъсне. Защото, както беше казано, той е едно огромно кише. А простият прераждане не може да ги предаде нещата, като каменият изражение на Казума, чиито емоции са само пръблящи в очите му, потънчали в джок, смъг и грех град, който трябва да прекоси, тъгата в тихия глас на едно малко момиченце, което просто иска да намери мафка си. Не може да ги предаде умелата употреба на филтри, стилизите екранни сцени, добрийте ѡчи на камерата, хитрите игри със светлините и сенките. Не може да ги предаде усещанието от гласа на лобиумия на Майдъл Медсън, който за втори пореден месец е в центъра на лобиума на игра, само десет тоzi път реже пръсти, наместо уши...

Факт е, че бях зборки обиден от всич-

ките недомислици в играта, за което също нямам да пропусна да поговорим. Но също така е факт, че 8 дни от замза на втория PlayStation *Yakuza* е едно от последните, огриени в ламъните на умиращия сълзив огън презимят джен заглавия, върху което си струва да спреш поглез. Защото тази красива източна приказка е способна да призове вниманието ти за никојко дни. Дни, 8 които да закъпваш – мафки и за кратко – в матураната с дракона от тръбия абзац кожа, на един

убиец с добро сърце.

Да mi поможе да надмогнеш въбесявашите геймплейни недоразумения, да влез зборки гози аренаин в изсихналите вени на клишираните бойни сцени. Защото когато побържаш в случащото се в телевизора ти кръста става томпа и лекър, да удряште, пробли блока ти наистина боли, агресията те иззыва, а падът ти се пребърща в твой инструмент на разрушата.

Геймплей

Гледати скрийпшоутете, вероятно в съзнанието ти излъзват сърдечния с *Grand Theft Auto* серията, които са колкото уместни, токмо и неточни. Макар и на пръв поглед *Yakuza* да остави блечанието за поредните GTA клонини, геймплеят е много по-близък до този на шефобърба на Ю Сузуки-сан *Shenmue*. На разположе-



ние имаш малка част от Токио из която да се разхождаш (пеш, с няколко минорни изключения). Освен задължителните за разбитията на историята мисии, през по-голямата част от времето ще може да се настърбаш и с множество допълнителни "куестове", които освен удробоствие ще ти донесат и допълнителни облази. Найкото задание ще ти бъдедано от NPC-та, когато ги загубиш, други ще се активират автоматично, когато минаш през определени локации, прети покъщ ще станат достъпни чак след изпълнението на нещо конкретно. Лошото в случая, е че колкото и разнообразни и многообразни да си са сторят на пръв поглед, всички мисии са включват роколапши сквоти и разломателни облази.

Друг елемент, който разнообразява геймплея и определяло спомага за пътната и погъщаща атмосфера са множеството забевания и магазини. В които може да видиш Кафенета, ресторани, спринклини, клубове, казина, аркадни зали, които хостес барбъ. Последните, прети по-тихо на търбонянчаните блечаменти, които оставят мнозина не са публични домове (за огромно съжаление на Бакалю), Това са специализирани барбъ, в които всеки може да влезе и да си избере красиво японско момиче, в компанията, на което да изпие няколко пинета, да вече-

ря и да прекара малко време в неангиращи приказки. При тези „срещи“ играта се превръща в мини дейтинг сим. Особен, че ще си лафиши с кръшните мадами ще може да ги черпиши с напитки, да им подаваш скълы бижута и дрехи и да им прabisши комименти, покъ-вик накрая ти се усмихнал късмета (ба, не мен ми се усмихна, след чука си и пари, дето я изляз в тая мома получих примишване на екрана в розово и либовно смс-че; ай сийкър – ба! Snake). Освен на побити места ще може да потрошиши парите си и в казината играеши на рулетката или блекджек, мънейки се да грабнеш най-къса плъщенца играчка в аркадната зала на UFO кепчъри или плоскайки в най-близката фастфуд ресторант, възстановявайки съзрите.

Од скуул бийт ем Ѹп!

Мисля, че е време да кажем нещо и за битките. Повечето от тях са под формата на случаини срещи (госуц като в японските ролеви игри). Други са "бос файтингове" от сюжета. И в двата случаи, когато добие време за кътмет, след кратък престой на „Въртец екрана“ се превърляш в самото име. Бойната система е подобна на тази от друго гладиве на SEGA – Spikeout (разбира се ем Ѹп от старата школа като Streets of Rage, Double Dragon или Final Fight). Освен

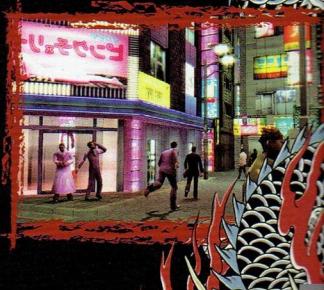
с ръце, крака и глава ще може да налагаш противниците си с почти всеки предмет попаднал в полевръзето ти. Букалки, мечове, чадъри, маси, Велосипеди, табели... изобщо инвентар от всичко възможни за кратко време (след определен брой удари предметите се чупат и стават неизползваеми). При нанасяне на побежко последователни удари или изпълнение на няколко комбата (прочее наличните такива са доста малко) влизаш в хит режикъ, по време на които си по-мощен и можеш да прabisши специални обвързания, които не само, че са брутни (и в буквени и в преносен смисъл), но и точат добърко коществото от здравето на гадовете. За нико по-опростената бойна система може да е минус, но несъмнено од скуул геймърите ще я приемат като реберанс от страна на SEGA ком бийт ем Ѹп жанра и няма да се съргят, че Казума не разполага с арсенала на Данти и Ру Хайбуса.

В зависимост от представянето си, след схватките печелиш точки опит и по някоя и друга добра (или покътък) преимет.

Като сложиме ходи опит, е редно да кажем, че Казума подлежи на разбитие. Има три атрибути, след които ще можете да разпределяте спечелените експириенс (които се добива не само от мечетата, но и при изпълнението на основни и спранични задачи). В резултат, на което Драконът на Дорфика ще заляза и ще заучава нови техники и обвързания. Семимо, но напълно достъпствено за нукдите на Yakuza.

Red Light district

Технически заглавянето е на висота. Ред Айт дистрикт в Токио е изобразен със смазящи детали и скрутиности! Всяка една сграда, всяко едно забевение, всеки един неонов надпис (а те са наистина много) стои на място. Стомпата на страната на изгряващото слънце никога не спи. Да се разхожаш нощем, бълскайки се из тъпките по улиците и разглеждайки „забележителностите“ на нощно Токио е неподвръзко изкивнате.





Можемите на персонажите за жалост не могат да се похвалият с поразаваща детайлна на окончания среѓа, но в накаќа случај не могат да се нарекат грозни. Режисурата на меѓдините анимации (също като неоновите напримери – много на број) е изключителна като за видео игра и ако Хидео Коджима не беше вдигнал лептата толкова високо, гори щахме да я определим като брилянтика.

По отношение на озвучаването мнението ни са диаметрално противоположни и звучат по следния начин:

"Кио, Веномлено реализирано и изграждащо базова част от атмосферата" (Snake)

и

"Ако не бях гледал нико една от Якуза класиките на Кинкота Фукасаку или по-историчарните Якуза филкове на Такеши Китано и Такаши Миузе, може би ангийското озвучаване на персона-

жите нямаше да ми бърка чак толкова в здравето. Но да гледаш как Якуза босове пълният застапа на английски (движението на устните на персонажите е синхронизирано с японския саунг), вместо да се герат като обезумели на звучния им маин език в почти толкова непоносимо, колкото да гледаш Венецian филм, в който всички немци говорят на английски с немски акцент" (Jero)

Саундтрекът е единодушно добър. По време на битките е зверски наядващ, а през останалото време подобрява на парчетата в ефектен спрямо моментната ситуация.

Въсъщност е едно грандиозно би-филмово килие, преобразвано сценарно в различна форма в десетки филми. В резултат, през цялото шоу си наясно какъв те очаква зад всеки скелета съложен заради, което е леко дразнено. И, разбира се, най-зомбийският проблем, пардон ПРОБЛЕМ. Рангът енкаутрите. Върви до Казума по улицата и хол – скочи му банкит. "Кийси ти бе?!" Бой! Два метра по-надолу му скочи втори. "Ти що си без шапка, бе?" Бой! Три метра по-надолу му се нахвърля трети "Ти май си он, лошият якузарджия, а?" Бой! Мокеш ли да се досетиш какъв го очаква след четвърти метра? А можеш ли

и 10000 ѹени. В резултат след максимум на час играта ще бъде неприлично багат и максимално изнервен от непрестанните случаечки битки. Да не говорим, че така и няма да можеш да се израѓаш пълноценно на Веномлено реализирания зраг, просто защото нами да имаш грам желание да се разходиш с него. Щеше да ни е малко по-лесно да го приемем, ако уличните боещи биха предизвикатели или даваха достъпно еклиптически, но те не отговарят на нито едно от световните усмивки. Сложени са там просто за да глутят време и да уძъхват изкуствено геймплейното време. Това е и причината



ната Yakuza просто да не може да бъде изиграна на един дюк. Колкото и да ти е интересна историята, в един момент просто ти писва да се маршиш под път и над път.

В заключение

Знаеш ли, като се замисли човек Yakuza не е нищо особено. Нито историята ѝ е меѓувремърска, нито геймплеят ѝ е шенмиски, нито визията ѝ е геймбърска, нито свободата на геймплея е саканчураска. Но знаеш ли кое е хубавото, приятел? Yakuza не тъка да се замисли. Тя те оставя да я почувствуваш. Да се поповиш в нея. Да заживееш в нея. Да те пребърне в част от себе си. Да те накара да погледнеш във външните на тегата и яростта, пулсиращи в драконовата зеница. Не, това не е събрънената игра. Но е една прекрасна приказка, която бихме искали да изслушаме заедно с нас...



Проблемите

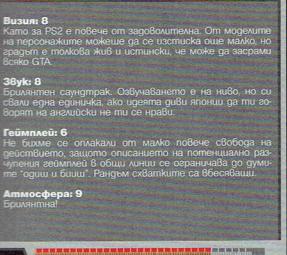
Yakuza, при все всички предпоставки да бъде почти перфектна игра, дразни неистово по никакво параграфа. При това нямаш нищо общо с обичайната жанровска претполучност на съвременните заглавия. За озвучаването се разбира, че разните хора имат разни идеи, но не виждам какъв пречеши на SEGA да оставят възможността на феновете да играят Yakuza на японски, с английски субтитри. Искаш се просто една допълнителна графа в менюто и нищо повече. Историята също можеше да е с една идея по-ориентирана. Колкото и брилянтната да е атмосферата и колкото и тънкофробни да са персонажите, няма как да признаем, че сагата за Дракона на Дордима

да с представиши как преходят от единния до другия край на гореописания малък токийски отряък може да ти отнеме около час, по време на който вече си забравиш за история и за мисии и гризеш гневно пага, докато посрещнеш поудици екран Казума Върхъс некви-рандъм-учини-тильци ти се хихи от твърдизора. Има и максима, които да те спасят от момавнето по теми "streets of rage", но те са разположени на томобъка неубодни места, че ригидно вършат

Освен че е зверски дразнен, този не-престанен бой напълно обезсмисля игралната за печенчена на пари на пребърданите за това места, просто защото от всяка бандя чумичи хулиган, която пребъеш, ще получаваш средно между 3000

8

Отична



Въпрос 8
Както на PS2 е побежда от заровите. Оти можемите на персонажите можеш да се изпълниш още малко, но врагът е томобъка жив и истински, че може да застреси всичко GTA.

Звукът 8
Брилянтни саундтреки. Озвучаването е на ред, но си слави една ейдика, ако искаш да го избереш на английски не можеш да го избереш.

Геймплей 6
Ние сме си оправдани от малко побежда свобода, на десетиместо, защото отварянето на постепенно разчленена геймпад в общи линии се създаваща до сумични "близи и близо". Рангът съдържате са всеобщи.

Атмосфера 9
Брилянтна!

Xyanide

A Treasure product this is not...

ЖАНР АРКАДЕН ШУТЪР > ПРОИЗВОДИТЕЛ PLAYLOGIC > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ PLAYLOGIC > ПЛАТФОРМИ XBOX, NGAGE ИЗИСКАВАНИЯ 1.5GHz CPU, 256MB RAM, 32 MB VIDEO CARD
 > САЙТ [HTTP://WWW.OVERLOADED.COM/XYANIDE/](http://WWW.OVERLOADED.COM/XYANIDE/)

...откъдето и да го последнее.

Истината е, че през последните 10 години истинските treasure гравиирая от този позагубил популярността, също като създава именно Treasure. Има няколко магии, които просто не се получава при останалите. Няма го и детайлът при различните видове битки. Няма го моментът, който да остане в спомените ти. Няма го и онова добре познато на повечето от нас потенче на ръце. Тези основни отличителни характеристики на големия шутър (със самолетчета) в побега случаи са заменили с онази тъй омразна но сумичка, когато си говорим за видео игри (или секс – бел.Snake) – монотонност. Такъв е и случаят с настоящата продукт.

Несъбдими холандски мечти...

Xyanide е дело на холандско студио Playlogic, а Xbox версията на играта представлява усъвършенстван вариант на същото заглавие за мобилен телефон, добило известна популярност на тази платформа. Ако искаш да видиш разликата, можеш да изтеглиш демо на телефонната Версия за PC от официалния сайт на играта. Колкото до причините да не видиш истинска PC Версия на Xyanide – те така и не ни стапаха известни. Жалко.

Но да се върнем към кашонната Версия. За съжаление става дума за игра с огромен потенциал, опропастен от

липсата на бюджет и – няма как да не признаят – талант.

Радващо е, че холандците са искали да направят нещо различно. Да разчупят скованите в железната прегръдка на засмоя жанр. И трябва да признаем, че донякъде са успели. Първо – Xyanide е един от малкото шутъри, разполагащи със година снощи склонени развитие. Някой гори си е направил труда да изработи едни не-чак-толкова-лоши CG откъси, проследявани историите на играчите. Без да са съвърши добри, то изльзват визия и атмосфера, която не можеш да срещнеш често тези дни. Че самото сътворение някакъв го няма, не е проблем – процъцдаме моментано. Важен е опитът. Чудесно са го замислили и това с перспективата, от която играчът наблюдава събитията, разиграващи се на екрана, и уникалния контрол предсъдовото гравиране на анонса. Същото Ваку и съвърши стрелби, които влягат по различен начин на обкръжаващата мя палач, и трупамо на мощност. Да, звучи добре. Реализацията обаче куча...

Перспективата в много случаи може да заблуди играча за моментното му местоположение на екрана. Както знаеш, подобно „объркване“ за заглавие от този жанр е пазубин. Ефектът, и над-вече усещането по смяната на стрелбите в зависимост от моментната противник, също блеене при пряко срещне с Ikaruga на Treasure. Лазерната стрелба



опкува по-лесно големите гадове, докато червенокабато пушкало – малките. Чудесна и нереализирана предпоставка за прокарване на член система (серии от поредни унищожени бразове), така добре осъществена в продуктиите на Treasure. Холандците явно е бил търсъре за земя крака на своято на последното Световно първенство по Футбол. Нивата, макар и на пръв поглед да усъвършват да създадат усещането за униканност и разнообразност. Вътръбват точно след преминаването на върховете. Почти до края ще си придвижват в еднообразни тунеловидни ледъви, които в края на играча придобиват малко по-организчен виден вид. Босовете съвърши изключени, са тъни. Но очаквай да използваш речето си с тях. Което не пречи да мреш като звезден рейнджър на Клендату. Изтрама, гори на лесно ниво на трупност, ще представява предизвикателство за спешните, преминали Radian Silvergun и Mars Matrix.

Графиката на Xyanide върви по стъпките на геймплея – в еднообразните нива от време на време се срещат красици чудотвори, а ефектите понякога са глахозамайбаци. Картире за секунда, при все относителната си стабилност, понякога имат набика да се заизправят с ю-до-то. С други думи – падат драстично. За звука вече не можем да кажем нищо хубаво – електронните изпълнения от зората на Tuestwo някак са не вървят през 2006. Не

че и Tuestwo по принцип върви, ако пушаш нас. Пушканятията са... ами... пушкания.

И накрая какво?

В общи линии – нищо. Постредствен опит за игра от ултра непопулярен в днешно време жанр. И то за първия Xbox. Цената от 20 евро євба ли ще донесе на холандците желанията програмки, които да спонсорират евентуално продължение. Желаем им ги обаче, защото ние се иска да вървим, че потенциалът, заключен някъде дълбоко в концептуалната част на Xyanide, може да бъде отключен.

По добра он:	freefare shooter	Ikaruga	По зле он:
5			
Средна работба			
Бизнес: 5 Твърде од-скук. Еднообразна. Приятни ефекти.			
Звук: 5 Тупи, мутни. В Tuestwo стих – хайде не... Wipeout за бедни!			
Геймплей: 5 На хартия всичко е тип-ин. В действителност всичко е миши...			
Опции: 8 Не можем да поощрим холандските писаре, отговорни за захватите. Член съдържа се в изисканите на шутър от този ден във време.			



X06

Секс на екс... Бокса...

> ЖАНР ЕКШЪН ОТ ТРЕТО АИЛЕ > ПРОИЗВОДИТЕЛ PLASTIC REALITY > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ RED MILE ENTERTAINMENT > ПЛАТФОРМИ PC

> СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ CPU: P3 1.5 MHz RAM: 512 GPU: DIRECTX 9.0 COMPATIBLE 128 RAM HDD: 2.5 GB > САЙТ [HTTP://WWW.ELMATADOR.NET](http://WWW.ELMATADOR.NET)



По традиция, всяка година тип представяме в отдели магнитари на най-голямото японско изложение за видео и компютърни игри – TGS, както и профилираното майкрософтско шоу – X06. Тъй като гъбете събития се състояха в разстояние на няколко дни, игрите в този бряг биха по-вече от обикновено, а и отново имаме плакати, решихме да те запознам от близо единствено с X06. Всъщност, ако бяхме добършили шефобърба на *Castlevania – Okami*, то и X06 щеше да бъде отпразнувано в новините, но за твоя жалост, за времето ни реди ще трябва да почакаш до следващата број.

Вероятно се питаша защо предпочитаме X06 – събитие, което отразява софтуерните продукти единствено на една платформа, а не на дадохме изчерпателен преглед на токийският гейм шоу. В което PS3 за пръви път блесна в пълния си блъск и имаше предосторожтво показан софтуер за Xbox 360 и Wii. А наред с това биха представени и множество незнатни PC захабии, за които и ние чухме за пръви път. Обяснението е просто – X06 те касае в този побече, откакто TGS 2006. На X06 можеше да

видиш прекомерно количество софтуер, който известно време след премиерата си на Xbox 360 ще можеш да го гледаш и на своято PC (набиено с Windows Vista) – нюо Halo, набиен за Alan Wake и GTA4, и още доста работи.

Що се отнася до TGS – Sony обраха съществуващите PC игри, показани на изложението, бяха залягави, с които не би се захванил, гори и да ги плащаха, и 99% от тях няма да видят живот извън границите на земетрясения Япония. В този ред на мисли можеш да очакваш изчертеплен материал посветен на PS3 в един от следващите ни броеве – след като конзолата направи своя дебют в САЩ и Япония. Както вече си разбрах от новините, Българи че и ти скоро ще си Европеец, поради че от Март следващата година няма да зърнеш PS3 на нашенските специализирани магазини.

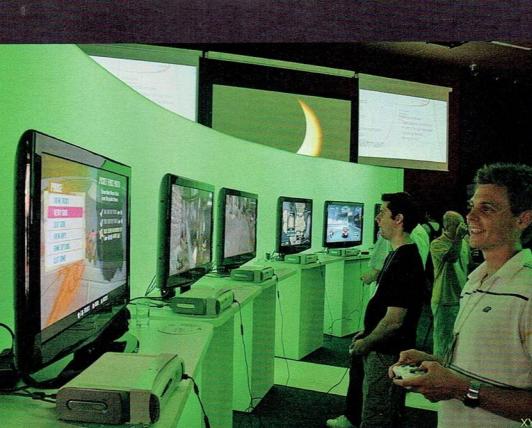
И отново на X06 ще има – в проследяването му няма да те затрупаме относно с размежнените си, свързани с „упадъка“ на индустрията ни или възможността на за това как Xbox 360 въвеждат едно PC от ново поколение. Ще прочетеш само факти – доста точно интересни и в оригинал.

Киното + игрите = ентузиазъм от ново поколение:

Microsoft Game Studios оповестиха новината, че ще са партнират с носителите на Оскар Питър Джаксън и популярния сценарист Фран Уолш (също носители на Оскар) за създаването на нова ера в развлечението индустрия. Според тях тя може да бъде реализирана единствено с помощта на Xbox 360 и Xbox Live. Основната цел на това партньорство ще бъде да създаде истории, които да бъдат разказани по абсолютно нов начин. Първата задача на новообразуваното съзружение ще бъде реализација на глаша проекта от ново поколение, създадени ексклузивно за Xbox 360 и Xbox Live. Първият ще бъде съвместна разработка на Джаксън, Уолш и *Blindside Studio* и ще представява на топъл нова глава на *Halo* Всемирната (много HALO-та, много нещо – бл.авт.). Вторият проект е използван оригинален – създен от студио, сформирано в Нова Зеландия (сломни си къде беше синман *Властелина* – бл.авт.). Идеята му ще се състои в това да представи на света интерактивна история, разказана и визуализирана по абсолютно нов начин. Всичко това с една основна

цел – да се прибърне нова публика, която все още не е имала гоце до интерактивните забавления, на които всеки един от нас е прибръкеник. Има и още – във връзка с колаборацията между *Microsoft* и известните кинотворци, последните ще основат *Wingnut Interactive*. Самият Питър Джаксън сподели, че е сънно впечатлен от това, което е създал Редминарският гигант – „Внеска фундаментални промени в начин, по който хората взират върху игрите“, сподели режисьорът, съзвори гла от най-големите филмови хитове през последните няколко години (трилогията *Властилини на Престолите* и новия *Кинг Конг*). „Моята визия, засега с тази на *Microsoft Game Studios*, е да разширим границите на гейм-дизайнът и бъдещето на интерактивните забавления. От глаголата точка на филмов геър, трябва да призная, че за мен Xbox 360 платформата е мистото, където разказватите на истории могат да творят по същия начин, както са правили това, създавати фими и пишещи книги. Със съществената разлика, че вече говорим за още едно стилово по-насъре, изключено поради интерактивната природа на видео игри.“ Интересно, бихме добавили ние. Ще следим проектите с огромен интерес.





Halo Empires...

Не видяхме нищо ново от *Halo 3* и определено ни е яд. Това обаче не потречи на земеноустройствите да представят напълно нова игра, базирана на *Halo* франчайза. Заглавието ѝ ще бъде *Halo Wars*. Това е стратегия в реално време, която се разработва ексклузивно за Xbox 360. Смущуващо, което ще се труши над няя в *Ensemble Studios*. Познато ни е с една от най-популярните стратегии на Вечни Времена – *Age of Empires*. В играта ще имаш възможността да се изявиш като командир на човешката URNS армия, както и като ръководител на Ковънантийски сили. Интересно. Показаният CG трейлър ни отвлича на гладите. Марш към DVD-то.

Рокаджийски звездни обещания...

Имаште новини и около новата серия на една от най-популярните игри от последната генерация – *GTA*. Тя ще се появи за

Xbox 360 и *PLAYSTATION 3* – за момента *PC* Версия все още не е обявена. Екобайджийците обаче ще получат ексклузивен контент през *Xbox Live* само месец след премиерата на играта. Според *Rockstar*, допълнителните епизоди ще бъдат с продължителност покомото новото *GTA* за *PSP* и напълнени с нови геймплейни елементи, които да добавят вече наличната този година нова серия. Естествено, тези епизоди ще бъдат ексклузивни – само Xbox изглежда ще могат да им се насладят. Датата на излизане на играта с остава същата – 16 Октомври 2007 г. в САЩ и три дни по-късно на Стария континент. Дати за допълнителните епизоди все още липсват.

Splinter Cell 5 – само за Xbox 360

Решени да спечелят новата конзолна генерация, пичибете от *Microsoft* направиха поредната стъпка към постигането заветния успех – *Splinter Cell 5* (серията след *Double Agent*) ще бъде ексклузивна

за конзолата на *MS*. Причината според *Ubisoft* е, че почти безразличният графичен потенциал на *Xbox 360* и невероятните му онлайн възможности. Посредством *Xbox Live* сервиза, серията направи ребюлоши при онлайн кооперативната игра. Със *Splinter Cell 5* за *Xbox 360* от *Ubisoft* ни обещават, че ще направят това отново – дано!

Без Биошок за PLAYSTATION 3

Малко са заглавията, генерирали толкова голям интерес сред играчите, колкото *BioShock* през изминалата година. Игра, която според мнозина ще промени начинът на който ще приемаме шутърите от търбо лице забинаги. Нюбания, която беше обещана на *X06*, не беше никак приятна за бъдещите притежатели на *PLAYSTATION 3* – *BioShock* ще бъде ексклузивен за конзолата на *Microsoft*. Не, не прекрайват устини – *PC* Версия също ще има. Важното за *MS* е конкуренцията им конзола да не получи обещаваното заглавие. И така, очаквай *BioShock* през пролетта на 2007 за *Xbox 360* и *PC*.

Просто Project Gotham Racing 4

Може би единственото истинско пехтеп заглавие от стартиращите при лънч на конзолата игри ще получи световно навременно проъвъждане. *PG4* ще бъде разработено отново от британското студио *Bizzare Creation* и ще предложи още по-реалистична графика. Очаква се и да пропътува илюбителски път на прорицата. Надяваме се отново да заблуде сърдата на рейсинг феновете по света. На *X06* беше показан само *CG* трейлър, а точка на излизане все още липсва.

Забъръщането на „Банджо“

Едно от най-добрите платформени произведения за *Nintendo 64* ще получи световно проъвъждане ексклузивно (Майкрософти определило я общата тимумичка) за *Xbox 360*. Можеш да очакваш hi-def графика с *Rage*-ов отменък. Тоесть – убийствена техническа обработка. Стариите ти познайници *Banjo*, *Kazooie* и *Gruntilda*





Следващата генерация DVD и за Xbox 360

Че ще е приятна придобивка – ще е. Че ще побиши визуалните характеристики на любимите ти филми – също. Че ще трябва да се бъркнеш с 200 евро обаче, също в Европа. HD DVD приставката за Xbox 360 ще се продава във всички специализирани магазини в Европа и САЩ от средата на Ноември. Цената в САЩ е 200\$, а в Европа – 200 евро. В основния пакет ще влизат допълнителната приставка, универсалното дистанционно управление на Xbox 360 и поне 8 началото – HD DVD версия на Peter Jackson's King Kong. Xbox 360 HD DVD устройството покачва резолюцията на обикновеното DVD

с шест пъти и с последния софтуерен юпдейт на конзолата притежателят на 360 ще може да гледа HD DVD филми в разрешение 1080p (1920x1080 прогресив). По колега с очаква на пазара да се появят над 150 филмови заглавия в HD DVD формат от всички популярни филмови студии – HBO, Paramount Pictures, Studio Canal, Universal Studios, New Line Entertainment, Warner Bros. Entertainment Inc. и г.

Финален акорд...

Едно нещо стана ясно – в Барселона Microsoft затвърдило мнението на критиците, че този път се отнасят съвсем сериозно към конзолата хардуера



сцена. Че ще направят всичко възможно експериментирано Xbox да се окаже печеливш. Наред с това MS не са забравили и PC платформата като такава за изграждане на забавления – редицата им гигант е може би най-голямият поддръжник на PC и на Xbox доказва това със обявяването на плевда от next-gen заглавия за любими им персонали на компютър. Сред споменатите изключка имената на Hellgate: London, Rail Simulator, Age of Conan: Hyborian Adventures, Age of Empires III: The War Chiefs, Alan Wake, Zoo Tycoon 2, Flight Simulator, Shadow Run, Marvel Universe Online и HALO 2.

Връщайки се отново на Xbox територията, според Microsoft от новата им конзола са предадени 5 милиона бройки от стартът ѝ преди по-малко от година, пребръщайки я в най-бързо продавашата се играна платформа до момента. До края на година Bill и компания обещаха, че ще могат да достигнат до 10 милиона конзоли и впечатляваща селекция от 160 заглавия. Xbox Live се разраства още побече, като се очаква до Юни 2007 потребителят му да достигнат 6 милиона. Не можем да не признаем, че в момента Xbox 360 е може да няде-титната харка за потенциалния купувач по колела. За конзолата се очаква да направят дебют заглавия от калибра на Gear of War на Epic, Mass Effect на Bioware, Crackdown, Too Human и Forza Motorsport 2 на Microsoft, Viva Piñata на Rare, Lost Odyssey на Hironobu Sakaguchi, Assassin's Creed на Ubisoft, Lost Planet на Capcom, Pro Evolution Soccer 6 на Konami и много други. По наши скромно мнение, тази есен по-притеснени трябва да се чувстват отборите на Nintendo и Sony, защото срещу себе си имат противник със солиден аванс. Второ поколение заглавия. Утвърдена марка и позиция. Очертала се интересна колега. Чакаме с нетрепление...



ще се забърнат. Същото ще направи и незабравимият хумор, познат ни от оригиналните във игри. Чакаме с нетрепление. А батик то и РКО – с въйно.

In Marvel we trust!

Microsoft Game Studios ни дариха с новината, че новата възможност на ма-сивна мултимедийна програма Marvel Universe Online ще бъде достъпна за собствениците на Xbox 360 и PC оборудвано с Windows Vista. Дебютът ще бъде Cryptic Studios, създател на популярната MMO City of Heroes. С гата на излизане не бяхме дарени.

За Дума и Футбола – с любов

Xbox Live Arcade също ще бъде подхван с нови възможности. Първата е шутърът от тръбо лине, запади който този жанр е токъв популярен днес. Той ще направи своя дебют на аркадната кашонна аrena тези дни (буквално). Естествено ще реч за Doom на базотворените от мозина ID Software. Тази версия ще включва оригиналните четири епизода, единичната игра, кооперативна и държава игра, както и мултимедийната раздаден еcran (до четири играча). Другата възможност е Sensible Soccer. Ама оригиналната – този, който ние нарекохме „пишите умарат сами“ в реблото си на неизвестен неслучуващ наследник. Яко, чакаме. И дано ЦСКА отново присъства – в ония години ги биваше побече...

Spy Hunter: Nowhere To Run

Кола, лодка, мотор, Скалата... Too Much TV

ДЖАНР ACTION RACER / TPS FIGHTER/SHOOTER > ПРОИЗВОДИТЕЛ TERMINAL REALITY > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ MIDWAY GAMES > ПЛАТФОРМИ PS2, XBOX
 > САЙТ [HTTP://THESPYHUNTER.COM/](http://thespyhunter.com/)

Ще ти признаем, читателю – побъдете от нас не с добре запознати с оригиналния аркаден Spy Hunter. А тези, които знаеха за какво става дума, получиха ме-жък епилептичен пристъп, след като се сблъскаха с новата версия и тази и не можаха да ни разкажат за онази класика от старите автомобили. За сметка на това ние, които оцеляхме – обречените от дизайнерско маломясто и закалените в ред епични сблъсъци с разработчици, които, притиснати от скроте, бълват пропуски, целящи да ни превърнат в жалко побогие на зомбипатата; ние, заменилите кръвта във Венеция си с тайнствената отваря с кодово име c2h02h; ние съвсем откровено и безпристрастно ще ни разкажем за недоразумението, наречено Spy Hunter: Nowhere To Run. Или само SH:NTR оттук напамят.

Както вече разбра – играта е преработка на никаква изключително популярна и азъки стара аркада. В оминналите времена SH е била 2D игра, която се изгравала от перспектива „Freeman в полет“ или, както е по-популярното, „личи по легът“. В настоящото заславие е възраждането в работата и третото измерение, от което, оказва се, играта само губи.

И все пак – за какво става въпрос? В SH:NTR влизаш в роли на агент Алекс Декър – озъчен, а и докаран визуално на популярния кечест и актор Скалата. Нашето момче работи за елитната Международна Шпионска Организация. И нас въпросът, ако е международна, кого точно ще шпионират, ня остави в дълъго изумление, но отговор не получихме. Явно за разработчиците „шилонин“ е човек, който бие лош и стреля точно, а не такъв, който се опитва да събере никаква информация. Но това е от гледана на много темеизизация, няма да ги видим момчетата.

Да се бърнем на Алекс. Основната Бисокотехнологична фънжда (а ла Джеймс Бонд), която той използва, е кока със звучното име Interceptor. Въщност не точно „кола“, защото въпреки превъзно средство се превръща в лодка, че



и в мотор. Около 80% от Прихвашач се развива в историята на играта, след като злите терористи от NOSTRA (нами Cosa, явно са се разделили на отмени фракции) го открадват и нашето момче трябва да си го възстанови. Има намесени и жена, и ѝзъ учен, но като илюстрация е толкова кула, че няма нужда да ѝ обясняваш какъто и да било внимане.

В процеса на играта ще ти се наложи да побъгаш де шо има ляляши, плувачи, пълзящи и всяка ви други противникови единици. Тоба ще става с помощта на оръжието, които са монтирани на Interceptor-a. Основното, с което ще стреляши, разбира се, е картечницата. В различните режими на превозното средство обаче има налични и помощни оръжия – мини, масло, шипове на гумите и т. н. Особен с колата, ще срещаш и мисии, които са стандартни third person. В тях ще имаш стълпителното употребяване да видиш Скалата с моящ кабъзки мустак и да избиваш врагове с движежки, инспирирани от реалните хватки на шампиона по кеч“ (тъй ще бъдат реквизитите поне). Ако и на ринга се е движил тата, не виждам как е могъл да спечели нещо, различно от същаше, но щом казават...

Играта има идея и би могла да стане много забавна, ако реализацията не беше отрапорта до мащаба степен. Преследването и изобщо мисиите с Interceptor-а са бързи и шака да са супер надъхваш, ако въпреки това талиса не се движише с



маневреността на руски танкер. Проблемът не е, че колата не забива, а че няма никаква „сяля точка“ на контролера. Все едно играеш с диагонална лаг. Машината се мята наливдо-наливдо и се изискват съвърши жонжъорски умения, за да я облагаш. Пешеходните мисии тък се побъгват като небуферирано парче в учитампа, особено боят, а привиделето с оръжие е истински кошмар.

Като чиято стой даеч от тази игра, особено ако си презъвеник. И очаквай гоединна филма по нея. Където пак ще участва Скалата. Честично, няма да ге е яй, дори Уве Бол да се заеме с проекта.

По добра от...
 Представляващият филм подразумява...
 Още не...

Със сериозни проблеми

Оценка Визия: 3
 Слабо. А като съществите с ензина на играта убиват всичко живо, да си екзаси. За сметка на това са чести и прости грешки.

Оценка Звук: 3
 Музиката е същите бави искажи. Смятај. Озвучаването е нормално, но звучи също не са нико освен.

Оценка Геймъйн: 3
 Не е хубава. Съжалявам – помъчих се. Видях. Всички режими на интерпретатора и напътствия нямаше за какво да използват.

Оценка Безумие: 10
 Международна Шпионска Организация?? Коя, коя съмва с мотор? Черни никики с оранжени ленти? Абе нима ли съществува в тия ефекта, бе?

Издава се от...
 5

Ultimate Ghosts 'n Goblins

Игра, която те кара да крещиш... от яд!

› ЖАНР 3D PLATFORMER › ПРОИЗВОДИТЕЛ CAPCOM › РАЗПРОСТРАНИТЕЛ CAPCOM › ПЛАТФОРМИ PSP
 › САЙТ WWW.CAPCOM.COM/UGNG/

Hе са малко играчите, обичащи по ред носталгични причини да се забавляват със заглавия, излезли преди много години, които благодарение на качественния си геймплей усвиват да останат актуални, в някои случаи, десетилетия след премиерата си. Част от феновете си изпитват довод, че са готови да купуват една и съща игра отново и отново за различни платформи, поради нивото на забавление, ако изобщо има, да са минимални със скрийн нов порт. Компанията съответно това и чакат и с огромна гордост рециклират старите си игре.

Настоящото заглавие свидетелства за скрийн традиция и е ремейк на прокутуя 8-битов платформър от 80-те Ghosts 'n Goblins. Но тази причина Ultimate Ghosts 'n Goblins се цели директно в нервния център на носталгията, като облича класиката за едно поколение с нови и – борбата за отбележка – доста впечатляващи дрешки. И същевременно използва някои доста остатълки геймплейни механизми.

UGnG е чист 2D платформър и като такъв не притежава никакъв сюжет, който да е дооценен за обсъждане. В началото имаме кратко текстово обяснение на ситуацията, но със същия успех можеша да кажаш "ши ей там и изби юшите". Главният герой е нисичък рицар на име Артур, който трябва да спаси любимата

си принцеса от силите на мрака. За целта трябва да се преоброя с шесте простиранни нива, гъмжащи от немъръвка. Всеки от тях е с уникатен дизайнерски типичен за тематиката на играта – примерно замък, обитаван от хоботи; гробище със пълещ зомбита; вулкан и така нататък. "Левобите" са добивно разрушени и огнищани, а всеки един е пълен с тайнини стапички и бонуси, които могат да бъдат достигнати с малко повече старани. Начини са, разброя се, и огромен брой чудовища, попоявящи се отникъвче. Доста често се настъпват и на гадини изненади като изчезващи платформи, сръбващи се стъпки, плаващи области, въртящи се остриета и личинки ми фаворити – изникващи изпод краката зомбита. Независимо от тематиката на съответното ниво, ви-



наги оставаш с впечатлението, че нещо се стича, прокрадва, пъзли... което по-справедливо те бържи в напрежение.

За да се справиш с орбитите на злото, Артур разполага с Варната си броня, както и с безкрайното остро копие. С направяването на приключението се снабдяваш с чифт скокливи ботуши, разнообразни видове оръжия, магии, специални телепортаторни жезли и бездействиращи златни пръстени. Ако по никакъв начин успееш да събереш гигантска брой точки, необходим за тях, можеш да отключиш няколко тайни бонуса, които допълнително те подсигурат. А това е нужно, погърбай ми. UGnG е може би най-удължаващо трудната игра, с която сум се сблъсквал. Дори на най-“easy” гадовете се бързи и агресивни, непрекъснатите

каланци изискват светкавични реакции, а самият Артур е отчаяван базен и тромав. Един удар е оставаш без броня, а мотаейки се по боксерки, си се поддаваш от очакваното, защото не можеш да правиш и магии. Малко утеша са щитовете, които предпазват, ако клекнеш и се скриеш зад тях, но и те се чупят, а и не биваши имаш време да реагираш (тък че и цял ден къде ли се?).

Можеш да си търпебаш бронята, с последствие на която носиш побече на бой, както и да събираш изцяло нови брони с някои екстри като по-голяма бързина и по-мощи магии, но това са търсъре сребри компенсации за очаквашите те ядове.

Може би най-фрариращият недостатък е невъзможността да контролираш

посоката на скока си. Това, съчетано с факта, че постоянно ще те налага да скочиш на сляпо, води до не една и две вълнозависими ситуации. Този механизъм е въвеждан, за да се слази традицията 8-предицата, но някои неща все още не са като едно време. При това – с основание.

От техническа гледна точка UGnG е впечатляващо постижение. Графиката се отнасява с прекрасен дизайн на нивата, с ярки живи цветове и постоянно движение. Моделите на Артур и пощите са добър детайл и добре анимирани, а специалните ефекти по отношение на оръжия и магии също са на ниво. Фреймът е стабилен и поне по пози паралелът няма проблеми. Озвучаването е стандартно и не се отличава с почти нищо.

Основният проблем на UGnG е колосалната трудност, която се дължи на съмнителни геймплейни решения и факта, че от теб на практика се изисква да преизграбиш малък брои нива много пъти, а никой не обича да го наслади (цид бе, Дишък си обича – бел, Snake). Ако обаче успееш да се пребориш с тези недостатъци или тък просто обожаваш франчайза, Ultimate Ghosts 'n Goblins е перфектното заглавие, с което да си припомниш младините.

По побоя от:
 Установка Megaman
 Игрови
 1-4 ПЛЕЙЕР
 Установка адмирал от побоя

8

Отлична

Оценка Визия: 9
 Прекрасни вид бойни аспекти и чудесно оптимизирана за хардуера на PSP

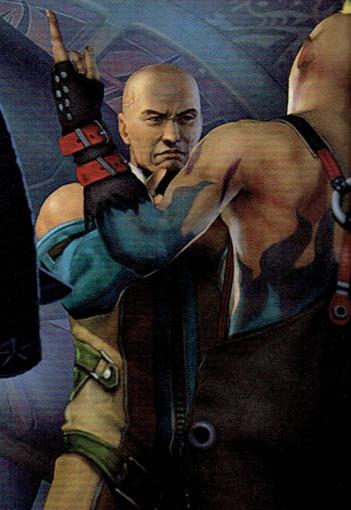
Оценка Звук: 6
 Никакъв освенено

Оценка Геймплей: 7
 С презумпция, че хардуърът концепцията на Ghosts 'n Goblins е моба е един отчинен представител на серията. Невъзможността да изпълни всички функции

Оценка Техническа за Невероятна Одръжливост: 10
 Много интересна, като за изненада по-турбиден от нещо друго

Съдържание: 10

LIFESTYLE



The Final Fantasy Series – part III

Final Fantasy X

Eто, че стигаме и до любимата ми игра от поредицата **FFX** е наистоящото най-красивата и, бих казал, "меланхолична" в серията. Действието се развива в светът, наречен Спира. Главният герой е Тийсъ, който е звезда от отбора по билиболов (нечо като подводни ръбби) на Занарканс. Приказен град, изграден от машини на брега на океана. Занарканс никога не спи. Докато един ден не се появява Син – чудовищен левиатан, унищожаващ всичко по пътя си. В мига на съмртвата на родния му град, Тийс е запратен 1000 години в бъдещето на Спира, където "макината" е забранена, а религията на Ибейн контролира всичко. Син е по постоянно заплаха и единствената надежда и упование на нападнатото население са Призователите – хора, които могат да видят на своя страна могъщи създания, наредени от онни. Те са единствените, способни да унищожат Син и да донесат С мира, макар и той да прае само няколко години преди чудовището да възкръсне и да поднови своя привидно безцлен терор над света.

Не след много Тийс се запознава с малата призователка Юна, която се отправя на своято поклонение към дребните

руини на... Занарканс. Виждайки в това място да се забърне в своята родина, той се присъединява към нея и става неин Пазител. Ала Занарканс, от който участва Тийс, и Занарканс в Спира са разделени от нещо повече от времето, и Младият билиболов ще открие, че родният му град никога не спи, но може да бължижа да не го види да се сбъди...

Тия са меланхолия, болка и лаха раздост, лободи и оправа, всичко това е преплетено в една търкова "лична" в своята същност история, че е невъзможно да не успиш съпричастността със страданието на Спира под егемата на безсъмртния Син, а също и бессилие пред таящата се захоризонта на мъртвия Занарканс събъд, очаквайща Юна. **FFX** е великолепна и дълга игра (само основната й история е над 100 часа), а гореотиди й са много плъти и реали. Тийс приблизно е просто Младият Син Герой-Гей™ (уби, много е русо името и много раззолено), но това е само на по-вътрешността, защото той крие в сърцето си много мрак, който не позволява да излезе на външ. Юна пак излежда решена да се жертва за своя народ, но и тя има немалко съмнения за правдилността на поклонението си.

Останалите Пазители са не-помалко интересни. Съръжаната черна магьосница Лулу, блицибърът Уака и прогоненят ронсо (нечовешка раса, живееща в северните планини) Кимари са приятели на Юна от детинство и са я отпълзгали в светото Бисейд, когато баша ѝ Лорд Браска умира, побеждадайки Син преди десет години. Оурн е старият Пазител на Браска, който е живял и е Занарканс от миналото и е познавал Тийс, но как вътвърдал във времето и какво знае за Син, призователите и събъдата на Спира ще останат заагдка почти до края на играта. Последна към групата се присъединява Руку – момиче от народа Айбър, който се е промъниствал преди религията на Ибейн и изравя ръбната Макина, за да я изучава и възроди.

Светът, в който се развира действието, е нещо уникатно като атмосфера и съм в състояние да го определя единствено като "тропически фентъзи". Местностите, през които Тийс, Юна и останалите Пазители преминават, показват како пътуват към далечния север и края на поклонението, са приказни и феерични, а някои от тях просто спират дъха с красотата си. Септингът е главно магически, но в по-късен етап от играта ще се насладите и на изумителни като дизайн машини.

Последна, но не и по значение, е музиката. Великолепна отваряща тема, може би най-нестандартната и примириено тъжна макава, която съм виждал в игра изобщо. В останалата си част саундтракът също е на много високо ниво и се конкурира с най-добрития за мен във **FF** сериалата – този на осма част.

И така, за мен **Final Fantasy X** е игра, която в надълъжна степен представяя въвличаща онова, което прави серията търкова сина. Неподражаема атмосфера, мисионерски и красива история, приказна визия и незабравима музика. Кой посещи би посмяя да каже, че игрите не са изкуство?





Yoshitaka Amano

Йошитака Амано е най-големият художник, свързан с поредицата. Негово семе са изчистените картини около червия наричани *Final Fantasy*, а също и керкътър дизайнер на FFV и FFVI. Освен това е публикувал огромен брой илюстрации в специфичния си "чисто японски" стил, посветени на различни части от поредицата.

Роден е през 1952 г. в малко градче в подножието на планина Фуджи и още петнадесетгодишен бива открият от студио *Tatsunoko Productions*, което разпознава таланта му и го наема на работа. Тогава се премества в Токио и в продължение на петнадесет години работи като аниматор. Участва в 8 направата на японски известни заглавия, например *Gatchaman*. Когато настъпва 30, Амано напуска студиото, за да работи на свободна практика. Причината на неизвестни бури е, че "Веднъж щом животът ти стане твърде добър, креативността умира". Решението му обаче се оказва правилно и в 1984 г. той издава първата си колекция оригинални картини под заглавие "Maten" (Evil Universe). В последствие работи с множество писатели и илюстрира над 20 заглавия, които се продават 8 милиони лъвии тираж по цяла света. Сред тях са например 17-те книги от поредицата *Vampire Hunter D* на Хидео Кукучи, както и *Arsenal Chronicles* на Йошики Такана. В същото време през 1984 г. работи заедно с режисьора Мамору Оши на филма *Angel's Egg*, който става хит в Япония.

Така пред него се отварят вратите на нов формат – концепт артъве за игри. Освен поредицата *Final Fantasy* Йошитака Амано е илюстрира и *Front Mission*, *Gun*

Hazard, както и няколко други заглавия.

Омразата на насът той продължава да разгръща дейността си все повече и повече, работите му включително и в Ню Йорк, а през 1999 г. илюстрира великолепната книга на Ниц Геймън *The Sandman: The Dream Hunters*.



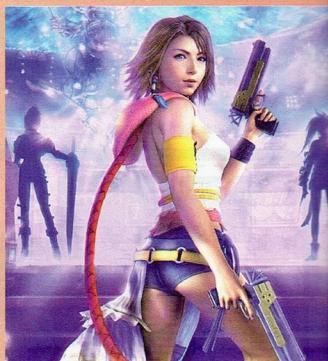
Final Fantasy X-2

Final Fantasy X-2: Особено ми е важно да отбележа, че това не е някакъв "ек-гве", а първото продолжение в историята на поредицата. Именно затова, вместо да излезе под номер XI, играта е озаглавена "десет-ре".

Действието се раз развива две години след края на предната част и Спира е коренно променена. Трудно ми е да разкрия нещо повече от играта, без да спомнят злодейски финала на FFX, но ще отбележа само, че главна героиня този път е Юна, която е претърпяла голяма сериозна промяна спрямо образа си от предната част. Заведи с познатата ни пак оттам Руки и новодобшата Лейн, притче са любви на сфери – най-“модерното” занятие за жителите на Спира. Те изгарват дребните сфери, които се срещаха и в приключението на Тийбо, и на които са записани оттеси от миниалото на света. И животът им е съвсем иначе безсмъртен, докато не се натъкнат на залис, който разтърсва Юна и я кара да се впусне в търсение на най-важния човек в живота си.

За съжаление всичко онова, кое то прави *Final Fantasy X* в най-красивата си във всяко отношение игра от поредицата, тук липса и вместо да е достойното продължение, *FFX-2* е някакво лекозато нещо, разделено на мисии и "украсено" съсъзможно най-малоумната и "кубна" музика, която можете да си представите. По неизвестни за мен причини Нобу Уематсу няма участие в проекта и това си лично опише при пускане на играата. Не, че игра-

та е лишена от качествата, разбира се. Съветът е вся токъва красиб, макар и лишен от мистичния си магнетизъм, а и по-лекият сюжет преполова също хумор. Но при все това *FFX-2* не е истинско задълъжично J-RPG и де факто преди да излезе *FFXII* десетната част за момента е последното истинско голямо име от поредицата.



С кое то този тричастен фийчър приключва. Надявам се ако не полезен, да съм бил полен интересен. A Final Fantasy темата далеч не е изчерпана. Следващия брой ще я продължим в аниме-рубриката, а по-следваща, ако не мине рилийз-гата път, чака *Final Fantasy XII*. До скоро :)



ГАРАНТИЯ
36
МЕСЕЦА



КОМПЮТЪР MULTIRAMA GAMER 848-AT

AMD Athlon 3500+
1024MB DDR
160GB SATA
DVD+RW DL
GForce 6600GT TDH 128MB Extreme
NZXT NEMESIS
Targan 430W

1359 лв

Код: 0030145



19" PHILIPS
8ms

**МОНИТОР
1099 лв**

Код: 0147078



ZBOARD
BATTLEFIELD 2 / WARCRFT



57 лв

Код: 0147866



**LOGITECH
G15 GAMING**

176 лв

Код: 0148808



**STEEL GAMER
GLOVE**

28 лв

Код: 0140191



**A4 TECH X-750F
GAME LASER**

46 лв

Код: 0147615



**LOGITECH MX-518
GAMING GRADE OPTICAL**

113 лв

Код: 0146119



STEELPAD S&S

56 лв

Код: 0140190

GAMING - АКО ТОВА Е ЖИВОТЪТ ТИ, ТОВА Е ТВОЯТ КОМПЮТЪР!

Конфигурация предназначена за истински геймъри. Освен кутията, която можете

да декорирате с посече от атрактивните Xtreme или геймърски аксесоари, поглеждайки към характеристиките ще видите мощн процесор с Athlon 3500+,

които направо "излиза". Видео карта, с която ще можете да се насладите на всички игри на пазара. Стабилен търгъг скърч. Паметта, 1024MB, дава възможност

на игрите ви да бързят без проблеми. Геймърски монитор, единственият на пазара с 4 вграден колони и subwoofer. Най-напред да не "блезете" в игра.

Допълнителните аксесоари правят, разбира се, това още по-лесно: клавиатура, мишка или пад, биха могли да променят начина ви на игра, като напр.

Геймърска клавиатура да ви е удобна за часове пред PC-то.

С DVD записвачката ще запишете много информация само на едно DVD /8.5GB/. Не правете компромиси, когато търсите ИСТИНСКИ ГЕЙМЪРСКИ компютър.

**НОВО НАЧИНАНИЕ
ПО-ЛЕСНО С НАС**

15.4"

Crystal Bright



НЕ ИЗПУСКАЙТЕ!

acer**ACER ASPIRE 1642WLMi**

Intel Pentium M 740 1.73 GHz

Памет: 512MB

Твърд диск: 80GB

Записваща DVD у-во

Безжична мрежа

ОС: Linux

Тегло: 2.94 kg

1349 лв

Код: 0147584



15.4"

Crystal Bright

**FUJITSU COMPUTERS
SIEMENS****AMILO L 7320**
Intel Centrino Mobile Technology, Celeron M 390
1.73GHz, 512MB RAM, 60GB HD, 8x DVD+/-RW Dual
Layer, 2.8kg**1099 лв**

Код: 0148792

ГАРАНЦИЯ
• 12 •
МЕСЕЦА**ПОДАРЪК**

ЧАНТА BASE XX UNIVERSAL 15.4"

**Преносим компютър ACER ASPIRE**

Сравняваткотои модел на ACER с останалите в неговия клас на пазара, не може да не забележите, че цената му е повече от добра.

С 80GB твърд диск, значително по-голям, от повечето модели в тази категория. Мощният процесор с технология Centrino и 15.4" дисплей щи дават достатъчно възможности да работите и да гледате филми, например. А с DVD записвачката ще записвате информация където и когато поискате. Ако имате wireless вълни можете да работите с Интернет без да се отомавате в кабели или да се притеснявате, че няма да ги смигнат. Допълнителните аксесоари, които Мултирама предлага само ще направят работата и заниманието в свободното ви време още по-приятни. Слушането на музика с колоните на Ozaki ще своя елегантен вид и форма удобна за носене е предложение, което също не е за изпускане

29 лв

29 лв

Код: 0137437

OZAKI

КОЛОНИ за NB001

Гаранция: 12 месеца

Моделът на FUJITSU SIEMENS AMILO L7320 предложен от Мултирама на уникална цена, притежава всичко необходимо за да заслужи вашето внимание. Съвсем добър процесор 1.7GHz, памет от 512MB достатъчна за работа с офис пакети и гори малко повече. А защото наистина е удобство да може да запишете нужната информация, този модел също има DVD записвачка. В комбинация с 15.4" Crystal View дисплей ще можете да се наслаждавате сладките новите DVD филми, с допълнителните колони Fujitsu Siemens, които щи предлагаме. Не на последно място е и подаръка чанта. Макар и някои да не отдават голямо значение на този аксесоар, знайте, че вашият лаптоп ще бъде на сигурно място, а на Вас ще щи е много по-лесно да го вземете на външкъте. Този модел също притежава Wireless Lan, което ще щи гage истинска мобилност и удобство.

39 лв

Код: 0145992

FSC MINI SPEAKER

КОЛОНИ SET USB

Гаранция: 12 месеца

44 лв

Код: 0145669

FSC WIRELESS

NOTEBOOK OPTICAL MOUSE

Гаранция: 12 месеца

XFX GeForce 7900 GS 480M Extreme

Текст: Duffe

Tова вероятно ще бъде най-страничният „хардвер“ появява се някога на странициите на Уебкишоп (а иначе чудно и в историята на гейм-стамиите с подобна тематика изобщо).

Кратката предистория на този материал включва следното: буквально дни преди редакционното приключване на броя за същинско кратко време се случиха две неща. Първото (по-неприятното) беше свързано с една спешна командировка за граница на нашия „хардверен чич“. Второто (по-приятното) беше свързано с факта, че батъю Ѹ Дафър в поредния си пристъп на геймски умопомордящ избърши посредня си хардуерен члът.

За да обобщим накратко и да приключим с инструкцията – когато г-н Гловния реагатор ми се обади с Жален Вътър, касаещ три ненадейно „убийсви“ страници в графата „Хардвер“, гв. и гв. един вид се събраха 8 стройна, блъскава чвръчка или по точно семдлица и бъдмътка, пригружен от гв. нули и GS накрая.

Технически, накратко

Тези от Вас които следят пазара за видеокарти вероятно знат, че едни като „осторожните“ наядо съставени с позиционира в ценовия диапазон между \$200 и \$300. Поне на окесточен конкуренция в които графичните ядра на двата основни претендента ATI и NVIDIA непрестанно се сървърноват за титлата „идеално съотношение цена/произвдоствителност“.

В същото време предполагам сте наясно, че именно там обикновено се намират продуктите, които в най-голямата степен представляват интерес за нас – простосъврътните (да сече тема лето портфейлите им не са безъврънни) играчи.

Третият факт, който може би не е убъгнал от вниманието Ѹ се заключава в това, че през изминалите месеци без много шум и фанфари (нешо крайно нетипично за NVIDIA), компанията пусна на пазара по-ранното си предложение базирано на стапалото. Вече посочихо G71 ядро.

Казано вкратце става въпрос за „олекомен“ вариант на простираща шампин в полу-тежка категория 7900GT (който тук е едно стапло по флагмана на „Семдлиците“ – бруталния 7900GTGX).

Подобно с техническите спецификации на „новото/старо“ попълнение към и без друго вече доста пренащеваната GeForce фамилия можеше да се запознаеш от разположената на ъкюб најкъде најкъде таблица.

Виждате, че става дума за „орязан“ вариант на добре-то старо G71 – с други думи 7900GT минус 4 пикселни и 1 Вертексен конвейер.

Хм, нищо работи сигурно сказвате. И с право – преминете по архитектурата на ядрото са минимали, гори не би било невероятно да се предположи, че GS кар-

тиите използват „дифектари“ 7900GT чипове със заключени пикселни/вертексен конверси.

Да сметка на това, съотношението „цена/фреймрейт“ което са постигнали по този начин NVIDIA е направо изумително!

Къде ѝ е мястото?

Ценовият клас в който се прицелява компанията с новия 7900GS е именно „the sweet spot“ на мейнстримът пазара (\$200-250). Най-забавното в анонса на NVIDIA е момента в който те посочват като приятен конкурент на този продукт X1800 GT, което само по себе си е доста смешно, тъй като на всеки който е поне малко наясно ще му каже, че тази карта просто не е достоян на 7900GS. На практика след масовото си наблизане „в обръщение“ това ядро ще мери силни с друж „X лека камегория“ – X1900 GT, който, поне на теория би трябвало да „смазва“ 7900GT, какъв остава за „по-малкия му брат“ с суфикс GS. Както обаче, често става в реалния живот, теорията не съвпада съвсем с практиката – нещо Ѹ което че се убедим след малко.

Преговор

Преди да премина по съществото – някои дребни уточнения. На пръво място конкретната мадея, за който ще стане въпрос е GeForce 7900 GS 480M Extreme от XFX. Както може да знаете, видеокартите носящи марката на тази компания по правило изват фирмени обврътките т.е. със забърши срещу номинираните тактови честоти на ядрото и паметта – 8 случая (и както Ѹ видях от таблицата) става дума за 480 MHz за ядрото и 700MHz (1400 MHz ефективно) за паметта.

Картата изглежда доста изискано – а холограмни XFX логото върху охлаждащия пакет и черен текстостъл на платката. Използваната памет е DDR3 (1.4ns модул на Hynix). На практика този модул поддържа всички опции, които предлагат и класически 7900 GT – PureVideo/PureVideo HD (максимална разрешеност 2560x1600), Shader Model 3.0, HDR, transparency antialiasing, SLI режим, HDCP.

Интересното е, че от гледна точка на грубата производствена мощ, 7900 GT би трябвало да е приблизително 20% по-бърза от GS модела.

На второ място – да обясня присъствието на тестовете от западни сайтове, вместо широпризани реали

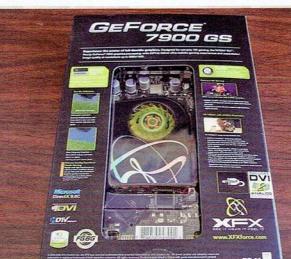


КАРТА	GeForce 7900GS	XFX GeForce 7900GS 480M Extreme	GeForce 7900 GT
Лого			
Чип	G71	G71	G71
Транзистори	278 милиона	278 милиона	278 милиона
Производствен процес	90 nm	90 nm	90 nm
Тактовая честота на ядро	450 MHz	480 MHz	450 MHz
Пиксели на конвейер	20	20	24
Шейдърни единици на конвейер	2	2	2
Pixel filling rate	7200 MPix/s	7680 MPix/s	7200 MPix/s
Вертексен конвейер	7	7	8
Pixel Shader Model	HP of 3.0	HP of 3.0	HP of 3.0
Vertex Shader Model	VS 3.0	VS 3.0	VS 3.0
Обем и вид на паметта	256 GDDR3	256 GDDR3	256 GDDR3
Тактовая честота на паметта	660 MHz	700 MHz	660 MHz
Интерфейс на паметта	256 bits	256 bits	256 bits
Поддръжка на SLI	ДА	ДА	ДА

результати от личната ми практика. От една страна както вече уточних в началото се нахожда да пиша този материал „експресно“ и никоя никаква време да поддържи собствени тестове.

От друга – тестовите системи които са използвали западните колеги са съвместимости, които далеч над-

HARDWARE



хвърлят възможностите на моята същинско скромна (по съвременните критерии) компютърна конфигурация. Говори за машини с гвоядени процесори (AMD X2/intel Core Duo 2) и съсъщо количество памет (2 GB), които позволяват тази карта да разкрай истински съ потенциал – нещо което моят ентузиаст лъвът Athlon 64 2.8GHz + с 1 GB RAM просто не може да осигури.

Опитък напатък ще оставя резултатите да говорят едни вие „сами за себе си“, като само ще внимавате тук там кратки разяснения най-вече под формата на лични впечатления за усещането от играта с 7900GS за съответното залягане.

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Разбира се първият ми логичен избор за „стрес-тест“ на новата карта беше настоящия „RPG крал“ на Bethesda Softworks. Най-съмнителната игра при умъртвяването на демайли, с включчен HDR, при разрешение 1024x768. Едва сега разбрям какво съм изпълнявал при първото превъртане, което по хардуерна необходимост беше на 800x600 и с 300p. Единственото което може да се отчети като забележка тук е, че тази карта не поддържа опция за едновременно активиране на HDR осветяване и пълноценно заляждане (Full Screen Anti Aliasing). Пребъди на резултатите от широкия тест на www.anandtech.com

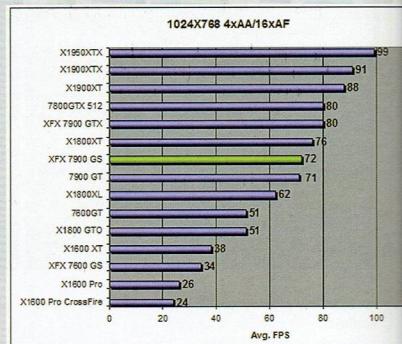
ако разполагате с достатъчно мощен процесор, побъчно памет и монитор който може да понесе разрешение от типа 1024x1024 или повече FSAA няма и да ѝ прибъде.

Забележете микроскопичната преднина която демонстрира 7900GT и X1900GT – гъвата основни конкуренти на 7900GS в този ценови клас.

F.E.A.R.

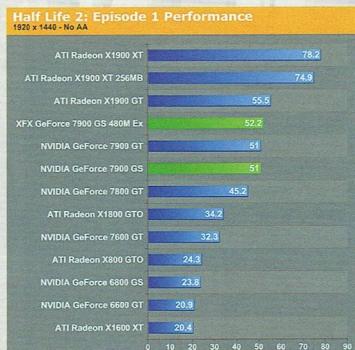
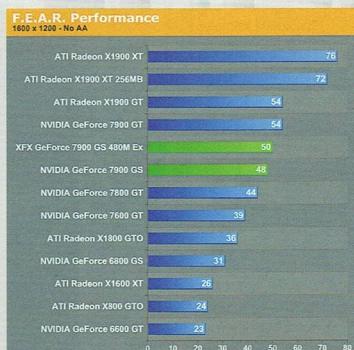
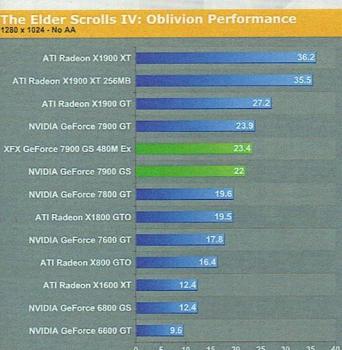
Докато Oblivion не поддържа Варден механизъм за тестуване и за да получите накаква представа за отчетните карти за секунда, то при мрачния FPS на Monolith нещата са далеч по лесни. Благодарение на Варденния тест можем да „изпитваме“ всичко от наличния си видеокарди – нещо което не бих се поколебал да сторя, ако имах въпросния F.E.A.R. под ръка. Уви и тук ще наложи да ширим тестовете на колектив от Anandtech и Legit Reviews. Голямата изненада тук е, че с 1024x768, при 4xAA и 16xAF модела на XFX не само е равностоен на 7900GT, но гори леко go изпредварва.

При 1600x1200 без AA и AF 480M Extreme отново изостава минимално от X1900GT и 7900GT, като последните печелят с буквально микроскопичната разлика от 4fps.



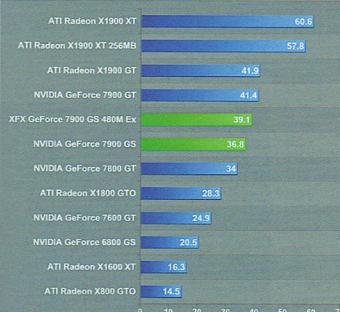
Half-Life 2: Episode One

За разлика от другите игри заставя поддържаните динамично осветяване (като Oblivion например), уникално в HDR технологията на Valve е факта, че тя позволява единствено с нея да се използва от пълноценно заляждане (antialiasing), независимо от възможностите на наличния хардвер. Така HDR+AA опция „за всеки“



HARDWARE

Half Life 2: Episode 1 Performance
1920 x 1440 - 4X AA



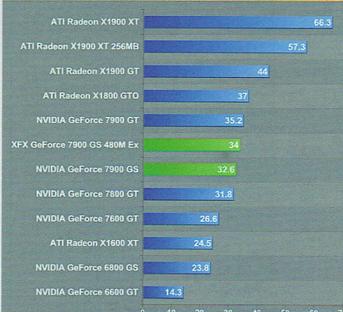
прави Епизод 1 изключително подходяща платформа за прохождане на графични тестове.

При този тест ни чака втората поредна изненада – при чудовищната резолюция от 1920 x 1440 пиксела и без активиран AA, моделът на XFX отново изпреварва (макар и с малко) чистия 7900GT! При 4XAA 480M закономерно изостава, но разликата с X1900GT и 7900GT отново е пренебрежимо малка – малко под 3 fps.

Quake 4

Тъй, за десерт си имаме легендарния Q една OpenGL задължена игра – среда в която картите на NVIDIA тра-

Quake 4 Performance
1600 x 1200 - 4X AA



дично демонстрират солидна производителност.

Както виждате 7900GS и тук не разочарова – при 1600x1200 пиксела и с и без активиран AA карта спокойно преминава „магическата“ граница от 25 fps, необходима за комфортна игра.

На финала

Тъй сега в светодиодната на шитираниите по-горе резултати да си побогорим малко ценово. Понастоящем моделите базирани на 7900GT яростно сътруват средно между 570 и 660 лв с ДДС (ако изобщо могат да се доставят). Он друга страна разлеганията XFX 7900GS 480M Extreme се преглада на цена около 430 лв с ДДС, което както и да го смятаме си едни 100-150 лв разлика ний-малко. Предвид на факта, че очевидно картата е с 3-5% по-бабина от 7900GT мисия изобщуто за това като е по-изгодната покупка са побече от ясни.

Разбира се тук трябва да се вземе под внимание и в фактора X1900GT. Към момента на приключване на статията успях да открия само една такава карта в листата на компютърните търговци – модел на Sapphire с крайна цена малко над 412 лв с ДДС. Това разбира се е собствата новина, тъй като също се вижда от горните тестове, че картата е малако по-брза от 7900GS на XFX, пощите новини тук да губят. Първо – наличностите, но ние това в България си го знаем тaka или иначе. В листата в която последните срещу тази карта се тършате едно

голямо "N" и изобщо не беше ясно кога и дали то ще стане на Y. Втората лоша новина е, че за да „изстискат“ по-добре производителност ATI са „набримили“ добром, старо R580 ядро „на мах“ (работната му честота е 3D е 575MHz), което на прост човешки език означава, че X1900GT е една госта гореща (а съответно и шумна) карта с относително малък потенциал за обектиковане (за разлика от 7900GS която според някои колеги създава от място още и проблем на 600/1750 – нещо за което разбира се не може да съдълителствам лично).

И така, за да обобщим – ако говорим за избор между 7900GT и 7900GS мисля нещата станаха ясни. От тестовете си видях достащично ясно, че GS модела е по-изгодната покупка за момента, предлагатъч от достащично производителност не само за настоящите, но и бъдещите газаливи (поне тези които ще се появят в рамките на 2007г.). Виж след това сътупашата е крайно неясна – бързо и към средата/края на следващата година ще видим дебютът на Vista, а с нея и новите DirectX 10 поддръжки графични ядра, след което вече доста заслужават G71 и R580 ще бъдат съвсем заслужени пенсионирани и те ще бъдат за поредния неизбежен търдей.

Що се отнася до „най-правилното решение“ ъвървечния спор ATI vs. NVIDIA (който в случая зучи като 7900GS vs. X1900GT), то отговорът е на единствен и най-пълчен забис – от това какъв модел да ще доставят търговището в момента ще ѝ щом решите да купувате ново видео, отколкото от това коя в по-добрата (брояща) карта.

Introducing the GeForce 7900 GS Amazing Price Performance



- 450MHz Core Clock
- 660MHz Memory Clock
- Dual Dual-Link DVI + HDTV-out
- 20 Pixel Shader Units
- 256MB of Graphics Mem
- HDCP support optional
- Whisper-quiet fan control
- \$199-249

Hard Launch: September 6

10 чудесни
технологии,
за които
не сте
чували!

Windows Vista:
готови ли сте
за предизви-
кателството?

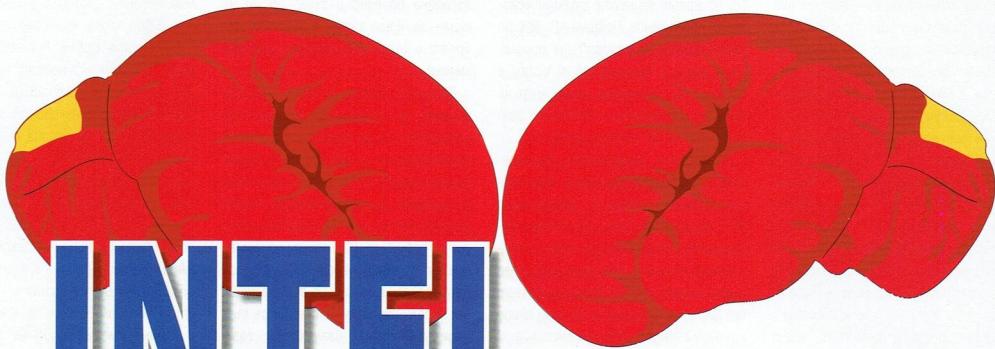
GIMP - про-
фесионални
съвети за
екзотични
фантазии

На диска: GIMPShop 2.2.8, Naomi 3.2.90,
MyPhone Explorer 1.4.5, Ashampoo Magical
Defrag 1.11, Total Commander 6.55



Скоростта

отново е от значение



INTEL срещу **AMD**

Търсете брой 9 на PC Magazine

Vista гейминг

(Какво обещава новата операционна система на РС играчите?)

Vista се задава със страшна сила.

Близо 5 годишното очакване най-после е към своя край и това, което Microsoft определят като „най-значимата ОС на компанията след Windows 95 насам“ е на път да се стовари върху ни в края на януари 2007 г.

Най-важният факт, съвързан с това еベンтуруно бъдеще рандеву, е необичайното реферанс, който софтуерните гиганти правят към нас – играчите. За първи път в досегашната от история редици поставят толкова сериозен ентъртейнмент върху гейминга при разработката и промотирането на операционна система от следващо поколение. Основният фокус тук, разбира се, е DirectX 10 – използван обновен API (Application Program Interface – Програмен интерфейс за приложения), който е призван да бъде пълното 3D сърце на Vista; където кръвръвчище на новата ОС в ултимативна играна платформа от бъдещето.

Безспорно потенциалът на 10-ката ще е огромен. Също така безспорен е фактът, че за да бъде оползотворен той, Vista ще изисква същински хардуерни ресурси, което на езика на обикновения потребител (играч) зучи като „погредния сериозен и скъп юлгард“.

В този ред на мисли никак не е чудно, че днес, в набечерието на Vista премиерата, основният въпрос, който си задава световната общност на РС гейминги е: „Ще си заслужава ли?“

DX10 накратко

Когато се появя за пръв път в края на 2002 г., DirectX 9 понесе със себе си куп красави обещания. Най-изкус-

телното от тях говореше за „сингуларен“ гейминг – игри с качество, неразличимо от това на компютърно генерираната, офлайн-рендиринга анимация, типична за всеки филм на Pixar, но раздължена в реално време; на екрана на всеки компютър. Сега, когато по-предните DX рилизи вече чука на драмата, е повече от очевидно, че сме били леко поизмамени.

Едно от основните оправдания за несъстоялато се „кинематографична“ революция в игрите са купчината „брозени“ несъвршенства, които е демонстрирала демонстрацията на DX 9 време на чисто практическото си приложение. Новият API (който между другото Microsoft ще предложи само и единствено с Vista), е призван да преодолее тези недвъз, давайки началото на нов етап в развитието на 3D игрите за РС.

Разбира се, компанията Възнателнява освен това да запази обратната съвместимост с предишното DX9 поколение. Това ще стане по-средством взграждане на един допълнителен API слой Vista. Известен като DirectX 9L. Той няма да е част от DX10 системата, а ще е по-скоро една цяла отделна DirectX система.

Дефекти

Преуг да започнем да говорим „по същество“ за DirectX10, нека първо обрънем малко внимание на неговия предшественик и по-точно на заблъжките, отправени към него.

Едно от най-серииозните ограничения на DX9 като API е съвързано с т. нар. обект overhead.

Най-общо казано това означава, че програмният интерфейс ангажира централния процесор с изчисления, съвързани с рендъринга (покриване на Векторни-

те скелети на триизмерните обекти с текстури). Самата процедура е тромаба и отнема доста време. Тя включва обръщение на приложението (играта) към API и последващо обръщение на API към драйвера на графичната карта, която от своя страна в края сметка се управлява от CPU, наподобяйки го изцяло с несъвършенства за него задачи, съвързани с графичната обработка.

Освен това тази процедура налага и определени ограничения за броя обекти, които могат да бъдат изобразени по едно и също време на екран за един кадър (по-настоящем броят е около 500 обекта едновременно).

Това до голяма степен „връзва“ ръцете на гейм-дизайнерите, принуждавайки ги да следят внимателно количеството на обектите, с които боравят разработвателите от тях игра в рамките на един кадър. В края сметка това снижава сериозно нивото на реализъм. Да вземем например нещо толкова обикновено, като бързетата. В момента в 8 голяма част от игралните заглавия, за да се съзгат убедително изглеждаща гора, най-често се изработва един модел на дърво, който по същество е размножаван в няколко копия (всичко изцяло с минорни промени в цветовата гама и количеството на листната маса да речем). Причината за това е, че DX9 не позволява изобразяването на екивалентно количество уникални модели на дървета.

Неподвижните шейдъри

Дори и да не следиш изъкъс изложба на една сцена от първите

познат с термини като Вертексни и пикселни шейдъри. Не се притеснявай, ако не си много наясно кой за какво служи – Важното тук е, че става дума за специални ефекти, свързани с изчисления, извършвани от графичния процесор. Проблемът е, че съвременните DX9 подобряват видеоядра, които да оперират или само евтини или само други тип шейдъри. Тяхната архитектура е тъка проектирана, че да включва съвършено конвейер за вертексни и конвейер за пикселни обработки (например флагманът на GeForce фамилията на NVIDIA – моделът 7900GTX – разполага с 24 пикселни и 8 вертексни конвейера).

В същото време все повече игри започват да отнемат генерацията включващи от новата генерация шейдъци сцени, изискващи използването на вертексни и пикселни шейдъри, като при това съвършено количеството между видата тип се променя динамично по време на геймплея. При съществувашите ограничения, налагани от DX9, често се достига до момент, в който вертексният енджин на видеоядрото в претворен, докато в същото време пикселният стоя неизползван, и обратно. Това в края сметка води до сериозен дисбаланс в процеса на обработка и непълноценно използване на GPU ресурсите.

Решението DirectX10

Тъй като разработката на новия API Microsoft са започнали работа букално „от нула“, той обещава премахване на въвърх описано по-горе недостатък. На първо място Вердигите ефекти от „обект overhead“ ще бъдат драстично намалени. Това означава, че в една сцена ще могат да бъдат изобразявани повече уникални



обекти. Тъй като в реалния свят на практика нямам гравиционни предмети от едн и същ вид, това ще позовали създаването на много по-реалистична илюзия в игралните вселени. Вместо от десетки, неразличими един от друго копия, растителността в гейм-световете може да се състои от стомици, гори хиляди различни видове растителност - хрести, дървета, трева. Разбира се, при това разработчиците все пак не трябва да се съобразяват с изчислителните възможности на графичните процесори, resp. тяхната рендеринга мощь, но все пак чисто теоретично такъв възможност ще се предлага от API и вероятно ще бъде опозовърена от бъдещите DX10 карти.

Добрата новина е, че падането на "overhead" ограниченията ще има незабавно отражение гори и при сегашното поколение DX9 съвместим графичен хардуер. По-малкото предварителни изчисления и опростената процедура за рендинг ще доведат до намаляване времето за изпълнение на графичните задачи. На теория комбинирането от възможностите на новия API и едни добре написани DX10 грайвер би трябвало да доведе до близо 40% подобрене на производителността в бъдещите, а гори и в никак от актуалните игрални заглавия. Разбира се, за момента нямам реално потвърждение на тази госта оптимистична хипотеза, търпячи че някои предварителни впечатления от Vista, базирани на появили се наскоро Release Candidate 1, говорят в нейна подкрепа. Споменава се поборена производителност на Half-Life 2, притежано.

Единната архитектура

Вторият огромен плос, който ще предложи DX10 е нар. "unified architecture" обединяващ фермексните и пиксели блокове на сега съществуващи API+GPU модел в единна архи-

тектура. Разбира се, това ще изисква както изцяло нов процес на проектиране и изграждане на бъдещите графични ядра, така и поддръжка от самите игрални заглавия.

Една от основните идеи, стоящи зад unified architecture (освен очевидните предимства на опията за динамична използвана на фермексни и пиксели шейфъри в зависимост от нуждите на игралния енджин) е превърнатето на графичното ядро от специализиран процесор в такъв с по-универсално предназначение и функции.

С помощта на тази нова архитектура бъдещите видео-процесори, освен обработка на 3D графика, ще могат също така да извършват изчисления, свързани с игралната физика, изкуствения интелект, анимации и други процеси. Всичко това идва също с изгурване, стояща зад бъдещи разработки като SLI/Crossfire Physics, които ще използват гравиция и ускоряване на графика и физика.

Отивъд DX10

Разбира се, освен изцяло обновен API, Vista обещава да предложи още куп по-добри, но съществени експри, предназначени спешно за играещото братство. Сред тях се наричат Games Explorer – специален съсемник от системния shell, който едн вид „ще си кара на едно място“ всичко, свързано с игрите, инсталирани на системата ти, в това число настройки, тъйдъти, сваляне от интернет на допълнително събръкане като нови карти и нива например и пр.

Games Explorer освен това ще предлага систематизирана информация за разработчика/разпространителя на дадено заглавие, линк към сайта на играта, ESRB рейтинг, tweak профили за аудио/видео картата, конфигурации за интернет достъп и помощни файлове. При това ще максимално пре-



зледен и ясен вид.

Специална Владарена система за оценяване на производителността (Windows System Performance Rating (WinSPRS)) ще дава незабавна информация за това дали настоящата ти PC конфигурация ще може да се справи със съответната игра и до каква степен покрия специфичните ѝ изисквания към хардуера.

Също това буквално с един поглед ще можеш да установиш налични на евентуални драйвери проблеми или, да речем, липса на дисково пространство.

Vista ще включва арт и информация за повече от 1500 съществуващи заглавия. С помощта на тази база ще можеш да каталогизираш имати си играли колекция. Нещо повече – с едно кликване ще можеш да получиш достъп до фенски сайтове, онлайн къмънитита, ресурси с модове за съответното заглавие.

Фото8 аи су за Vista?

Бързам да те зарядвам с факта, че гори В момента Vista Ready! PC-тата в световен мащаб се броят на пръстите на едната ти ръка. Да започнем оттам, че засега DX10 видео-карти не все още съществуват само на хартия. Да не говорим, че пренебрежимо малко ребюви компютърни конфигурации могат да се похвалият с 2 гигабайта оперативна памет, двуядрен процесор и огромен, бърз твърд диск – компоненти, които, предполага се, ще осигурят доста комфортна работа под новата ОС.

При все това на всички е ясно, че появята на „масовото Vista PC“ е само Въпрос на време. Microsoft възнамерява да програмат между 80 и 100 милиона копии от новата си операционна среда в световен мащаб още през следващата година, а изискванията, които тя ще предлага към хардуера, рано или късно, по едн

или друг начин ще принудят потребители да направят нужния за целта ъгрейд, изкушени от интригуващите нови възможности, които ще предложи тя.

Все пак интересно би било да се види как се справят настоящите PC-та (и по-конкретно настоящите видеогри) с Vista.

Наскоро проверени от сайта <http://www.legitreviews.com> тестове с RC1 Версията на Vista сочат, че въпреки гърьмките изявления на ATI и NVIDIA, нито една от вътре компани е може да предложи достатъчно стабилност и качеството под новия Windows. В актуалните теми Версии на Catalyst и ForceWare драйверите лисват OpenGL поддръжка, което автоматично изключва „от играма“ заглавия като Prey и Doom 3. Защитени с печално известната StarForce заглавия пък биват блокирани от самата операционна система, тъй като Microsoft (съвсем правено) не са включили поддръжка за нея в RC1 Версията на Vista, а нищо чудно да откажат да предложат такава и във функцията Версия на прогулка си.

В края сметка, при директно сражение с XP реалните тестове показват видимо по-висока производителност на „стария“ Windows, пред новия – нещо, което може да се дължи както на недостатъчно изчленение драйвери, така и на факта, че говорим за предварителна, неоптимизирана версия на операционната система.

Използвани са материали от:

„DirectX 10 & the Future of Gaming“ на <http://enthusiast.hardocp.com> и „Gaming on Windows Vista - ATI versus NVIDIA“ на www.legitreviews.com

Upcomming Movies

The Prestige

Трайдната ежегодно Холивуд да лансира поне по голяма филма на сходна тематика отново е спазена. За разлика от обичайното разбиране на нашата, при която получаваме един добър кинематографичен продукт плюс безличен кинопрокат, филмовите демони сега ни нашещаха, че този път и гъвата фокуснически филма се открояват като зверски добри. За първият, *The Illusionist*, ми споделяхме в миниатюра број. Този е вторият. На Кристофер „Мементо“ Нолън, с Крисън Бейл, Хъ Джакъмс, Майкъл Кейн, Скарлет Йохансон, Анди Съркис и... Дейвид Бауи в ролята на Никола Тесла. Кул! Сценарият е на лукеменика на Нолън – Джонатан, който на е писал нищо, откакто юнкер криминалната интрига в месомелчката на фрагментарния си наратив за *Мементо*. Атмосферата изглежда смазаваща, историите – идейна. Ако от това не излезе гигантски филм, обещаваме цяла седмица да гледаме само филми с бойко Митич и да пием Швепс.



The Grudge 2

Още от същото ни се струва добра идея, когато става дума за подсказващите по покривите супер герои и кадансови скъпачки на юнчачи в черни кожени грехи, но хорър не идеше, за съжаление, имат непримитивно съобщество да се поизтърбят. Там, където пръвият *The Grudge* (е оригиналните три кино *Ju-On*-а преди него) ни накара да се кремпим под седалката от страх, този има всички шансове да ни пристпи сладко върху нас. Единствената ни надежда е, че Сам Рейми е следил доста изъко работата на Тасаши Шимомуку. Но във всеки случай, сега от поредни филма (пет илонски, плюс гъвата римейка) на една и съща тематика ни се струват търбите много за жанр, разчитащ на ужаса от *неизвестното и изненадата*.



The Return

След като я убиват в началото на *The Grudge 2*, Сара Мишел Гелър е решила да се нахвърли върху друг сценарий с практически същата идея, че и с подобни – съдействи по трейлъра – стряскаци сценици. Явно момичето е набрала скорост в пищенето при Вида на бледи азиатски мъртвички и не иска да губи време. В неяна защита можем поне да кажем, че въпросният *The Grudge 2* ни се струва значително по-тъпът, така че смятаме да гадем шанс на пози.



The Departed

Оригиналното *Mou gaan dou! Internal Affairs*, на когото *The Departed* е римейк беше нещо като хонконгската Жега и ни донаправа изключително много. Този тук също изглежда повече от обещавашо, минус неясната страсти на иначе много гомемия Майкъл Скорсезе със снимка вече трети пореден филм с Леонардо Ди Каприо, особено предвид факта, че предишните голяма опропастени именно от Въпросния солоп.

Pan's Labyrinth

Това безспорно е фаворитният на арти-хорър, поне на ниво трейлър. Идеята очарователно напомня за феноменалния *American McGee's Alice* – притказният свят, роден във фантазията на малката Офелия, се изменя зловещо под натиска на хектрската военна реалистичност в родната ѝ Испания. Комбинираната от зверствата на Франко плюс Сидъки монстри рагба гори побче от нобината, че Азис напуска България.



Renaissance

Стилизираният на сай-фай анимация от типа *Матрицата среща Sin City?* При тяхва залози сме склонни да изтърпим гори отегченото озучаване на Дениъл Кревъс. Само си имай едно на ум, че приложението на DVD-то ни трейлър показва никако нещо, които би следвало да научиш чак към края на филма, така че си предени гали искаш да го гледаш.



Curse of the Golden Flower

Кинжалите пак пометиха горещично под щечата режисура на Жан Иму. Тийзърът е доста минималистичен, но показва, че а/Чоу Юн Фат пръвържда да има гигантско екрани пристъпявие; б/Иму леееекинко е прекалъп с масовите и в/Нищо от видяното засега не може да се сравни с красотата на *Герои* или финала на *Кинжалите*. Повече инфо – скоро.



Огън в кръбта [Crank]

Жанр: просташки екшън
С участието на: Джейсън Стейтъм, Ейми Смарт, Дуайт Йоакам
Режисьор: Марк Невълдайн и Брайън Тейлър (ребъл)

Сценаристи: Марк Невълдайн и Брайън Тейлър (ребъл)

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



Чеъ Чешос е отпроверен. И ще умре, ако не подтвори хаха нивото на адреналина си бъв Висуитин. Което е доста неприятно, защото прекървено-ната му среща с тъмната Вестителка би му попречила да убие нещастника, инженерирал граната субстанция в мащурлийския му зидник. А Чеъ много държи да напусне тази земя удовлетворен. Колкото да Висуитин адреналин... е, това не е чакът проблем за човек с низовия благ нрав. И Чеъ бие и убива. Чеъ смърка кокани като за посмено. Чеъ кара с пребършена скорост. Чеъ лъвощи гарфето си на задна прашка настрем пазара, настремуван от цял албум китайски туристи. Чеъ е токсичен анти, че то иде да нахуеш настрем целя френетичен екшън-хаос и да изчезнеш иззигравали го Джейсън Стейтъм по описващата туквя, процадавки му за всички безумия, в които се сними, откак чакаше онова гръзливо все да излезе дигамантин. Всичност, как пръскат меметафората – дочакал го е. Това е дигамантин.

Дебютантите Невълдайн и Тейлър са сътворили толкова безкомпромисна, претърканка със секс и насилие черна комедия, че можеш да занемериш от възхищението. Манифести (това за огъна и кръбта ми зучи като под-

заглавие на поредните *Бързи и яростни*, да ме проща-ва првободачом) е съчинена от спаружения кино-афиши от посменния месец. Диба, осемдесетиминутна ода за адреналина, за необременени от каквато и да е политически коректиности откровено просташки хумор, за насилието заряди самото насилие, за гивя танц на един умиращ човек, настрем руините на досадните житейски правила. *Crank* е изтъкан от сцени, облечени да се превърнат в култови класики. Мамка му, гори само заради момента, в който Стейтъм изхърля един арабски таксиджия на улицата със *"Алкайд!"* и окончателно минувачи изкоримат нещастника от бок, докато онън бреши, че е гласувал за буш, на Невълдайн и Тейлър трябва да им видимат паметник в Меката на киното. И в првобранта – също.

Истинска работост за окото е да излагаш побобен филм, на който не само му е през оная работа, но и се изхърля с видимо задоволство в лицата на по-консер-



вативните зрители. На които се налага да си зачистят със салфетчица олесняките морави устни и да напуснат с беззмущение киното. На всички останали моза само да пожелая да живеят така, както Чеъ умря!



Майми Вајс [Miami Vice]

Жанр: екшън
С участието на: Колин Феръл, Джейми Фокс, Гонг Ли

Режисьор: Майкл Ман

Сценаристи: Майкл Ман и Антъни Йоркович (оригиналният телевизионен сериал)

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

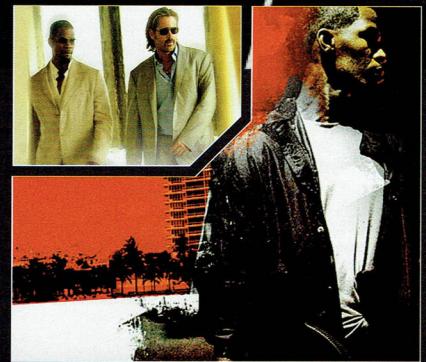
Неприятното усещане, че Майкл Ман се отдава на всичко, все повече от класата на Жега с всяко следващо забъртане на камера, (коя метафора, де, той милият само сигултана използва в последно време по неясни творчески причини), придобива доста реалистични измерения покрай *Майми Вајс*. В крайна сметка очакваният *интимеклумен* екшън на сезона се оказа просто *екшиънът* на сезона, при това – с доста узорбици.

Факт е, че било артистично и непрофессионално и прибръзано филмът да се определи като откровено топ. Друг е въпросът, че в хладния мрак на киносалона, докато се проявляват страсти, в синхрон с мундите боядисани, и с наслаждаващи – примерно – на най-различните теми, безсмислен и скучни секс сцени във филм от плътненето на решетката в *BloodRayne* насам, никак отблъстъре ще ти иде да бъеш непрофессионален и прибръзан. А не бива, нали се разбръхме. Ако последенят отъгъв скъпата и забравиш за момент факта, че заг Всичко, кое то ти привиняш, стом никогашнитом, гарни си с Жег, че установиш, че филмът има своято достойност. Визията е доста добра и ще те зарадва с някои очаквано красиби сцени. Само нюанско, за съжаление. Тук полу-документалната база с камера от рамо, която събрши перфектна работа в *Случаистникът*, на моменти дразни нещество и, заместо да те въкара по-добре в историята,

оставяйки ти усещането, че гледаш реални събития, през цялото време разрушава атмосферата, докато гледаш как никакъв тълпак тичка наоколо, снимайки с новото си Канонче как други тълпачи смеехотворно се бължават в никаква особена мащабна игра на спидърбол. Хайде все пак другият път да използваш лентата, ствала ли, Майкъл?

Ох, извинявай, ние за достойнствата си говориме. Атмосферата. Не е лоша. Оставя усещане за плътност, кухинес, минимализъм във външнинето, мачистка липса на емоции и изненадающо приятна, осемдесетарска сценария еднолистовост. Факт е, че Колин Феръл видимо участва във филма единствено, за да го сложи устремно, в никакъв особено каскадорски пози на Гонг Ли, а Джейми Фокс се нахвърля наоколо на възик, просто защото в последно време участва във всички филми на Майкл Ман, но младежите поне не гравят с пристъпствието си. Ако презълтиш факт, че репликите им напомнят за съчинение на второкласник на тема "Какво според теб си говорят личностите на търъквадър ченгета", ще признаеш, че тандемното им екрани пристрастие е достатъчно стабилно, за да избута крибо-лябо филма до финала му.

Има престрели с едри пушки, има кървища, има еба-



не, има ефектно изглеждащи бързи коми (изненадващо неизползвани за никоя високоскоростна екшън сцена, ама карај), има маркби грехи и аксесоари и красиби, сълегнати тема, които ги разнасят пред камерата. И ако заграждиш застъпли сърдечно маркерче поне при онешата в прегнато изречение и лукшес застъпли към касата на най-близкото кино, има нелоша вероятност това, за което даваш парите си, да ти хареса.



Стражът [The Sentinel]

Жанр: политически (корекчен) трилър
С участието на: Майкъл Дъглас, Кийфър Съдърланд, Ким Бейсингър, Ева Лонгория,
 Дейвид Раш
Режисьор: Кларк Джонсън (SWAT)
Сценарист: Джордж Конфи (Timeline, Ocean's Twelve)
Официална страница: <http://www.sentinelthemovie.com/>

И

Майкъл Дъглас е непоклатим пич от майните служби, който става в четири часа всяка сутрин, за да граби коремни преси, разпознава само с един поглед хората в тълпата, застранивачи живота на президентата и клати сърдечно президента му по всеки уден случаи (което може да е леко противоречи на "непоклатимия" от началото на изречението, ама да не ти пук). Кийфър Съдърланд е на дъхан следовател от същите служби, който гази с френетична настървостен из забърканата му от сценаристите каша в името на заветните Истина и Справедливост (а режисьорът цепва на моменти къръчето на две-три части, за да може момчето да се почубства като в "24" и да му е по-удотничко). Дейвид Раш е американският президент, който кротко си президенствува и се опитва да остане жив, при все оформилите се срещу скромната му особа конспирации. Ким Бейсингър е президентът, която плющи Дъглас с видимо отвращение и прекара основната част от минорното си

екранно време, чулкай се на сценаристите, задето не са и намерили някоя по-млада пиничка. Ева Лонгория е личната асистентка

на Съдърлан, която има приятно стегнат задник и хубави щии и това май минава за достатъчно условие да ни е приятно, като я виждаме по екрана. Гореописаните са забъркани в обичайната трилерска игра на комка, мишка и лош сценарий, която би следвало да очакваш, предвид факта, че ако сега оставиш списанието и отидеш да поразицъаш малко из каналите на телевизора, ще налетиш на поне още пет подобни филма. Презимствата на този? Стилно заснет, нещо отиграва и достатъчно бърза и напрежнат, за да не ти доскучае. Факт е, че понастоящем повечето потенциални зрители на тази лента в световен мащаб си мянят тайно или явно някой агенентатор да кобне Джордж Дъбъло Буш между очичите, така че на-



прежицето е насочено в леко погрешна посока, но да не ставаме крайни. Като за лишените от качествени заглавия месеци, които понастоящем се почват мъчително в календара, *Стражът* става.



Моя супер бивша [My Super Ex-Girlfriend]

Жанр: комедия
С участието на: Ула Търман, Лок Улсен, Ана Фарис
Режисьор: Айън Райтман (Ловът на духове 1&2, Шест дни, седем нощи, Еволюция, Член в детската гвардия)
Сценарист: Ден Пейд (The Sopranos)
Официална страница: <http://www.mysuperex.com/>

У

ма Търман е супергерояна с хубав задник, която в не-героинския си амплод носи ужасаващи очила с рогови рамки и чука някакъв особено загорял нещастник в паузите между Сиджи подвизите си (също като Супермен, Всъщност). Лок Улсен е загорелият нещастник, на който по накре време му писва и заприза супергероинският си гадже (също като Брайън Сингър, след злокобните финансови резултати от *Супермен се завръща 2*). В резултат супергероинският гадже заплашва да напъти работещ моторен трион в задника му (също като Бранди Рут, ах изгризиши ми паланник твой). Лок Улсен видимо се възбуджува от идеята, защото вдигната се събира, за да прогълъжда с гардъръла (също като Сингър и Рут, които отново се обучат и ще правят *Супермен се завръща 2*, който ще е по-голяма порнография и от това, което правят, докато не правят *Супермен се завръща 2*, помни ми думата).

Както би трябвало да ги подскажат тълпите шегички в скобите, супергероинският жанр плаче неистово за никоя класна пародия, каквато тази обаче не е. Айън Райтман ще остане забвени в сърцата ни с *Ловът на духове* и не можем да му отречем, че е в своя води в жанра "дебилна комедия с фантастичен прикус", но и тук, както и в предишната му *Еволюция* "дебилна" доминира над "комедия" по доста груб начин. Факт е, че *Супер бившата* има своите свежи моменти, но жестоката истина е, че нееднократно щипанятията *Супермен се завръща* беще със тънко по-смешен, без гори да се страпа. Жалко.



STUDIO GHIBLI, Part III

Доиде ред и на последната част от епичната ни сага. В която ще видим как за двета може да бъдат известни филми на студиото, сред които и моят личен фаворит.

Princess Mononoke (Hayao Miyazaki – 1995)

Безспорно най-известното заглавие на *Ghibli*, *Princess Mononoke* е трябвало да бъде последният филм на Миязаки преди да се пенсионира, но ограниченията по успех губежда да не го прави. При все това продуцирането е лишен от проблеми.

В договора с *Disney* изрично е отбелзано, че последните нямат право да променят филма по някакъв начин, и когато все пак поискали да го направят, смятайки, че част от сцените са неподходящи за крекката американска публика, от *Ghibli* им отказали търсиро. Собствениците на Мики и Донал обаче се изхитряват – макар да не нарушават договора те пускат *Princess Mononoke* в много по-малко кина, отколкото били обещани. Следва едно простишко „Ами не знаем защо им токомаха ниски печалби...“ и филмът е приключен.

Друг непретенден момент около разпространението е фактът, че англоискит дилъс, макар и много качествен, външността не е директен преод от японски, а е адаптиран за американската публика. В резултат, онова, кое то чуете на английски (единствената възможност за зловещия български гъл в бг-изданието), не съвпада изцяло с предвиденото от Миязаки.

Тези проблеми обаче не пречат на филма да се пребре в колосален хит, не само в Япония, но и по целия свят, че даже и в милита на материкона.

Историята се раз развива в периода Miromachi (1333-1568) и разказва за битката между мистичните и могъщи горски богове и струнените и пресметливи човечи. Главният герой е Ашитака, който изва от далечно село, след като е заразен

от отровата на прокъннат горски бог-гълзан. Знае ли, че не му остава много време, той търси горския дух, който единствен може да го излекува. Нашътка се на гъмж град в покрайнините на гората, където хората, под Бога наеството на Лейди Ебоши, израждат своето ново краляство, разчитайки на добива на желязо. Те изсичат горите и така събуждат гнева на горския дух и останалите богества. На страната на неописваните приори е и Сан, наричана от Всичко Принцеса Мононоко (Mononoke означава „разрен, отъмнителен дух“). Отследена от Вънчия бор Моро, тя е като свиреп зър, която изрази хората побеже на Всичко друго на този свят.

Ашитака веднага вижда колко самоубийствен е този конфликт и тласкан от чудотворно съз забърка от съдържанието да си избегне живота, решава да не взема страна, а да се опита да възстанови мир между Враждущите страни, преди тихната война да ги унищожи изцяло. И, разбира се, в хода на добромото си дело се влюбва в Сан...

Историята е разказана майсторски и красivo. Може да бъде качествен



елемент е, че хората не са представени като „лошите“. Лейди Ебоши иска да построи място, където потиснатите, бедните и болни могат да намерят мир. Не я тласкат никакъв егзистенциални побуди или фалшиви идеи. Тя е просто жена, която иска да остави нещо хубаво след себе си, и е решена да постигне това на всяка цена.

Мононоко е доста по-ясен образ. Дибо момиче, отглеждано от бълци, в началото то е просто зърче. И докато Лейди Ебоши изпитва жалост към нея и иска да ѝ помогне, Сан живее само задри отъмнителни на гората към хората. С появяването на Ашитака обаче в едноклановото ѝ съществуване се появяват отсени, за които тя никога не е и подозирала.

Анимацията на *Princess Mononoke* е спроточено добра. Детайлна, изпълнена с лабии въвеждания, за нея са отишви наистина страшни много пари. Това е първият от „нобото“ поколение филими на

Миязаки, който наистина показва на какво е способна съвременната анимация, когато вместо с компютри, я изпълнява с майсторство и легендарно внимание към детайл (режисьорът лично превръща и дори рисува на ръбо 80 000 от общо 144 000 клетки на продукцията).

За финал, *Princess Mononoke* е наистина великолепен филм и една от главните причини студио *Ghibli* да е толкова обичано от феновете. Изължен с обич и омраза, драматизъм и мащабни конфликти, както и немалко емоционална и психологияска бълбичина, той заслужава почетно място не само в антологи на анимации, но и в киното изобщо.

Оценка: 9/10



My Neighbors the Yamadas

(Isao Takahata – 1999)

Както и при предишните си филми, Исао Такахата се отклонява драстично от типично приемото за "нормално". И макар това да е причината заглавията му да не постигат огромния комерсиален успех на тези на Миязаки, човекът заслужава най-макаро уважение за живия си, едновременно човечен и екцентричен подход при създаването им.

My Neighbors the Yamadas разказва за типично японско семейство – мъж, жена, майка на девичка и бебе им деца – големо момче и по-малко момиченце, кое то разказва за историите. Сложят почти няма, просто ни е дадено да надзърнем зад стениите на техния дом и да видим какво се случва там. Отношенията помежду им са небероятно реални и истиински, макар и прекарани през комична и детинска проза. При все това, както и всички други филми на Такахата, и този успява да е смущаващо *не-gesetz*.

Първонач. обаче, кое то ще прибие вниманието на всеки, който си пусне My Neighbors the Yamadas, е анимацията. И от шоубите се вижда, но трябва да го кажа – тя е добина. Едва когато меси на проб полег рисувани от малко дете "картички" се раздвижват, се вижда реално колко гениално е нарисуван *the Yamadas*. На места прозира красиците Губи-стри, но това е само за мие, при раздвижването на някоя морска свиня или друг подобен детайл. През останалото време човечетата шабат, понякога гори без фон окото тях, и имаш чувството, че екранът всеки миг ще изломи и ще се нагъне като лист хартия. Усещането е неописуемо, а удоволствието да гледаш такъв абсурд – явно повече. Самият факт, че това въсъщност е търсят изшило дигитален филм на студито само иде да покаже, че японците просто го могат...

Да се върнем обаче на историята и атмосферата. Впечатлението, че гледаш детско филмче по "Лека нощ, деца" постоянно бива сривано в чата от крайно сериозни или цинични релики и диалози, които са въсъщност доста неподходящи за малчугани. Следният диалог е типичен пример:

Бабата: Цялата земя, на която е построена тази къща, е моя.

Бащата: Но майко, все пак аз сам построих къщата.

Бабата: Без земя нито нямаше да можеш да построиш.

Синът: Не се карайте за това.

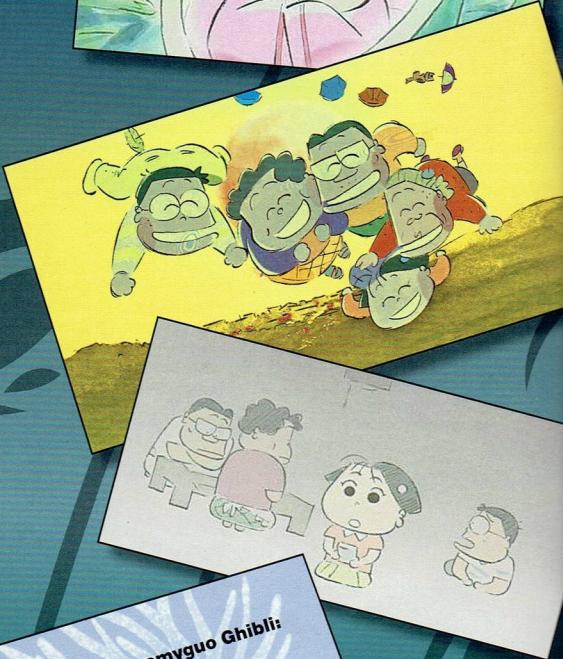
Майка: Да, прав е, не бива да се карат макар.

Синът: Така де, и без това накрая Васичко отива при мен...

Въпросната баба освен това има приятния набик да обяснява на сина си и жената му колко крехък е бракът им и какви трагедии са очакват, да не говорим, че и самите те не са особено наред в глазата.

My Neighbors the Yamadas опредено не е за всеки. Както и Васичко, излязъл изпод ръцете на Исао Такахата, въсъщност. Но при все това това е може би най-масовият му и забележан филм до момента. Уж, и той страда от недостатък на Ром Роко – търди сънът в. За своите час и четиридесет минути услуга да досади търде много и макар до края да е приятен и чаробен, няма как да не дотежи. При все това обаче препоръчвам горещо.

Оценка: 8/10



Някои полезни линкове за стъргио Ghibli:

<http://www.nausicaa.net/>
прекрасен фенски сайт с изчерпателна информация за

Васичко, съврзано със стъргио, за която можеме да се

семите. Единствено линкът кой знае какъв арт.

<http://www.studioghiblidvd.co.uk/>
официалният сайт на Ghibli на английският

разпространител на вг-тата им – Optimum Releasing. Има

детайлно инфо за изданията и възможност да си поръчате.

Az лично си го ползвам.

<http://www.onlineghibli.com/>
друг фенски сайт. Има приятната опция да разглеждате

изучавателите за всеки филм със сниклике им, сложени в гъв-гъв

графи една до друга – английски и японски каси.

Spirited Away

[Hayao Miyazaki – 2001]

Приказен. Фантастичен. Красив. Уникатен. Пищен. Мащабен. Всичко това и още много може да се каже за най-великият филм на Миязаки и студио *Ghibli* изобщо. Излязът в Япония под назовашето *Sento Chihiro no kamikashi* (Мистериозното изчезване на Сен и Чихиро), той е първото (и за момента единствено) аниме, което получава наградата Оскар за най-добър анимационен пълнометражен филм и към днешна дата е най-амбициозното проекти на студиото.

Действието се раз развива в наши дни. Семейството на макаката Чихиро се премества в нов град, но докато пътуват към него, те се натъкват на странен тунел. И когато майка ѝ и баща ѝ настъпват да бият какъв има от другата му страна, приминаят се изобавят в привидно изоставено куортно градче. Чихиро

се бои от това място, но родителите ѝ са спокойни и гори започват да ядат от храната, оставена в един ресторант, дъвери че наскоро няма никакъв обяснение. Момичето обаче се натъква на странно момче, което настъпва тя да се махне отпук незабавно.

Пада мрак и лампите в градчето се запалват сами. Стариини сенки и нечовешки създания излизат от тъмнината, а на мястото на родителите си Чихиро открива две огромни прасета. И така започва приключението ѝ в наследния от духове и божества свят, управляван от меркантилната Вещица Юбаба. Момичето започва работа в неяната огромна "Баня на богоизетие", защото само тази може да запази свободата си, но Юбаба открадва името ѝ, за да има власт над нея, и я нарича Сен. Сега Чихиро трабва

да намери начин да спаси родителите си с помощта на мистериозното момче Хаку и да не забрави името си, преди свещът на духовете, в който е попаднала, да я покънне забинага.

Spirited Away (заглавието впрочем означава точно отмячен в света, на духовете). Обратното е "spirited forth" – спомнянно появяване на хора от ищошто, които нямат сломен как са се озовали там в чиста приказка, но това не означава, че е само за деца. Ако трябва да му се лепи етикет, той е по-скоро семеен филм. Нарисуван с невероятен масаж и разнообразие на цветове и форми, сътворяване отвъд това, което нормален човек би очаквал от анимация, и с великолепната музика на Джо Хисаши, който просто е надминал себе си, това е за забавление, което се брязка във въображението и емоциите ти, за да остане там забинаги. Практически всяка сцена предлага нещо красаво, оригинално или просто смазващо добре реализирано – диалог, картина, ситуация или музика. Историята е страстотно добре поднесена и макар да е донякъде обързана с японските легенди, е чудесно адаптирана по начин, които я прави достъпна за практичен

технически всеки.

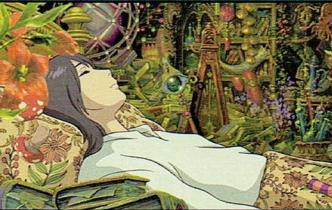
Атмосферата е много особена, но въпреки това е съществена в силата на внушението си. Едновременно с привкус от приказка на Братя Грим, но и пропитана с мистицизъм и съзерцателност, а и немалко сериозност, специално в края си. Пълнубането на Чихиро с блока, пълен със сенки, демона No-face и някои други елементи превръщат *Spirited Away* в нещо доста по-сръдно и будещо размисли от обикновена приказка. Алегории с реалния живот, картини и звуци, които наявяват меланхолия и трага по нещо неопределимо, това е произведението колкото за деца, томкова и заъвърстни.

Не случайно и до днес *Spirited Away* все още е най-успешният не-американски анимационен филм в историята на киното. Задължителен за всеки аниме-фен, за всеки почитател на качественото кино, за всеки ценител на стойностното изкуство. И ако в него има нещо, за което да съжалвам, то е, че Хаяо Миязаки никога няма да може да създаде отново такъв шедьовър...

Оценка: 10/10



Howl's Moving Castle (Hayao Miyazaki – 2004)



Последният за момента филм на Миязаки във времето не е бил планиран да бъде негов. Но тъй като Мамору Хосода се откажа в по-последния момент (нечо, за което трябва да сме му много благодарни, тъй като във филмографията на човека има едристилен Pokemon заглавия), добрият стар Хаяо се заема с проекта. И интересното е, че не се спира обсъдено добре с него.

Но да карамо по ред. Историята е базирана, макар и бегло, върху романа на английската авторка на детски книзи Данна Уейн Джойнс, написан през 1984 г. Действието се развива в свят, който много прилича на нашия от второто десетилетие на XX-ти век, но с доста по-сично застъпени летящи машини и... магия. Младата Софи е помощничка в шапкарски магазин и живее със тече нормално и склонно, докато не среща случайно магьосника Хау. Той се опитва да се измъкне от преследването си и междувременно я спасява от голям тъбръде напористи ужакори. Това предрешава събитията на момичето, защото една Вещица, обсебена от мътните си настроения, превръщащи я в старци.

Софии напуска родния си град и бродейки из планините се настъпва на подвъжения замък на магьосника. Тя се самопокланя вътре в романя на чистота и не след дълго се оказва определена в приключението на Хау, който никога е продал гуцуната си на огнения демон Калифир в замяна на огромни си сили. И разбира се гвамата скоро открива любовта, пред която проглътват си басисни.

Истината е, че *Howl's Moving Castle* е прекрасен почти във всяко отношение. Жива анимация в стила на *Spirited Away*,

изпълнена с движение и приказни картини. Музика, която остава в съзнанието гори след като филмът събърши. Чудесна глабна героиня, която успява да е ужасно упорита и тъбръде глаша без да грязи зрителя. Плюс отнесението към Хау, който тък е просто таък чешит, че думите не стигат за да го опишат. Срещаме гори малки приятни и юмористични като например Пау – глабният герой от другия филм на Миязаки със замък В името – *Laputa, the Castle in the Sky*, който по едно време притичва пред дома на Софи.

Ако Висчко му е толкова наред, къде е проблемът ли? Ами в последната половина час. Сложето на Howl обещаваше да е нещо наистина велико. Може би не новият *Spirited Away*, но с сигурност новата *Momonoke*. Филм-събитие, който да остане като епизод на идните поколения. Да, ама не. Към края имаме чубътбото, че Миязаки изведнък се е усетил, че заглаждаешо трябва да има и финал, но не е имал и най-съмнителна идея как да ги добавите да спишете до него. И историята просто се... разплита. Като бърза за обувки, на която накъд



е отрязал бъръчето и е започнала да се разничила. На все по-тънки и несъвързани една с друга нишки, докато ти остане само познатият въздух. Не, че финалът не е забързан. Просто до него се стига по фъзможно най-лекши път, а съжетът се обезличава и разводнява.

Огромно разочарование и единственото смущай, когато съм се разбъркал, че номинирано за Оскар аниме не е получило наградата. Може би ако Висчко в *Howl's Moving Castle* не беше така красиво и добре направено, нямаше да ме боли толкова за разбелемата му

последна третина. Но да имаш таък смазващ потенциал и да го омажеш по толкова некел начин... това е просто непростимо.

Оценка: 6/10



Tales from Earthsea (Goro Miyazaki – 2006)

Излязъл през лятото, този филм все още няма гвѓ-рилий, така че за момента ни е недостъпен. Той се базира на късните книзи от фентъзи-посредницата **Землемория** на Ursula Легун и разказва за приключението на магьосника Гер. Самата авторка в искала Хаяо Миязаки да се захване с проекта, но тъй като тогава (2004 г.) той се занимавал с *Howl*, това

не било възможно. Затова и режисьорът е синът му Горо. За момента отзивите за *Tales from Earthsea* са добри, макар и умерени, тъй като все пак това е същинско нискобюджетен филм и не може да се похвали с размах и машаба на по-следните творения на Миязаки-старици. Въпреки това имам добри очаквания и ще пиша за това заглавие веднага щом се появи на гвѓ-пазара.

РУБРИКАТА ВОДИ: SHRAIK

Скриншот от играта Silikene Honda Motocross GP, показващ главния герой на мотоцикл.

Скриншот от играта The Sims, показващ интериора на къща със седнала персонаж.

Скриншот от играта Homeworld: Cataclysm, показващ космическа битка между кораби.

чобek е решил, че е мръсен, или му се нюкае и романтиката – нормално – се губи.

Silikene Honda Motocross GP, Slurck, ревю

Всички напоследък се изстреляват да прайят симуляции и да симулират какво ли не и по какъв ли не (стига да е нужно гори и по симулатори, както е в случая) начин. Космически симуляции, симуляции на ядени възможности, и проче симуляции, симуляции подлежащи на симуляране. Компютърните игри биват особено отворена към бъдещи видения същества, бъдвали с пресе под напора на обично залъжаваште пазара симулации... Ако сън употребил сумич-ката "симулации" малко по вечен от нехбодомито 2 предиствие изречение, то това изобщо не е описка на литература кумура...

Нашата при състезания с коли юп е просто претъпканна. Задоволен юк си науми се да избърба като пусне с моторите с мотори. Пог "найк" разбира съветно-известните (в собственото си село) The Dawn Interactive, решили да ги свирят един набързо проплетен блумац, именуван със Silikene Honda Motocross GP (последните да замърза вратата). Както, прекалено критичен ли е защеме? Е добре, как могава да определи продукт, в който има как, писти, как, публика, как... Моя побързенето на "как" също да не се тъкува като липса на литературини дадености, защото моза и другаче – фъблока, лепка, шлякаща, ръбашка, миризаша и най-важното същността черна и капаща комбинация от пръст и вода... С други думи – как да искаме 8 игри. О, ама вие тръгнете гру-го! Нещо като прътка, адреналин, купон... Я на-добре ги попърсете гру-зе...

Самите менюта на играта не предлагат опция за реализиране на нивото на реализма, както е в Midtown

Madness, което ще рече, че независимо дали ще харесва или не, моторът юп ще се върти като пумпа, докато не деинсталирате играта и не положите CD-то под горещата менажера с боб.

Sudden Strike, Groove, превъ

Мърда! Жибо, жибо! Абе, говеда, колко пъти трябва юп да се каса на вас...

Райт поглезна нещастно събрата си по неболя. И той като него – отпрян, мокър до кости и камен. Тъжна гротеска да беше бъдещо същество. Избръса лицето си с ръка, но установи, че просто го забърши още повече. С кал. Всичко около него се бе пребърнало в кафеникаво поле. Заобикалящите го хълмове приличаха на огромни уста, които ювчали юп всичко избетно със себе си, пребърбаха го и го изплъбаха по формата на кал. "А ние сме езика на наше наше наше наше наше", помисли си с гордина Райн.

На ти сега реалистична игра!

Тези някако реда достигнати до Gamers' Workshop по ниного законен начин. За да не навлечем проблеми на инфроматора ни, ще го оставим притлен в сканата на анонимността. (Видя ли бе, Себедище, удръжахме на думата си, само тъкмо го бра този страх токъм време).

...

Всички обекти по картата ще магат да бъдат разрушавани. Съврши се вечен с наразбивашите стъльбове и сгради, нападнати от някакви фурипуштнисти тухи Ytong, които да удрят и на атомен взрив. Прекрасно детализираните къщи ще доставят истинска насажда на окото. Полубойдите се на гледката и след това минеме върху гадните немски копчета с най-тежкия танк. Отнеси си! Опожарете ги! Вървите си! Сътъпчете си! Избадете им зъби! Азара...

Hitman: Codename 47, Snake, превъ

Награда се бавно от мястото си, затваряйки в движение лежащия на масата лаптоп.

- Работа в събота. Мразя да работям в събота – мърмори.

Помни съботния ден за да го съветиш

Обича черни си шифер, наблюдавайки с премрежен поглед главата жена в леглото си.

Не препълбодейсвий

Позава нежки блестящото дуло на своя Магнум. 357 преди внимателно да го помоли в кобура под мишиницата си. Съмрътносността парче метал го изпълва със сила и изсущност.

Не си прави кумури

Човекът лежи пред него в безсъзнание, потъваш бавно в парата, спрян от канализационните shafts в тинката училища. Събъчна униформата му и се дезигнира с няя.

Не кради

Минава покрай редицата по скъпи автомобили, паркиращи пред небостъргача. Съветните на бенчера ѝраг се отразяват по излъсканите по блясък возила.

- Бозайни копчета – отпрона се от устните му.

Не поклонявай нищо, Ѹкоето е на блъшка

- Кои сте вие – гледа с пренебрежение портиера – Чистаччета.

Не лъжи

- Господи той е Бъоръкен, пропишиха мъжът, който тъкмо откърчила апартамента си.

Не изговаряй например името на Господа, тъй като

Спускат по това под натиска на пръста му. Отново и отново. Мека жълтеница съвсема осъвъти лицето му, отразява се беззрязански по пояс.

Не убийай, Не убийай, Не убийай...



ГОСХА

Тема: Терзания
От: Симо

Да започна с най-важното - хора, 15 мин. го изпирвам шибания Ви e-mail в нета, направяйте някакъв раздел "Контакти" в сайта, че като изкачо човек, абсурд да си со спомни. Така... да продължавам сега. Имам няколко забележки, които се трупам 8 мес от дата време... но все не мога да отмия няколко минутки да излея разочароването си (малко сила сумма, ама става) от някои от промените в списанието ми. (мое си е, не го давам на никой, казах!) Най-големият проблем, който живо ме интересува, е Къде ОТИДОХА КУРВИТЕ ВЕ, ЕЙЙЙИ (да ме извиняват моделите, ама така са известни в обществото, чеящо GW). Отварям си за Уорксона и ко да видя - НЕМА КУРВИ. Веднага се нахвърлям към форума да видя как, аджеба, са успели да ба преоброят стомиците про геймъри да им са слагат някви фийчъри манишки ляляяла, пукка му към мани. Не мога да разбера откъде това неуважение към женихите (и по специално - курвите). Е*ане раздават, понякога пари ни правят, ако са ни майду - хранят на, защо някои от най-красивите мафи в България да не красят странищите ни... още повече... преди някой приятел като ме виждаше да разгръщам Уорксона, ми викаше "Ква е тая простотия, ела да си допиеш ракията, докато още я има"... като сложихте курвите, всички започнаха да следят заедно с мен точно определени 4 страници от списанието... и се спира до масоби експресии и гори обично прекаляване с една черна бутулка (прикачен снимкоб материал, да са кандингирам и аз за гейм среща), с която сега се опипватам да се излекувам - нали знаете - клин клин избива.

Главата ме цепи ажки много и забравих какво друго щях да казвам. А, га - КАРТИТЕ, по-специално - тази част, с която ще участваме в играчка... защо туй, дет тряя го режа, е с картиите от брой... 20 май беше... ко прайм

си... измислили ли сте го? Умни момчета сте, ше сте намерили някво разрешение, ми да излишно се притеснявам.

Такаа... друго, сичко се оплакват че Шопът са бил променил, бил станал комерсиален... онния няколко редчета в началото на списанието още са си там... начи сичко е наред. На мен ми харесва новото лице на Уорксона, гори и когато са е обярнали и наездили.

Мисля, че се изчерпах за този момент, само да напомня - ИСКАМ СИ КУРВИТЕ!!! (отново дълбоко извинение и преклон към слабия пол). Брои с Теодора Андреева, ако знае какви работи трябва да му тежкат на съвестта...

А да, сегах се за едно нещо като за изпровадник - четох така няколко мнения из форума - егу кои си бил геймър, друг бил чекикужия, трети атентатор и т.н... емм различни хора - различни идеали. Точно поради тази причина ми се струва, че Gamers' Workshop може да се превърне в едно доста добро мим, как да са изразя - style списание. В него не се пише само за игри - има с новинки и от именит Хардуерни и Софтуерни разни статийки, както и размишления за живота. Бях изпаднал в февралския траур, след като свалихте Веруса... една от най-добрите Ви игри въобще. Та защо не погледнете от тази страна на списанието - игричките рано или късно писват, но животът продължава... няма нищо по-добро от това да четеш статии не само за игри, а и за живота от странищите на GW... поне така смятам аз. Дано не ме линчуват останалите Ви фенове за тази моя идея... (забравих да спомена - пишете и за филми, и за музика... какво да говорим). Моята идея - режете 10 страници, сложете пак курвите (това в най-важното), почнете да пишете каквото Ви ушува иска, покъдето да се окаже култов. Айде, с пожелания за по-малко гунки по улиците.

Както Господ беше казал "по делата им ще ги познаете". Е, някои човек може да ги познае и само след няколко думи. Виж, приятелю, за разпътния характер на момичетата, които снимаме, намекнат от теб посредством прозвището, с което ги наричаш, всъщност реални доказателства нямаме. Бихме искали да имаме, гори ако можеш от търба ръка да ги получим, дето се вика, но нямаме. Не съм чувал и за някоя от тях по нета да са пълзвали кадри, тип "домашно видео", с креативните им изпълнения, на каквито се наслагахме в изпъл-

нение на Памела Андерсън и Парис Хилтън да речем, а ако трябва да акостираме на родна почва - и на Гала Литова, плодовете на чиито съмнителни прелести видяхме как грубичко бляха обръени и обрани от гвамина здрави българи с агарен визуалитет и акцент.

Ти обаче... хм, достатъчно е едно писмо, за да те познам. Ти си ози, за когото е направена рекламата на Спрайт - тази последната, която я въртят в момента. И точно както е в нея, момичетата също те познават - само с един поглед, гори не е нужно да казваш каквато и да било...

Е, ти, братче, какво сега... решил си да се подгочиш на жаждата ли, що ли? Защо тогава не я давиш в Спрайт, за бога, а си посегнал към твърдия алкохол. Ще те убие тази Кока-Кола, уважавам.

Впрочем, сега малко по-сериозно, тъй като явно си ни фен и явно ни ценши, за което - наистина, без грам маийт, сериозно ти го даваш - дълбоко сме ти признатели, всички тук сподигахме до заключението, че единствената причина да напишеш точно това писмо и точно по такъв начин, е алкохолното оправдание. Е, това е епорд добре изучен в нашите среди - как иначе да се борим ефективно с него, ако не го опознам - така че те разбирараме напълно и ти прощаваме безрезервно.

Ако трябва да отговоря на Въпроса ти Все пак - за съжаление, концепцията за младите мами по вътрешните страници и кориците в момента е малко замразена и оставена да отлежи за по-добри времена. Верусът също не е окончателно отписан впрочем. Не се знае дали няма да реинкарнира в някой хубав момент. Тъй че горе глабата. И гвете.

А, да, нарочно сме направили така, че трудно да се открива мейла ни. По този начин сме сигурни, че само който силен желает да ни сподели нещо, ще се направи труда да го иззови. Понякога съжаляваме за това. Може би трябваше да го направим невъзможен за откриване.

Тема: Целостта на индустрията
от: Иван И. Ирмев

Имам един Въпрос. Може да Ви се стори малко неологичен, не на място и най-вероятно зададен от някой, който си няма ни най-малка престрока за игралната индустрия.

Та към Въпроса:

Умира ли геймингът? Като цяло. Не пи-

там само за PC игрите, а общо: PS, X-box, на нинтендо конзолите и така напатък. Въпросът ми идва оттам, че много от най-великите игри на всички времена са прогодоха душите (образно казано). Heroes, Doom, Quake, Unreal, C&C, Prey (Въпреки, че не съм играл предходната игра, но... Doom 3 Engine УЖАС!!!), GTA и много други (гори в Battlefield 2 има не-докладнати истории). Но съм фен на конзолите (основно заради големите пари, които искам), но и там чувам имало Crisis[Engine]. 100% нямам да има друг с моята гледна точка, ама "Не е срамно да пишаш, срамно е да не знаеш" :-). И ако съм засегнал някой фен на някоя от избраниите серии: извинявай... не е било нарочно. Това си е моето мнение.

Междо другото: Unreal '99 рул3, Unreal 2k4 СЪКС!!!

С уважение:
Иван И. Ирмев

Аах, ти що не попита направо за причината Вселената да се разширява? Или кой математически модел обяснява Вероятността в петък вечер, ден на майстора, шефът да те задържи в офиса три минути след работно време, защото предната вечер след "делова вечеря" понякога гледа и му се сторило, че вижда бушеря си с някого, който подозиртелно му е заприличал на теб, но не си бил със сигурност ти, а просто въпросният тип има същата фигура, коса и начин на обличане, и по този начин да предотврати разположението ти в пространствената координатна система на мястото, над което точно в този момент се срътва под тежестта си някаква сграда.

Умира ли геймингът? Не, не умира. Просто се променя. Към по-лово ли? Е, това вече е фундаменталният въпрос. Едва ли някой дос苔тъчно безпристрастно и обективно може да прецени и каже дали индустрията като горично върви към регрес, или просто ние се променяме и започваме да виждаме нещата по различен начин. Дали игрите от миналото действително са били толкова по-добри, както сега ни се струва, или просто носталгията по миналото украсява спомените ни. В тези неща е намесена човешката преценка, а тя е толкова измамна и субективна. Нищо категорично не се наемаме да кажем. Нищо 100%-во обективно не можем да потвърдим или отречем. Не прорицаваме в бъдещето и не знаем дали в момента не се намираме в

преход, след който геймингът ще преживее еволюция и изведењък ще изкачи още няколко стъпала в развитието си. Тъй че "питай ни някое друго въпросче..."

**Тема:Она редакцията
от:baby 007**

здравейте на сички. направо немога да по-вървам че Ви пиша.(никога не съм обучал да пиша) аз съм Ви фен от скоро ама немога да изчакам новия брой. и зада не лукна от скучата съм наказан да не играя на колата си препочитам старите броеве. онзи плакат на нфс карбон и на лол много ми хареса, тамън ще запуши лукулите в стената. по Вашото списание ме зарази един приятел (да е жив и здрав), та си ходя аз един ден и ми е пълно и имам 5 кинта от баба ми. гледам В някаква бутка за вестници някакво списание workshop викам си а твя шта го е някъде яко та си го здимам. направо паднах не бях виждал по хубав дизайн, плакати дисковете си ги бива много. та от тогава сум Ви фен. еми твя е аре живи здрави и успех.

Йо, допре дошъл в клубът, бро! Ний ште да сме наид-яките, щом такива коравели като теб са ни феноноеме. Ябагабагуу...

Тема:Ми така ми го ѹде

от: Слав Русинов

Та го ѹде ми да Ви пиша. Ей така, не щото съм Ви чел от 1-ви брой, а щото ме кефите (въпреки че щеше да е яко, ако Ви бях чел от първия брой). Та да Ви кажа, идя си нямам за какво Ви пиша. И каквото и да прочетете, знайте, че ми е хрумнало, докато го пиша. Та, почнахме се. Не знам дали играете WoW, бих Ви препоръчал да почнете, но няма, защото ще спрете да пишете поради нуждата да играете гореспоменатата игра. Та издавайте, пишете и не спирайте с Веселяшкия, но все пак донякъде сериозен дух. Та който обвинява Снейка, че пише само глупости – га, прав е, ама твя му е чара на тоя... човек. Нямам да кажа колко сме яки и пишете наид-великите статии, защото Ви го казват честичко. И все пак надявам се ще станете още по-добри. Впрочем, разбрайте се, че Ви пиша, защото аз самия играя WoW

и ми беше трудно да се отделя и да натисна бутона Exit. Такам, Геният, който се е сетил да пише за аниме, толкова го респектвам, нищо, че не го познавам, че си нямаме и на идея. За съжаление нямам всички броеве от както почнахте да пишете за аниме, поради технически (парничи) проблеми и само не ми казрайте че 5 кинта не са много, защото знам ама като харча за простотии, така е. И ако си мислите че пия, лъжете се – след сегашната нова година преосмисли съмисла на живота си и реших да не пия (не винаги го спазвам, но прегрешавам само с бира). Интересното е, че бях решил да пиша за играта със снимката на гейм средата, но щеше да е твърде рекламино, щото имам на плакат броя от септември 2005, който си изпросих от един пич, дето аз лепеш. И сега малко Кримтика, не че е голяма, ама издавайте списанието си в по-вече броеве защото като бях в Англия, брат ми беше в провинцията и познайте какво, там Ви нямаше и се налагаше да зърня често, за да пипат дали е купил списанието. Е, купих си го като се върнах, имаше броеве. Айде, това беше от мен, Важен Лъвъо. А, последен въпрос – мислите ли да пишете за анимето Chrono Crusade? Ако сте писали – океj, явно е бил един от броевете, до които не съм могъл да се докопам.

ПС Продължавайте да излизате. Впрочем, очаквайте още интересни писма за интересни теории :-)

Абе, друго си е човек като си преосмисли живота след Нова година, вижда се то. Колкото до анимето, идята за него беше на Роланд, който на всичкото отгоре се оказа и достатъчно досаден, за да се стигне до момента, в който го оставихме да направи рубриката си, само и само, за да мъкне наид-сетне. За Chrono Crusade не сме писали досега, но заглавието фигурира в плановете ни за някой от следващите броеве..

Тема:нищо

от: drunkenpenguin

Здравей, далгогодишни ми приятелю! Това писмо е адресирано до Воркшопа като цяло, а не до отдельни личности. Това лято се наблюдава 6 години откакто сме заедно. Толкова вре-

ме не сам изкарвал пори с момиче. През тези години се случи каквото ли не: Влязох в гимназия (госта елитна при това) и успях да изляза от нея, бях с момиче за първи път (в последствие и за повече) и още куп други неща се случиха с мен, и които ме изградиха като човек (изковаха моята същност и мантамалитет). Един от тези краепътни камъни на моята (де)изградява си ти. Да, точно така, именно ти. Случвало се е през годините да ме разочароваш (най-голямото ми разочарование беше, когато Ви пишах, че нямам 1,3,4,15,25 броеве като вие старательно се бяхте разтворили и намерили част от тях - Всички без първи Въсъщност, и Mega Все че ги изхъръли (щото си помислил, че са за изхъръляне)), както и се е случвало да ме докараха по неистини душевни полохи. Но това са моментни, неизбежни за всяко едно познанство/приятелство/Връзка. Сега, 6 години по-късно, сега пред Вече не чак толкова белия лист на мешала и се чуя каквото га ти кажа. Настинка ми е трудно да си представя как биха стояли нашата сега, ако ни беше попаднала онзи така култов 20-ти брой с Барбериъна от Диабло (със сигурност имаше да пиша това в момента). Вие през тези години също се променихте много, и то Все в добра посока, но игрите Вече не ги правите като едно време (на фона на тоновете игри, които ни заливат за продължавам да си играя Planescape, Icewind, Baldur, Thief и гр.) И единственият подходящ начин да завърши това беизмислено писмо е... "Ще Ви запомня. Както помня себе си, защото Вървяхме заедно и заедно израствяхме. Заедно общахме и заедно мразихме. И гори когато годините се напрупват и грижите и кариратата Вземат превес, ще си спомня за Вас, и за "до-брото старо време"..."

Амин.

Знам, че съм го писал за това, не помня кога, но се радвам, че някой го е запомнил и по някакъв начин тези няколко реда са му помогнали да намери частичка от себе си. Вървам, че е така. Благодари ти. Всички ти благодарим. За верността през годините. Независимо от деградацията, която сме ти причинявали.

Тема: Да си поизлезя душата

От:Души

Такаагам. Дали е възможно на тоя свят да има хора с късмет като моя? То, че Винаги има един печеливш и друг губещ, ми е ясно, а че това може да е в рамките на едно семейство пък още повече. Значи имам си аз едно братче, коеето е във години по-малко (19) от мен. Такам. Хууу, сеа нашия си получава всичко за каквото се оглавяна на нашите, лошо няма, щот и аз ги ползвам, а това, че аз им исках нещо и те ми мрънкат, не трябва да ви прави чвепатление. Та гореспоменатото ми братче че си поисква яка музика, наше риши ли Викат файдийн готов бре, бам земи теа колони и тоа усилвател на цена, за която в момента бих могъл да си взема комп-чудовище с 19" TFT (щот с по-голям прекалено много започва да ми прелича на телевизор). Та, както споменах по-нагоре, преизлага се, щот и аз ги ползвам. Добреееееее, нашия пък им иска кола и някак си съвсем естествено отново долетя това файдийн и аз ми хууу го да праиш, човекът явно умее да нащелва моменти. Та, зе си некъв кошник с дбе порти, като излизането от задните места силно ми напомня за лялото на 2005, когато усилено трактикувах в околията на Плевен. Такова искала, такова си взел. Дооооооооо. Е сеа идай-якото,ъмъмъ не почти идай-якото, искали им да на наши кинти за комп... Хехе... ХЕХЕХЕ... БУАХАХАХАХАХАХАХА... Риши ли ми сеа си неамо ма 200 еврото устройстват ли те?!? И това при положение, че майка ми преди да ире при баша ми в Испания ми обеща да ми прати ПОНЕ 1000 еврото като почне работата?!?!! Ми хуууууууу! Не съм учели момента, ко да праиш. Събрахме с брат ми некви кинти и си зех настоящия кошник, на който сигурно е излишно да обяснявам, му Взимам душата: Sempron 2300+ Gigabyte GA-T7V880 Sapphire 9550 128/128 2*256 DDR400 PQI 80GB SATA Seagate NEC ND 3550A. Ъхъ и това при положение, че съм запален геймър... Та ето го и най-интересното: скажахме се с гореспоменато сладурче и аз си порамвам компа и си тръзвам за село, той ми Вика чакай къде хънка с компа, аз му Викам имаш си кола, имаш си музика, компа си го не давам! Да, ама не, той понеже е със сианс разбито чувствбо за собственост, ми Вика компа си е МОЙ?!? СИРИОН00000!?!#@!@!**\$@^#()#\$%\$@ Баам в земята зех си баражи и си отлетях. Е то бива наглост ма той тозава направо ми скри шайбата, или по-точно клавиатурата... Егбам дочаках мама да си гоѓде през отмнуска-та и га ѝ насоля едно хууу, но както мисля

се досещаше обеща ми да говори и толкова... Якооо, лошо нема. Малко Ви взех за комбинация от Искрено и лично и Море от любов, ма карай, мисля, че вие сте хора и имате нужда да се посмееете, щот то си е за смях и аз си приемам всичко с усмишка на уста. Ка ще да е. Аве да ви се намира някоя PS3-ка е тaka помежду другото. Бъзик, ма сега сериозно, става ли да ви изпратя ксерокопия на талоните, щот ако нестава посмъртно нема си накъвцата Workshop-а заряд некъв с кошник. Е, това със сигурност значи, че автоматично отпадам от томболата по простата причина, че няма да съм изпратил нищо, ма каквото толкова и по-големи разочарования съм превиживал! Аре и ако може следващата игричка да я направите по начин, който да изключва обезобразяването на Списанието.

Аре мноо Ви поздрави от не толков сълнчев Темтевен и от мен.

Радваме се, че запознахме със семейството ти, много симптични хора си, дума да няма. Чудесно ни разберихте настроението. За съжаление обаче не можем даoti отворен със същото. Колкото и да ги е неприятно да ти го кажа, единственият начин, по който можеш да кандидатствуши за голямата награда в играта с картите в изпращащи оригиналните талончета заедно с уникатния код.

Все още не е късно да се пробваш за компа обаче, тъй като според новия регламент, който ще обявим в следващия брой в томболата ще могат да участват всички, които имат познати поне 3 карти от 3 комплекта (2-ки, 3-ки, 4-ки, 5-ци и т. н.), независимо от поредността.

Успех!



ДО ВСИЧКИ КОМИКС-ФЕНОВЕ!

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**, ви дели от петте страхови 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**, бленувана от всеки комикс-фен - един от вас ще пътува заедно с Христо Коцеев, 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 съдържание „**ART1**“. Ако предполагате, че по Spiderman не е правен филм, изпратете SMS със съдържание „**ART2**“. Ако смятате, че няма филм по Sin City, тогава изпратете SMS със съдържание „**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 11 444
480 11 44



HomeLan

ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК
Нови скорости от 1-ви Август

На трафик*

Достъп до българското
интернет пространство
BG Peering

5 MB/s

Международен достъп
International

1 MB/s

22 лв.

Минимална

Достъп до българското
интернет пространство
BG Peering

1,2 MB/s

Международен достъп
International

220 KB/s

22 лв.

Икономична

Достъп до българското
интернет пространство
BG Peering

2 MB/s

Международен достъп
International

350 KB/s

33 лв.

Normal

Достъп до българското
интернет пространство
BG Peering

3 MB/s

Международен достъп
International

500 KB/s

44 лв.

Data.BG

Достъп до българското
интернет пространство
BG Peering

4 MB/s

Международен достъп
International

500 KB/s

55 лв.

V.I.P.

Достъп до българското
интернет пространство
BG Peering

4 MB/s

Международен достъп
International

800 KB/s

66 лв.

Gold**

Достъп до българското
интернет пространство
BG Peering

5 MB/s

Международен достъп
International

1 MB/s

99 лв.

* Услугата включва 2 гигабайта 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/NAT!
- Всички услуги от 44 лв на горе получават безплатен симетричен 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 освен "На трафик" са с неограничен трафик.
В ненатоварени часови зони получавате допълнителен капацитет - до 6x пъти стандартния за Вашата услуга.
- Всички услуги предлагат безплатно динамична промяна на DNS записи в нашите сървъри, чрез които потребителят логна се в Интернет автоматично получава прав и обратен
DNS запис отвъдвари на потребителското му име.
стиметричен IP адрес за услуги под 44 лв се доплаща 5 лв. месечно.