

CALL OF DUTY 3 | SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

СЕГА
3.95 ЛВ.

GAMERS'

ЦЕНА 3,95лв. | БРОЙ 25 | ДЕКЕМВРИ 2006
СПИСАНИЕ ЗА ИГРИ, КОМПЮТРИ И МУЛТИ.

WURKSHOP

NEVERWINTER
NIGHTS 2

NFS: CARBON

MORTAL KOMBAT
ARMAGEDDON

MEDIEVAL II TOTAL WAR™



ИГРАТА С КАРТИТЕ ПРОДЪЛЖАВА!

СПЕЧЕЛИ

ХВОК 360 + HDTV
ЗДРАВ КОМПЮТЪР И ТФТ

ISSN 1312-5362



9 771312 536006 >

PC

MAGAZINE BULGARIA

12 www.pcmagbg.net
декември 2006

Ще изместят
ли игровите
конзоли
компютъра във
всекидневната?

Съвременен
преглед на
модерните
антивирусни
програми

Направете
си сами свой
компютър,
ГОТОВ ЗА
Windows Vista



На диска: Super Taxi Driver 2006,
DirectX 9.0c, Adobe Soundbooth,
Google Earth 4.0, Total Commander 7.0

НАЙ-ЖЕЛАНИТЕ НИ-ТЕСН ПОДАРЪЦИ



- **игрови конзоли • PDA •**
- **MP4 плейъри • смартфонни •**

Търсете брой 12 на PC Magazine BG



При нас пролетта, шокиращо и за самата нея, взе, че настъпи през ноември, и нежният ѝ, ухаещ на надежда дъх, разкъса паяжините на апатията, сковали душите ни, даде нов живот на вдъхновението ни, върна ни към годините, когато работата беше удоволствие.

Декември.

Първите сенички прехвърчат нежно във въздуха (пък може и да е от пърхота на Дишков, който куфее на **Culture Shock**, като се змия), а в хладната песен на танцуващия сред бетона на градската джунгла вятър вече все по-ясно се долавя тихият звън на джингълващи ол гъй звънчета. Празничното настроение погдо се промъкна из душите ни и се настани трайно там, за да бъде прозонено чак от януарския махмурлук. Друг е въпросът, че причината за него изобщо не се ограничава до гирлянците и борчетата, окичили столчиците магазини с по-люти дискантини. * Защото ние, скъпи приятели, нешо се оплетохме в сезоните покрай настоящата брой. При нас пролетта, шокиращо и за самата нея, взе, че настъпи през ноември, и нежният ѝ, ухаещ на надежда дъх, разкъса паяжините на апатията, сковали душите ни, даде нов живот на вдъхновението ни, върна ни към годините, когато работата беше удоволствие. От твърде дълго време редакцията ни не беше огласена от толкова много смях, задружно тракане на клавиатури и спорадични наздравци. Не мога да ти кажа как точно стана магията, но в един момент работата, престана да бъде скучно и делнично задължение, а се превърна в емоция. Емоция, която – смеея да твърдя – е докоснала всяка една дума в настоящия брой.

Gamers' Workshop направи пълно завъртане в колелото на историята си и отново попадна в някаква своеобразна върхова точка, след като нежно се отърка в дъното. Отпукан наметне нашата задача и да застопорим по някакъв начин шибаното кръгово движение, тъй любимо на Робърт Джордан и паметника Лебски, и да продължим възхода без да минаваме преди това през задължителното падение.

Защото този миг, приятелко, мигът, в който Виждам всичките си колеги и боини другари заедно, щастилив от перфектно свършената работа и с блеснали очи... този миг, в който почти успявам да доловя усмивката ти, докато ни четеш глупостите... този миг е толкова прекрасен и истински, че бих искал по някакъв начин да го разтегля до края на времето, за да можем да останем завинаги в него – ти от едната страна на бяла лист, ние – от другата.

Истинско удоволствие е да гледаш как сплотен колектив от млади хора (е, без Илиев, който не е особено млад, и Коралки, който не е особено човек от това негосипване), се труди заедно, обединен от обща идея, застанал зад обща кауза, работещ в перфектно задвижен прешизен механизъм, отмерващ самонадеяно времената и нратите на родиня гейм пазар. И не само.

Трудовият процес се движеше толкова плавно, че не само успяхме да завършим броя и да го вкарваме в печатницата в деня, който си бяхме опредали в началото на месеца, ами намерихме време и за два-три разюздани кулона в междурутиците между изране, писане, регене на статии и ожесточени преговори с рекламодателите. Плюс задружно местене на офис (в този ред на мисли – хвърли един поглед на картото с адреса, преди да тръгнеш да ни идваш на гости, за да не вземеш да занесеш почерката на чужди хора), което се изразяваше в това двамата с Корала да мъкнем мебелите, а останалите да се заемат с галеч по-трудната и отзоборна задача да изстудяват бирата до правилната температура с умело боравене на крана за студена вода в банята.

Какво рогди целият този трудов процес можеш да видиш на следващите страници (и в медицинския картон на Чешмеджиев, чийто сливици се подвзпалиха от бирата). Обърни специално внимание на титаничното завръщане на Whisper с титанично ревио за титана **Neverwinter Nights** (Въпросният обеща за в бъдеще да пише повече, по заплаха от доживотна презвонест) и не по-малко титаничното завръщане на колегата Wolf, по-известен като BigBadWolf или Щейна, който ще води новата ни MMO рубрика и млади момичета в офиса за касинга на **World of Warcraft**.

Освен това приветстваме тържествено в екипа стария си приятел и младия си автор Алекс AIDIM Димитров (покрай който се чуда дали да не си сменя ника на AlBa, ти можеш да ми викаш Джесика, "цото сме си близки) и геният на четката и чашката Кристиан kiko the god Атанасов, с чийто комикси освен нас, вече ще свършват и броевете на списанието. Със същия вече сме преполовили работата по обещаната в предишния брой графична новела, която ще видиш с премиерата на новия www.games.bg (който започна да придобива толкова брутален облик, че направо нямаме търпение да го пуснем). Там, а може би и по-рано, ще можеш да се насладиш и на първото професионално видео ревио в Българската гейм история, в което с dooty и Jeri се драхме на микрофона в **Singstar Legends** и осмисляхме заведено достойнствата на изратата. И на Мерилн Менсън.

Последно, но не и по важност – понеже изва Колега, решихме да ти направим подарък и свалихме цената на списанието. Понеже сме Gamers' Workshop обаче, и за нас всеки ден е празник – този подарък планираме да ти го даваме и занаяпред. Просто защото те обичаме. В най-скоро време ще можеш да си поръчаш и богат набор от първите по рода си WМ мениски с Трома (ТМ), но понеже преговорите с хората, които ще ги правят, започнаха ден преди да напиша този текст и ще имаме омакочателния набор от шампи ден-два след като ще го четеш, ще получиш информация за точния интернет адрес, на който ще можеш да си ги поръчаш, във форумите ни на forums.games.bg. Както и по-подробна такава – в следващия брой. Пак за следващия брой сме предвидили още една приятна изненада за теб, но за момента планираме да я оставим изненадваща.

С което този текст приключва, а не теб остава (надяваме се) удоволствието да се потопиш в един от най-добрите броеве, които сме правили от години. Запази завинаги Трома в себе си. Останалото е наша грижа.



Кодът Ви за
www.Games.BG
KTJ8-RS6P-H9PH-UTTE



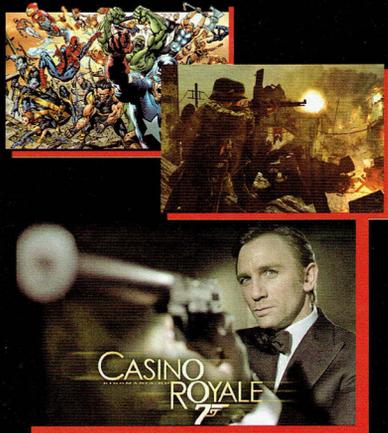


18



MORTAL KOMBAT

Последният Mortal Kombat за настоящото поколение конзоли! Еманацията на една класика. Големият Взрив, заключаваш създаването на тази вселена, толкова необятна и всепоглъщаща за Всеки, наричащ себе си "геймър", че можем да я обявим за светиня.



CASINO ROYALE

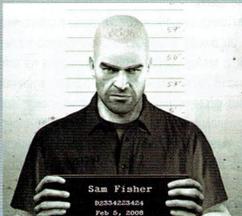
75

Highlights



Neverwinter Nights 2 36

Първото ми впечатление от играта беше доста негативно – инсталационният процес и посегвалите пачове ми отнеха около час-час и нещо, което, в комбинация с напрегнатата ми възраст и позитивна нервна система, доведе до възпроизвеждането на някои не особено приятни звукови модели.



Splinter Cell: Double Agent 21

Splinter Cell сериата е една от непокатимите величини в съвременния гейминг. Имам чувството, че дори и по времето, когато от Sony ще излезат конзола с четворка върху нея, Microsoft ще задрямат своя кашон под нов гравусов въгъл, а домашното ти PC ще се научи да те буди със свирка и да ти прави кафе с три захарчета. Сам Фишер ще продължава да громи световния тероризъм с Все същото хладно професионално безразличие.



Smackdown vs. RAW 28

Виждали сте го преди, ще го видите и за 8 години. По-здрав от Скалата и не толкова ронлив. По-порнографски от Трите Хикса и със сигурност по-чаровен. Попотан от Рей Мистерио, но не толкова нисичък. Това е шампионът на тазгодишния Smackdown vs RAW – Каюо Суровото!

Games:

- 12 Hellgate: London
- 14 Devil May Cry 4
- 16 Supreme Commander
- 17 Turok
- 18 Mortal Kombat Armagedon
- 21 Splinter Cell
- 24 Dark Messiah of Might and Magic
- 26 Total War: Medieval 2
- 28 WWW Smackdown 07
- 30 Gears of War
- 33 Championship Manager 07
- 34 Call of Duty 3
- 36 Never Winter Nights 2
- 39 PES
- 40 Sing Star Legends
- 42 God Hand
- 44 Sam & Max - Season 1
- 46 Marvel: Ultimate Alliance Rising
- 47 Marvel: Ultimate Alliance
- 64 Eragon
- 49 Justice League Heroes
- 50 Warhammer Mark of Chaos
- 52 Killzone
- 54 Valkyrie Profile 2: Silmeria
- 56 Heroes of Might and Magic: Hammer of Fate
- 57 Need For Speed Karbon
- 60 Nightfall
- 62 Knights of The Nine
- 64 Phantasy Star Universe/Sonic Riders



Иерая: Eragon, коелем, Eragon!
Гледам: Децата на хората и група работи
Слушам: мие, злобисто не слушам
Четам: един куп фантастики и фантазиата на различни езици

Мили Дяго Колега, искам: Xbox360, ноб комп и банкова сметка с шестцифрена сума в евро...

roland@games.bg



Иерая: Call of Duty 3, Splinter Cell: Double Agent
Гледам: филми безчест.

Слушам: Arne, Bonobo, Massive Attack, Orbital, Coldcut, The Crystal Method, Fight Club OST (Dust Brothers), Stereo MC's, Fatboy Slim, Stereo on Drugs и Bloodsue - много и непременно любява музиката

Четам: оракоко се поговарям за "Парижето на Хилердон" се забавявам с много синята "Каму" на Гор Вудс

Мили Дяго Колега, искам: да любяв в море от рози... и селфящата сгодна да ми зарам същия Върнос от тези страници, Или поне от страници на Edge

Koralsky@games.bg



Иерая: Marvel Ultimate Alliance, Newwinter Nights 2 Dawn of War: Dark Crusade и Madden 07
Гледам: си сериалите

Слушам: Zocck, Zerrball, некаква Тир Нор компанията и Goa-Pyu Тангов танка на id fm

Четам: Wolframner, fut и една книжка на Тери Праймът за компютърни щри ("Only You Can Save Mankind")

Мили Дяго Колега, искам: HD телевизия kbrtvye.

Wolf@games.bg



Иерая: Ridge Racer 6, Gears of War, Ninja Gaiden, Final Fantasy X, Newwinter Nights 2, Medieval 2 - Total War
Гледам: ревила на PSC

Слушам: Ramstein, Umbra et Imago, Type O Negative, The White Stripes, LFO, Death in Vegas

Четам: Plutcharch - The Age of Alexander

Мили Дяго Колега, искам: да ми пребръщия банковата сметка на Роланд

AIDim@games.bg



Иерая: Final Fantasy XII, God Hand, Phantasy Star Universe, WE10, SingStar
Гледам: Revolver, Peppermint Candy, The Quirk and the Uehead, Mission Impossible III, Alien, Kids Return, The Aviator, 23th Hour, Srazi, A Better Tomorrow, Red Beard, Blood, Be With You, Bangkok Dangerous, Dogma, Forbidden City Cop, Running Wild, Casino Royale

Слушам: DJ Craze & MC Armani, Rakim, Satoshi Tomiie, Omid 16b, Pendulum, Groovetinder

Четам: Клавд Баркьо - "Обречени на Ага" (много съм разочарован)

Мили Дяго Колега, искам: HDTV

Jeru@games.bg



Иерая: Marvel Ultimate Alliance, Baldur's Gate Dark Alliance 2 (много влюбен, много нещо), Halo 2, Burnout: Revenge, MK:Descension, Newwinter Nights 2, PES6
Гледам: Children of Men, Deja Vu, Casino Royale, Clerks 2, 36, Nine Lives, Volver, Inside Im Dancing, Shi-gan, Seom и сериалите...

Слушам: Kultur Shock, Zdob si Zdub, La Piedad, Deftones, Team Sleep

Четам: субтипури

Мили Дяго Колега, искам: обаянието на Рон Джерми. Ако не можеш да го изпратиш, можава и аз кълищата - HDTV + SSD. Не че мога да се мерям с гърбото ми, желане да...

doomy@games.bg



Иерая: Marvel Ultimate Alliance, Baldur's Gate Dark Alliance, Splinter Cell: Double Agent, Rise of the Witch King, Godhand, Mortal Kombat: Armageddon, Smack down VS Raw 2007, Oblivion: Knights of The Nine, MIND: NCS, Star Wars: Republic, Total Destruction
Гледам: Децата на хората, Дика Ву, Макино Рол, Леман, Добра вечер, Clerks 1, Jay & Silent Bob Strike Back, AI G in Da House, Вмори овеин на Masters of Horror и забавни моменти от компютра на Стив Барон Коен

Слушам: Kultur Shock, Zdob si Zdub, Bloodhound Gang, Dropkick Murphys, Boner OST, Fresh Field и непознати музиканти на SingStar Legends

Четам: Сурвевни гатрици

Мили Дяго Колега, искам: да спрешия жапанците на колетата, защото те са ми полюбил от войнка. За себе си искам само Бавоши неща - "Забравя, вълкост в скръди, цюверн котелове с детско розманче, кавоиро котелче, умвади на нести, исторични Кокоциклате, едри ери пемкици, сиб с Дика Джерми, нево и друг милион ефекива и аз пъла, колкото да не кажат, че съм млява без погрешне

Snake@games.bg



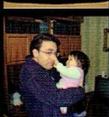
Иерая: Eve Online, Mark of Chaos, Supreme Commander, Моргове
Гледам: ако влезеш тук? нищо не вгледам

Слушам: Zocck, Бивам разочарован и отпозволявам на онлай радиостанции

Четам: некакви увещания със слухци, амава и сътроякание

Мили Дяго Колега, искам: Dell 301 3007WFP И някакви мертва писма? Джуркетата съвсем са заважили качеството напослежк

Ikarus@games.bg



Иерая: Oblivion - Knights of The Nine; Half Life 2, Mortal Kombat Armageddon
Гледам: Children of Men, Open Season и умно, както си вгледам.

Слушам: Евъривингъ рана, Maiden по време на работа, Carleen Anderson, Man With No Name - Interstate Highway (2003).

Четам: Филм Дик - Трите стъпки на Талмис Еврис. И тук Дик е на Врва. Фенсиконите са:фот/випулуполени сокча, наващи губищо бвд Врпосте на теологата. Препоричавам с 2 рива и 2 крака.

Мили Дяго Колега, искам: S Shana от http://www.missivogame.com/ ga се напущам. Ако не може си набри HDTV-тата на колелите павi гето силичне на среа.

SHRAIK@games.bg



Иерая: Wii2, Wii, WoW, TBC - frezker
Гледам: Екишкяку срещу Екичмен - безумен румбиски филм

Слушам: Godsmack, Peeping Tom, Disturbed и Котеч

Четам: форумите на TBC и Warhammer Online

Мили Дяго Колега, искам: ... фамилията ми да е Абрамович. Романов Абрамович

Whisper@games.bg



Иерая: NFS Carbon, FIFA 07, UT2k4
Гледам: Простотините на Борат, буталничеството на Бонг и през останалото време твъро

Слушам: Голифларо сонбър, Ивие ари и бие по порабариване

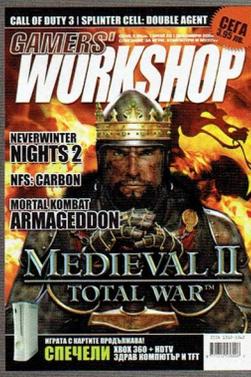
Четам: Рутиня таблички и конфигурации на рутери. Само от едно списание не се живее.

Мили Дяго Колега, искам: Да не ме бои акабата! Мога. И колело, ама не гроя пем.

MrAK@games.bg



ГъВъ филмичето е запазена марка (тип отсвара) на Дийшкф & Бакалов. Никога част от нево не може да бъде репродукцирана изцяло или в частност без изчерпателното почерване на авторите. Всички права бива запазени по едно време, но после ни свърши алкохола и за това си продадохме, препродадохме и изпихме парите. Сори.



Брой 25 Декември 2006

главен редактор
 Александър Бакалов

отговорен редактор
 Ивайло Коралски

безотговорен редактор
 Илиян "Whisper" Илиев

коректор
 Симон Цанев

дизайн
 Емил Попов - Severo
 Олещер Ковач - Elmo

корича
 Георги Динчев - Meg

вирусни маркетинг и реклама
 Ивайло Коралски

менеджър
 Юри Митев

авторски колежисти
 Александър Бакалов - Snake
 Антон Дийшкф - doomy
 Ивайло Коралски - Koralsky
 Камен Миле Динчев - MAK
 Олиан Динчев - Olinator
 Нейбор Кавларов - Ikarus
 Ясен Стойчев - Jeru
 Симон Цанев - Roland
 Симон Чешмерджишев - Shraik
 Евзелин Джурков - ShadowTrapez
 Илиян Митев - Whisper
 Георги Динчев - Meg
 Войко Атанасов - Fall-From-Grace
 Емил Вагенцайн - Wolf

контакт
 Кристин Атанасов - kko_the_god

издател
 DataBG

Gamer's Workshop в списание за геймърски елит - харкоро термините. Тези, които тласкат тлази иктурирци нагър Workshop в невазидна мекка. Не обслувават интереси. Може да се обрват на колелите работни и амелия, защото на първо място сме във - нашите читатели. Общаване нийста да не в изчербам, да не прегорид ривадики въ вие заслужавате целено това и ние по мило от това.

Сега, нека броем продукци!

редакция
 София 1000, ул. "Стефан Караджа" 75
 тел.: (+359) 885906504 (+3592) 9816485
 e-mail: workshop@games.bg
 http://www.games.bg

рекламен офис
 тел.: 0889201017 (+3592) 9816485
 e-mail: koralsky@games.bg

пемат
 Алянсч Пичин

Gamer's Workshop е запазена марка на Дийшкф & Бакалов. НИКОГА част от това издание не може да бъде репродукцирана изцяло или в частност без изчерпателно писмено разрешение на издателите. Всички права запазени.

Дал си почти четири лева за списание, вече си го изчел и сега плачеш тъжно над празния си портфейл, озвобав се пред празна на жестококата финансово реалност? Защо си в пълянски бас, че дори и от тези лентилки от Уъркшопа може да има някаква полза? Цял живот си стоял твърдо зад теорията, че човек може да забогатее без да прави нищо особено трудноемо.

Е, настана твоят час. Всъщност той настана дори и да не се вписваш в никое от горните твърдения.

Вече седем години се опитваме да те размисваме с глупостите си, за което ти ни плащаш всеки месец. Е, време е да разнообразим малко връзката си – сега ти ще ни размиснеш с глупостите си и ние ще ти платим. За какво и колко ли? Ами чети, де.

Убеди ни да ти подарим игра

#4

Какво се иска от теб:

Веселен Манчестър със своето писмо, което просто държиш да оставим без коментар...

Награда:

Играта, която си пожелаел.

F.E.A.R. Extraction Point

любезно предоставена от



Победител:

Венелин Русев с разчувстващото си и крайно миролюбиво писмце. Как да не се смилат човек над него?

Мили Дядо Коледа,

Отпадна си се дръпнал за мъглата, ами си вързай ребелия зарник, че вече от едни месеци си чакам шаблония Extraction Point, а още го няма! Ако не робиеш до няколко дни, Руноф си взема една сачка между розата, продавам и прелетом от ленте държани от мен като замъкнши скържката на тирафианките на оранжи, а на Снежанка ще започна дори да ѝ премивам крък че взе да излъчва горкато... а дори не съм стигнал до бензиновата резачка, още съм на карфишете. Сигурно докато четеш това, и последният небяк косъм от братарата ти добива снежни окраски, тъй че не се офянквай, ами действай, че и пенсионното ще взривя, да те върне после с какви пари ще подгръжаш финише си форми.

П.П. Да, Дядо Коледа, разбира се че съм слушал тая година! Ще слушам и следващата.

#1 Забавен колаж или изцяло лична рисунка

Какво се иска от теб

Да ни нарисуваш нещо на гейм тематика (може и на ръка, не се притеснявай за уменията си за работа с програми) или някакъв забавен колаж с популярен гейм-арт. Оценяваме както таланта, така и креативността, но най-вече - по това колко си ни разсмия с творението си.

Награда: 50 лева

Победител:

Стела Шопова, с чудесния си хибрид между колегата Коралски и колегата Sub-Zero, който освен всичко останало е и крайно актуален този брой. Sub-zero това, Корала винаги си е актуален. Вие може и трудно да разпознаете колегата зад маската, но на нас ни беше нужен един бърз послед, за да го фиксираме, дори и без да четем приложения надпис. Предвид факта, че снимката на Иво явно е свалена от актуалното ни Гъбъ филмче пък, ни навежда на светлата мисъл, че на простотите ни се радват и жени. Здраве, Стела!



#2 Забавен скрийншот

Какво се иска от теб: Да запазиш за поколенията игриотски момент от игра.

Награда: 40 лева

Победител:

Георги Веселинов, който се опитва да ни покаже, че все още имало хляб в игрането на World of Warcraft... макар и само по празниците. Които от друга страна приближават, което пък кара колегата Дишков да се замисли дали да не поднови акаунта си, за да се порадва и той на подобни гледки...



#3 Снимка на култова домашна гейм среда

Какво се иска от теб: Ами да заснемеш гейм средата си. Компютри, конзоли, телевизори, оплетени падове, разпленени на-всякъде игри. Знаеш как е.

Награда: 30 лева

Победител:

Георги Велев, който ни спечели с комбинацията си от next-gen конзолата 360 и retro-gena на Нинтендо – SuperNES, както и един класически Gamecube. Хвала на такива логет! Пожелаваме ти скоро и един голям HD телевизор, за да е идеална картинката :)



ИГРАТА С КАРТИТЕ
СЕ ОСЪЩЕСТВЯВА
С ГЕНЕРАЛНОТО
СЪДЕЙСТВИЕ НА



Събери Картите и Спечели



Как да спечеля?

Играта с картите ПРОДЪЖАВА. Включи се сега и СПЕЧЕЛИ. Освен възможността да сполучиш уникално геймърско тестване, покрай това можеш да спечелиш и няколко ЖЕСТОКИ НАГРАДИ. Как?

1. Във всеки брой получаваш подсказки за тематиката на картите и героите в следващия. Прати своите предложения за героите изброени на твях на e-mail grata@games.bg. Ако познаеш минимум 3 карти от един и същи тип (2-ки, 3-ки, 4-ки и т.н.) в първите 3 последователни броя ще участваш в тобмбола за „гробна“ конзола **Sony PSP**, плюс **2 оригинални игри** за нея, осигурени от **Мултирама България**.
2. Ако познаеш по 3 карти от всички типове от 6-ш нагоре (т. нар. "белот тестване" - 7-ш, 8-ш... до Аса) ще участваш в тобмбола за ТОП НАГРАДАТА – **Геймърски компютър от Бисок клас** плюс **монитор**, осигурени от **Мултирама България**.
3. Ако събереш цялото тестване карти, можеш да участваш в тобмбола за ГОЛЯМАТА НАГРАДА – **ХВОХ360** плюс **32" Телевизор (HDTV)**, осигурени съответно от **Мултирама България** и **сп. Gamers' Workshop**. Удостоверението ще става посредством уникалните кодове, които трябва да изпращаш, събиращи и да накрая изпратиш в комплект на редакционния адрес.

ПРОПУСКАЙТЕ НИКОИ ОТ БРОЕВЕТЕ С КАРТИТЕ
ЩЕ МОГАТ ДА СИ ГИ ЗАКУЛЯТ ОТ РЕДАКЦИЯТА НА

Презгед на печата...

Дани:

Julie Strain (Heavy Metal F.A.K.K.) – Познатия арта и мля казки сериозно, че ти не би го олюбил. И не би я олюбил сред дамите.

Lara Croft (Tomb Raider) – Оакт, на кака ти Лара вече отпадна и в време да се пенсионира, но нашите 1001 желаниа винаги са били свързани с Виртуалната госпожица Крофт, която става Все по-красива с всяко ново прераждане. Във и някои икони просто не се подминават.

Rayne (Bloodrayne) – Червенокосата секс икона. Какво повече?

Cate Archer (No One Lives Forever) – Жена със стил. Жена с Вкус. Жена-Валм.

И най-вече – жена с екстрадириращо червило. Това като че ли казва всички.

Попове:

Saleb (Blood) – Саркастичен немъртъв изверже-психотъп! Които не се казва Алукард? ЕИИ ДЕИ!

Duke Nukem (Duke Nukem) – Най-големият. Forever!

Snake (Metal Gear Solid) – Смислен и многопластов герой от Купцова поредица. Казва се Snake. Точка.

Gordon Freeman (Half-Life) – Архитекти Все още най-великият екшън на всички времена... с главен герой смотан учен! Емх Купцово е, баси!

...и прогнозата за времето...

Аса
Той е толкова смъртносно и кърваво купцов, че просто ми е неугодно да пиша хитлове за него. Господар и бог на хилядолетна безсмъртна шмерия, започнал смъртносно надгравяра със собствената си събба. Обещавам разозения микрофон от **Singstar** опатията на всеки, който не го познае.

Той безструктурен убиец, преследван от кошмари и разкъсан от неистова ярост. И вързелие, влици оркестрия в ричете му, са нищо пред онези, свързани го с омразия му враг.

Той е бозологообен свръхчовек, който лампти за Живената сила на ця един

свят. И макар тези крабни фантазии да изглеждат абсурдни, в крайна сметка почти уриба. Но също почти. В някои моменти дръзката беа коса и дубелметирати японски меч не са необходими и достатъчно условие за успех.

Той е син на демон. Детектив. С пистолети. И меч. Точнова е кулч, че направо е... демонично кулч?

Жокери

То е злощесто. Ухлено. И понякога невидимо. Но за сметка на това раирано и мъркащо. Каро, в гроба ли се въртиш?

Той е имал люшва късмет да се рогу първи от тримата братя. И това по дефиниция го прави лош. Нищо, че тукса добър е не най-малкото, а средният, който има фетиши към монети и зъбки...

Той може да бъде всеки, но дори като себе си, е достатъчно смъртноносен. Два ритлика и онемо кълбо, и си извърн рича, така да се каже, и дори няма да разбереш от кого ти е дошло.

В резултат на дръжката с липсващите кодове в предишния (24-ти) брой, всеки, желаещ да участва в играта следва да попълни на празния си тикан код, който може да получи на koralisly@games.bg.
За всеки, който е пропуснал някой брой от "Картите" ни серия - може да си го набави лично от офиса ни или да подаде заявка на горния мейл, такъв да му бъде изпратен. Като ще трябва да си покрие пощенските разходи.

multirama

www.multirama.bg

GRATA@GAMES.BG

МАГАЗИН МУЛТИРАМА СЕ
НАМИРА НА УЛ. СОЛУНСКА 2



Dragon Age!!!

Въпреки че го разработват вече в продължение на няколко години, *BioWare* упорито си мълча относно подробностите за единственото си PC-ексклузивно RPG на този етап – **Dragon Age**. Точно в този момент обаче строго-охраняваното инфо реши да изскочи. В което, разбира се, няма нищо случайно. Става дума за първия брой на новото списание на *Microsoft* – **Games for Windows: The Official Magazine** (което всъщност е бившето **Computer Gaming World**). Е, водещата статия в този първи брой беше именно за **Dragon Age**. Ето и някои от акцентите в нея:

– Историята ще е много по-мрачна от тази в стандартното *BioWare* RPG.

– Боната система в играта ще е подобрен вариант на тактическите битки в реално време от **Baldur's Gate**, но изцяло в 3D. Ще можем да паузираме, когато пожелаем.

– Сражения с огромни противници. Ще можем спокойно да се провираме между краката на някои от тях, на други пък – да се катерим по гърба.

– Играта ще използва модифициран вариант на феноменалната система за диалози от **Mass Effect**.

– В зависимост от типа персонаж, **Dragon Age** ще ни предложи коренно различни истории за произхода на героите. Това означава, че първите няколко часа игра ще бъдат абсолютно уникални за различните персонажи.



никой не е твърдял. Още повече, че всички помним как по време на газгодишното E3 *Microsoft* едва ли не се кълняха, че хитът ще го има за Vista.

Какво мислим ние по въпроса? Няма никакви шансове **Gears of War** да излезе за PC до края на годината, това е ясно. В същото време, само за две седмици от краткия си все още живот, заглавието продаде 1 милион копия, а 850 хиляди души пробваха играта в мрежа. Според нас 100% ще има PC-рилиз през 2007-а.

Междувременно ревято ни за **Gears of War** на Xbox 360 можем да прочетем по-нататък в броя. Автор е нашият стар приятел **ADim**, директно от Канада.

Нищо не може да уържи тази игра! **Gears of War** измисти дори **Halo 2** от списъка "Най-израно заглавие по Xbox Live". Очакваше се. Ама не и толкова скоро след премиерата. Страхотни!

Оше. Джеф Бел от Майкрософт небрежно обяви, че играта щяла да бъде трилогия... "Маркъл Финикс ще бъде основният герой в трилогията. Искаме да създадем силна емоционална връзка между него и геймърите – нещо, което липсва в повечето екшъни от трето лице. Ще почувствате неговото отчаяние, самота, безпомощност, страх, адреналин."



Halo 3 "бема"

Halo 3, или поне част от нея, ще дойде малко по-рано, отколкото вероятно очаквах. Пичовете от *Bungie* официално обявиха, че прилежателите на **Xbox 360** и **Xbox Live** ще могат да бета-тестват части от играта в мрежа още в началото на 2007-а. Това ще бъдат пуснати и нови карти за мултито на **Halo 2**.



Kill-FUCKIN-Zone!!!

Помниш ли кое беше най-епоханото и обещаващо заглавие на E3 2005? Помниш, я! Обявената като **Playstation 3-ексклузив Killzone!** Ние пък още помним как ни изпозаваха ченетата при вида на недоведения прейлър – от самото му въздушно начало, до самия му експлозивен край. Сега друг въпрос да ти зададем. Помниш ли какво се случи с **Killzone** на E3 2006? Не помниш? Интересно. И ние не помним. Знаеш ли защо? Ами защото НИЩО не се случи. Проклет съжаи погъна вървя земя... и си стоя там до деннешен.

Сега обаче, след цялото противно чакане, най-сетне получаваме истинско потвърждение, че работата по **Killzone PS3** е в разгара си, а играта все така възнамерява да ни избие мишките по мазетата, като излезе.

Първи *Gamespot* съобщиха за статия в холандския вестник **Volksrant** (**Killzone PS3** се прави от холандците *Guerilla Games*, студиото е собственост на *Sony*), озаглавена "Видеоигра и по-скъпа и от най-скъпия ни филм." Материалът е именуван така, защото, както се оказва, **Killzone PS3** ще струва дори повече от военния трилър на Пол Верховен "Черната книза". Знаеш ли какъв е бил бюджетът на въпросния? 21 милиона долара!!! Ще цитираме мнението на главния човек в проекта **Killzone PS3**, Арън Брус, публикувано във *Volksrant*: "В момента работим върху най-големия мултимедийен проект в холандската история".

В статията се споменава още, че след излизането на заглавието на пазара, постепенно ще бъдат обявявани нови части от историята и пускани за свободно сваляне. Става ясно още и че в момента върху **Killzone PS3** се трудат 120 души, а играта ще бъде преведена на 20 езика...



Титаничната сгелка

CCP (авторите на **Eve Online**) се сля с компанията **White Wolf** – втория по големина разпространител на настолни ролеви игри в света. Сгелката е колосална и ще има огромен отзвук. Сливането на двата гиганта на практика създава най-големия независим създател на виртуални вселени. Новата компания веднага ще започне работа по нови заглавия (както в света на видеоигрите, така и настолни) в сферата на научната фантастика, хоръра и фентъзито. Засега се знае още, че **CCP** (които със своята **Eve Online** продължават да са абсолютен рекордьор в световен мащаб по най-много играчи едновременно) ще се захванат с разработката на ново MMO в света

Новини около Gears of War

През последния месец станяхме свидетели на доста противоречива информация около хита на **Epic Gears of War**, във връзка с това дали ще се появи и за PC, или не. Първоначално **IGN** съобщиха, че в коледния брой на **PC Gamer**, в статия за **Windows Vista** и идващите игри към него, е била включена снимка с голяма част от обявените заглавия на този етап. Между тях е лежала сладострастно и кутящата на **Gears of War**. На практика това означаваше 100% потвърждение, че играта идва за PC. Вдигна се страхотна омаля, последвана от официално становище: Кутямата е попаднала там случайно, просто така илюстрация на това как ще изглеждат бъдещите retail-пакети с лозото на **MGS** (*Microsoft Game Studios*, да не се бърка с багъто ви Солд). Това категорично не потвърждава появата на **Gears of War** за PC.

Със сигурност ли играта НЯМА да навестни домашните ни компютри обаче? Такова нещо също

на **World of Darkness** (точно така, помниш, че *White Wolf* са хората, които държат правата за **Vampire: The Requiem, Werewolf: The Forsaken, Mage: The Awakening и Hunter: The Reckoning!**). Същевременно *White Wolf* ще допринесат сериозно за обогатяването на Вселената на **Eve Online** с нови стратегически наръчници, колекционерски карти, настолни игри и романи.

За финал ще цитираме думите на изпълнителя директор на **ССР**, Хилмар Петерсън: "Виртуалните светове все още са нова форма на забавление, която обаче е различна от традиционните видеоигри. Обеднявайки усилията си, ние създаваме копания, ненадмината по качество, иновация и обхват, и ще бъдем на челно място в тези новоизявяващи тенденции."

Личното мнение на нашия MMO-корифей *Wolf* ще прочетеш в новата ни рубрика Месечен нобелзор. Да ни е честита!



Relic отново творят

Когато през 2004 **THQ** купи *Relic* за скромните 10 милиона, мнозина предвидиха, че това е мърър ход. Всъщност обаче той се оказа нещо повече от мърър – оказа се НЕЧОВЕШКИ лечеливи. Този *Relic* бяха авторите на успешната **Homeworld**. Само за 2 години след това се появи **Warhammer 40,000: Dawn of War и Company of Heroes**, които избиха цацата в Черно море. Сега любимите ни от **Firingsquad** съобщават, че компанията набира двама нови главни специалисти, които да се включат и вероятно да оглавят новите им проекти. Информацията е леко мъглява, но на този етап най-вероятно става дума не за едно, а за две нови заглавия – MMO и RPG.

Така или иначе интересното в случая е, че и двата жанра са нова територия за *Relic*, която досега те не се преставаха да прекосят. След всичко, което ни поднесоха в последно време обаче, сме сигурни, че ще успеем да избият и кашалопите. Желаям им го от все сърце!



Wii новини...

Продажбата на **Nintendo Wii** стартира в Съединените щати на 19 ноември. За по-малко от две седмици бяха разразбени всичките 600 000 бройки! Това прави почти по една продадена машина на секунда. Прекрасен летящ старт за пичовете. Без простотии, блясъци, насилие, кражи, психоза и какво ли още не (Виж "**PS3 новини...**"). По отношение на предлагания софтуер в момента няма никакви изненади. Абсолютният лидер е **The Legend of Zelda: Twilight Princess** – 454 хиляди продадени копия.

Американското подразделение на **Nintendo** реагира светкавично на многобройните оплаквания от потребители на **Wii**, които конзоли отказваха да работят нормално след обновяване на софтуера през услугата **WiiConnect24** (За незапознатите – става дума за станалата вече прословута грешка "Error Code: 110213", което в буквален превод означава "Свържете се с **Nintendo**"). Злобредната кръпка и "поврежда" относително малък брой конзоли, които прозодителът обещава да погмни в рамките на няколко работни дни. Потребителите, които вече са закупили една или повече игри за т.нар. виртуална конзола (**Virtual Console**), ще трябва да почакаят малко повече, тъй като служителите на **Nintendo** ще трябва да оценят "щетите" и да започнат съответните заглавия отново. Европейски представител на компанията обяви, че проблемът би трябвало да бъде решен до средата на декември, за козато е насрочена премиерата на **Wii** за Стария континент.

първите няколко дни след старта (17 ноември). Вишенето с дни пред магазините изнерви пътните до краен предел. Стигна се до върхожни безумия. Десетки сериозни сблъсъци между чакащите и многобройни спречквания с властите (някои от които завършиха със стрелба с зумени патрони по геймърите). Множество изтопягани и контузени хора. Кражи и побоища над току-що сдобили се с **PS3**. На всичкото отгоре в Кънектикут се стигна до опит за въоръжен грабеж (някой се е сетил, че всички тези хора имат поне 600\$ в себе си), при което мъж беле прострелян в рамото и корема. Без коментар.

Иначе традиционното-гобрите продажби на конзолата в Япония и този път се доказаха.

81,639 бройки само за няколко дни. Твърдвза ще става интересно.



Поредната игуотия...

Първо се появи продукт на една много известна с маратонките си фирма (ми така де, че си плащат за реклами, ако искат да ги споменаваме), който те задъжаваше да пишаш с крака под бюрото, ако искаш да играеш игри на PC-то или конзолата си. Последната простотия по темата обаче е истински връх в игуотизма и се казва **Step2Play**. Или, да, тук пък трябва да имитираш ходене, щото иначе играта на **PlayStation**-а ти автоматично се пазира. И нема мърдана. Мъка...

Не бе наистина. Не виждаме кой игуот че го закупи това за детето си. Ние, като една сериозна и отговорна медия, препоръчваме... ами пак ходене. Ама навън. Аман просто.

Иначе ако те и страх от открити пространства и не напускаш стаята – 115 £ и **Step2Play** е твоя. На печелившите честито.



PS3 новини...

Неприятен старт за **Playstation 3** като цяло, с изключение на Япония.

Лари Робст от **Electronic Arts** заяви пред **Rollтерс**, че на този етап **Sony** вероятно са продали само около 200 000 бройки в Съединените щати. А тази цифра не е достатъчна, откъдето и да я погледнеш. В общи линии очакванията са били за двойно по-големи продажби. Сравни го с 600-те хиляди на **Nintendo** и 326-те хиляди при старта на **Xbox 360**.

На всичкото отгоре се появиха изключително неприятни допълнителни проблеми.

По цялата територия на САЩ като гъби изникнаха палаткови лагери с обезумели геймъри, треперещи да се докопат до **PS3**. Бройките обаче се оказаха в пъти по-малко от необходимото за



Пакцици

Дълбоко потресени от горната несправедливост към малките деца, просто сме длъжни да пуснем малко ципи в списанието! Точно така, тази новинка е идеен продължение на "Ципи"-те от предишния брой. Или както казва любимият на всички ни Мег, "Как да не поспитнеш женска геймърска ципа в списанието?!" Освен това има добър повод за това. Той е с адрес: <http://www.missvideogame.com/>

И така, за какво става дума? Конкурс. Брутален! Търси се "Мис Видеоигра 2007". Награда: Хиляда долара кеш за дребен харчък. Пътешествие за двамата в едно райско местенце в Мексико. Конзола от ново поколение, твърба ще се определи коя точно. Гарантирано участие в бъдеща хитова игра.

Изисквания: Приятно излъчване. Жена (без перуки и нагримирани педали! Да го духаш без Азисеве). Страст към видеоигрите. Да обича млажовете.

31 декември е крайният срок за подаване на молби за участие (има готови формуляри на сайта) в конкурса. Гейм-кралцичата ще бъде обявена на 14 юни 2007.

Не е зле, а? А пък да видиш какви геймърки има само на въпросната страничка. Сега ще поберем няколко снимки специално за теб. Харесай си някоя мадама, има за всички.

Ужасно ще се зарадваме и на българско участие в сайта. Давай смело, не боли, не губиш нищо, а можеш да спечелиш ужасно много!



L'Oreal, защото персонажите в игрите го желаят ...



Докато сме на женска възна, ето нещо много лобопитно. Специалисти към козметичния гигант L'Oreal са разработили нов метод за по-реалистично анимиране на коси. Официалното съобщение: "Ние създадохме динамичен, компютърен модел за оформяне на косата, като се ползвахме на десетилетия опит за механиката на косъма. За пръв път движението на косата беше уловено абсолютно реалистично и това ще бъде от голяма полза за аниматорите във филмовата и играната индустрии."

След като зайците от Rayman станаха рекламни лица на Ubisoft във Франция, добре ред и на бате Ви Бербто да се изяви като такъв. Тук ви предлагаме някои от ексклузивни снимки от кастинга, за да се насладите на физиономистите, които Бербатов е тървало да напособи преди да го приемат. Междувременно от Ubisoft пуснаха слух, че следващата игра от поредицата Rayman ще включва водача на зайците – Verbatman. Нямаме търпение да тичаме из терена, преди да ни сменят за изкълчен педикюр, а после да си поберем зайчето от SinCity. Революция направо!



Ужасно важна информация!

В един по-добър свят това щеше да бъде по-скоро каре към едно от превитотата в този брой (Всъщност към беспорочно най-доброто превито!). Обаче светът изобщо не е добър и ти това много добре го знаеш. Ето го и останалото бездомно каре, приложено от батко Ви Шрайк на тази страничка, с франкофонската покрела на батко Ви Снейк:

Марсилезата е съставена от 7 куплета и припев, но на официални събития се изпълняват само първият куплет и припевът. Музиката и текстът са претърпели множество промени през годините. Военният характер на песента често води до люти критики към текста ѝ, който се определя като адресивен. Поради тази причина съществуват многократни опити за неговото ренансисване. Въпреки това обаче той е останал непроменен, тъй като се смята за символ на Франската революция:

Напред деца на Родуната,
Денят на славата дойде
Кървавома знаме на тиранията
Срещу нас се развя
Чувате ли как в полята
Свървено войничките реват?
Те удват също и при вас
да убиват жените и децата

Прпев:

На оръжие братя,
Постройте редиците,
Напред, напред!
С нечистата кръв
Браздите да напоим.

Отговорът на разни незначителни въпроси, като този например "Абе чий по дяволите го дери текстът на Марсилезата в гейм-издание?" ще научиш в статията за **Turok**. А може и да не научиш. В такъв случай да знаеш, че за всичко са виновни мръсните тиранозаври. Капка Вкус нямат!

Понеделник

Вторник

Сряда

Четвъртък

Петък

Събота

Неделя

Декември



1
Пиенене - екшънът на GW се черпи обилно, по случай завършването на броя.

2
Махмурлук.



4
Активна подготовка за предстоящите културни мероприятия.



6
Концерт на Петя Булюклиева.

7
Концерт на Трамвай Номер 5 - Усмивката ни водеше, когато бяхме двама млади. Сега решихме да проверим какво ще се случи, като одъртахме и си излекувахме

8
Измазат: Superman Returns: The Videogame - Xbox, PS2, Xbox 360 360; Rayman Raving Rabbids - Wii, PC, PS2, Xbox 360; Star Trek: Legacy - PC Xbox 360

9
Brothers in Arms D-Day - PSP



12
Cooking Mama - DS - голямото готвене на малката конзола



14
Dead or Alive Xtreme 2 - Xbox 360 - щци - големи и силконови!

15
ЕРАГОН - Световната премиера на филма, на чиито фон дори Хари изглежда хетеросексуален. Плас Сиджи грабони, които са нещо като новите овце за сексостопанския



17
Рожденият ден на Александър Бакалов. Не го познаваме, но ни е всеобщ любимец. Три дни празненства в чест на този неверник.

18
Не помним

19
Не помним

20
Не помним

21
Баси махмурлука. Ама се опомняме, де.

22
Бъзгарските премиери на АПОКАЛИПТО и ВЕСЕЛИ КРАЧЕЛА; С в е л о в н а т а премиера на Rocky Balboa, продуциран, режисиран, написан и изран от Слай Спалун, който е любя самия и шкембе чорбата на хомбвурския муувимейкинг.

30
Рожденият ден на Коралски. И него не го познаваме, ама ни дължи пари и го дебнем.



25
Вземаме запалки. Между другото е Коледа.

26
Колелните пости свършиха. Ние - не. Мамак му!



28
Изаиза World Poker Tour. Ние не излизаме - мама не ни дава.



31
Целият екип се е събрал пред един Прабев 8С и играе Каратейка до полуца. Между другото е нек'ъв празник.

HELLGATE

LONDON

Even God can't save the Queen anymore...

Разработчик: Flagship Studios/Namco

Разпространител: EA/Namco

Жанр: Action RPG

Излиза: началото на 2007



Лондон, 2020 година.

Светът вече се ръководи единствено и само от логиката и науката. Хората не вярват. Забравили са какво е да вярваш. За тях няма Рай и Ад, те искат просто да уживят живота си в едно общество без насилие и болка, в свят, ръководен от силни закони и ниевва емоция.

Наред с мъртвата Вярa, хората започнали да пренебрежават и легендите, митовете, предсказанията... И когато гарваните отлетяха за последен път от срутващия се Биг Бен в столицата на "старата Европа", само най-възрастните жители още помнеха как да се прекръстят, преди да бъдат изпепелени от адските огънове...

Лондон, 2038 година.

Воината с демоните, намерили пролука към нашия свят е на път да приключи. Оцелелите са малцина, ресурсите са на привършване, а надеждата за спасение е почти угаснала. Въпреки всичко съпротивата продължава, а в подземните лагери и укрепления, макар и значително по-рядко, пристигат нови и нови желязци да се включат в борбата. Всеки има своята задача – гецага, все още твърде крехки за тежестта на доспехите, подготвят мунициите, пълнейки куршумите и гранатите с преварително разтопеното сребро. Старшите, чиего време за война отдавна е приключило изследват забравените религии в търсене на нещо което може да помогне на събратята им в битка с демоните и учат младите на "древното изкуство". Учените умуват над нови начини за противодействие на демоничната инвазия, избрелявайки чудати оръжия и всевъзможни модули за тях...



Такъв е светът на **Hellgate: London**.

Един пост-апокалиптичен град, в който науката и вярата, модерното и древното се изправят едни срещу други в последния велик сблъсък, изхвърят на които ще пререша съдбата на човечеството.

За тези от вас които не следят проекта **H.L.**, ще резюмираме набързо за какво става дума. От *Blizzard*, компания която безспорно се е доказала на играната сцена, взели че престанали да гледат към хоризонта, че и откъд, а започнали да глебаат в познатото, тъй като там им е добре. Там им е *sigurno*.

В студиото обаче имало хора, на които това не им се нравило. Хора, на които още им *пукало*. Става дума за креативни пичове, като колоритния Бил Ролуър, които решили че колкото и да обичат парите идващи от Виешките, не им е тук мястото, цом ще бъдат задрушавани и ограничавани. Затова си спелнали кугарите, напуснали компанията, на която са дали толкова много и за наша радост решили да основат собствено студио, наречено *Flagship Studios*.

Hellgate: London пък, от своя страна, е *flagship* проектът на новото студио. Играта ще представлява един FPS/TPS/RPG хибрид, в който ще влезем в ролята на борец от съпротивата, изправящ се пред демоничната инвазия, станала възможна посредством отварянето на споменатата в загаветна Агска порта.

Въпреки злезната точка, която е от първо или трето лице и комплексното жанрово определение, в основата на **H.L** стои едно класическо hack'n'slash RPG. За самата механика на ролевата система още не се знаят много подробности, но тя се очаква да е максимално опростена и класическа – ще имаме основни атрибути и дърво с умения. Самото дърво, както си му е редът, ще има няколко пътя на развитие. В зависимост от предпочитанията на геймъра и стила му на игра.

Засега са известни само два от класовете, между които ще можем да избираме.

Първият е Тамплиерът. Той ще представлява нещо като класически паладин – добре екипиран боец от близко разстояние, който благодарение на силната си вяра и познания на забравената религия ще може да канализира божествената енергия за подобряване на преките поражения, мощна защита и покачване на своите показатели или тези на братята си по оръжие. Трети пътя за развитие на Тамплиера са:

Assault – тук се намират скитовете, подобряващи бойните умения на рицаря, както и умения да удря няколко противника едновременно с оръжието си.



Invocation – тук ще бъдат ситуирани бф-овете, тоест временно покачващи показателите магии.

Holy Aura – типичните за всеки паладин аури ще са налични и в H.L. Те представляват перманентни бф-ове, които действат както върху Тамплера, така и върху съюзниците му.

Вторият, известен ни клас, се поддържа под името Кабалист. Този слауър предпочита да използва демоничните сили и заклинания срещу източника им. Кабалистите ще се разват на множество магии за масово поражение, призоваване на помощници, както и богат набор от проклятия и променящи формата заклинания.

Трите пътя за развитие на този клас са:

Mastery – магии за призоваване и контрол над демонични същества.

Evocation – магии за директни поражения върху противниците, както и проклятия, намаляващи показателите им.

Transformation – развивайки това дърво от умения, Кабалистът ще може да мутира. Първоначално просто ще добавя по някое и друго пилано или шипче по тялото си, докато на най-високите нива вече ще може перманентно да приема демонични форми.

Оръжията и екипировката са друг интересен момент в H.L. Както вече стана ясно, конвенционалните уепъни не могат да бъдат приложени адекватно в битката срещу демоните. Затова класическите пушкаа и джаджи биват модифицирани и адаптирани от съпротивата, за да могат да пуснат кръвчица на нашествениците. Така например, стандартните мунцици биват заменени от остри металини колове, потопени в асдките пламъци. Огненркъсчката вече ще бвва и специални химикали, тъй като не можеш да наранис с огън някой, който се е родил и е израснал в асдките пламъци.

Силен момент при екипировката са тъй наречените модове – разнообразни добавки, правещи броните и оръжията по-ефикасни срещу даден тип противници.

Самите врагове се делят на няколко групи. Ка-

зано по-точно, те се различават по своите ранг и каста. Двата извесни за момента ранга са *lesser demons* (стандартните мобове) и *greater demons* (огромни изчадия, най-често израещи ролмата (босове)). Извесните касты са четири на брой: *primus, necron, beasts и spectral*. Срецу всеки тип противник ще трябва да се използва различни подходи и въоръжение, тъй като всяка каста притежава своите силни и слаби страни.

Локациите в които ще се подвизаваме са разнообразни, а повечето от тях са и автентично представени местности от съвременен Лондон. Разбира се, доволно разрушени и изпепелени. Такива, например, ще бъдат областта Блумсбъри и Британският музей на изкуствата. По-голяма част от израта обаче ще преминава под земята, тъй като повърхността е твърде пренаселена с асди твари, за да бъде често посещавана. Бунтовниците ползват мрежата от тунели, където преди години се е помещавало лондонското метро, като именно там ще намураме убежище, ще можем да потързуваме, да получаваме нови куестове и да разкриваме историята около Асдката порта. За безопасно придвизване ще трябва често да прибавяме и до канализацията.

Технически израта впечатлява. Доста при това. Ефектите от магии и различни удари са асди красиви, моделите са детайлни и просто трябва да видите Тамплера, облечен във full plate, който раздава правосвдие с благосвдиен от Всевишния slautore. Или как Кабалиста краде енергия от враговете си. Красота! Пост-апокалиптичният Лондон също заслужава адмирации. Към момента единствено развиването на моделите не изглежда адекватно, но все пак да не забравяме че говорим за RPG, тъй било то и екшън такова, а не за *Blade of Darkness* или *Splinter Cell*.

Е, какви са очакванията ни за *Hellgate:London*? Ами доста големи, да не кажем огромни. Просто защото тази година се налядахме на много провължения на типични RPG-та, които малко или много не успяха да ни впечатлят достатъчно, за да им пореколясыкаме поне малко. А битката година също ще е жестока на ролевата сцена – *Mass Effect, Dragon Age, Fable 2* са само част от заглавията, с които H.L. ще се конкурира.

И да, последният има шанс да се пребори с останалите, защото зад него стоят правилните хора, механиката е максимално опростена и няма да се преоткрива топлата вода. Да не говорим, че сетингът към момента изглежда повече от брутален. Остава само да видим дали Асдката порта ще оправдае очакванията ни, или за поревен път ще ни се намужи да преглътнем празни обещания и надежди.



Devil May Cry 4

Nero May Fry 4x

Жанр: твърд пърсън екшън
 Разработчик: Capcom
 Разпространител: Capcom
 Излиза: зимата на 2007
 Сайт: www.capcom.co.jp/devil4/

П онякога, наред с вистенето на курушмите и зъбна на мечовете, дяволите плачат. И в блестящите им съзвизии се отразяват смях и тъга, любов и омраза, възход и падение...

Devil May Cry е уникален франчайз – белязан от рязко редуване на добри и лоши идеи, резки завои в концепцията, уникално аниме съчетание от комедия и драма, емблематични събития с хладни оръжия и пистолети и иконичен главен герой, маркиращ самосиндикално един от крайбрежните камъни на съвременния гейминг. Кратък обзор на ситуацията показва, че първият **Devil May Cry** беше една от най-добрите екшън игри, създадени въобще, вторият омаза генерално петзажа, превръщайки Данте в скучен чичко и предлагайки ти маса нови движения без реална полза в геймплея (което обаче не им попречи да бъдат назоу препришани в **Prince of Persia: Sands of Time**, където вече имаха реална полза в геймплея); третият пък се оказа прикъл на цялата история – явно в опит да се отдръгне гъсливо от двойката – представи ни белокосия демон като метросексуален пийнейджър и завъртя край него игра, която успя да надскочи собствения си оригинал и да се превърне в едно от най-любимите заглавия *изобщо* на змийския ти рецензент.

Колкото до четвъртата... е, тя се очертава като основна причина, наред с **Metal Gear Solid 4**, да притежава PS3. При все че имам някои резерви. Нека ти разкажа за нея, при все недоволките на производителите и сравнително ранния стадий на разработката.



Нов главен герой?!

Първият въпрос на медиите представители, посетили офисите на **Capcom**, за да изиграят демо на четвъртия дявол и защо авторите са сменили червеня шмифер на Данте със син. Иначе всичко останало е същото, с малко по-загадени текстурки – огромният меч, не по-малко огромен пистолет, бяла коса, позърска стойка... *"Това не е Данте"* стоварва с усмивка бомбата си Хороложи Кобайаши



– основен двигател на **DMC4**, създател на първата игра от поредицата и великоколепния **Resident Evil 4**, *"Имаме си нов главен герой. И името му е Неро"*. Закономерният въпрос защо по (плачещите) дявол от **Capcom** детронират собствената си звезда Кобайаши обяснява *"Сменяме платформата, сменяме и почти из основа геймплейните механики, полагаме ново начало на серията. Ако бяхме дали на Данте новите умения, които бяхме замислили, това просто вече нямаше да бъде Данте. За това решихме да създадем нов главен герой"*.

Въпросът защо в такъв случай Неро изглежда почти идентично с Данте така и не намира адекватен отговор. Кобайаши заявява убедено единствено, че между адашът на Лобимата ни програма на **Ahead** за печене на дъскове и синовете на Спарда няма кръвна връзка. От думите му става ясно, че май все още никой няма особено изчистена идея каква точно ще бъде историята. Пичовете просто са създали нов главен герой, по установения кул тертип, и са се нахвърлили върху писането на бойни механики и визуални прелести, оставяйки сюжетната основа за после. Коевто е леко обидно. Всъщност, всичко което се знае за момента по въпроса е, че Неро е част от Ордена на Меча, със



седалище остров Фортуна. Въпросните пичове са отпадли животни да казва "трепане на демони". В един момент се появява Данте, Неро се втурва да го трепне в името на героизисаната кауза, Данте от своя страна му вкарва два тупанка и една патка (меч, в цензурираната версия) и двамата започват да работят заедно (тук си отбележи един уклончиво потвърден слух за кооперативен мултплейър) в името на оная кауза, дето все още не са я измислили.

В общи линии е почти сигурно, че въпреки изместяването си от централната роля Данте ще бъде играем персонаж, а станалият Мобим на мюзина от нас Върджил също ще се забърка по някакъв начин в цялата каша.

Бой!

Основното ново – така да се каже – арсенално попълнение на Неро ще бъде обладаната му от демоници сили дясна ръка (ей, това порно). Въпросната ще има доста широк обхват на действие, предлагаща на играчите възможността да пригърбват, избъбкват или просто да бият враговете си от разстояние. Цялата "техника на ръката" всъщност е подобрение на Dark Slayer стила на Върджил от **DMC3: Special Edition**, където дантевият брат може да се пренася светкавично до враговете си, за да не прекъсва веригата на атаката. Е, тук е същото, само дето вече можеш да си пренасяш враговете светкавично, до теб.

DMC3 разказваше за любовното съчетание между мечове и пистолети, демонстрира гръпнаточен хумор Кобайashi, **"докато DMC4** вече представя истински любовен триъгълник – меч, пистолети и ръката". Искрено се надявам чихиджийската асоциация да не е предпамена...

Бойните стилове също са претърпели промяна – при това – към опроставяне. **"DMC3** беше чудесна игра, но различните бойни стилове я разединяваха. А на нас ни се иска **DMC4** да бъде по-хомогенен. В **Dante's Awakening**, в общи линии, играчите бяха принудени да минат играта само с един боен стил, за да могат да го развият до край. И другите оставаха недостъпни за тях. Докато тук може да се каже, че имаме три бойни стила – един, свързан с ръката, един – с пистолетите и един – с меча. Всеки един от тях е не по-малко комплексен от старите. Но те вече са направени така, че да мо-



гат да бъдат комбинирани непрекъснато."

Превиди факта, че Неро няма демоницината кръв на Спарда, Мобимият ни Devil Trigger Mode също ще трябва да изпадне от урванешето. Или да присъства в цялата схема по някакъв по-различен начин. **"Все още работим върху това"** продължава да е уразнещо уклончив Кобайashi.

Поседното сигурно нещо относно бойната система е, че **DMC4** ще бъде забележително по-лесно от подгудилца много хора **DMC3**.

Хбох 360? PC?

Исравен пред въпроса за поменшимата мултплатформеност на **DMC4** Кобайashi се усмихва: **"Направата на играта за PS3 и пълноценното използване на хардуера и контролера, окупират цялото ни налично време в момента. Така че, да – Devil May Cry 4** ще бъде **PS3 ексклузив**. Някой ден може и да го пренесем на други платформи, но в момента определено нямаме подобно намерение."

Дяволът плаче на сбогуване

Знаеш ли, какво се получи в крайна сметка, скъпи читателю. След като прочетох един тон ексклузивни материали, от които успех да синтезирам ми-

норните количества конкретно инфо, представено на тези страници, бях доста обиден на *Sarcos*. Защото цялата тази работа с неизяснените експерименти и опростяването започна много сериозно да ми намирихва на провала с **DMC2**.

После обаче излягах няколко геймплейни трейлъра. И старата любов пламна отново. Възрочи се старото желание да грабна контролера и да започна да избивам демоници изчудия. Обичам я тази игра, какво да се прави.

Тък и – ако все пак сме обективни – липсата на конкретика се дължи и на факта, че през четвъртия Дявол все още се простират повече от година разработки. Така че приеми този текст по-скоро като дружелки разговор с теб, в който споделям колко съм нетърпелив за видя тази игра и колко много се притеснявам, да не я осерат. Разговор, в който ти разказвам всичко, което съм научил, ръкомахайки откровеност и рискувайки да съборя подредени по масата ни бирч.

Свикни с идеята за Неро. Нагървай се с трейлърите, които ти представяме. И остани да чакаш заедно с мен зимата на 2007, когато белокосицата и облечена в червено звезда на сезона, няма да бъде точно Дяво Коледа...

Devil May Cry Trivia:

–Образът на Данте е върхновен от Собра – главният герой в японският комикс Space Adventure Cobra.

–Идеята за емблематичният момент от поредицата – да загърбаш враговете си във въздуха с изстрели – хрумнала на авторите, докато са се опитвали да отстранят един особено гнусен глеч с подобен ефект в **Onimusha**.

–Думите "Devil May Cry, Devil May Care" се появява в текста на песента "Tear" на Red Hot Chili Peppers. Слуховете твърдят, че Антъни Кидис е бил бесен фен на оригиналната игра.

–Върху двубойката пистолети на Данте, наречени Ebony & Ivory, може да се прочете текстът "For Tony Redgrave, By 45 Art Works". Тони Редгрейв е било първоначалното име на белокосия герой в ранната фаза на разработката. От първата новела "Devil May Cry" тъй можем да научим, че генералният майстор на оръжия, създал пистолетите, е

бил тотално скран с правописа.

– В началото на всяка една от трите "Дявола", мъжки и женски глас произнасят заедно "Devil May Cry". По подобен начин излиза и заглавието на **Resident Evil** игрите. Както вече съм споменавал на страниците на това списание, Данте първоначално е бил замислен като главен герой за **Resident Evil 4**.

– В **Devil May Cry 3** има засекретен мини ко-оп режим – втори играч може да се включи като Върджил, по време на боя срещу Аркам в 19 ниво. Doppelganger, избъбващ сянката на Данте също дава възможност на някой да се присъедини за кратко към битката в нейната роля.

–Във въвеждащата анимация към всяка мисия в **Devil May Cry 3** е скрит поредният номер на съответната мисия. Побечето са очевидни, но някои са тотално невъзможни за откриване.

–На 20 май 2006 година, сайтът Planet Xbox

псуна новината, че **Devil May Cry 3: Special Edition** ще се появи за 360 в PAL регионите, през септември. Ден по-късно статията бе свалена, а стъборилният журналистът се извини публично, че се е объркал, защото през септември всъщност цяла да излезе **PS2 версия** за PAL регионите.

–В шпирото на **Devil May Cry 3**, на стената на Данте виси китара Фенгър Стратокастър.

–Итпрокуките на **Devil May Cry 1** и **Devil May Cry 3** са свързани с идентична реллика на Данте, колкото обяснява – респективно на – Триш и Аркам, че "кенефът е отзая".

–Когато се бие с оръжието Beowulf Данте използва основно двубиения, видени в **Street Fighter** сериата на *Sarcos*.

–Емблематичният белокос демон с червената шадвер се появява като гост в игрите **Viewtiful Joe** и **Shin Megami Tensei: Nocturne**. В последната дори можеш да си го вземеш в партито.

Supreme Commander beta

Производител: Gas Powered Games

Разпространител: THQ

Сайм: <http://www.supremecommander.com/>

Платформи: PC

Жанр: Real Time Strategy

Излиза: началото на 2007



Aко следих списанието, то несъмнено си забелязал че го голяма степен RTS феновете в екипа възлагаме доста големи надежди на **Supreme Commander**. В красива сметка говорим за игра, разработвана от бащата на **Total Annihilation** – Крис Тейлър, за бога! Упоритите ни опити да се съобщим с ключ за затворения бета-тест на играта най-сетне се увенчаха с успех и на тези страници за първи път ще прочетеш впечатления на екипа от геймплея на дългоочакваното стратегическо заглавие.

doomy

Всъщност не съм толкова убеден че очакванията на целия екип към **SC** са големи, но за своите специални моза да кажа, че бяха колосални. Точно така, бяха. Защото бетаата ми остави доста горчив вкус в устата и въпреки че се вижда колко силна игра може да се получи, на този етап нещата хич не стоят добре.

В общи линии **SC** копира модела на първия **Total Annihilation** – разполагаме с командир, който строи началните структури, имаме два типа ресурс – руда и енергия – и огромно набор от юниты. Видимо не е важно толкова качество на единиците, колкото количеството им и правилната им употреба.

Впечатленията ми от играта. На първо място ме разочарова интерфейсът, който, подобно на стратегията от начало на 90-те години, заема около 2/3 от екрана. Буковано! При това е осяван с никому ненужни бутони и барове. Награвам се в първата версия да има настройки по UI-а, но на този етап такива не са налични. Липсват елементарни стратегически прийоми, като patrol и scatter, и дори не можем да кликваме по minimap-а, за да преместим камерата в друга част на бойното поле. Точно така, можем единствено да скроуваме, което при картти с големина над 25 километра е просто немислимо. Все пак съм убеден, че това се дължи по-скоро на разсеиване от страна на разработчиците, защото е изключено подобни неща да не са налични във финалната версия.

Бахансът на юнитите, от това, което видях

към момента, е сравнително добър, но бива постигнат доста изкуствено. Всяка сграда за производство на единици (наземни, въздушни и плавателни) има три нива (tiers). Но при всички нива (без последното) имаме едни и същи юниты, просто изглеждащи различно и имащи различни характеристики (които не са указани никъде, грозна работа). По-големият проблем е в това, че и трите раси имат еднакви юниты. Армията, light и heavy assault танк, противовъздушен юнит, толкоз. Разликите са единствено на визуално ниво, като само утилитарните машини се различават и в приложението си.

На този етап съм разочарован от играта и макар да оздравявам, че все още сме събгетели на сравнително ранен стадий от разработването ѝ, виждам прекалено много трески за дяклане.

Ikarus

Подобно на колегата, аз също имам адоки високи очаквания за това заглавие. Да, все още ги имам, дори след събсъбка с негодявата бета. Не защото Крис Тейлър води хорото. Той и Джон Ромеро беше голямо име, а каква я събори... **Supreme Commander** има потенциала да стане велико заглавие само и единствено защото е заглавие от старата школа. Няма никакви подостти, никакви хитрости. Всичко се свежда до това кой ще го извади по-голям и многоброен (да не се правят никакви аналогии с филмчетата с липала, които колегата Roland гледа *(да, много моим, ние сме абсолютни без аналог в световната история – бел. липала)*).

Коемо не значи, че играта е проста – дадени единици и сгради костват ток или руда за единица време и трябва да се съобразим колко ресурс се добива, колко от него отива за поддръжка на инфраструктурата и какво и колко да се строи с остатъка. Непрестанно трябва да се забземат нови ресурсни полета и прешно да се възреждават добитите инсталации, а в същото време непрестанно да се бълва армия. Един прост, но жизненоважен макроменджмнт, без който не

можете.

Единиците нямат специални умения, с изключение на командирите-строители, просто по-големият танк смазва по-малкия. Трите раси са почти идентични, не трябва да се притеснявате за хиляди дребни детайли. Ако вече сте извадили Голямата Сопла (tm) – последно ниво единица, над 20 пъти по голяма от другите – а Вразот няма такава, само масовката може да го спаси. Ако имате ниво 2 наземна кула, а ентузиастът ви дойде с ниво 1 танкове – смеете му се. Бълват единици, разузнават, наливат ги, побтаратے упражнението.

Бре, докато съм се бил ниво 3, фиксираната ми армията сама е убила около 20 танка и е изравнила генераторите в другия край на картата? Ебати якото. Това е приятелю, старата школа! Не може да загубите битка, защото не сте си пуснали вътрешно за сини лъкове и не сте толкова добър в посочването на отфрени и наляно различни единици с поне три умения. Просто трябва да виждате голямата картшина. А това **SC** го прави много добре. Верно, че интерфейсът е леко от ада, играта върви с пог 10 кадъра на иначе доста зловнатата ми машина, а единиците не са от най-детайлните. Само че на кой му пука за детайла, когато армията му закрива 1/3 от екрана (а, както каза doomy – останалите 2/3 са интерфейс)? Това все пак е бета, има доста повече време да бъде опрабена. Заради доброто старо време.

Turok

Адреналин и хитри динозаври от ново поколение? Ми, що пък не?

Разработчик: Propaganda Games
 Разпространител: Buena Vista Games
 Жанр: FPS с влечуги
 Излиза: ТВА 2007
 Платформи: PC, Xbox 360, PS3

Що е то **Turok**? SHRAIK ще ти отзовори така: Безспорно един от най-маломулните франчайзи в историята на видеогигрите! Чешмеджиев обаче ще добави: Колкото маломулн толкова и успешен обаче (Двата Аз-а да не те плашат, тука всички сме шизофреници малко или много).

История

FPS-ът **Turok: Dinosaur Hunter** се появи през февруари 1997. Играта имаше простичка (добре де – "гебишна" е по-точна дума) концепция (вдъхновена от едноименния комикс) – ти си Ают индианец, който е жестоко обиден на живота, всенемата и всичко останало. Преследваш зъл киборг и избиваш де що видиш динозаври по пътя си (не пугай). Това чудо обаче пожна комосен успех, а The Edge я определил като "Абсолютно уникална". Защо? През 1997 FPS-жанрът беше започнал да набира сериозна скорост. Бяхме видели вече **Doom2**, **Quake**, **Heretic**, **Hexen**, а на бял свят тъкмо шевя да излезат **Blood** и **Hexen 2**. 3D-ускорителите също навлизаха мозъчно на сцената (първото Voodoo беше в стихията си). Основната причина за динозавърския успех обаче беше фактът, че за пръв път в жанра, **Turok** ни предостави истинска свобода. ВзЕми тая джунгла, па се опрайвай. Ходи където щеш, трепи каквото щеш. Просто. И гениално.

Мина известно време. Концепцията се поизтърка. Големите открити пространства вече трудно можеха да минат за новости. Поредицата изтъпя и накрая потъгна в забвение.

Днес

След фалита на **Acclaim** през 2004 обаче франчайзът се сдобри с нов издатец и собственик. И въпросният, **Buena Vista Games**, е твърдо убеден, че в него има още доста хляб. Може пък и да са прави личновте.

Нека сега накратко ти обясня защо сме склонни

да дадем шанс на тази игра, при все вроденият ни скептицизъм относно FPS-и, в които тероризираш невинни влечуги.

Факму

Трейбърът е просто страхотен. Грандиозна комбинация от интерактивен арт (както мози в **Mortal Combat Armageddon**) и CG, която загатва за изключителна динамика и атмосфера. Както и за някаква драма в сюжета. Последният, прочее, звучи така: Влизаш в кожата на бившата барета Джоузеф Турок, който заедно с отряд елштни бойци, преследва изключително опасния престъпник Роман Кейн (Защо го направя бе Романде? Та ти имаше Всичко...). Гонитбата ги отвежда до катастрофа на непознатата планета. Всичко там е изкривено и мутирало, а праисторическата епоха е в своя разцвет. Оцемей на всяка цена и довърши мисията, с помощта на верните ти бойци. Срещу теб са всички знусотии, на които планетата е дала живот, паос още по-неприятните наемници на Кейн.

Turok е задвижван от Unreal 3 енджина и съответно изглежда феноменално. Левъл-дизайнът е максимално разчулен, като освен непроходимата джунгла ще се придвижваш и през прекрасно пресъздадени пещери.

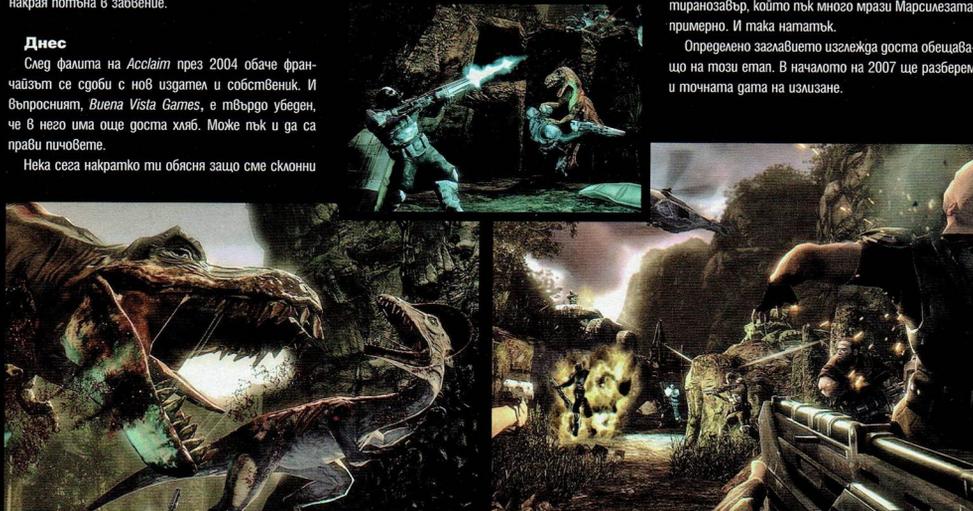
Ето един приятен стратегически момент. Джунглата ще те снабдява с доста естествени места за криене. Повечето от тях обаче са "вре-

менни" и ще могат да бъдат разрушавани. Ножът и арбалетът ще позволят "по-тихо" придвижване. Така логично стигаме до оръжията.

Впечатляващ арсенал. Всичко от конвенционално патлаче, през помпа и автомат, та чак до хибрид между горелка и ракетомет в едно! Превозни средства. Доста.

ИИ. Основният коз на новия **Turok**. Без майтап. **Propaganda Games** наистина са посветили огромна част от разработката на създаването на достатъчно добър изкуствен интелект. Имат основателни причини за това: Динозаврите ще бъдат множество разновидности. Някои от тях са маломулни и кръвожадни и се впускат стремглаво в касапницата. Други обаче (по-бребните например) гейбнат и изчакват, а така също и атакуват много подал, на групи. Част от заговете ще се бият и помежду си. Наред с релпшилите имаме и трета фракция – наемниците. Коемо вече си е сериозно раздвигване в еко системата. Представи си следното: Слег кратко изследване на заобикалящата те среда установяваш, че в непосредствена близост се намират отряд наемници и стадо хищни ратори. Пускаш сигнална ракета при наемниците, привличаш динозаврите при тях, двете групи се самоизбиват, а ти влизаш с флашка на Че Гевара и Марсизмата на уста и отстрелваш осакатените останки. Е, доста неприятно е ако точно в този момент отнякъде изскочи донучият омалялата пиранозавър, който пък много мрази Марсизмата, примерно. И така нататък.

Определено заглавието изглежда доста обещаващо на този етап. В началото на 2007 ще разберем и точната дата на излизане.



The Konquest Mode

Автор: SHRAIK

Защо трябва да изиграеш Konquest-a на тази толкова прекрасна игра, ЗАДЪЛЖИТЕЛНО при това?

Ами защото е най-добрият В историята на **Mortal Kombat** поредицата. 1000 пъти над този в **Deadly Alliance** и осезаемо по-добър от събратя си в **Decryption**. Успяа, а да стъпва по невъзможен начин всичко най-знаково за франчайза. НЕВЕРоятна динамика, монотонност и скрити бонуси, прекрасен интерактивен арт между нивата, хубава музика, прилична история, здрав левъл-дизайн, изключително оригинални геймплейни хрумвания... списъкът е без дъбъе. Големата разлика с Konquest-a в **Decryption** е, че в **Armageddon** бипълките в основната си част са в стил **Mortal Kombat Shaolin Monks**. Тоест – от трето лице (Няма кооперативен режим обаче. Много жалко!). Респективно – имаш съвсем различен стил на игра с различни магии, различни фаталитети, избягващи двубоения и т.н. В крайна сметка вместо безкрайно и на моменти досадно лутане през измеренията и

зи няма така любимият ни шах или наистина забавният тетрис, но те са заменени с нещо не по-малко дребно. **Mortal Kombat** е съвпадение с комички, в което любимите ни герои се стремят не толкова да завършат първи, колкото да прецакат останалите. В този режим имаш възможност да натиснеш газта в шейната на Съб-Зиро и да пунеш заледяващо къбло на противника пред себе си. Да извърнеш колата на опонента с кукапа на Скорпион или да изблъкваш някой в потока от лава, забавкалящ пистата. Чудесен режим за разпускане от бипълките.

Графично играта бележи прогрес спрямо предшлите серии. Движенията на героите са прекрасни, плавно и, доколкото може да се иска от тази игра, реалистични. Към сцените малко кучат с изключение на въвеждащото филмче, което е смазващо. За сметка на това екраните при зареждане са най-прекрасните, виждани в игра от серията. Огромно удоволствие доставя динамичната среда на арените – почти навсякъде има нещо, което се движи, пада или изскача по онзи конкретен, взривяващ, ареналина начин, типичен за МК, който сякаш нежно ти нахвалва: "С тази перка (примерно) мога да го различа."

Звукът не просто не пада по-долу от графиката, но дори се конкурира с нея. Страх ни е да го коментираме, просто защото нашата тя трябва да се чуе. Невъзможно е да се опиташ надъхването, неистовите крясъци на жертвата или збучното хрушене на кости, които изпльват всеки момент от играта. Към сцените са озвучени меко казано достойно за всеки един герой, така че забележки няма.

Ако още не си разбрал – купувай играта. Ако нямаш конзола – купувай и конзола. Това е **Mortal Kombat: Armageddon**. Това е началото и краят на fighting сериите като такива. И нямаш оправдание да не го притежаваш в колекцията си! Ако си истински геймър, разбира се.

битки 1v1 на всяка втора крачка (**Deception**), тук получаваш доста по-целенасочено лутане из различните царства (нивата са по-малки и по-линейни, но и доста по-убийни и разнообразни), тонове бой от твърд-търсен перспектива с по-маргинални противници и мариз 1v1 само когато се натъкнеш на някоя от познатите бойци от **Mortal Kombat** серията. Те ще ти помагат, ще ти пречат или ще се явяват като босове по пътя.

Когато изиграеш Konquest-a, ще отключиш и четиримата заключени персонажи за **Kombat** моуда. Които не са за подценяване. **Meat** – алтернативен и нестандартен; **Daegon** – мини-прототип на **Kratos** от **God of War** и персонажът с най-якото оръжие в играта – два огромни и много лоши меча; **Blaze** – цялата история на новия **Mortal** се върти около него; озромен, бавен и мозъчен, може би най-силният добитък, освен това с една от мажите си пълни кръвта – ужас!; **Taven** – главният герой. Бърз, смъртоносен, комплексен.

По-горе споменах за босовите. Някои от тях са истинско удоволствие за минаване, както и немалко предизвикателство. Забавително искам да отбележа каменния колос в замъка на

Shao Kahn и Огненият череп малко след първата ти среща със **Scorpion** в играта. Брутални!

Konquest-ът е забавителен и ако искаш да си направил наистина як собствен персонаж – най-новата и абсолютна гениална опция в **Mortal Kombat Armageddon**. С напредването в сюжета, постепенно се отключват много нови умения, удари и магии за него. Да не говорим, че единственият начин да обмечеш отпочено си в бронята на т.нар. **Elder Gods**, е да си я сглобих, част по част, дъбейки се по основната сюжетна линия, тъй-като този сет не се купува с пари.

Единството в **Konquest-a** ще ънокнеш и финалната арена в играта – **The Pyramid of Argus**. Тук, и само тук, ще натрупаш достатъчно количество пари за да си отвъряш екстрите в криптата. Които са скъпички...

Освен че е много приятен и динамичен за игра, Konquest-ът е и доста кратък. 6-7 часа геймплей максимум (за разлика от този в предшната част). А за тези 6-7 часа така зверски ще разнообразиш и без това толкова разнообразната игра, че ще ѝ се радваш още месеци наред без изобихо да ти писне. Истински великолепие!



Заклочените персонажи:

За да отключиш **Blaze**, трябва да събереш 50 релкви в **Konquest Mode**

За да отключиш **Daegon**, трябва да събереш 30 релкви в **Konquest Mode**

За да отключиш **Meat**, трябва да събереш 10 релкви в **Konquest Mode**

За да отключиш **Taven**, трябва да завършиш **Konquest Mode**

За да отключиш всички персонажи в арени, трябва да събереш всичките 60 релкви в **Konquest Mode**.





Kreate-A-Fatality

За разлика от всичките МК игри досега, тази велика последна част на сагата не ти предлага индивидуални фаталити за всеки персонаж, а система, по която можеш да изработиш свои собствени брутални завършващи убийства. *Kreate-A-Fatality* работи по следния начин: имаш времеви лимит, белязан от един прогресивно изправящ се индикатор, в рамките на който трябва да навърнеш определена серия от удари. Въпросните тук се делят на три вида – *Chains* (атаки срещу безпомощния ти противник, вариращи от чулене на крайник до изтръзване на някой особено важен орган; можеш да направиш до 9 "вериги" в серия, като всяка следваща пълни докрай времевия ти индикатор, но той започва да се изправя по-бързо), *Transitions* (възможност да преместиш по някакъв начин опонента си, за да го надгасиш в удобна позиция за следващия удар; "преместванията" не се броят като реални атаки в описаното по-горе оценяване на фаталитите; всяка транзиция пълни до край времевия индикатор; за някои конкретни персонажи транзициите могат да се изразяват във вагене на дълъг меч – Scorpion, Sub-Zero, Jarek, Suwah, Sareena, Li Mei, Fujin, Ashrah, Dairou, Kenshi и Shang Tsung – или на къс меч – Kira, Kano и Mileena) и *Finishers* (мозъчно – последните и най-брутални удари, завършващи фаталитите).

Фаталитите се оценяват в зависимост от броя на "веригите" в тях, както следва:

- > Fatality – 1 "Верига"
- > Deadly Fatality – 2 "Вериги"
- > Killer Fatality – 3 "Вериги"
- > Bloody Fatality – 4 "Вериги"



- > Mortal Fatality – 5 "Вериги"
- > Brutal Fatality – 6 "Вериги"
- > Evil Fatality – 7 "Вериги"
- > Vicious Fatality – 8 "Вериги"
- > Savage Fatality – 9 "Вериги"
- > Extreme Fatality – 10 "Вериги"
- > Ultimate Fatality – 11 "Вериги"

Тук прилагаме част от фаталити събиенятията. Пълният списък можеш да видиш онлайн, с премиерата на новия www.games.bg

Бунотине:

PlayStation 2:

- 1 = kбaтpaт
- 2 = тpиъгълник
- 3 = хикс
- 4 = кръз

Xbox:

- 1 = X
- 2 = Y
- 3 = A
- 4 = B

Когато си с лице към опонента си:

Transitions

- Обръщане с гръб: Нагору, Напрег, 1
- Святане на колена: Нагору, Назаз, 1
- С лице нагору: Нагору, Назаз, 2
- Вагене на меч: Нагоре, Нагору, Назаз, 1

Chains

- Колане в глава: Напрег, Напрег, 1
- Удар: Назоре, Назоре, 1
- Удар 2: Напрег, Назаз, 1
- Ритник: Назаз, Назаз, 1
- Ритник в талашите: Нагору, Нагору, 1
- Изтръзване на сърце: Напрег, Напрег, 2
- Изтръзване на мозък: Назаз, Назаз, 2

- Изтръзване на ребро: Нагору, Нагору, 2
- Откъсване на ръка: Назоре, Назоре, 2
- Откъсване на двете ръце: Назаз, Напрег, 2
- Удар с откъсната ръка: Назоре, Назоре, 3
- Удар с двете откъснати ръце: Назаз, Напрег, 3
- Чулене на ръка: Нагору, Нагору, 3

"Вериги" с меч:

- Отсичане на лява ръка: Напрег, Напрег, 1
- Отсичане на дясна ръка: Напрег, Напрег, 2
- Пронизване: Назаз, Назаз, 1
- Изкормване (мечът изчезва след този удар): Назаз, Назаз, 2

Finishers

- Откъсване на глава: Назоре, Назоре, 4
- Чулене на врат: Назаз, Назаз, 4
- Изтръзване на зръбнак: Нагору, Нагору, 4
- Смазване на глава: Напрег, Напрег, 4
- Изтръзване на зръбн кош: Напрег, Назаз, 4
- Финишър с една откъсната ръка: Напрег, Напрег, 3
- Финишър с две откъснати ръце: Назаз, Назаз, 3
- Обезглавяване (с изваден меч): Напрег, Напрег, 4

Имай едно на ум, че големите персонажи (босове от игрите) имат някои различни от гореописаните фаталити удари. Поради липсата на място, ще ти дадем само два примера:

Chains:

- Удар със завъртане: Напрег, Назаз, 1

Finishers:

- Касанцица: Напрег, Назаз, 4

Когато опонентът ти е свален на колене или е с гръб към теб, имаш съвсем различни брутални начини да се извадиш с кръжото му тяло. Очаквай с нетърпение пълния *Kreate-A-Fatality* списък, експериментирай с дадените тук удари и се пробвай да осмислиш какво невероятно количество агресия са успели да вкарат *Midway* дори в няколко нищо и никакви финални фаталити секунди. Поколон!

Подобрено от:

МК шматляците

9

Шедьовър

По-нова от:

Визия: 8
Истински в абсолютният максимум за поробен род игра на поробен род козари.

Звук: 10
Возвръщане на агресията!

Фаталити: 10
Брутален, пристрастяващ, напълващи си с факта, че скоро няма да видим друга поробна игра.

Mortal Kombat 10
Легенда.



Splinter Cell: Double Agent

Мило, свърши ли?

ЖАНР: първа персона стелит екшън > ПРОИЗВОДИТЕЛ: Ubi Soft > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: Ubi Soft > ПЛАТФОРМИ: PC, PS2, PS3, PSP, Xbox, Xbox 360, GC, Wii

САЙТ: <http://splintercell.uk.ubi.com/>



Splinter Cell серията е една от неполютамите величини в съвременния гейминг. Имам чувството, че дори и по времето, когато от Sony ще издадат конзола с четвърта върху нея, *Microsoft* ще забъртат своя кашон под нов градусов ъгъл, а домашното ти PC ще се научи да те буди със свирка и да ти прави кафе с три захарчета, Сам Фишър ще продължава да громи световния тероризъм с все същото хладно професионално безразличие. В което всъщност няма нищо лошо, защото всяка една от *Splinter Cell* игрите към днешна дата е абсолютен еталон за качество, за безупречен и изпълен в детайли гейм мейкинг.

Double Agent не прави изключение от правилото. И, при все описаните ѝ по-голямо слабости, обективно погледнато единствената реална критика, която може да се отправя към нея е, че е предназначена за масовия

потребител, а не лично за теб. Но те игрите, правени лично за теб, обикновено прекратяват безсъвнено жизнения си път със сриващи се на фона на изгравляващи пълони или увяхващи детелунови лоза. Защото игрите, правени лично за теб, може и да оставят следи в сърцето ти, но така и не успяват да докоснат класиците за продръжливост.

Докато за Фишър и Бреджетто вече ти казах.

WOW!

Ама не онзи, в който Карлман и компания трепят глгани за експиринс, а отроният се от дробовите ти благодарствен зов към дигиталните бозове, дали ти възможност да присъстваш на поредната крачка към отпадането на прилагателното от словосъчетанието "виртуална реалност". Казано по-просто – *Splinter Cell: Double Agent* изглежда толкова добре, че ако през

настоящия месец не бяхме видели *Gears of War*, можехме дори да я наречем най-красивата игра, създавана някога. И, донякъде иронично, визията е толкова глбозамайващо добра, че реално измества фокуса от всеки друг геймлеен аспект в урбанието, карайки те да изгравш не за да излъчнеш поредния си ъбжектив или за да проследш хода на историята, а просто за да видиш следващия смазващ виртуален пейзаж, следващата експлозия, следващото невъзможно плавно движение на Фишър.

Преди време фрагментът от статията ни за *Oblivion*. В който моят скел приятел и колега *SHRAIK* разказваше как е гледал замес 15 минути, се превърна в нещо като редакционен лаф и базов сложен двигател в първите два-три *PROST*-а. Но животът се оказа доста погъд и именно аз, който тогава се смях най-много, бях издробен пред ситуация, в която провалих основен мишен ъбжектив и трябваше да преграбам цяло ниво, просто защото останал като вцепенен пред гледката на нощния Шанхай, разкрила се пред очите ми от покрива на небостъргача, в който трябваше да шпионствуваше със Сам. Стоях на едно място, без да намеря сили да помръдна, и просто се олеждах с виртуалното си алтер егo. Гледах обзргилите змнното небе фотоберки, гледах сградите в далечината, гледах трафика по улиците на стотина метра под мен. Чувствах се шибано незначителен, смазан, иззубен в един реален свят, в който някой тъкмо спираше на светофара пред сградата, в който доволна група подпийнали пичове вгизаше наздравщи в панорамния ресторант... в който вселената беше спряла да се върти около мен, защото аз бях просто подскачащ наоколо атом, повл на жалката си мисли из пълтата на реалността, а

нещо, от което ще имаш нужда в него е... пистолетът. За десет мисли, демек – за цялата игра – изключав гърджите, които ми се наложиха да използвам по сюжет, светлата ми личност безвредни една камера и използвам нощното виждане два пъти. Предвид безсмъртността на героя ти в повечето случаи просто е далеч по-удачно да се метнеш в мелято и да изкопши обстрелващите те лошкови с ножа си, наместо да се лгавиш с неща от типа на димни гранати и мини.

Това обаче – потривам се – по никои начин не прави играта лоша, освен ако за теб единственият възможен синоним на "гобър" е думата "харкор".

Новата система от избори също е адски забавна – идеята е, че в *Double Agent* реално работиш и за правителството, и за терористите, и поддържаеш две отделни графа на престъж за пред тях. Става особено весело, когато – примерно – терористите се те изпратили да взривих някой пътнически кораб, а началството от NSA ти крещи по телефона да спаси хората. Особено добро попадение са няколкото нива в шаба на JBA (въпросните терористи), когато лошите те оставят да пратиш бомби за времеви норматив, а ти трябва да се справиш достатъчно бързо, да изтърчиш да измъкнеш важна информация за добрите от някоя забранена зона в шаба и след това да се върнеш при машината за бомби преди да са усетили липсата ти.

При все опростеността си във всички други аспекти, балансирането между добрите и лошите избори е сравнително сложна задача, ако искаш да поддържаеш и имиджа си пред JBL и този си пред NSA достатъчно висок.

Тук идва мястото на едно важно уточнение – изненадващо, нектс джен версиите на *Double Agent* (за PC и Xbox360), описани в този текст, се различават

грастично от презент джен-версиите (за GC, PS2 и Xbox), за които ще ти разкаже колегаът Коралски. Посвещените видимо компенсират липсата на смазваща визия с доста по-добър геймплей, че и с по-добре погнесена история на всичкото отгоре.

Но за да приключна с моята част, ще ти споделя, че при все всичките неприятни неща, които си казахме, искрено ти препоръчвам този лети пореден *Splinter Cell*, издигащ визията и елементарността в култ. За добро или лошо именно такава ще бъдат много от гевмите изри от ново поколение. Но както неведжък съм казал, идеята на една игра е да забавлява – зара-ча, с която и този път Сам се справя брилянтно.

Новият спар Splinter Cell

От: Koralsky

След като *Сашо Неществувашия* наглерно ти обясни колко добре изглежда новият *Splinter Cell* и колко елементарен е като начин на игра, на мен се падна честта с няколко думи да те уверя в обрпатното. А именно, че визуално *Двойният Агент* е съвсем малко по-добре от *Теорията на Хаоса*, но тъй геймплейната му част е в пъти по-богата от това, което е описал *Сашо* в своето описание. И не, тук не става въпрос за някакъв своеобразен конфликт между мен и новия *Гавен*, а за наредителните решения на любимите ни *Убисофт*чи.

Коието се състоят в следното – нека дадем на next-gen играчите визия, колкото поеме пресният все още *Xbox360*, и елементарен геймплей, за да се радват новите богаташчета с още по-новите си HD телевизори и прохаждащите си претенции да нарекат себе си играчи.

За старите и отявлени почитатели на поредицата те са предвидили верси за конзолните ядровци – *Xbox, PS2 и GameCube*. Изглеждащи доста порозно, разбира се, но тъй при тях ония, които са отговаряли за играната част, са пипали много повнимателно. Така например, проследяването на сюжетната линия във версиите за старите конзоли е осезаемо по-ясно. Само първата мисия при версията



на ори- г и н а н я Xbox е с около час по-дълга от тази за PC и Xbox 360. Всички стари любими прийоми от *Chaos Theory* са напълно приложими и в новата серия. *Xbox* версията е единствена от всички, която притежава истински кооперативен режим по Lan или интернет. Във версиите за 360 и PC по-скоро говорим за кооп с ботове, а в PS2 слимт-екранът развяла цялото удоволствие.

Камерата в *present-gen* версията е малко по-отдадена от Сам и това дава на играча доста по-добър поглед на случващото се около него. Структурата на повечето нива е коренно различна при *next* и *present* ген версиите. Хардуерните лимитации обаче не са попречили на Шанхайското студио на *Ubi* да създаде игра за черния кашон, която изглежда по-добре от над 50% от изрите, появили се до момента за *Xbox 360* иранни творения. Вариантиите за *GameCube* и *PS2* са поазубили доста графичната прелест на първия *Xbox*, но и те изглеждат изненадващо добре на фона на морано остаряла си хардуер.

В крайна сметка, ако поставиш играния механизъм пред визията, то неминуемо се запъти към версията за *Xbox* или *PS2*. За по-малко пари ще получиш по-добър геймплей, по-дълга игра и достатъчно качествена визуална част.



По-добра от:
 Титър: Blood Money

8

По-лоша от:
 Splinter Cell: Double Agent

Отлична

Визия: 9
 Само на кратка от съвръщениството.

Звук: 9
 Малкя Адрасайд + смазващ стунттрак. Некои граве-ши звуци бавоие, обаче, развалят впечатлението на моментите.

Геймплей: 8
 Лек, приятен, неавтоварващ и адски забавен. Но май не искаме точно това от тази игра, а?

Опростеност на нектс джен версията: 10!
 Нека видим – камера за обзореждане – 1 брой, момент-и в които си използваш нощ-вижени и другите при-ставки на очилата – 2 броя, използвани шиповски ржа-джи избор, сюжетните, необходимости – 0 брой. Това – за цялата игра. WTF!



Dark Messiah of Might & Magic

Dark MESSiah...

ЖАНР Third Person Shooter > ПРОИЗВОДИТЕЛ Epic Games > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ Microsoft Game Studios > ПЛАТФОРМИ PC

САЙТ www.darkmessiahgame.com

Принципно ми се струва изключително удобно да се преробориш за титлата "найдобря игра в жанра", когато наградната стъбчица за победителите събира паяжини от години и хората просто чакат някой да се качи върху нея, за да започнат да ръкопляскат и да раздават медали със златист отпънък.

Иде реч за доста специфичната под-категория на екшъните от първо лице, която ще наречем накратко "фентъзи-екшън-от-първо-лице-с-мечо-ве-бравди-лъкове-и-проче-оръжия-за-близък-бой-плюс-малко-магии-за-привкус". Реално, ако оставим настрана сериозните роливи игри, които се играят във фърст персън перспектива (като *The Elder Scrolls* серията), или ръкопашните проявящи в заглавия от сорта на *Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*, *Condemned* или *Peter Jackson's King Kong*, последният сериозен представител на този специфичен под-жанр датира от далечната 1995 година, нарича се *Witch Haven* и е твърде вероятно изобщо да не си го чувал, защото по онова време си играл *Duke Nukem 3D* и първия *Quake*.

Така че да, *Dark Messiah of Might & Magic* е най-добрият фентъзи екшън с хладни оръжия, създаван някога. Че не е грандиозният хит, който всички очаквахме, смятам, е ясно от оценката, но поне е стъпка в правилната посока. При това смея стъпка, защото тази липса на заглавия в жанра никак не е случайна. За екшъните с хладни оръжия, камерата от трето лице винаги е била предпочитана, първо защото комбоата винаги са изглеждали по ефектно гледани отстрана и второ – защото в ситуации, когато не разполагаш със сериозни средства за отстрелване на враговете отдалеч и ти се налага да ги допуснеш на една ръка разстояние, е добре да имаш достатъчно ясна видимост какво се случва около теб. В този ред на мисли – от *Arkane Studios* са се справили наистина великолепно с пренасянето на близките схватки в първо лице, като това не само не е отнюю от удоволствието, но и го е увеличilo неизмеримо много. Усещането за удар е ясно, зрубо; схватката е почти интимно преживяване, защото виждаш яростта по лицето на противника си, докато обвата се дебитете в очакване някой да направи фаталната грешка; кръвта – твоя и чужда – плисва в очите ти, когато острието срещне плът; за миг забравяш за всякакви здравни индикатори, светът се замъглява, завъртайки се около вас – дуелиращите се, вколени в схватка, от която ще си тръгне само един. Великолепно! Е, поне в началото...

В добавка, в нито един момент няма да се почувстваш дезориентиран или обесен. При все всички негативи, за които ще си говорим по-късно,



простата и изчистена система на схватките те кара наистина да се почувстваш боина машина от първия момент, в който хванеш дръжката на меча си. Превръщаш се в закален на бойното поле воин, който е напълно наясно какво прави и как го прави. И може да се изправи срещу тълпите врагове с арогантната увереност, че е прекарал живота си в сечене на краиниши, и битката, която го очаква, е просто поредната мръсна работа, която трябва да свърши.

Усещане, което самосиндикално изгражда основ-

на част от атмосферата на играта.

Историята. Такава в *Dark Messiah* има и това, в общи линии, е най-доброто, което може да се каже за нея. Сложната основа е потресаващо плоска и изтъкана от толкова зверски фентъзи клишета (дори на живо имена), че можеш да се обигуш, заедно ти подценяват интелекта по подобен начин. Ти си някакъв безличен пуч, чирак на велик магьосник, изпратен да открие един-два тайнствени древни артефакта, без ясна идея защо, по дяволите, трябва да го прави. Единственият по-забавен момент



е свързан с една сексапилна демоничка, която се намерява в тълмото ти още в началото и непрекъснато коментира дейността ти, прави ти намеци с ясно изразен сексуален характер и те ревнува лъто от всеки женски персонаж, мърнала се на екран. За разлика от Всички останали глупости, на които ще се наслушаш, диалозите на Сарет (орфлякя, чиято роля поемаш) с нея са изключително свежи и забавни. Ефект, допълнително подсилен от факта, че погръзнатата озвучителка говори с напрежания от фалшива страст глас от специализирано импулсно телефонче, незабвимо дали коментира пейзажа, дава ти подсказки за решаването на някой пъзел или споделя със Сарет връщаните си фантазии. Останалата част от звука е приятно посредствена, но от Arkane явно са били на мнение, че го-реописаната концентрация на вербален секс ще те одърви до такава степен, че няма да забележиш останалото.

Визията на играта е добра, но за съжаление **Dark Messiah** е поредното доказателство, че единствено пичовете от *Valve* са способни да творят чудеса със своя **Source**-енджин. Моделите на персонажите са брилянтни, добре разработени и адски детайлни, но всичко останало изглежда някак чуждо и изкуствено. Наивно е в ерата на **Oblivion** да пробутваш на хората статична расхетеност и зле текстурирани сървета с тръгващи листа. И като отворихме дуия за **Oblivion** – при все доказаните възможности на **Source** енджинга да предства достатъчно обширни открити пространства, **Dark Messiah** стъра от остра алпа на мацаб. В играта има прекалено много скучни подземия с безкрайни коридори и смехотворни за загадки с поворни преметни екстериори – величествен зрад с една улича и три къщи на кръст, централно пристанище с едно кейче и самотен кораб на него, пренаселен от оркиси кланове остров, по-голямата част от който Всъщност е пренаселен с доли, отвесни скали, бележеш ясно пътя ти напред. Сякаш Всичко, което няма отношение към действително, е било умислено изрязано от картинката. Коевто е доста дразнено. Единственото нещо в техническо от-

ношение, оставащо израча с възхитено увислао чене е физическият модел, който е по хавококси перфектен.

Така неусетно стигаме и до геймплея, който следваще да ни отпикти главите с обхвати и якте сватки и доза свежи, ромеви добавки, които да разнообразят приятно сечта. Или поне за нещо подобно ни намекавше демито, по което точките възхитени лам преку месец-два. Сега искаме ясно да си спомниш същото това меза-яко демо, с всичките му 15 изрални минути, и да си загадеш сериозно въпроса защо то беше толкова кратко. Правилно, лун – защото **Dark Messiah** успява да задръжи своя УУВ ефект точно толкова – колкото да си пограваш малко с физиката, да усетиш адреналина на сватките, да резнеш някоя оркиска главича на каганс, да пранесеш един лът бекстаб, да каствнеш едно ефектно изглеждащо файърбоме и... да установиш, че това не е само начало на фона. Това е **целият** фън. И до края на осемте си изрови часа (от **Black** насам не съм се радвал толкова на факта, че някоя игра е толкова кратка) **Dark Messiah** ще те принуди да правиш едно и също. До лъно отегчене. Различни начини за умъртвяване на вражете с помощта на околната среда? Да видим – можеш да бутнеш някой от някъде, да го изритаеш срещу стена с шинове (прочее въпросните се срещат толкова често, че по някое време човек неминуемо си задава въпроса чий го дият в – примерно – трапезарията на богаташко имение) или да събориш нещо върху него. Бойна система? Три удара плюс блок и кадансово фаталити, пълнещо се с времето. Стелт елементи? Имаш едно бекстабича, който можеш да макснеш без проблеми още във втория чатър и който се изразява в един единствен финишн муув в кинжалите, който ще ти писне до болка, след като го направиш за десети пореден път. Свежа компенсация В случая е фактът, че можеш да бекстабнеш последния лъш преди да е успял да прозове дракона, с който по сло-жет трябва да се сбиеш на финала и – респективно – не можеш да забървиш играта. Свежечко, а?

Различните пътища на развитие? Единственото

позено умение на асасина е въпросният бекстабича. Магьосникът е забавен персонаж, но подгласащо неудобният интерфейс прави достатъчно бързото пиене на сини колбички, напред бутката и избора на правилните заклинания истинско предизвикателство. А наистина сериозните му магии, плюс крайно необходимото за целта качване на точките мана, изискват колосални количества опит, за да бъдат отключени. В крайна сметка е най-добре да израше с добрия стар и скучен воин, когото можеш безпроблемно да превърнеш в бойна машина с двадесетната експирънс, получен в първите три-четири чатъра.

Въпросният експирънс също се добива по доста странен начин – при изпълнението на специфични задачи, а не при убийства. Така никога нямаш ясна идея кога ще получиш следващите си точки и колко ще бъдат те, за да си направиш някакви сметки. Най-големият майлът пък е, че често най-скупите умения от дървото са и най-безсмислени. Умение за отключване на сангъчи при налчици в играта общо пет броя такива? Умение, качващо шанса ти за критикъл с колосаните от 2 до 4%? Хайде нямаше нужда...

В крайна сметка излиза, че **Dark Messiah** може да различа за продаваемостта си не на някакви неземни геймплейни качества, а на това, че просто няма, аз мога конкуренция. Да, аз мога чистосърдечно да ти я препоръчам заради кървта и адреналина. Но не защото от **Arkane** са сътворили о беще а в а н и ш е ни чудеса, а защото за прито на пазара в момента няма друго загадеш, предлагащо ти възможността да обезглавиш озверял орк.



Открива се

Визия: 8
Забравяй моделите на персонажите, добри ефекти и... всички ниево друго, което да запомниш.

Звук: 6
Дозава музичка, зън на мечовете и умислено доминирно озвучаване. Единственият светъл лъч е мъркащата стративно в гласата ти демоничка.

Геймплей: 6
В началото бояната система е адски забавна. В последствие обаче ще установиш, че имаш при налчици удара, болят набор от ремисисени магии и специални умения и толкова еднообразни асметки, че чак бол.

Адреналин: 7
Пасивна, оскъпяватаяна, протс, ясно усещане за сила на удара. Тази игра, при все ималата си доминирност, си струва да забери всички драи и само заради гласкатамта забавна в очети ти крои.



MEDIEVAL II: TOTAL WAR

Аз съм смешното подзаглавие, което Орлин не измисли.

► **ЖАНР** real turn-based strategy ► **ПРОИЗВОДИТЕЛ** Creative Assembly ► **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** SEGA ► **ПЛАТФОРМИ** PC

► **САЙТ** <http://www.totalwar.com>

Ще започна настоящата статия със страшно призвание. С други думи, ефектно ще игнорирам даваните преди дни обещания, че статията за **Medieval II** ще е спот-он професионална. Възползвайки се от факта, че новите шефчета още не са похвалени референ за заменителите кадри, ще запълня мястото, които същите тия нови мъже са заделили за възторжено каталогизиране на новите фишъри на **MTW2**, с една лична и потресаващата драма из моето ежедневие, която може би ще ти обясни защо оценката по-долу не е иначе напълно заслужената деватка.

Аз съм пашифист. Страхопъзльо, с други думи. Насирам се, когато самолетите минават над нас, и най-зрелищната ми физическа конформация, след ведриите сбивания в четвърти клас, протече това лято, козато, пиян като казак и потен като сеянка след агро-коктейл "жътва и ъбейн", взех мъдрото решение да се изпикая от стълбите, които водят от Варненския плаж към морската градина, върху едно изоставено калаче. Приключилки с тази важна задача, явно съм си внедрил в главата цвятта, че съм Тарзан, и с ефектен скок реших да се приземя на дървената покривност, станала по стечение на обстоятелства и домакин на излитите ракети. Тази ми авантюра с гравитацията беше надежно пресечена от някакъв метален кол и се събуших пет минути по-късно, обяян в кръв. Та това ми е било, като цяло, *най-страшното* изживяване. Аз, да повтаря, съм отчаян пашифист. Сигурно в момента и ти, и редакторското тяло се чудите каква аржеба е връзката с **Medieval Total War** (*мдаммм – бел. Тялото*)? Отговорът – битайки пашифист, аз не угряя бутките. При всяко ново издание на поредицата си пускам една, две или три, разтварям, както си му е реда, уста, вдувам два пръста и пререщам маминото мушкато, за да поздравя



по хипарската графичните нововъведения, и след това се заемам с дипломаша, микромениджмънт и интриганство, които са ми по вкуса.

По тази причина ще ми простиш, ако заявя, в две възкъсички изречения, че:

- 1) Има чудесно нововъведение в графиката, което позволява на всички войничета да изглеждат по коренно различен начин и да ти товарят машината повече.
- 2) Въведени са много нови единици, които обаче не променят особено драстично геймплейното статукво.

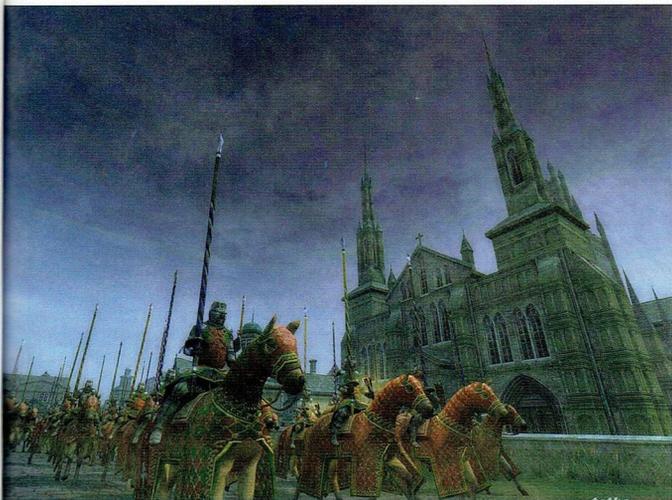
В интерес на истината болшинството промени в **Medieval Total War 2** спрямо римската забяжка

на **Creative Assembly** са в стратегическата част, което вероятно е отражение и на тенденцията **Total War** серията да се превръща в **Civilization**, поставен между ясните очертания на някаква епоха, значително по-късна от предлаганата от Сиг Маер вечност. Практически, играта представлява пренасяне на златната формула на **Rome: Total War** в Средновековието, като по време на този процес принципите, залегнали в цялата **Total War** серия, са останали непоктнати, изключая няколко рибни нововъведения, които обаче живо ни интересуват, понеже сами по себе си съставляват причината да изгряеш новото отпоче на **Creative Assembly**.

Най-ярката новост е възможността да контролираш два типа поселения: замъци и градове. Градовете са нещо, с което би трябвало да си запознат – генерират солдни приходи, бъдат всячески културни бонуси, от време на време кихват и по някоя единица. Замъците, от своя страна, са версия на градовете със строго милитаристичен уклон – не носят доходи, но за сметка на това произвеждат галеч по-широк диапазон от единици и, което е по-важно, завладяването им изисква добре подготвена и екипирана армия с повече от кадърен генерал на чело и ушот зад мушката и клавиатурата, който не цъка auto resolve като безумия, ами си кове стъгбата сам.

Можеш да избураш функцията на новозавладените селща, което те изправя пред една доста интересна стратегическа дилема, а именно – дали да изгряиш една военна империя за нула





време, отрупвайки картата на своите владения със замъци, което ще доведе до скорострелен финансов срив и средновековен еквивалент на "Голямата депресия", или да поемеш по уптъкания в предшните серии път към прогреса, минавайки през усиления строеж на градове, събирането на значителни финансови средства и балмабене с неща като религия и технология, рискувайки да дойде денят, в който съвсвечето ще цофне с аванс стрелци, конници и обсадни машини и ще сложи ръка върху цялата тази прелесть, носейки на обраслото си лице характерната усмивка на мегидубъл тарикат.

В интерес на истината, и двата похода, заедно с балансираня среден, могат да доведат до краен успех – всичко зависи от уменията на пълководеца/управленеца и дипломатическата ситуация, постъпцибалансът е избензат и пог 11 гшабатовото слънце на хардта ти има място за всеки.

Като споменах дипломатическата ситуация, се сетих за другата голяма иновация на *Creative Assembly*. В *MTW2*, за разлика от *MTW*, единичката, римокатолическата църква се явява център на всички дипломатически игри, които се разиграват на хубавата три-де карта на Еврoпа в петстотинте години, които обхваща. Подвържането на попли и средрени взаимоотношения с Ватикана се явява ключово за оцеляването ти, първо заради възможността благите ти жители да въстанат, която беше налична и в предшното издание, и второ, защото ако остане недоволен, Палата бива така добър да започне да праща инквизитори да избиват генералите и свещениците ти, добряшки подлагайки ги на жестоки мъчения преди това, или – в оптимално кофти случая – да те анатемоса едно хубаво и да обяви Кръстоносен поход срещу теб. В тази ситуация всички католически страни на картата се съюзяват срещу твoята тъмна особа и удържането на позициите е равносильно на опълченски погубе.

Тук, в името на политическата коректност,

свм дължен да отбележа, че ако играеш с ислямска страна, свещениците ти ще се наричат имами, кръстоносните походи – Джихади, пък Палата става Вселенски мюфтия (едно от тези неща е дола лъжа). Волен Сигеров, за наше огромно фашистко съжаление, не присъства.

Няколко думи и за фракциите, които са задължително новобъдене. При пускане на играта за първи път, ще имаш на разположение само пет (Англия, Свещената римска империя, Франция, Венеция и Испания), като след първото превъртане се отключват останалите 12, сред които има православни братя и ислямски страни, включително Турция, Византия и Русия. Поради наличната възможност по всяко време да се върнеш за откриваш Новия свят (не го споменах в новостите, понеже, честно казано, не е интересна част от геймпля и представлява просто откриване на ОШЕ карта), сред нонплеибъл расите ще видиш айтеки и монголки, които можеш да пробваш само в custom battle режим, който пуснах цели шест пъти, за да обяя горепоснатите с Русия, в името на историческия реализъм.

Освен с дъха на неприкрита сенения, тази статия най-вероятно ти е направила впечатление и с хладниката, с която се отнасям към цялата пълва дребни поправки, които *Creative Assembly* са нанесли върху продукта си. Причината? Няма да го крия, фено съм на поредицата и не съм пропуснал заглавие още от Шогуните. И още преди около година, във връзка с *Barbarian Wars* експанжъна, ти споделих, че очаквам следващия сикуъл да бъде нещо доста повече от просто прекрасна игра. Наместо това е запазен курьст към "фифузиране" на поредицата – получаваме поредния add-on, който, Вярно, връща *Total War* поредицата в *Medieval* периода, който така или иначе май беше Любим на Всички, и вярно, добавя някоя и друга нова цивилизация, някоя и друга нова единица и два три tweak-a, но, при цялото ми уважение, двоятката в заглавието съвсем не си

стои на мястото, предвид факта, че говорим по-скоро за римейк, отколкото за фундаментално ноб поглед върху геймине Средновековието.

И в този ред на мисли – да, *Medieval: Total War 2* е безкрайно добра игра; да, напълно заслужава да краси корицата ни този месец и да, вържи короната здраво в пръстите си, но от друга страна е знакова за цялостното състояние не само на *Creative Assembly*, ами и на гейм индустрията – състояние на повтаряне и преловтаряне на остарели концепции, на хибернация и застои на еволюцията. Така че стисвай палци до следващия експанжън...

В кеча е лубеца, но в масовките са пърколите с гарнитура

От: Aldim

Коледата Originator се е забил здраво в похоговата част на *Medieval II*, та аз ще взимна няколко думи относно добре познатите ни *Total War* масовки.

Тези от вас, които згневно са прокинали *Rome* заради негодимелността на III-то, могат да си отпъхнат – обсагата на замъци е бая позакорпена, единиците доста по-радко се забиват точно там, където не трябва (например в стена от копия), и компютърът прилага малко по-разнообразни стратегии. Освен това скоростта на битките и забавена леко, което води до по-адекватен контрол в мултиплебъра. За това помага и подобренят интерфейс, като особено добро впечатление правят доста по-леснодостъпните формации.

Визията също е стабилна крачка напред – терените са много по-реалистични (няма ги Любимите ни борчетата-секвои), замъците и градовете наистина приличат на замъци и градове (което праби и битките за тях изключително впечатляващи; превземането на свърх-укрепени шитадели е може би най-бруталното новобъдене в изратал), а и СА кажи-речи са си спазили обещанието да разкарат клоунраните армии.

Вобщо, повечето усилия са отишли не толкова в революционизиране на геймпля, колкото в умерена еволюция и корекция на основните оплаквания на феновете, за да можем да се насладим на един по-добър *Total War*.

По-добре от: *Medieval: Total War*

По-лошо от: *Civilization 4*

8 Отлична

Графика - 9
Безспорно, които изглеждат различно, че и смазващо добре в боярка.

Звук - 7
Не е нито прекалът, нито кой знае какво вълноуващо, по-лово на професионализъм.

Геймплей - 8
Наистина ми беше да дам тази оценка, не за добро, а защото въпреки превъртането на старото, изборът за едно феноменно добро старо.

Иновация - 4
Помисли си за разликата между *Medieval 2* и 3, примерно, и ще убедиш не кой-виеме сикуъл, и за разликата между *RTW* и *MTW2*, за да разбереш на кое-виеме експанжън.

Smackdown Vs. RAW 2007

Бе в кеча си е говеца, ама говецът е постничък тази година...

▶ **ЖАНР** Кеч-симулатор ▶ **ПРОИЗВОДИТЕЛ** YUKE'S ▶ **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** THQ ▶ **ПЛАТФОРМИ** PS2, PSP, PS3, Xbox 360
 ▶ **САЙТ** <http://www.svr2007.com/>

Виждале сте го преди, ще го виждате и за в бъдеще. По-здрав от Скалата и не толкова ронлив. По-познатографски от Трите Хикса и със сигурност по-чаровен. Потопан от Рей Мистерио, но не толкова нисичък. Това е шампионът на тазгодишния **Smackdown vs RAW** – Сашо Суровото!

Ето го и неговият партньор – хетеросексуален, в смисъл в приетел, да не ставаат обръквания. По-гробовен от Ъндъртейкър, по-разбучав на сърца от Шон Майкълс, по-студен от Стив Остин и със сигурност по-умен от всички зорезброени – Камен Плескавицата!

Нека героите и носителите на всички възможни титли, включително и тези за най-много поръчани пици за един час и изпичане на промишлени количества течности без да отпуснат да изпочат (няма да уточняваме какви, че като разговорим за алкохол и инж. Михайлов роптае), да ви разкажат малко за себе си и за трънливия път към титлата в новия хит на THQ.

Сашо: Тази вечер Плескавицата и Суровото ще покажат на всички, които смеят да им се противопоставят, какво означава истински кеч, какво представлява истинското шоу! Във... Абе,

Плескавица, Суровото забелязва, че този ринг е текстуриран доста зле. В промо шотовете обещаваха друго. Да ударя ли едно задушавашо тръчиане на THQ?

Камен: Плескавицата помни, че онези бяха от 360 версията. Ние сме в плейстейнската такава, тъй че – трай. Като за президент-жкен – става. При все, че прозрещът спрямо предишната серия е толкова минорен, че се забелязва едва след осмата водка. Или то това не е от прогреса?

Онези зарове, програмистчетата, може и да не са си мъргали бевелите гъзове, за да направят нещо относно визията ни, но за компенсация не са си мъргнали и проста, за да вкарат някоя новост спрямо турнирите в предишната част. Както пъти, пъти Плескавицата, *како пъти* трябва да се боря за една и съща титла. Вече се чувствам като в новата боза на Тони Скот. „Дежа Ву“ за тези от вас, които не разполагат с интелекта и общата култура на Плескавицата. Това идва от френски, ама друг път ще го обяснявам.

Сашо: Суровото пък мислеше, че се казва „Дежа Вуй“ и идва от женско име и обръкано в загадването на торента „X“. Суровото няма да го дърпа значи.

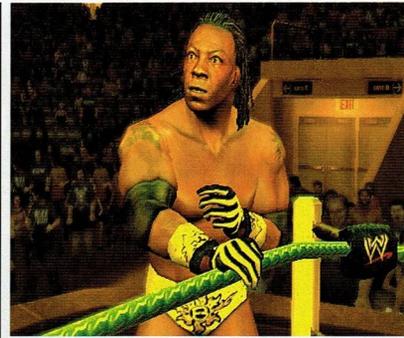
Камен: Докъде бях стигнал? А, да! Плескавицата не разбира – толкова ли не можеше да се вкарат по-разнообразни турнири. Добре, ясно е, че всичко е по лиценз, не върви да се измислят разни нови работи, ама тези схватки на паркинга и в барове, които присъстват и в предишната игра – поне те можеше да се разширят малко. Защо няма примерно бой в киното или пък женски бой в кал? Плескавицата би бил фен на последното и би се включвал да добършва вече полюбените дългокраки кечистки със специалните си хватки „задушаването на питона“ и „мощното хилти“.

Сашо: Хилтило на Суровото поомекна в изданието 2007, да ви кажа. Не му е ясно дали са ни такива кечистките във федерацията в момента или програмистите толкова си могат, но тази година женските персонажи изглеждат по-зле и от Грамадага, което силно натъжи Суровото. Нарцистичната му натура беше натъжена и от факта, че грандиозната система за керъкър рженърейбълън от нашите изяви в **Smackdown Vs. RAW '06** е драстично обрязана, досущ малко еврейче, и е сведена до доста жалък избор за моделиране на красавец по негов образ и подобие. Начините екстри, с които можеше да тунинговаш кечистата си, като пернишки Гоф, и на които Плескавицата и Суровото се радваха толкова много в предишното си съвместно писмено Разбиване, този път са сведени до извънредно ограничен брой неща. КечОтп си остава по-богат в това отношение от полюбеното актуално ролевие игри, но ние наистина се ядосахме от този даунгрейд.

Камен: Бях к'ви сложни думи ползва вие Суровото. От мен ги е научил, трябва да знаете.

Сашо: Специални адмиратори (тая си я видях в речника, така че Плескавицата да не се дуге





толкоз) по керъртър дженрейшън темата за служба единствено поборената система за режисирани на близанята (енърпсите са това, да си имаме уважението; Суровото вече спомена какъви са ни кечистките), които този път се радват на по-лесни за използване зъли на камерата и възможности за задаването на точния момент. В който да се задействат пирефектите. Друге е Върсове, че за подобни преизни режисорски прояви си имаме **The Movies**. Това, което интересуба Плескавицата и Суровото е боя!

Камен: Тука вече може да стане ясно къде е отпишло времето на програметата, мисли Плескавицата. Ама те да не си мислят, че ще отърват кютека заради това. Все пак бояната система е изцяло променена и според Месото... кюм... такавата, Суровото, тя е много по-лесна и интуитивна. Ние, Плескавицата, обаче не сме напълно съгласни. Бояната система е опростена – факт, който не може да поглежда на дебата.

Сашо: Деба тебе. Що така посува Суровото, нали бехме приятели?!

Камен: Абе трай па ти. Ще ти обясня и за тази глумичка, като стиганеме "Д"-то в речника. Та за бояната система. За мен тя не е достатъчно умесена. Наистина повечето от нещата са сведени до натискането на един клавиш и по-кожа, но най-големият проблем от предишната част – таймингът на движенията и особено на измъкванията и контра-ударите, отново е на лице. Да не говорим, че на мен ли така ми се струва, или съм окъоравел от твърде много парни чукове и чупурата, но интерфейсет този път е леко засран от гледна точка на това да ти покаже кога конкретно да натиснеш някой бутон, та да направши сечено на противника. Докато в предишната игра Върсовите подскожки изскачаха с ярки светлини като на щанска сватба, тези тук се губят под лъчестостта с показаня колко издръжливост ти остава и подобни

глупости. Та от тази гледна точка играта е дори по-трудна. За сметка на това, както споменах, разнообразните хватки и тушове се изпълняват сравнително лесно. Но Суровото ще разкаже повече за това. Той е по-мариза, аз съм по интелектуалната част, както се забележа вече.

Сашо: Суровото е съгласен с Плескавицата, че тази година контра-ударите са по-трудно осъществими и от секса между птеродактили, които Суровото е гледал по Дискабъри, че били изчезващ вид, вписан в Синята книга, демек редко се клещат. Всички останали аспекти на мариза обаче този път минават в графата на все още неясната ми сложна глумичка „интуитивни“. Базовата част от кютека е паднала върху десния аналогов стик, с който по-рано можеше само да се перчиш. Изгяята е, че като хванеш някой вражески келеш, от ония, които Суровото и Плескавицата пребиват по петима на закуски, можеш да си го разметаш с десната ръчка. С аналога нагоре, примерно, го вдигаш над главата си и ако искаш да го стовариш злостно у ринга, трябва просто да бутнеш стика надолу. В резултат запаметяването на сложни комбинации от бутони, непосилно за Суровото, е сведена почти до минимум. Добавени са и маса нови свежи джонжия, като например възможността да мажеш своя вражеска тиква у въжетата край ринга, да биеш Върсовната в ръба на Върсовния ринг или да извършиш притежателя на Върсовната тиква извън Върсовния ринг (не му се отговаря на Суровото тези дъгли и сложни изречения), да изпратнеш кабелите на озвучителната система и делво да душиш Върсовния забравих-вече-както с тях. А Суровото смята тези нововъведения за много забавни. Освен това, за разни заковане-ни индивиди като Плескавицата, е предвидена и опцията да не се занимаваш с новата бояна система и да си пуснеш старата, с познатите контроли. Нали бр, Сръбска Скара?

Камен: Сръбска Скара, ама печена. Тебе така и не се намери кой да те обработи, ама ще се занимавам с това после. Преди това да кажем на онези, които изтъпяха да ни четат глупостите до тук, за звука. Ми то за него нема какво толкова да се каже. Хеви метъа и руси бабички, дето викат братята в гетото. Музиката отново е брутама, бърза, но особено популярни за нас, музикантите инбалуди, парчета почти нямаше. Интродукциите и това, дето го говорят кечистите в кйт-сцените, можете да го чуете вечер по GTV. Пипната работа. Звуците от самата битка обаче са по-скоро скромни и не блещат с никакво разнообразие. Може би защото са заглушени от виковете на тълпата или досадните бърборения на коментаторите, които заслужават да ярат бои повече, отколкото пропийниците ни на ринга.

Въшност всичко е заради онея гораве програмистчетата... Абе да ходим да ги съгнем тая на пастърма, а, Сурово?

Сашо: Ееее, призах те за интелектуалец. Наистина каза нещо умно. Ае, гуафатунун, гуауининг и гуауналт, ние отпавме ба маризим. Гарантираме, че след като си поговорим едно хубаво с програмистчетата, **Smackdown Vs. RAW 2008** ще бъде адски добра игра. Или нема да останат програмистчетата просто, те си решават.

Позволя от:

 Този тур на старти години
 SmackDown vs. RAW 2008
 По-нова от:

7

Откроява се!

Визия: 8
 Ама на Xbox 360. На пресмет джонжията е около шестцилата.

Звук: 8
 Звукът е значително по-добър от предишните и рибри са изпратя. Иначе само един нов пасар се е въвеждал на коментаторите, които говорят едно и също. И вече си чул всичките им реплики по 80 пъти.

Геймплей: 8
 Звукът е много по-добър от предишните, ама не е толкова добър. Ако не бяха орали керъртър дженрейшън, щеше да намале още. Так имаме Вел А. Манглер Месе, който е бива тиква, ама не е толкова добър да изравя. Класен спортег манагер щоме да се забавим с CM.

Дизайнер: 9
 Мисля новостите, графично озвучаване на тикви от Меските, ни сподели факти, въвеждането на бояната система... Ей, чии, ТНОМО, къде се изнеса с тая зъвна функцията, бе?



Gears of War

Cry 'Havoc' and let slip the Gears of War!



ЖАНР Third Person Shooter > ПРОИЗВОДИТЕЛ Epic Games > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ Microsoft Game Studios > ПЛАТФОРМИ X360

САЙТ www.gearsofwar.com

Кой не знае *Gears of War*, кой не е слушал за него? Играта, която се предполага да продава *Xbox-и*, да прелъви *PS3* на старт линията, а защо не и да замине *Halo* по популярност (ако това въобще е възможно). Играта, която да покаже на масите, че *Epic* все още са способни да сътворят нещо различно от *Unreal Tournament*, нещо, съизмеримо с революционния за времето си *single player* от първия *Unreal*.

Коего веднага ни довежда до въпроса за един милион долара: оправдаха ли се космическите предвзрителни очаквания или *Gears* е поредното творение на гейм индустрията издигнато до небесата от хаѝна, само за да се срине с гръм и трясък? Ако следите цунамито от суперлативи надигнало се в специализираната преса през последните седмици, сигурно вече знаете отговора, но все пак га повторя за неразбралите: най-после докажахме първата наистина тотално смазваща игра за *Xbox 360* (и за новото поколение конзоли като цяло, при положение че конкуренцията на *Microsoft* едва прохожда).

Пулцалка от чист *bug*, която нахлува с гръм и трясък в застоялия жанр на шутърите и собственоречно го революционизира с няколко наглед прости, но гениални решения.

Emergence Day

Да караме подред. Старите кучета в *Уъркшоп* винаги са твърдели, че се започва от историята, така че няма да се противопоставям на дълголетната традиция. Нека видим за какво става въпрос (най-приежко разисствам уелъването, където на половин страничка е скъпана повече сложната информация, отколкото получаваме в цялата игра): *The Locust*, някаква си подземна орда (общо взето мязача на познатите в всички ни мутанти, наружани с повече местостерон от необходимото) излиза на повърхността на планетата *Сера* и бързо-бързо превръща проспериращите ѝ човешки градове в пост-апокалиптичен пейзаж, силно наподобяващ комбинация между *Fallout* и *Матрицата*. За последното допринасят и самите хора, които дружно решават, че, вместо да оставят грозните заробватели да се настанят на метенето като *Варварчета* в *Рим*, е по-добре да унищожат. Всичко с химически оръжия и орбитални лъчи. Сметките им обаче излизат криви - локустите успяват да се скрият в подземните си пещери и скоро възобновяват атаките си. Отчаяни, оцелелите хора се събират за последен бран на



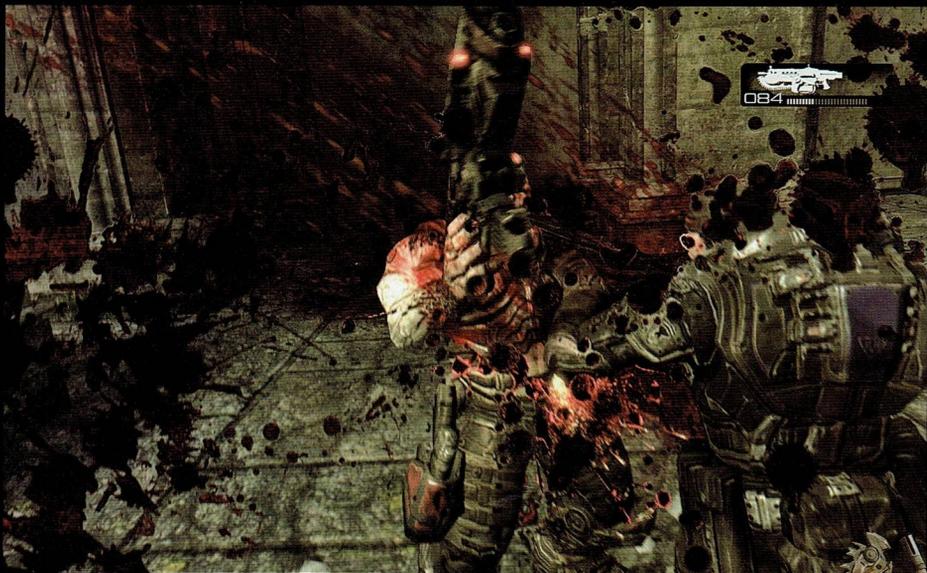
леснозапочитимото плато *Джакинто*. Тук се намесва главният герой, *Маркус Финикс* (войник от съпротивата с терминаторско теглосложение и каменно изражение), който, в неуспешен опит да спаси баща си при нахлуване на ордата в *Джакинто*, нарушава заповеди и е осъден на 40 години затвор. За негов късмет мутанто-подробните не си поллюват и когато 14 години по-късно достигат досами уютната му килия, старото му вебеховрато приетиче *Дом* идва с предложение за нови бойни подвизи, заедно с останалите, също толкова вебеховрати войни, известни като "Gears". Оттам нататък сюжетът се свежда основно до приказки за различни резонатори, с които да се изгради карта на подземните тунели на *Locust* и тук-там намеци за потенциална епична история, която ще се развихри в неизбежния *Gears of War 2*, ама още ѝ е рано.

Краят на "run & gun"

Историята на *Gears* може да не е някакъв шедевър, но за сметка на това не гразни с измислени претенции и служи като съвсем приличен фон за смазващите битки, които доста успешно симулират истински престрелки. Омаяването на планетата *Сера* зависи най-вече от използването на прикритието. Бързо се са научите да гледате на отворените пространства не като на терен, където да подскочите и стрейфвате с безмерна бързост, а като на място, където вебещите вразове могат да ви разпаречатосат както си искат. Всевъзможните обекти, били те

коли, барикади или колони, тъй ще се превърнат в най-добрите ви приятели. И дори прикрити, ако си покажете главата прекалено дълго докато пуцате, все ще се намери някой желязач да ви я пръсне. Затова, често е добре да редувате прицелването със стрелбата на сямо (при която нямате мерник, но сете куршуми показвайки единствено оръжието си). Механиката на игра та е поаква различна от стандартните шутъри, че, ако изключим плонковете, скачането въобще е премахнато като ненужна опция!

Има стотици начини, по които новобъвеженцията е може да бъдат олескани с неправилна имплементация на управлението, но *Epic* са намерили прости и интуитивни решения за повечето проблеми. Дори човек като мен, който недоволба да играе шутъри с конзолен контролер, остана преводен. Използвани са повечето настройки, познати ни от други игри в жанра, но всичко е направено максимално удобно, с перфектна калибрация на стиковите, интуитивна система за прицелване и (почти) безпроблемна добавка на прикритието и къцането с резачка. Казах "почти", защото *A-бутона* практически се използва за половината функции (от прикритие и прескачане на препятствия до прикритие) и нерядко се случва в някой по-напечен момент *Маркус* да се лепне за близката стена, вместо да плонжира настрани от вражеския озън, което, както се досещате, обикновено има фатални последици. Същевременно, употребата на резачка (със заръждане на *B-бутона*) изисква немалко тренировка, тъй като левият стик си променя функцията от вървене/стрейф на вър-



вене/оглеждане и невинаги е лесно да се учиш как да въртиш нещата, а да ти въртиш нещата е лесно да се учиш как да въртиш нещата. Втурнал се да тича към нашия човек напред басна престрелка. Освен това локустите не се свенят да раздават куршуми и зграби Юмручи, с които по бързата процедура спират резачката и тя трябва да се пуска наново. Но ако се научите как да не ставате жертва на малките недостатъци и привикнете към необичайните за жанра новости, ще можете да се потопите в играта без да берете ерижи за управлението и ще се справяте не по-зле отколкото с клавиатура и мишка.

"Fight through the pain!"

В сингъла яките момчета в отделецията на Маркус доста често се бутат там, където не трябва, вместо да си стоят в безопасност зад прикритието и съответно постоянно го отнасят. Дори раздаването на запобеди не помага особено. Добрата новина е че с малки изключения (например, когато разярен Berserker тръгне да ги газни) са практически безсмъртни. Ако паднат, или трябва да отидеш до тях и да ги съживиш с 'X', или те сами ще се надигнат като измрат всички загубе в околността. Това премахва потенциален дразнител от играта, но същевременно води до някои открито-комични сцени. Например, има един много лош птичка (кгуил), които за секунди могат да нахлуят на парчета всичко вървящо в тъмнината (Включително и неблагодарни локшници, пробавщи се да припчат бързо към позицията на Маркус). Многократно ми се случваше Дом да напусне осветените райони и да влезе в някакъв луд loop, в който птичките го убиват сума пъли, докато се добере до крайната си цел. Още по-забавно

стана, когато малко по-нататък в същото ниво играта реши, че след безбройните подобни сцени той все пак трябва да умре окончателно при следващото втурване в мрака. Всъщност Дом (който върви заедно с Маркус през по-голямата част от играта) вероятно е съществото, създаващо най-много комедия в Gears of War, до голяма степен благодарение на ИИ-то. Върхът беше, когато си научи, че трябва да мине през някаква препречена врата и почна упорито да се блеска в нея. Въобще, ИИ-то в играта има моментни пролясъци, особено що се отнася до тактиката на вразите, но определено не е от най-силните ѝ страни.

Иначе Gears е доста брутален дори на средна (hardcore) трудност и логото му - зловец червен череп - ще ти стане болзено познато до края на играта. За разлика от безсмъртните си съекълитици, Маркус умира лесно и окончателно, което често ще ти кара да проклинате нярарко сложните чекпойнтове. В кооперативката обаче нещата стоят доста по-различно. Ако попаднеш на адекватен партньор, прекарването е по-пълноценно и се избягва постоянното рилуоване, защото можете да се съживявате взаимно. Основното изключение са моментните, в които поемете по различни пътища - тогава смъртта е окончателна. Но, дори и да води до повече преизграждане на някои сцени, идеята да се разделят играчите различна дизайн на нивата.

Verus

За съжаление кампанията на Gears е бая краткотичка - вероятно ще успеете да я минете за има-няма 10 часа. Но когато ви писне, винаги можете да се пуснете един кооперативен

deathmatch с до 8 човека. На разположение имате три доста примичащи си режими: Warzone, Execution и Assassination. Първият е стандартна работа - отборът, който избие противниците пече. Execution е доста по-голям, с едната разлика, че като паднат, играчите могат да съживяват сами след определено време. Assassination се различава най-много - всеки отбор има лидер и се старае да убие противниковия такъв. Във всички режими мултимерител е голямо надиграване, което на моментни е доста смешно и нереалистично в сравнение с кампанията (особено когато няколко души почнат да тичат един около друг в опити я да си бучнат някоя зраната, я да къцнат някой с резачката), но при всички положения е крайно забавен и дава интересна алтернатива на тоба, с което сме свикнали в традиционните шуутъри. Засега нещата са в доста ранен стадий и няма много добри играчи, но нищо чудно Gears да се превърне в един от най-популярните мултимерителър хитове за Xbox 360.

Разбира се, един шуутър е нищо без подходящо снаряжение. На разположение е интересна и разнообразна селекция от оръжия, повечето от които имат широко приложение. Едновременно могат да се носят четири от тях (две големи, лозгет и зраната), като в мултимерителър играчките започват с автомат, помпа, слабичкия Snub pistol и гулка. Автоматът (Lancer Assault Rifle) определено е всеобщият любимец, защото, освен да пълни вразите с куршуми от средно разстояние, разполага и с вече споменатата прикачена резачка, с която може да ги разпохва-





ва по особено груб начин, буквално оплисквайки екрана с кръв! Останалите оръжия са: що-зодие посредствено полуавтоматично пушкато, по-мощен пистолет, снайпер, граната, rocket launcher, който се използва подобно на алтернативната стрелба на flak cannon-а от Unreal, Hammer of Dawn (еквивалент на Ion Painter-а) и Второто ми най-любимо оръжие – torque bow, изстрелващ гранати, когото се забиват във врага и две секунди по-късно го пръсват на парчета по особено възнеювяващ начин. Една от най-гощите игри в играта е ч оръжиата, показващи муниции мозаг да се презареждат значително по-бързо, ако натиснете бутон повторно в правилния момент. За перфектно изпълнение даже получавате временен бонус към щепците. Разбира се има и умовка – ако обръкате тайминга, Маркус (или с когото там играете) почва да проклина и да бльска прилично пълнителя и сума време стои беззащитен.

Звуци и гледки

Ето че статията вече наблжава края си, а още не съм отделил внимание на един от най-явните и разпръбвани из пресата аспекти на



играта – жестоката визия. Въпреки че не е чак толкова впечатляваща технически, колкото я изкарваха на предварителните филмчета и скрийнове (нерядко се забелязва някак учужащо нискодетаилна текстура или очеубождащ ръб, а и почти липсват динамичните сенки познати ни от игри като FEAR и Doom 3), цялостният визуален дизайн е просто гениален. Да, за първи път дочакахме hex-gen игра, която използва точните неща, на точните места и точно колкото трябва. Няма ги отбратителните свързари HDR-и и bloom-ове, няма ги прекомерните blur-ове, няма ги пластмасовите postal и vintр таре-ове. Прибавете това към невероятните локации с огромни открити пространства, наситени с реалистични архитектури останки и природни картини и получавате игра с постапокалиптична атмосфера и визуално внушение, каквито никога не сте виждали. Нерядко се спирах само, за да се наслада я на проливния дъжд в гората, я на мечещите потоци из гигантските пещери на Locust, я на зашеметяващия пейзаж, през който прехвърча вълковата композиция в края на играта. Всъщност, нищо чудно точно заради това мое прекалено влезждане да забелязвам и тук-там намиращите се по-неизявният подробности, които изглеждаха още по-явни напред далата обща красота. Основната ми критика за визията е че, за съжаление, не са я оптимизирали достатъчно. По време на геймлея почти няма забавяне (освен при някоя близка експлозия на граната), но кътцените тежат много и често силват до неприемливо ниски кадри. Няколко даже са пуснати като филмчета вместо да се рендват в реално време. Причината за това едга ли е в недостатъчна мощ на конзолата. Самите Epic обясняваха в скорошно интервю, че засега новият Unreal енджин не използва допълнителните core-ове на процесора пълноценно

и истинският потенциал на Xbox 360 твърда предстои да бъде отключен. Също така не ми се вярва CliffyB и компания да не са си свършили работата като хората. Като се имат предвид бъговете с Wii-то, пускането на Gears точно преди премиерата на PS3 и това, че веднага искаше да си инсталира update, най-вероятно ми



се струва, че Microsoft са припорили нещата повече, отколкото е трябва.

Звукът е не по-малко впечатляващ от визуалния. Персонажите може да не са нещо кой знае какво, но са озвучени много професионално и е удоволствие да слушаш войничките им диалози (каквото и да говорят в тях) и звуковете им всега. На лице е и стандартен стандартен от Halo насам "женски глас, който казва какво трябва да се прави" (ех, накъде и тръзнал светът, да се водим по женски акъл!). Звучената пък са снабдени с поробващ репертоар от дълбоколасно боботене на развален английски (една съвет, чуете ли Voomer да казва "Boom!" – залагайте) до пронизващи кращси и заплашващи шепот. Ефектите са сред най-добрите, които съм чувал, и превръщат билките в истински адреналинов оражъм. Комбинацията от ръмжаща резачка, раздираща се път и яростни викове е перфектният аудио фон за обило плскащите се кървища, които споменах по-горе. Но дори всичките тези суперлативи бледнеят в сравнение с музиката, варираща от епични оркестрални изпълнения доста напомнящи на любимия ми Basil Poledouris (Robocop, Starship Troopers), до тихички амбиент, подхождащ на атмосферата из потъмните и закътани ъъжета. Едно е сигурно – ушите ви няма да се оплакат нищо за мис!

Какво ли остана да ви кажа като заключение... Знаем, че Xbox 360 все още е рядкост в България и минава за дръски скъпо забавление, но се надявам, че рано или късно, много от вас ще успеят да се докоснат до тази толкова брилянтна игра (може би дори на PC, ако пълзящата наскоро сух се окаже верен). Както и че тя няма да остане самопна и скоро конзолата на Microsoft ще се насити с още много заразва от нейната класа. Но каквото и да стане, едно е сигурно – Gears of War 2 няма как да ни се размин!

9

Шедьовър



- Визия:** 9
Тук-там има някоя треска за рязане и фреймдрейт падат по-често на кътцените, но като цяло визията на Gears е повече от сияваща.
- Звук:** 10
Общуванието е изключително качествено и музиката ме кара да тона. Аудио в окаване на естествените саунд-трек, който да слушам отгледно.
- Геймлей:** 9
Чист, бутален и цинковителен екшън с професионални оръжия – какво повече може да се желае от една играта?
- Изкусен/свеж тимове:** 7
Миса би най-свабато място на Gears. На момента ще се насладим на впечатляващи тактически решения, в другите ще станем свидетели на откровени идиотии.



FOOTBALL MANAGER 2007

Игра за една религия или една игра-религия?

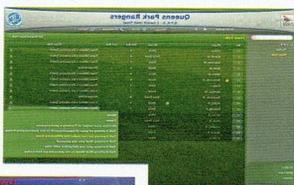
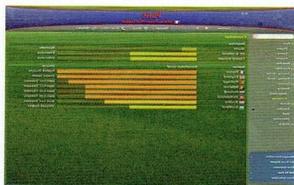
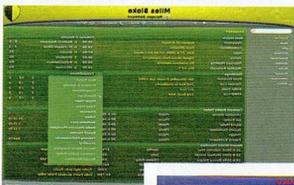
ЖАНР спортен сим > ПРОИЗВОДИТЕЛ SI Games > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ SEGA > СИСТЕМНИ ИЗСКЪВНИЯ P1 2GHz, 256 MB RAM, 1GB HDD

САЙТ <http://www.sigames.com>

Футбол. Двадесет и двама потни и мускулисти мъже с невероятна завишени заплати подгриват кожена топка по безсрамно добре поддръжана морава в продължение на деветдесет минути. Игра, която в своята основа е напълно безсмислена, а за страничния непосветен наблюдател – и скучна до болка, тъй като ликовите моменти настъпват два, три, най-много четири пъти на мач. Иначе – наизлит отговор на двадесетото столетие на нищевото "Gott ist tot". Точка, в която модерният атеист се блъска с главата напред в измислената от самия него религия. Футбол. Милioni дебелци, слаби, бозати, бедни, красиви, грозни, умни или глупави мъже подскочат като малки дечкиа пред телевизионен екран, страдат и се рагват, плачат и се смеят, всичко това – заради динамично на отношението "зол-линия – топка". С други думи, футбол, най-великата игра, измислена някога.

Football Manager. Играта, която успява да надене на тази религия оковите на числата, да представи 99 процента от титаничния ѝ космос в своя един диск и след това да зазлепи вървешите пред монитора за дни, седмици, месеци, години. След цяло десетилетие игра на **Football Manager**, най-сетне започва да ми просветва, че сама по себе си това е кука игра с кошмарна графика, лош звук и тежък, неразгадаем интерфейс. Само че успява в празничните, които зейват, да натъпче емоцията на футбола и в момента, в който гореспоменатите числа бъдат извържени на виртуалния стадион, където двадесет и две потни, мускулисти и надуени ЦВЕТНИ КРЪГЧЕТА ритат едно по-малко бяло такова, тогава цямото безсмислено шастие, целият фурор, който заобикаля футбола, си избъа на място.

Горните неструктурирани високонградни приказки бяха нещо, което отгвадна се опитвах да събера на хартия, вместо просто да хъкам и мъкам безсмислено, опитвайки се да обясня защо **Football Manager** е великна мастодонт. Сега от мен се очаква да ти кажа защо **Football Manager 2007** е хитова игра. Отговорът – защото виртуалната проекция на футболната система вече подгосртно започва да изглежда истинска. Добавените възможности на пръв поглед изглеждаат малки. Скаутингът, най-вече, който преди не израеше кой знае каква роля и просто се блязаше във форуми, където имаше дълги списъци с играчи, които ти вържаш да притежаваш. Сега обаче трябва да се занимаваш с проучване на чуждите трансферни пазари, а скаутите ти винаги идват със знания само за някол-



ко страни, обикновено от един регион, така че трябва да наемаш по-вечко, за да си сигурен, че никога нестигащият бюджет е изразходен по предназначение. В същото време, можеш да си изградиш и мрежа от сателитни клубове или сам да станеш сателит на някое, като това, освен че увеличава knowledge-а ти в съответния регион, ти дава и различни бонуси, като приоритетна позиция при закупуването на играч от сателита, избягване на законодателството, свързано с разрешителните за работа в Обединеното кралство, или просто втори Б отбор. В който да тренират юноши.

Тази променена система придава нова насока на зеймляя – вместо да се стремиш към развитието чрез безцелно кликане из Южноамериканските лиги в търсене на новия Марadona, можеш напълно да се съсредоточиш върху собствения си отбор, докато скаутите търчат и ти изготвят просторни (серiously, по една страница са) доклади за младите таланти и застаряващи бивши звезди, които за жълти спотинки биха се присъединили към твоя отбор. В същото време те поощрява да изградиш екипа си внимателно, за да си сигурен, че списъкът ти с трансферни цели е адекватен и че новия Роналдиньо няма да се окаже второто пришествие на Гонзо™.

За съжаление мястото ми е силно ограничено и не мога да се впусна в дълбоки анализи на му-

иковете в медуината система и самия дгуизмерен енджин на играта. Мога само да ти кажа, че подзаглавието за миналогодишното издание – "Херон за зейлър" – трябва да бъде въгдейтната

малко. **FM** вече е кокаин на народна цена и те съветвам с кръвасали наркомански очи да се заемеш с него. Ще се видим от другата страна...

Профобя от: **Championship manager 2007**

9

Шегъовър

Графика - 1/10
Никога не е имало, освен ако не броиш кръгчетата по спотационна за графика.

Звук - 8
Звукът е добър, но звукът е малко по-малко и в спотационна е по-малко напълно. Това, дори се блъска, е най-важно.

Геймплей - 10
Добър до степен, в който е опасен за живота.

Емоция - 10
Колкото някои забавя удар на твоя манагър, от голмайта, ще сториш: безвъзвратно от твоя, колкото спотационна професионал, ще сториш: безвъзвратно е разпосртно пинкилите си кръстци.



Call of Duty 3

Анатема за силата на комерса.

ЖАНР FPS > ПРОИЗВОДИТЕЛ Treyarch > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ Activision > ПЛАТФОРМИ PS2, PS3, Xbox, Xbox 360, Wii

САЙТ <http://www.callofduty3.com/>

Войната винаги е вземала в еднаква степен облага, посредством данък и от мъжете, и от жените. Само че на първите обикновено взема от собствената им кръв, а от другите – техните съзвиз. Горното уравнение в днешно време звучи по абсолютния начин, като към него обаче е необходимо да прибавим и следната добавка – данъкът, който плащат играчите, се измерва в безкратно количество финикийски знаци. Не съм си водил точни изчисления, но загуба, посветени на Втората Световна Война, през последните осемдесет години при всички положения наброяват бройката на средната моментна работна заплата у нас. Предполагам никога не е учудил фактът, че трима от най-силните пълнители в днешно време изсрачиха три много силни военни франчайза, от които ноби серии в момента се появяват по-често дори от протагониста на честите продължения – *Fifa Soccer*. **Brother in Arms** на *Ubisoft*, **Medal of Honor** на *Electronic Arts*, както и **Call of Duty** на *Activision*, се радват на огромна популярност, продавайки се в милиони екземпляри на почти всяка известна нам играчна платформа. Разликите в отделните серии почти винаги са били малки – изразяващи

се най-вече в промяна на графичната част, но не и на сгег геймплея. И трите са шутъри от първо лице. И трите по закон излизат за почти всяка модерна за времето си платформа. Само един от тези франчайзи обаче е започнал своето съществуване на *PC* – **Call of Duty**.

Call for help!

Въпреки целенасочено търсената от нас мултиплатформена насоченост на списанието, в същността си то все още остава основно *PC* ориентирано издание. Като такава, то винаги е гледало на всяка новоизлязла игра като на *PC* такава, и едва след това е поглеждало към нейния конзолен събрат. Е, бога ми, никога не сме очаквали, че третата серия на **Call of Duty** ще се появи едновременно за цели пет платформи, и нито една от тях няма да носи логото на любимото ти абривиатурно съкращение – *PC*. Не знам какви точно са причините от *Activision* да прескочат персонална компютър и да пуснат новата си игра за първия *Xbox* или *Wii*, но подобен прецедент преди няколко години бе абсолютно немислим. И този факт сам по себе си въобще не говори добре за бъдещето на *PC* гейминга.

Сгег като прегазих открито лесния трети **Зов на Дълга**, съм повече от убеден, че има някаква конспирация спрямо *PC* гейминга – играта е почти точно копие на **Call of Duty 2**, която от своя страна беше един от най-големите хитове за персонални компютри за миналата година. По-грозвите, в момента през мен стои брой на *PC Gamer* с корicia на **COD2**. И ако смяташ, че причината за неналичие на *PC* версия на **Call of Duty 3** може би се състои във факта, че дивелъпърът този път не е *Infinity Ward*, а *Treyarch*, то сме дължани да те предупредим, че преди няколко дни изтече информация, загатваща, че следващото **Call of Duty** – **COD4** ще се разработва от *Infinity* и ще бъде предназначено само за *Xbox 360* и *PLAYSTATION 3*. Посъсгимо, Особено като се има предвид елементарния преход при портването на дадено заглавие от *Xbox 360* за *PC* посредством **XNA**.

Сило искаме да вярваме, че подобни престъпления спрямо целокупния компютърен народ ще бъдат все по-рядко срещано явление, но пазарните тенденции за съжаление ни навеждат на мисълта, че лошото тепърва предстои. Ще видим.

Та, да последнем какво изпуска *PC* играчът? Ако трябва да бъде по-краен – изпуска поредния *addon* към **Call of Duty 2**. Същият леко дообработен енджн, абсолютно същата структура на игра плюс няколко толкова бело вмянати нови геймплейни елемента (нуждата от различни комбинации при поставяне на експлозив), че ако не беше наблегнато повече на тъмно кафеникавите форми, разликата между двете игри щеше да бъде направо нулева.

Каквато е разликата между изкуствен



Нова гбавце

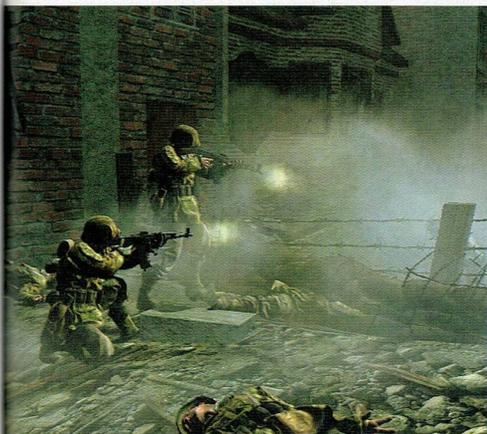
От: doomy

Аз като един типичен PC играч (който не че е настроен негативно към конзолите, просто е абсолютен инат. Последното е синоним на "ръб") също останах леко учуден, че третата част на **CoD** няма да мога да си я играя с клавиатура и мише, както съм си свикнал. Че поредицата загатна за верагаторския си уклон още преди година е всеизвестен факт, но аз дори и с адски клишираната, скриптирана и комерсиална двойка се забавлявах. И по приятно стечение на обстоятелствата се оказа, че именно когато ревюираното тук заглавие вжда бял свят в хола ми се помещава един Xbox, тъй че просто нямаше как да устоя на изкушението да си похаяя още малко и беззруко крайно изтерканите напоследък нерви.

Може би от играч като мен, на първо място се очаква да споделя как стоят нещата с управлението на играта, тъй като със сиурност повечето PC геймъри се питат именно това. Ами страда си от типичните за даговете проблеми, но в интерес на истината е един от малкото полагали ми максимално user friendly шуутъри що се отнася за дагов контрол. Разбира се, това се дължи до голяма степен и на правилиннейния и скриптиран геймплей, тъй като особено динамични престрелки, където да усетиш липсата на прецизната мишка, реално няма да срещнеш. Има добри моменти, факт, но в повечето случаи просто ще стоиш приклекнал зад поредното прикритие и ще опстреляваш швабите в абсолютно спокойствие, когато времето за прицелване е на твоя страна.

Заговаряйки за геймплея, то нещата лично според мен продължават на зле в поредицата. Не на по-зле от втората част, но най-малкото на същото ниво, което хич не заслужава потупване по рамото, ами по-скоро шут в седалищната част. Просто взе да писва, любче. И изобщо не говоря за тематиката за Втората Световна, ами за механиката и концепцията на играта като цяло.

В крайна сметка май съм по-скоро разочарован от играта и то не заради контролера и ниската резолюция, просто **CoD** тълче на едно място и ако номерът някак мина при втората част, то тук вече предизвиква негодобрително повдигане на вежди.



интелект на **Call of Duty 2** и **Call of Duty 3**. Сега, сама по себе си, **CoD2** не беше лоша игра. Нарекохме я дори добра. Но година по-късно отново ни я предоставят същата и ние не можем да не изречем на умряло, че трябва да плащаме пълната цена за миналогодишно заглавие с нови нива. Пишем на играта седем обаче, защото ако не си играя **CoD2**, **CoD3**, тя при всички положения ще ти се стори забавна.

Кинематографизмът е достигнал нови измерения – направо си участваш във военен филм, и то доста качествен такъв. Озвучаването бежежи епохално развитие – звукът от всеки изстрел е 100% прецизен (ако се върва на Господаря на Оръжията – **MrAK**, а на него припнито му се върва, 'щото иначе едно хедчопче и си го там). Това придава абсолютно реална атмосфера. Ако разполагаш с а реален хардвер, който може да ти я предостави де. Графичната машина, както вече нееднократно споменахме, е същата. Леко дообогатена с някой нов светлинен ефект. С някоя нова текстура, но в общи линии ще видиш същото, като миналата година, но с още по-смазващо добър

framerate. За нас той е нещото, което придава на заглавието висока играемост. Сторито се проследява посредством къл-сцени, които са изключително безинтересни, но за сметка на това – непрекъсваеми. И трябва да се гледат всеки път, когато стартираш записаната си игра.

Call for Quit...

Воината е първопричина за всички беди и злини, бездънен океан, поглъщащ всичко без разлика. От воината загива всичко красиво, всичко здраво гине, всичко трайно се руши, всичко прекрасно и полезно се унищожава, всичко сладко става горчиво. В този ред на мисли комерсът е първопричина за всички бози, наводнили пазара през последната декада. Ние божа обичаме, но не и претоплена. Това, което ще ти препоръчаме, е да осъзнаеш третия си **Зов на Дълга**, само ако избереш по-евтината му версия за PS2 и Xbox. Съдържанието е едно и също за всички платформи, а разликата в графично отношение не е чак толкова голяма. И дано нещата при

четвърта част се попроменят малко, защото всички ние усещаме, че може и да не откликнем на него...

По-добре от: Medal of Honor: Pacific Assault

7

По-лошо от: Call of Duty

Откроява се

Визия: 6
Леко подобрена графика, но като цяло остава усещането за микловизионната игра. Изненадващо добре изглеждащи Версии за старите Консоли.

Звук: 9
Почти съвършен.

Геймплей: 7
ОБЩО на спорици: Приятен за игра, кратък и лесен. Нудже в пролога.

Омалвин: 7
Разриват, че било невероятно изживяване. За съжаление единето, което спрехнахме с Дийшод, не ни убери в същото.

www.callofduty.com



Neverwinter Nights 2

> **ЖАНР** Hardcore RPG > **ПРОИЗВОДИТЕЛ** Obsidian/Bioware > **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** Atari > **ПЛАТФОРМИ** PC

> **САЙТ** www.atari.com/nwn2

Няма как, съдбата си е съдба. Не стига, че пак се върнах към корените си, пишейки за GW, ами и първото заглавие, което ще обзорижа, се оказа **Neverwinter Nights 2**. Макар и да не съм "хвещал перото" от доста време, ще се опитам с думи прости да направя прегледа на най-добрата компютърна ролева игра за тази година, поне според моята скромна персона.

Първото ми впечатление от играта беше доста негативно – инсталационният процес и посвещаваните пачове ми отнеха около час-час и нещо, което, в комбинация с напрегнатата ми възраст и поизтена нервна система, доведе до възприожждането на някои не особено приятни звукови модели. Най-безумното нещо, което ме изкара от равновесие, беше фактът, че единият пач – някакви си мизерни 19 МБ – искаше 1.5 ГБ свободно място на харда ми, за да си свърши работата по пачването (нали си знаете какви са пачовете...)! Хайде холан! Драмата стана още по-голяма поради факта, че толкова бях изтегил и инсталирал **World of Warcraft: The Burning Crusade Beta**, което само по себе си също се оказа едно малко приключение, вследствие на което горкият ми стар хард издвасва астматични звуци по напъна на количествата гигабайти, които тези две игри извазха върху него.

Както и да е, след като се миших от голяма част от музикантата си колекция, най-сетне успях да ги сместя на харда, пачнати и зомбови за игра.

Мрачното ми настроение обаче се оправи много бързо, след като пухнах **Neverwinter-a**. За пръв път от много време виждам подобно заглавие, което да предлага толкова сериозна и дълбока кустомизация (ОМГ, надявам се редакторът да измисли някаква по-похорояща дума; *мързи-ме-да-я-мисля-сега, устройва ли те като алтернатива? – бей рег!*) на играта. Играта е базирана на последната (3.5) ревизия на ролевата система **Dungeons & Dragons** и цялото богатство на раси, подраси, класове, умения и прочее е реализирано в нея (*уаа, light! Защото за енематисти път пак не са сложил!* *Занимателна като система – бей. Ролинг!*). Буквално затрпх един час, само да прегледам всички възможности, които ми се предлагаша. Отпегнено отпдавам заслужени руколесания към **Obsidian** за това, че не са забравили да изпишат всички налични престижни класове в играта още в екрана за създаване на героя ви, така че всеки да може да си избере в каква насока ще се развива човекът му (респективно едничкът, джуджувката и прочее, че нататък умалчените стават тегави).

След като приключих с кустомизацията (ОМГ пак тая думал!!; *кжи, дуно – мързелива бей рег!*) на моя сбирфеблн (как може да не знаете, че това е Deep



Spote, ебшуммайка) монах, пухнах да се зарежда соловата кампания на **NWN2**. Както се и очакваше, моят гном се оказа прост фермер с особено мистериозно минало, което и подготви сцената за предстоящите събития. В следващите редове ще се старая да не разкривам много от историята на играта, за да не развалим удоволствието на онези от вас, които още не са се захванали с **Neverwinter-a**. Това, което ще ви кажа обаче, е голата истина – толкова увлекателна и изтъквана от неорчагани (и очаквани, няма как) обрати фабула не съм виждал от многооого време. Най-близкото сравнение, което ми идва наум, е **Planescape: Torment**, което си остава за мен върхът в компютърните ролеви игри. Интрига, древно и мозъчно зло (ГМ), силни чувства, прегателство, безрезервна вътрост и трагичен край – всичко това е налице във великолепната история на **NWN2**.

Тук идва моментът да кажа и няколко думи за NPC-тата в играта, по-конкретно за онези от тях, които по една или друга причина ще се присъединяват към вашия герой по време на неговите приключения из земите Невъринторски. Всеки един от тях – като започнете от изключително досадната и егзистична крада Нийшка, минете през търсачна на хубав бърсал и боец Келгар, за да си спомнете до щиничия и аромантен реиндър Бийл – представява изключително комплексен образ, който си има собствени цели и мотивация, свой поглед към възникващите в

изграция свят ситуации и въобще е един напълно завършен виртуален индивид.

Поведението на вашия герой, начинът по който той решава възникналите казуси по време на странстванията ви, отношението му към околните, и като цяло всяко ваше решение ще оказват своето въздействие върху стъпчиците ви. В зависимост от това дали те одобряват или не вашите действия, ще трупате или губите влияние върху тях. Колкото повече влияние имате, толкова повече информация ще сте способни да черпите от тях, а също така ще можете да активирате техните лични квестове, които допълнително разкриват част от същността на вашите другари.

В играта има и един доста съществен момент, където вашето влияние върху стъпчиците ви ще определи и по-нататъшното развитие на историята. Освен върху тях, действията или бездействиата ви ще рефлектират директно и върху уклана. Ако сте избрали да бъдете **Lawful Good** и си затворите очите пред очевидното приемане на погук от страна на стражите в Невъринтор, уклонът ви ще се промени към **Chaotic and Evil** и ако не вземете мерки, скоро може да преминете в изцяло нов уклон, което пак оказва сериозно въздействие върху играта. Например – да загубите паладицистите си способности, ако померите повечеко злини, отколкото е бозоуоодно (амин!), или пък да не можете да вдигате повече



нива в престижния клас Blackguard, защото сте помогнали на компката на г-жа Ивановна да слезе от дървото, или пък сте превили г-жа Ивановна през пешеходната пътека, вместо да я забедете до средата и да я оставите да се опрва (девиш и досадното бабе).

Геймлеят на **NWN2** като цяло следва канона на ролевите игри, макар че лъчетата от *Obsidian*, пог зоркото око на лъчетата от *Bioware*, са въмъкнали няколко доста свежи елемента, които придават уникален привкус на играта. Подобно на всички сюеви загадки, и тук основният метод за напредване в историята е изпълняването на квестове, дадени ви от различни NPC-та. Изпълнението на всеки квест носи някаква плячка, световна награда (от която в доста случаи можете да се откажете, ако ви веме) и трупане на опит. Квестовете сами по себе си са доста разнообразни и в няко един момент не ви се струва, че правите едно и също нещо вече 20 пъти, за разлика от, да речем *Titan Quest*, което си беше долен кавър на *Diablo*,

на който бяха лелнали определението "ролева игра" само защото изтъкването "вкъщи" вече не се копира достатъчно.

Разнообразието на геймплея в **NWN2** се дължава и от най-когато "мини-игри", ако мога така да нарека тези приятни изненади, на които се натъкнах. Тук включвам съвсем процес, на който трябва да опровергавате обвиненията, че сте избили цяло местце и за който трябва да си изпратите на "От местопрестъплението", събирайки доказателства и съставяйки сила и убедителна защитна теза; управлението и изграждането на дарената ви от баб Науър, шефа на Небуруинтър, крепост, което включва събиране, тренировка и екипиране на лична войска, укрепване на крепостните стени, изграждане на необходимите постройки (магазин, храм, ковачница и др.), благоустрояване на интериора на замъка, осигуряване на възможност на фермери да се заселят и да обработват земите ви, както и осигуряване на защита на същите от различни апапи, подсиуряване на безопасността

и проходимостта на пътищата в околността с цел привличане на повече търговци, които от своя страна носят приходи и прочее.

Самото управление и поддържане на крепостта е като един малък *Sim City*, което лично на мен ми донесе огромно удоволствие. Имате предвид, че в един момент от играта вашето управление на замъка, както и всички решения, взети по този момент във връзка с него, ще бъдат подложени на изпитание, така че умната и не щадете пари за екипировка на войската и укрепване на крепостните стени (и това ако не беше подказване...).

След всички шукарни неща, които споменах до този момент, идва ред и на "тъмната" страна на *Neverwinter*, а именно ИИ-то и прилежащият към него pathfinding. Този момент винаги е бил ахилесова пета на замъкия от такъв тип и тук тази прадрица се запазва. Изкуствен интелект в случая е малко силно казано, защото изкуствеността е налице, но същото не може да се каже за интелекта. Някои от битките в играта са неоправдано лесни, защото част от опонентите ви не ви атакуват, а сеят и чакат, докато вие съвсем спокойно убиете джугарите им, а след това и самите тях. Имаш няколко случая, където вражеско NPC патрулира дадена област и не спира да върви по заложените си маршрути дори под ударите на мечовете/бравите/магилите на моите юнаци. За жалост проблемите в ИИ-те на засягат само вражеските елементи. В много ситуации след като се впуснем в битка, някои от моите момчета, най-вече джугужето Келгар, просто отказват да влезе в бой, освен ако не им укажете изрично да сторят това.

Почтиче от *Obsidian* са предвидили една на пръв поглед доста напредничавя система за контролиране на победенето на компютърно управляваните ваши джугарци, която обаче за жалост работва само от време на време. За бягане това е донякъде поносимо, макар че нежеланието им за бой на моменти може да ви струва много; но истинските проблеми идват, когато ИИ-то само реши да управлява Вашите магоснищи/орудия/лечители. Тук се забелязва най-силно слабият код, който уж е трябвало да осигури някакъв интелект (пък бил той и изкуствен) на спътниците ви. Така например, вместо да използва магилите си, моята другичка умираше (в прък и преносен смисъл) да приема разнообразни животински форми и да се навдига дето не е и работата, а пък алобамата ми заклинателка Куара хвърляше фитъл-и наред групата ни, без въобще да се съобразява с факта, че и ние си зимаем, наред с лошите.

Тук ще отбележа, че най-силно си промъчават проблемите с ИИ-то на режим Hardcore, където се спазват стриктно правилата на D&D 3.5. Ако изгряте на Normal, нещата са по-ноносими, тъй като няма friendly fire и няма начин да пострадате от малочумето на вашите магоснищи. Ужубаво в цялата работа е, че дисайрибите очевидно са предвидили до какви орми може да доведе ИИ-то, и са заложили в играта п.нар. Ruffred Mode, който ви позволява изцяло да поемете контрол над NPC-тата в групата ви, а това на моменти си е просто заръчълително.

Другият сериозен проблем на играта са огромните количества бгове, които на моменти стават неереално гразещи, да не кажа, че могат да ви наведат на разни ънхисност/ваши мисли. Аз имаш момент, в който бях решил, че няма да си късам



Кооперативната игра в Neverwinter Nights 2
Om: doomy & Snake

Както предполагате ви е известно, като всеки задружен и сполен авторски колектив, обожаваме кооперативните мероприятия (*и да не ви е известно, в моя брой вече го споменаваме за трети или четвърти път, така че... – бях. Роману*). Били те сбързани с високоскоростни коктейли, лейн-бъ, кароке или послещите ролети заглавя, имаше кооп опция в менютата си. Тъй че нямаше как да подгнем и **NWN2**.

Подходихме със сериозно настроенение към кооперативката на "Нощите", защото вече се бяхме убедили колко титаничен е сингълът. И леко се разочаровахме. По няколко причини:

– Играта става безумно лесна, дори и сабдърът за трудността да е позициониран максимално вдясно. Първата причина за това е, че просто партиято се пребръща в една мини-армия и газу всичко. Ние играхме трима, плюс още три NPC-та по сюжет, което ни отнежда към метафората с ножка и маслото. И към skutката. Е, след като спичете го The Sunken Flagon в Neverwinter, можете

да разкарате навлезите, но въпреки това фабулата почти неизменно налага някой да ви се мотее в краката и да ви краде от удоволствието.

– Самата фабула се развива тежко. Досадно е трима или четирима души да стоят и да четат поредния 15 минутен диалог, при положение че едният иска да опуде до тоалетна, в втория му се стоплила водката и отишъл за лег, а на третия му звън телефонът и пречи на четвъртия да следи историята. В този ред на мисли – препоръчваме кооперативката да се играе след като вече всички в компанията сте пребъртели играта и коп-цените могат да се скилват.

– Нужно е наистина единя парти. В крайна сметка при изборите по време на игра ще се определя alignment-ът. Например в нашата случай, където Душково е доброту херувимче, искащо винаги да спасява нещо и неприятели парични награди за услугите си, докато Бакалов е гадно колелце, което се чуи как да извеждателства над бедните фермери. На всичкото отгоре, основните диалози ги води съвършът (при нас – Бакалов), който шастливо си вършеше злите, докато херувимчето беснееше безсилно. В един момент

дори се прокара идеята да си направим табелки с номера от 1 до 10 и всеки да бгиза желанието от него номер, съответстващ на дадена реликвия при диалозите, за да я караме малко по-демократично.

– Самата игра на механика е леко неадекватно напасната за кооперативна игра. Пример: роби си из инвентара и междувремето някой друг реши да говори с близкия продавач, в резултат на което екранът на всички се премества там. По-лошото е, че това често води и до изчезване на екипировка. Същото е и с преминаването между зоните. Няма го вече онова така кълтовото "You must gather your party before venturing forth", познато ни от **Baldur's Gate**. Един минава – всички минават.

Но въпреки това играта в компания кефи. Освен това трябва да опитаме различните режими, фенски могове, а също не и persistent world-обете, които вече започват да се множат като зайци по време на реиз парти. Със сигурност ще се позабавяваме още с играта, поне докато не се появи някой по-сроден конкурент в графата "ново кооперативно RPG". Препоръчваме, но имайте предвид споменатите недостатъци.

вербите повече, и в продължение на две седмици не бях пипнал **NWN2**, защото не можех да изляза от една карта и да продължа играта. Проблемът се оказа доста смешен и благодарение на нашата TNTM подготовка, след множество различни комбинации от действия успях да направя точно тези, които проклетата игра очакваше от мен.

Препреждение: след като убиете Logram Eyedogger и излезете от меговишето му, ще се натъкнете на шайка орки. Не правете най-логичното нещо, а именно то да ги подхванете с остър fireball, защото там се беева скрипът на играта и не се случват събитията, които ще доведат до появата на палатина Касабир и неговото присъединяване към вашата група. Просто се насочете към орките на бегом, за да можете да забейтевате заложеният като капан от прозрамчестите тригъер на следващите събития. Аз си скъсах вербите там, за затова го споделям с вас. Имайте предвид, че играта има доста бъгове и ако някъде закъсате, пробвайте по друг начин, може да ви върже.



9

Шегъвоър

Графика 7
 Но, че има леккаво значение за тази игра, но както е казано Милоу Тух – "колкото повече, толкова повече".
Звук 9
 Тук победете от Obsidian и да искат не могат да свършат. Само ги изберете за добри, може на първо ви изключателно евангелистички гласец, и ще разберете за какво бегове.

Геймплей 9
 Почти няма какво повече да поиска човек от тази игра и ако не бееа досадните бегове и безумни крадешки от бегова на време, ослурно бях се изкушава за патината класицисте 1 и 0.

Geek factor 9
 Забавна и интересна феи на D&D 3.5 тази игра е корюполия на кеф и псевдо-мелки, евоо, душевни наследи. Ако ви се е поразила, връщането между псевдо-мелките и мелките, промен, имате накрая от професионална помощ – обяснете се, поздравявам много добър поп на Лаланцер, 19то ниво е моятшто, ще ви отграби!

А, още едно препреждение – някой дебил от **Obsidian** е решил, че е много забавно заве-обете на играта да се записват във вашата My Documents папка, нищо, че вие сте инсталирали играта на съвсем друго устройство в съвсем друга папка. На мен това ми създаде доста поразии, тъй като на моето C:, където са My Documents, има само един Windows и ега 2ГБ място за проклетия swap file.

Докато съм се хванал да храня създателите на играта, ще изкажа и неговолството си от графиката на **NWN2**. По принцип за мен, като хардкор RPG геек, това как изглежда една игра никога не е имало особено важно значение, но все пак е малко обидно към играчите в края на 2006-та година да им се поднесе толкова силна игра в толкова неатрактивна опаковка. На много места ще видите проблеми с клинжата, на чобечетата им изчезват крачетата в пога, гадници че се

привижават без да мърдат крайниците си, брадата на джукитето ви "влизат в бронята ми и разни групи такава. Все пак трябва да отбележа, че повечемо мази излезжат доста впечатляващо, но при все това, за тези чувствителни системни изчисления, които има, **Neverwinter Nights 2** можеже да предложи много по-добра насада за очниките ни.

За сметка на това звукът и музиката в играта са на ниво. Особено ефектни са озвучаванията на различните персонажи, което допринася допълнително за тяхната достоверност и роля в историята.

Камо цяло ще побързо това, което казах още в първите регове на стипията – въпреки недръзите си **Neverwinter Nights 2** си остава най-добрата ролева игра за тази година, маината им на графиката и изкуствената интелект. Такъв геймплей и такава история няма нито в **Obivion**, нито в което и да е друго сродно съвременено заглавие.

*Моника, гуша, на Венсан Касел му мършат чораните, забги го тая цювъл...



PRO EVOLUTION SOCCER 6

За футбола като щастие в нещастieto

> ЖАНР спортна **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** KONAMI **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** KONAMI **> ПЛАТФОРМИ** PC

> САЙТ [HTTP://www.konami.jp](http://www.konami.jp)

Аз съм човек на ръба на нервна криза. Сърцето ми тупа като на най-възвишения лирически герой, в най-възвишения му романтичен момент, душата ми се чекне в някакви отчаяни спазми, опитвайки се да отклони ума от фаталната му траектория. Аз съм напълно правощееен, аз съм локомотив, а съм пилбум-терьер (вкрай женски вокали тук). Докато атаката бавно се разваля, погледът ми се спира върху неприятното 1, изтиспосано в горния ляв ъгъл на екрана, което е в ярък контраст със стоящата го лозото на моите любими Рейнджърс кръгла като геврек нула. Оставам нервните си притеснения да се разсеят и, съзнавайки, че това са последните секунди, прищипвам джойстиката като кон в отчаян опит да ускоря лекия тръс на Крис Бърк, който не се е разбързал.

И после се започва – серията от сблъсъци, която довежда до момента, в който Томас Бюфел, или по-скоро обелчената му в синьо виртуална персона, остава сам с един-единствен защитник. Ръцете овладяват аналога на джойстиката и точно когато полката преминава покрай виртуалното човече, обаченовано с омразното ми DC и нелицензирано име, тя протяга змунсия си крак и я избива. Страдам. Дабо Пършо поема избитата топка и прелинава покрай оголилата се дупка в защитата. Гръвата му се вее зад него, докато тридесетинагодишният хорватски биби хамалин се носи с лек победноносен тръст към вратаря и... стреля. Първият ораззъм, първата шкембе чорба, първата ракия, първият взет изпит, първата лъжа и първата ми прочетена книга преминават в съзнанието ми, цетовбе се сменяят, целият пооскачам като някакъв стоклограмов невръстен пенис преди евакуация, докато топката безопасно лети към горния десен ъгъл.

Аупт.

Потресен наблюдавам как съгътият свиря за последен път, как компютърът безпощадно съхранява моето падение и как един сървен интерфейс заменя еуфорията отпреди няколко секунди.

Това горе, ако не си схванал, е поетическо описание на **PE6** – играта, която превръща неудоволитворените ти футболни мечти в зграбди гози еуфория. Играта, която си струва да изиграеш, за да видиш колко точно пъти ще се върнеш на терена, за да бъдеш разбит – по моите изчисления, около стотина.

Колати се кълякча, че новият **Pro Evo Soccer** ще ни позволи да играем офанзивно, колкото ни гуша иска. Тези обещания се оказват пльава и



баалансът за пореден път е изместен още повече към защитата – зграбите момчета, служещи за последна преграда преди вратаря, вече са с топкава голямо предимство, че отблъгзването на гол само по себе си представлява героизъм, да не говорим за спечелването на цял мач. Скоростта е занижена, възможността да пробиеш през защитник с един играч – практически занумена, а реализмът е достигнал апогея си. Колегите от западната преса аргументно се нахвърлят върху тази нова най-ключова черта на **PE6**, твърдейки, че удоволствието било вече напълно изсмукано от играта и видиш ли, **FIFA** била на път да стане по-добра. Това, уверявам те, са пълни глупости. Че постигането на целта е станало забележително по-трудно, е факт, но това само прави гола по-славок и ако преви просто с досада си отмятал поредното попадение, то стага ще крещиш, ще викаш и ще ахкаш от радост.

Практически единственото, което може да те разстрои в новия **PE6**, са все същите стари кахъри на поредицата, а именно – кошмарният коментар, липсата на лицензи за повечето отбори в играта, най-отвратителната музика, която сме виждали във високорепрофило загавие, и несполосаният интерфейс, който прилича на домашна работа в средношколски курс по дизайн за умствено изостанали. Специално за нас, притежателите на PC-та, проблемът с лицензите отпадна повече от бързо, но липсата на отбори от Бундеслигата, с изключение на Байерн Мюнхен, ще подразни мнозина, а интерфейсът вече наистина започва да прака до степен, в която обмислям да преведа пелгия на

японски да се сменят тези, които го измислят, и да я праптя на **Колати**, барем направят нещо по-вълпоса.

Другата причина, поради която пляскам на жълтите рекордно ниската за загавие от серията осмича, е липсата на нововъведения – добре, геймплевът наистина е променен и наистина поне на мен промяната ми харесва, но в крайно време Мастър Лигата отново да започне да се развива, че и като цяло играта да се разноразобрази. Не че и така няма да играем, просто само с графичен ългеит и промени по балансирането на геймплевта да стане в лехтеп епохата.

По-добре от: **Soccer**

По-лошо от: **Wipeout**

8 Отлична

Графика: 9
Невероятно колоритна, като анимациите на играчите вече започват да отблъгат опасно много.

Звук: 5
Личи коментар и музика, която ще ти се иска да не си чувал.

Геймплей: 9
Горно според нашето мнение прави крачка напред, но ако искаш пльава, си играй FIFA-та.

Новост: 6
Не спазват и в крайно време за някои драстични промени, по-специално в презентацията.



SingStar Legends

Пием, пеем, пушим...

> **ЖАНР** караоке симулатор, подстрекаващ към алкохолизъм > **ПРОИЗВОДИТЕЛ** SCEЕ > **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** SCEЕ > **ПЛАТФОРМИ** PS2

> **САЙТ** <http://www.ibahkaksanapieme.com>

Много пъти сме ти надували главата с това колко страстно ценим кооперативните гейм мероприятия, 'щото индивидуалните такива са си чист битов алкохолизъм, а пък друзото някак по звучи като културно мероприятие. Следвайки сентенцията, че двамата са компания, а трима са порно филм, се събрахме пет-шест души с дълбоко професионалната идея да тестваме новото PS2 издание на караоке серията SingStar, озаглавено, в наша чест, SingStar Legends. След яростен отказ от страна на елитните български медии, пред които се прекланяме (телевизия Планета, телевизия Скат, Канал 2001 и предаването Бразду), да отразят събитието, решихме да се нагърбим с нелеката задача и да си го отразим сами.



Дишков, мани го това огледало бе, с метафори говоря! Сега ще те интервюирам, като си толкова отворен.

Snake: Добър вечер!

dooomy: Благодаря ви за този въпрос! Смятам, че присъединяването ни към Европейския Съюз от първи януари 2007 година е една много важна стъпка по пътя на интегрирането ни в световната икономическа общност като такава.

S: Щях да питам за певческите изяви на GW екипа, ама то това УНСС ти действа по-зле и от водка "Търговище". В моя ред на мисли — я си.

d: Ами то няма много какво да се коментира GW екипът, тъй като в него има само една ярко изразена звезда и това е моя милост, кокото и нескромно да звучи. Колегата Jeru дори ме заплаши, че ако продължавам да пая толкова добре и да газя наред, ще ме пратат да пая само с девойките. Което за мен е ОК, де...

S: В този сексуален ред на мисли, как ще коментираш факта, че си бил засечен на въпросното мероприятие да пещи емблематични хомосексуални хитове от сорта на YMCA и I Will Survive в компанията на

елитния столочен кечист Сашо Суровото?

d: Мислех да замълча културно, но ще вземам да си помислят нещо читателите. Затова ще кажа само, че въпросното Сурово ми плаща хонорарите, тъй че — задължения, какво да се прави... Сега аз да ти задам въпросче, че нещо стана едностранчиво това интервю. При все големия набор от песни, кои бяха парчетата, които най-много ти липсваха и които би изпял с най-голямо удоволствие, ако бяха налични?

S: Дванадесетата симфония на Бетовен, Backdoor Sluts 9 и Братя Карамазови. Категорично. Смятам, че от Sony не мислят достатъчно за нас, интелектуалците.

d: Мисля, че това на Бетовен беше картина, но иначе си прав. Да се нагяваме, че в PS3 версията нещата ще си дойдат на мястото. И все пак, не смяташ ли, че при достатъчно количество водка "Търговище", каквато не липсваше нея вечер, и малко повече фантазия дори и на фона на Personal Jesus кавъръ на нашият Любим Мерлин Менсън може да се въкара български текст?

Мерлин: Аре не!

S: Абе всичко е възможно, трай, че ще те пратим при траверсите на площад Makeгония.



И не – там няма ЖП прелез. Ние от тази простотия тук стигнахме да направим, ти за една песен се притесняваш, дето даже не е и твоя. Ние, прочее, и филмче успяхме да заснемем, което се явява нещо като първото видео ревиу в историята на българската гейм журналистика.

Д: Факт! Ако много сържите да ни гледате простотията, а не само да я четете, следете сайта и форума на списанието, където в скоро време ще намерите въпросното видео. А ние с тебе да вземем да свършваме с трудовата активност и да ходим да си попием, а?

С: Нямах звездно мислене, колега. Ще дам ревиуто на **Warhammer Online** на Мирпо от Каризма, ако продължаваш в тоя дух. Някакво послание към феновете и нещо за бъдещите ни творчески планове няма ли да споменеш?

Д: На феновете ще кажа да залягат над уроците и да не пият много, че току-виж

заприличали на нас двамцата. Колкото го бъдещите ни изяви в родната развлекателна индустрията, те включват текстване на **Eye Toy** и **Dance Dance Revolution**.

С: Както и за заснемане на порно филм по **Final Fantasy** с участието на Рон Джеръми в ролята на Клауд (*а анализ нападение от еректирал микрофон искаш ли?* – бел. Роланд).

За играта, ама сериозно...

От: Jerg

SingStar Legends е дело на лондонското студио на **Sony** (личното ми мнение е, че те са с една идея по-добри от тези на **Konami**). Японският гигант издава средно около две игри от поредицата на година, като единствените реални нововъведения са различните песни. Схемата е проста – избиращ режим на игра – соло, дует, съвременно или „предай микрофона“ (*това последното не посмяхме да го тестваме* – бел. d&S) след което

просто избиращ желаната от теб песен. И после... пееш! Започва клипът на избраното парче, като заедно с него на екрана е изписан текстът, както си му е редът. На екрана има и барчета, които се пълнят в зависимост от певческите ти способности. Основните критерии, по които играта те оценява, са два – тон (ниски, високи) и синхронът и дължината на думичките. Това разбира се не означава, че трябва да си разваляш кефа, пеейки текста от „Рибна фиеста“ на фона на музиката от U2 – Vertigo, само че със същите тонове. Докато се дереш, получаваш точки в зависимост от това как се справиш и накрая финална оценка.

Уробен елемент е, че можеш да сменяш дисковете с различни **SingStar** игри без да рестартиращ конзолата и зареждането на новите песни става почти мигновено, за да не се накъсва удоволствието.

В заключение? Една от най-добрите партни игри изобщо. Наистина не познавам човек, който да не е опитал и да не се е побъркал от кеф. Препоръчваме яростно.

Погорба от:
нас? Нема махават!

MTV
създава soft porno channel
Джонсони

Визия: 10
Всеки, видял как Дешков е сграбчил микрофона, всякаш е недобре измит член, ще ни разбере.

Звук: 10
Ама само ако ние пееме.

Геймплей: 10
Ама и PC Mania не са лоши.

Писне: 10
x100 «Тързовище»

God Hand

Guilty pleasure!

Мамка му! Защо всичко трябва да е толкова събрано? Защо не са повече израчните, които са способни да оценят един шефбъвър по достойнство, щом го видят? Защо не са повече онези, които могат да отсяят боклуците на пазара от стойностните продукти? Защо поредният недъзав спортен симулатор на EA продава в пъти повече бройки от ICO и Shadow of the Colossus взети заедно? Защо, по дяволите, гениалните Clover Studio, сътворили Okami, Viewtiful Joe и играта, чие то ревя четете в момента, затвориха врати наскоро? Всъщност, предпологам на всички им е ясно, а на онези, на които не им е – ще го сплестим, защото истината боли. Вярваме обаче, скъпи читатели, че вие определено не сте кежуъл геймърите, които мислят Deus Ex за „един много недъзав и скучен FPS“. Това е и причината да сме заедно. Ще използвам случая да ви представя последния (и в двата смисъла на думата) прокукт на Clover Studio – God Hand.



Да откриеш гениалността в семплото...

...понякога е дори по-трудно, отколкото да намериш търпението за изграбването и оценяването на някое особено трудносмилаемо и бавно разгръщащо се заглавие.

Мисля, че дори не е нужно да ви питам до каква степен ви е писнало от клиширани сюжети, жалки диалози и леим озвучение. Clover Studio очевидно са по-наясно от всеки с тези сериозни проблеми

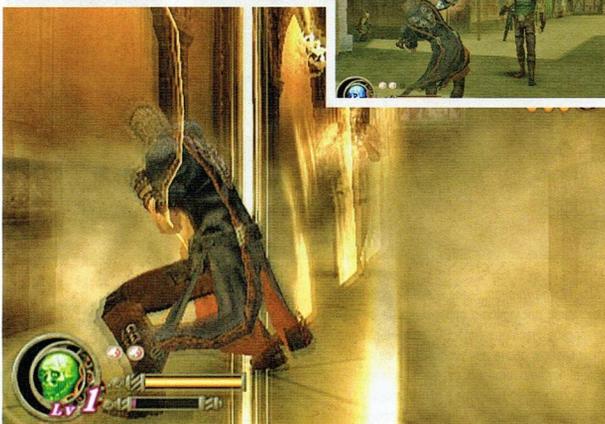
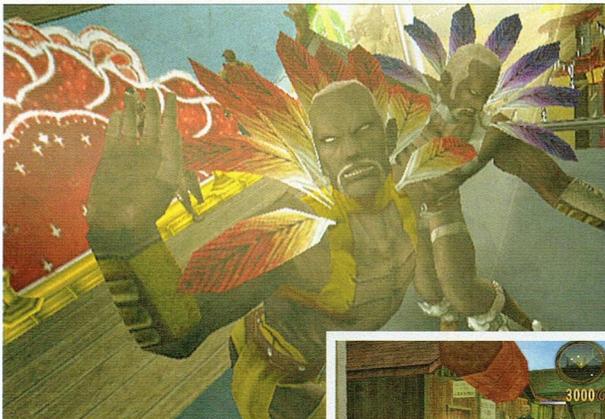
в гейм индустрията и са решили да си направят една крайно забавна гавра с тях. По наше мнение са се справили повече от успешно, защото God Hand толкова злобещо крещи "Би Грейд!",

че така любимите в редакцията ни "леим мууди найтс", в които екшът се събира да гледа най-пропадналите възможни филми и да се прекланя пред Уве, започнаха да ми се струват като една изключително интелектуални сборки, след които спокойно бих могъл да седна и да си преосмисля живота и ценностната система.

Нека започнем със сторито, което е доволно клиширано, но в случая ефектът е твърсен умилнено. Атмосферата може да бъде описана като микс между пост-апокалипсис и спагети уестърн (малко наподобява тази в анимето Trigun). Поемате контрола над ултра-бег-ес пича Джийн, който в опита си да помогне на една пикантна мащка и да я спаси от налязилите я пълкари губи една от си ръка (която бива отрязана). Впоследствие се среща с "Тог Хенг"-а от заглавието и трябва да бие локлобши, защото... мадамата нарежда така!

Срещу него, освен стандартната сволоч, населяваща класическите стрийт брууъри (с какъвто си имаме работа и в случая), ще се разпръваме и с гемони, че и с арогантния юбер-лошковец, притежаващ "Девил Хенг"-а. Всички





кътценци, които ще идват на добре премерени порши и интервали, са изключително дебелини! От тях лъха на треторазредни екшън филми, като диалозите и действията на персонажите могат да ви разлачат от смях. Лейм озвучението само спомога за би музиви филмнга. Чак ми става весело, като се замисля, че има маса игри, които се взимат насериозно и звучат точно по този начин...

Гейм еквивалента на Боя срещу Питон?

Нека ви запозная с достоинствата на геймплея, а те определено не са малко. **God Hand** е класически бийт ем ъп от старата школа. Управлението е много сходно с това на **Resident Evil 4** – камерата е фиксирана зад Джиън, като може да я управлявате с десния аналог (което не пречи да е скочвана и неудобна като цяло). Героя джъжките с левия, като за да стрелявате, трябва да задържите определения за целта бутон. Арсеналът от удари е впечатляващ и надхвърля шифрата 100! Имате възможност сами да конфигурирате комботата, които ще

може да правите. Започва се от подбирането на началните удари, те пък по Ваше желание могат да бъдат продължени от удар, разбиращ блокове, и забършени с ъпъркът, изпращащ противника във въздуха. След това, предпологам, знаете колко болаки го очакват. Всичко това, плюс още 30 специални движения, съпроводени с невероятна олигофренски анимации, като напълване на задници (буквално!), хоум рънбве, удари в слабните и различни прийоми от кеча.

Специалните движения са разделени на три нива, като и пораженията, които нанасят, растат заедно с нивото, от което са. При набързване на дълги и впечатляващи комбоата и отбягване на противникови атаки, пълните барче, което, натлъкано докрай (или почти докрай, в по-късните етапи от приключението), ви дава достъп до "God Reel" техниките (гореспоменатите специални движения). В хода на боя се увеличава и "Год Хенд метърът", позволяващ ви за кратко време да "избухнете". Време, в което тежко му и горко на всеки, изпречил се на пътя ви.

Има друг интересен момент – ИИ-то се повишава в зависимост от предстаенето ви. Колкото повече блъскате главите на гаарвете безнаказано, толкова по-интелигентни и настървени стават те (за по-удобно всичко е изразено в грубо барче разделено, на четири нива – 1, 2, 3 и "гай"). Разбира се, заедно с трудността растат и наградите – повече кинти, лечебни предмети, оръжия (накъде в един бийт ем ъп без бухалки, мечове, метанни тръби и прочее "подръчни материали"?) и т.н. С парите може да купувате нови движения, специални техники и да увеличавате максималния капацитет на здравето и Год Хенд метъра. Финанси можете да си набавяте и чрез мини игри в местното казино, като блекджек, покер и "едноръчки пирати", залагайки на надбягвания с чихухауа (!) и бийди се на арената.

На някои геймплеят може да им се стори еднообразен, в което има известен резон, но като цяло играта е крайно зарияваща и най-вероятно няма да усетите кога сте навъртели 15 часа (колкото горе-долу са нужни за завършването ѝ), докато презахвате разнородна палпач от игриоти, погръбена от маса босове и съб-босове, които първо ще ви размиват с дебилизми, а после ще ви мачкат от бой.

Визията е напълно достатъчна за нуждите на **God Hand**, като е наблегнато най-вече на детайлния вид на персонажите. Не блести с нищо, но става.

За треторазрядното озвучаване вече споменах (което в случая е плюс). Саундтрактът просто не може да се опише! Зверски дебилен и странен, но перфектен за заглавието.

В крайна сметка, ако сте фенове на олд скул тупалки, въобще не го мислете, ами моментално инвестирайте парите и времето си в страхотния продукт на **Clover Studio**. Заслужават го!

По-добре от:  

8

Отлична

Визия: 7
Добра моделирани персонажи, но стерилна околна среда и слаб левият триизд. Много забавен арт.

Звук: 8
Веселияко ви музби звучене и адрски дебилина музика.

Геймплей: 9
Удвлява и извънредно разнообразна бояна система. Леко еднообразен геймплей на моменти, но за стръпн бродър феновете си е истинско бийку. Може би над добрият бийт ем ъп за тази генерация.

Би музиви: 9
Филмите с Лоренцо Ламас ще ви се струват като възблъскитри след блъските с би сред приключението на Clover Studio.



Sam & Max Episode 1: Culture Shock

Старата адвенчър песен на нов глас

» ЖАНР: Агвенчър » ПРОИЗВОДИТЕЛ: Telltale Games » РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: Онлайн (GameTap) » ПЛАТФОРМИ: PC
» СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ: CPU: 800 Mhz RAM: 512 MB GPU: 32 MB RAM HDD: 240 MB » САЙТ: <http://www.GuildWars.com>

Може би в добра идея, когато започваш да пишеш статия за франчайз от такъв калибър, да кажеш няколко думи за това откъде произлиза той, каква е историята зад него, през какви метаморфози е преминал, какво ще се случва с него за бъдеще, а в последствие и защо нещо с толкова много настояще, минало и бъдеще получава седмица по милост. От друга страна това са шибаните **Sam & Max**, за бога – всеки по-западен агвенчър фен би трябвало да е играл или поне да е чувал за едрото кафяво куче и хиперкинетичното заешко... нещо. Култово дуо, наричано себе си Freelance Police, което завляя шантави антигерои из цяла Америка, търсейки един Саскуоч.



Това поне беше последното гейм приключение на двамата герои. Преди 13 години. И отпозвава всички фенове чакат продължението на култовата игра на LucasArts.

През 1997-та година се появи и сериалът "Sam & Max: Freelance Police", който не само успя да улови трънките подизрабки с нашата поп-култура в абсурдната вселена на Sam & Max, но умножи и пък, и абсурда, че и вселената по десет. Добавянето на новия главен персонаж – The Geek (малка червенокоса пуберка, която се води "лабораторният пък" на екипа), множеството лоши герои и злокопното увеличаване на скоростта, с която абсурдът се случваше в сериите, окончателно изтрезери във висшите нетърпеливото очакване на Hit the Road сикуъл. И въпреки че сериалът бе прекратен след първия му сезон, се появиха първите слухове за втора част на играта. Според тях Lucas усилно разработвали Sam



& Max Plunge Through Space – екшн агвенчър за Xbox, като последното определено не се хареса на хардкор настроените PC агвенчър фенове. От LucasArts обаче ги "успокоиха" през 2002-ра година, когато отново се появиха слухове, че разработката по проекта е прекратена.

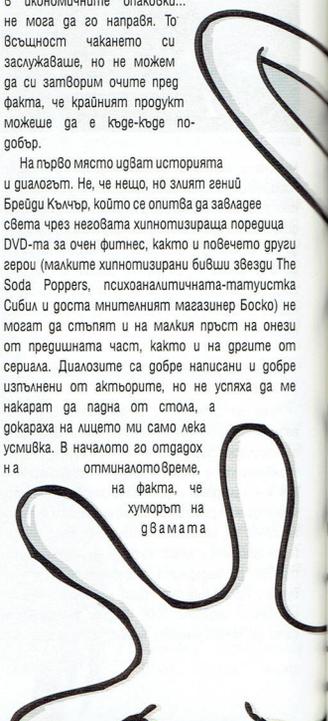
В последствие беше обявено, че продължение все пак ще има, а заглавието ще бъде **Sam & Max: Freelance Police**. Въпреки позитивното отношение на пресата и феновете, проектът сподели съдбата на преходния и разработката бе прекратена през 2004 година.

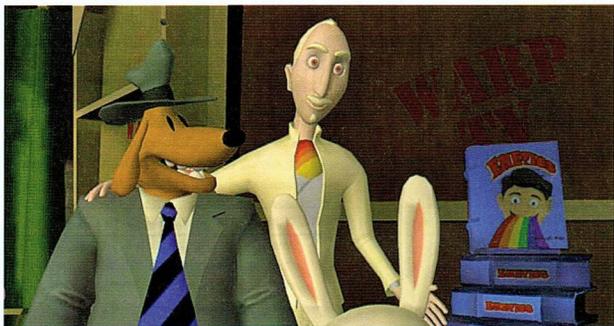
За щастие част от екипа зад **Freelance Police**, заедно с някои от най-емблематичните личове от LucasArts, напуснаха двещерната фирма на чичо Лукас и решиха да направят каквото им е по силите, за да спасят любимия си франчайз. Междутеми хора бе и самият Стив Пърцел (създателът на **Sam & Max**). Така сформираната нова компания, наречена **Telltale Games**, реши да разработва игрови сериали, като на всеки няколко месеца следваше да се пусне по един нов епизод, който феновете могат да иззерпят набързо.

Именно първият такъв, разглеждаме на тези страници. Въпросът, който предполагаем всички си задават, е един – струваха ли си 13-те години чакане? И колкото и да ми се иска да отпирши фенбойското В мен, да се кача на Черни Връх и да се разкрещя как благодар на Онзи горе за това най-чакано сред най-чаканите продължения, защото то е толкова прекрасно че пред него дори новият сингъл на Гергана бленее като пуловър след употреба на тях новите прахове за пране

в икономичните опаковки... не мога да го направя. То всъщност чакането си заслужаваше, но не можем да си затворим очите пред факта, че крайният продукт можеше да е къде-къде по-добър.

На първо място изгат историята и диалозите. Не, че нещо, но зляят гений Брейди Кълмър, който се опитва да завладее света чрез неговата хипнотизираща поредица DVD-та за очен фитнес, както и повечето други герои (малките хипнотизирани бивши звезди The Soda Poppers, психоаналитичната-танцуистка Сибила и доста мншленият магазинер Боско) не могат да стъпят и на малкия пръст на онези от предшната част, както и на връгте от сериала. Диалозите са добре написани и добре изпълнени от актьорите, но не успяха да ме накарат да парна от стола, а докараха на лицето ми само лека усмивка. В началото го отпадох на отпичаналото време, на факта, че хуморът на двамата





детективи в остарял и не може да се съвременнова със съвременните колоси като "South Park" и "Family Guy". За да тествам тезата си, пунах пак Hit the Road и провех актуалността на този bug хумор. Ми актуален си беше. Пак паднах.

Поразмислех се къде се крие разбичнето – защо мога да се върсялям от хилеж с игра отпреди 13 години, а не мога да го направя с ново и актуално заглавие. Отговорът е, че от Telltale Games са решили да го изратят на сигурно. Притъпили са шезиките, махнали са по-голямата част от синтезираната просташина (което ние в Workshop строго НЕ толерираме), намалили са участието на Макс почти до нула (това също) с цел да направят играта по-достъпна за по-малки кръгове от хора.

Поради същата тази причина, заагките в Culture Shock са елементаризирани до побърване. Факт е, че са логични, но когато имаш сирене и пистолет и трябва да получиш швейцарско сирене не ти трябваат две висипи по молекулярна биология, за да се досетиш какво трябва да правиш. Да не говорим, че един и същи предмет се използва в две от заагките, което нямаше да е чак такъв проблем ако епизодът не беше дълъг едва два часа и половина (разбирай само 2 месеца и половина, ако я играехте с Роро в "Нощен Мист"). Реално единственото място,

където може да се затрунате, е един от разговорите с психоложката, но след няколко накучвания и тази част се минава.

Елементаризацията на нещата е засегнала и интерфейса на играта. Това го смятаме за плюс, тъй като настоящият такъв е доста изчистен. Курсорът на мишката вече е "умен" и сам разпознава, че когато кликнеш персонаж трябва да започнеш разговор с него, а когато натиснеш върху предмет, с който е необходимо да взаимодействаш, за да продължиш напред в играта, той автоматично хвърля в инвентара. Последният представлява малко кашонче, намиращо се в донния ляв ъгъл на екрана, и с един клик изважда на показ всички предмети, които си скарирал за зимата или поне за следващия път.

Двата смазващи проблема в интерфейса са управлението на ДеСотото, (личия автомобил на шантавото ду), което къса нерви и... дабъл кликът. Във всяка себеубажаваща се адвенчър игра, когато посочих мястото, където исках да отида, и кликнеш два пъти с мишката, героят ти се затичва и стига дотам по-бързо. Имаше го още в Monkey Island, както и в предшния Sam & Max. Защо липсва тук, по дяволите?

Другото нещо, което доста ме погразни, са локациите, из които се развива действието. Екитът се е потрунил и много добре е прехвърлил играта от 2D в 3D, запазвайки уникалния ѝ комиков облик, без да използва никакви

чудовищни технологии и текстури колкото чаршаф, които да

Sam & Max: Episode 2: Situation Comedy

Малко преди да приключим редакционен брой, а и да приключим редакционен бокфата, в Интернет се появи и първата информация относно втората серия от този сезон на Sam & Max. Тя ще се нарича Episode 2: Situation Comedy, а действието ще се развива в темевизиата Warp TV, където водещата на сутрешното ток-шоу Мира Стейм (тамашната Миглена Ангелова, но не в червено) е взела за заложник цялата си публика. Нашите бързи личове Сам и Макс (ама не нашия) отиват в сугуито и оттам се започва същинският абсурд. Очаквайте множество съсвища препратки към Опра Уинфри и други телевизионни гарзари с добрия вкус, познати ни от нашенския и чуждия ефир. Звучи доста обещаващо. А ако се чудим на какво да рехобуствуваме го 21 декември, когато излиза Фелприснит втори епизод, можем да се насочим към www.gametap.com, където разпространителите Всеки ден ще пускат по едно ново машинна филмче със Sam & Max. Изобщо 14 лева разходи – има ли свършване, ще има и бърсане. И разбира се

каляски маркови.

затормозяват видеокартата, и това заслужава адмиращи. Проблемът е, че почти цялото действие се развива през блока на офиса, ебати! Казато сразних това с епичните размери на Hit the Road, в която имахте на разположение картата на цяла Америка, ми стана леко тъпо.

"Тъпа" обаче не е определението, което бих дал на играта. Всъщност Sam & Max: Culture Shock ми погна. Било то заради носталгията, или заради опита да се съживи една Вселена, която навремето ме и докарвала го множество гърчове от смях, но играта успя да ме върне във времето, когато LucasArts бълваха колосални адвенчър заглавия и игрите се правеха с кеф, а не заради процията печалба в края на годината. Пък и в крайна сметка, като се замислиш, единствените други игри, които можем да си купим за 14 лева са "Точне непослушно" или някое посредствено заглавие, преведено на български език още в бета-стадий. Тъй че скчай смело с двата крака и опознай набързо социалистическата си Sam & Max родина, за да я обикнеш и да си готов за втори епизод, който се надяваме да маже филийки с пастет и лютеница.

Подгрява от:  Simon the Sorcerer 3D

7  Sam & Max Hit the Road

Плюща от:

Откроява се

Визия: 7
Изключително приятна трансформация на поредицата от 2D към 3D. Визуален облик на старата част е запазен. Не поддържа Per Pixel Yooking.

Звук: 8
Стилен дъз и финал саундтрак. Актьорите си вършат работата добре, но този, обучаващ Макс, ще мине без 13-та заплата.

Геймплей: 7
Добре познатото, старо с някои дръг нов мунг. Елементарни пазли. Кофти управление на кожата. Прилика побене на филмче отпакълото на игра.

Носител: 6
Това осмисля в тук, за да може да ревете по форумите, защо аржба оценките не са средно аритметично.



Marvel Ultimate Alliance

Ултимативната супергероична игра

ЖАНР Action RPG/Platformer > ПРОИЗВОДИТЕЛ Raven Software > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ Activision > ПЛАТФОРМИ PC, PS2, Xbox, X360, PSP, PS3, Wii, GBA

САЙТ [HTTP://www.marvelultimatealliance.com](http://www.marvelultimatealliance.com)

Мarvel е име. Marvel в сила. Marvel е символ на цяло едно поколение, израснало с техните герои и прежеждията им, били те разказани в комикси, анимирани сериали, полнометражни филми или видео игри. В героите на Marvel има нещо обаятелно, в цялата им наивност – нещо прекрасно. Те са едновременно детински и клиширани, но и някак зрели и твърде човешки. Независимо дали си падаш по комиксови герои, просто е изключено да не си се сблъсквал с някой от десетките костюмирани типове, просто защото живеем в глянцата ера, а комиксовата култура е завладяла света и няма намерение скоро да го лишава от присъствието си.

Тук ще ти разкажем за поредното изключително силно доказателство за това.

Фантастичната Четворка

Dr. Doom има нов план за световно господство. Неговата задача е да създаде изкуствен ускорител на сверх-способности и да експериментира с него върху различни мутанти, с което да отключи по нов начин способностите им и да ги използва за своя изгода. За целта са му необходими редица артефакти и личности, пръснати из цялата планета. Организацията S.H.I.E.L.D. от друга страна не смята да стои със скръстени ръце и Ник Фюри призовава всички мета-хора (супергерои, демек) в генералния ѝ щаб. От тях трябва да се сформира малък екип, който да разбере какво точно цели Doom и как смята да го постигне. Както, разбира се, и да осуети попланите му ланубе.

Клиширано и стандартно, точно в стила на комиксите. Но всъщност историята далеч не е толкова праволинейна, колкото изглежда на пръв поглед. А за човек, добре запознат с героите, злодеите и отношенията помежду им, си е направо страхотна!

След свежата интродукция и началното ниво в орбитантата станция на S.H.I.E.L.D. ще трябва да избереш четири измежду петнайсетина супергероя (наличи са и още десетина, но те са заключени на този етап), върху които да поемеш контрол. Персонажите, с които играеш, могат да бъдат сменени при всяко връщане в базата, но е хубаво да държиш едно солидно четворно ядро, по-късно ще споменем защо.

Та след като си избрал компанията, ще се отправяш на различни мисии в преследване на сформиранията от Doom агулровка, оригинално наречена Masters of Evil. Ще посетиш мобилната база Omega, потъналата Атлантида, отпачения



увеселителен парк Murderworld, подземния свят на Мефисто, заснежения Асгард, както и – няма как – замъка на Doom в Казакстан... така че – в Латверия.

Геймплей

MUA следва почти същата механика, позната ни от X-men Legends. Тестът –ще реч за екшън платформър с RPG елементи. Ще можеш да управляваш всеки един герой от квартета си, като контролът над останалите автоматично бива поет от компютъра (или на включиш се на твоя страна кооперативно настроен играч). С избирането на палач и изпъняването на задачи всеки супергерой трупа опит, като в последствие качва нива и съответно отключва нови умения или усъвършенства вече научени такива. Освен скиловете, всеки има и пасивни показатели като броня, кръв, енергия и т.н., които могат да се повдигат по няколко начина: чрез закупуване на

тъгрейди по костюмите (парите се събират в общи линии чрез къртене на мебелировка в хода на мисиите), чрез намиране на бонуси, скрити из нивата, или чрез носенето на предмети, повечето от които се добиват след повлането на даден бос.

Освен индивидуален опит, екипът трупа и отборен такъв. Колкото повече играеш с един и същ квартал, толкова по-бързо ще развиваш трупата, тъй като за всеки изляннен ъбджектив или повален бос получаваш определен брой репутация, която в последствие ти позволява да подобрши пасивните показатели на целия отбор.

Управлението е максимално опростено. Тук е моментът да спомена, че горещо препоръчвам употребата на джойпад, въпреки че MUA е не-лошо портината за PC и играта с мишка и клавиатурата не е болка за умиране. Но така се губи аркадният филминг, градящ основна част от ат-

мосферата. Ще можеш да маркираш 4 от уменията си на различни бутони за по-бърз достъп, а комбинациите от двата основни удара (light и heavy) водят до различни лесни за изпълнение комбо. Интересен момент са отборните супер-удари, при които изпълнявайки бързо няколко последователни атаки или специални умения от съвкупниците се получават бонуси, повишаващи общите поражения. Е, с компютърно управлявани колежи всичко е на късмет, но при кооперативната игра (която е в пъти по-забавна) възможностите са огромни. Всеки герой притежава и ултимативно умение, което изисква трупагането на твоя наречена "импулс". Тези скилове правят масово поражение и отново има възможност да бъдат комбинирани за по-добър ефект с останалите от екипа.

Marvel-ous!

Каквито и да си говорим, най-силният коз на заглавието може да се обочи в една думичка – КЪН-ТЕНТ! В малко повече – почти всеки познат ти супер-герой е достъпен за игра, вървящи със собствен набор от умения и дори няколко версии на костюма си. Spider-man, Wolverine, Iron Man, Captain America, Thor, Deadpool, Blade, Human Torch, Johnny Blaze, The Thing, Dr. Strange, Luke Cage... това е само малка част от персонажите, измислени които ще имаш немалка задача да избереш 4.

Заовете не им отстъпват по кълм – наред с по-известните Dr. Doom и Mandarin ще срещнем и позабравените Любимци като Crimson Dynamo, Shocker, Tiger Shark, Ultimo, Arcade и кой ли още не. Просто от *Raven* заслужават адмирация за старането си да пресъздадат и интериери адекватно всеки един от героите и злоците както в играта, така и във фанбука ѝ.

Голям бонус са и simulation фисковите, които се намират пръснати из нивата. Те ще ти позволят да изградиш мисия, нямаща нищо общо с основния сюжет, но представлява част от историята на отпадните герои. Така например ще можеш да помогнеш на Wolverine да избяга от лабораториите на Striker, където са му поставили телесните импланти. Или да посетиш подземния свят като Blade, където ще трябва да измъкнеш Storm от лапите на Dark Spider-man.

Second Opinion

Om: Wolf

След като колегата дооту така горещо препоръча *Marvel: Ultimate Alliance*, на мен би трябвало да се пада честта да понахраня играта. За да има баланс, не за дружо. Чистосърдечно си признавам, че това не е много лесна задача, дори съм дължен да добавя, че ако аз давах финансовата оценка, сигурно бих сложил дори още една единичка отгоре.

Върпките това има няколко неща в заглавието, които доста ме дразнят. Едно от тях е изборът от герои, който не е предложен. Не че се оплаквам, но моля обяснете ми какво правят никакви смотящи (визуар Elektra и Blade, например) до истински легенди като Wolverine и Captain America. Включването им за сметка на индигиди като War Machine и Rogue си е направо кошнство.



Нечовешки мисли, особено ако си запознат със събитията от конкретната ситуация.

MUA е изключително приятна за игра. Управлението е интуитивно и аркадно, а ако не ти се занимава поотделно да разпределяш точките, предмети и пасивните умения измежду съвкупниците ти, просто оставяй всичко на auto spend и продължаваш да трепнеш наред. Нивата са разнообразни и има няколко идечни boss encounters, където директният поход е неприложим. А пък целият чатър в Murderland и гаврите, които кутювият Arcade си прави с екипа ти, е нечовешки добър и одскуул.

Като плюс игба и големият потенциал за преизграждане. За да гоотключиш бонусите, за да тестваш нова комбинация от герои, да опитайш различно разбитие на скиловите и какво ли още не.

Но...

Техническата реализация на играта леко кудна. Не става дума за озвучението – то си е на повече от професионално ниво. Забележките ми са към остаряващите енджи. Лично бих при наличното на толкова много кънтент, визуалната част да е слабовата, но все пак можеше да се пороботи още малко по въпроса, защото **MUA** на моменти си е открито грозно. Камерата също от време на време е трагична. Има ситуации, в които ще

се ориентираш в обстановката единствено благодарение на появляващите се индикатори за пораженията, просто защото в полезението ти има единствено стена/таван/стълби. Кофти.

Изкуствените интелекти е отчайващи. От зледна точка на противниките се виждат ужасни бъзания, но при съвкупниците нещата са дори и по-зле. Агски рязко използват уменията си, а когато го правят, установяващ, че щеше да е по-добре, ако изобико не бяха и општва. Разбира се, потретвам, силата в играта е кооперативката, но не всеки може да намери постоянна компания за поборо гийско начинание.

Чисто геймплейно на места **MUA** леко доскучва, като дори сменянето на контрола върху героите не спасява положението. Основно защото скиловите, макар и визуализирани по различен начин, силно се застъпват като приложение.

И все пак играта е нещо скранно за всеки почитател на *Marvel* и комиксовата култура като цяло. Една прибудно проста аркада, която обаче създава с кънтента си и реверанс към комикс гийковете. Много хора я предпочетоха в месец, когато големите *Gothic 3*, *Neverwinter Nights 2* и *Dark Messiah* например се оказваха малко или много разочаровани. И не сбърках. Защото **Marvel Ultimate Alliance** показва основната цел на ишрите – да забавляват хората в свободното им време.

Другият ми сериозен проблем с играта е балансът. Някои от участниците са направо безмислени. Аз, лично, извадих Wolverine от групата си сравнително рано, след като прегазих един бос за пог 20 секунди. Проблемът с него е, че трупна "rage points" и когато те се напълнят, започва да удря ужасно бързо. А когато този ефект се комбинира с личния ми buff и party buff-а на Spider-man (и двата дават бонус към скоростта на атака) положението бързо става поробно на това от *Jade Empire* на Easy. И това, за съжаление, е просто един от примерите.

Да, знам, тези неща са малко или много заяждане. Играта, както колегата изтъкна, е просто твърде добра, за да би спрял поборо дребноци. Да не говорим, че това е реплика на човек, който вярва че в *DC Comics* е истината, а *Marvel* са смотянци.

Поборо ом: X-Men Legends 2

8

Полово ом: Голар

Отлична

Оценка Визуал: 7
Леко слава технически, но при наличното на толкова кънтент, шарения и ефекти, кой ти вийка кофти текстурите и ребатите могат!

Оценка Звук: 9
Героите звучат добре от адекватно озвучени персонажи. Както си трябва.

Оценка Геймплей: 8
Еднообразно и кристелно цъкане на бутони тук-там, но благодарение на разветления герои, някои озвучателни крило кънтентки нива и boss encounters, няма да усетиш коза си в изшря.

Оценка Разнообразие: 10
Над 20 от Любимите ни Авенджър, X-мен и всички опланици знаменити и незначителни Марвънски супергерои и злоци са налице. Отлични претроби, възраст и бонуси за откликване! От фенове за фенове, вай!



Eragon

► **ЖАНР** мажорен търговски филм ► **ПРОИЗВОДИТЕЛ** Stormfront Studios ► **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** Vivendi Games

► **ПЛАТФОРМИ** PC, PS2, Xbox, X360, PSP, DS ► **САЙТ** [HTTP://WWW.COJ-GAME.COM/](http://www.cog-game.com/)

“Ерагон потапя играча в магически свят на дракони, събга и приключения. Геймпърът ще се наслаждава на интензивни битки, боина система с комбата и магии без аналог в досегашни заглавия, включваща невероятни добърштемни удари, грубо хващане и блокове, продължаващи с уникални контра-атаки. Приключението е подсилено от битки на гърба на летящ дракон, които те оставят без гръх, и опустошителни призовавания на драконовия ти спътник.”

Или нещо такова. Тази информация е нова за мен, случайно попаднах на нея преди малко в прес материалчето, търкалящо се тъмно из офиса. Даже проверих два пъти заглавието на документа, за да се уверя, че горният текст се отнася за тази игра. За нея си е...

Ерагон, за непознатите, се базира върху предпологаемо хитовия филм, който ще излезе средата на декември и който пък, от своя страна, се базира върху хитовата тийн-фентъзи трилогия на Кристофер Паолини **Наследството** (от която са написани две части – **Ерагон** и **Eldest**. Втората също ще излезе на български през декември, изданимъв се лично за което).

Капо по-големите подобни игри, и тя е направена горе-долу колкото да не кажем после, че не сме пуснали игра по филма, но по някаква странна причина изобщо не от **Stormfront** са решили, че всъщност създават **истински** гейм-продукт, вместо безмятежно полуфабрикат, а си решили да черпят вдъхновение не от другите, а от **God of War**, моля ти се.

За историята на “магическия свят на дракони, събга и приключения” мисля а не споменавам, тя така или иначе не следва като хората нито пр-



вата книга, нито филма по нея, а е просто *нешо там*, което да оправдава смяната на нива и фесетина безбожно лоши котсцени. Освен това ни се разказва от мазен негръг заг кагръ, който говори с онзи бесоващ древноегипетски английски акцент, така обичан в Холивуд...

Мислите са общо 16 (минават се за пог 4 часа на “normal”), 12 от които са всъщност едно и също с различен декор, 3 са, позорирам, демо-версии на **Microsoft Dragonlight Simulator**, а една е... тъ... полана.

Разнообразието е сведено до абсолютния възможен минимум и геймплеят носи ентъртейнмънт-заряд на употребяван презерватив след симулация от страна на мъжа. Имаш нашто момче Ерагон и управляван (доста кагрно, между другото, не мога да отпрека) от ИИ сагдикъ, чиято роля може да се поеме и от втори играч, макар че не знам къде точно пък ще се намерят щри двама души на едно място, които да играят това...

Враговете са два варианта с около 4-5 козметични пог-вуга, като от Всеки Вуг има точно по един skin. Голям Лаш Воин, Малък Лаш Воин, Льовбо с Щит, Льовбо с Лък и Първоначален Льовбо в двестри версии.

Сега за “интензивните битки” и “бойната система с комбата и магии без аналог в досегашни заглавия, включваща невероятни добърштемни удари, грубо хващане и блокове, продължаващи с уникални контра-атаки”. Имаш удар с X и удар с O (говорим си за PS2 версията) + четири комбинации – XOX, OOX, XOX и OXO, които не правят нищо, така че са безсмислени и горе-долу могат да свършат същата работа, ако си произнасяш, вместо да ги натискаш... Цялата игра се минава с безмоторно набиране върху бутона за удар + някоя и друга магия, ако ти се прище (щото никоде не е нужно). Въпросните са крадени от **LoK: Defiance** – телекинетично дърпане, бутане и поглъщане + сравнително забавния момент да манипулираш на определени места нивото с магия.

“Невероятните добърштемни удари” така и не скъвах при какви обстоятелства се случват, но ако си виждал брилянтните изпълнения на забавен



каганс на Крейтъс в **God of War**, си представи същото, само че станамо случайно, *твърде* забавено, видяно от кофти възъ и като цяло доста глуповато на вѐншен вуг.

Битките на гърба на дракона Сапфира са горе-долу единственото разнообразие, но са също толкова глупави, колкото и безчко останало. Имаш три различни атаки, но използваш само една от тях, и толкова. А призоваването ѝ е предвартелно определено на конкретни места, та не може да мине за някаква голяма екстра.

Гореспоменатото ниво-полана е единствената малко по-оригинална и приятна мисия, в която докато търстеев сагдикъйт Бром те пазу от гвѐма урота, ти трябва да освободиш с магии катастрофиралата и затрупана от застопени с магически корени дървѐта Сапфѐра.

Камерата е друг малък бисер в короната на този шевогѐвр. Естествено, нямаш никакъв контрол над нея и тя си се дѐвжѐ окомо теб според както са превенили дивѐлѐпърите. Това обикновено означава, че стрелаш (а да, забравих лъка, ма той е безполезен) по невидими врагове (той пък добре, че твоят човек си се насочѐ сам към тях) и не вижѐдѐш откъде ти угѐват нападателите, докато не стане тѐвѐрѐ Кусно. А това те мемят и пагнал на зѐмѐта, така че връзѐ не е чак толкова Весело, колкото зѐвѐчи.

И последно, но НЕ И ПО ЗНАЧИНИЕ, БОГА МИ, е възията. Отговорно и с рѐка на Библията заявявам, че анимашѐте в тази игра са рисувани на Paint. “И Ерагон вѐжѐ най-красивата жена, която бе съзѐрал в живота си”, Вѐка мазият негръ, а за гледам някакво излязѐло от **Fallout** урор, на чѐлѐто фон дори прищѐщата от Super Mario на 8-битовия **Game Boy** изглежѐа *секси!* Да не говорим за дорѐнѐните дѐвжѐвѐния, странните “стилови” (с извѐненѐте) похѐвати и избора на възѐа...

Нивата за сметка на това са доста красиви, което, уѐ, не може да се каже за героите, бегло и *евентуално* напѐминѐщи акѐкторите, играещи ѝ възѐ филма.

Май стѐжа толкова, а? Така и така няма да я играеш тази игра, какѐво има да те занимаѐм повече с нея?

4



Разочароваща

Визуал: 4

Прилична нива и обрѐкѐван, умолоренѐтелно грозни анимации и зѐрѐно.

Звук: 5

Безѐва фентѐзиопѐка така, както си я прѐдѐставѐт анимационѐте приключѐния озѐвжѐване – акѐнти на Ерагон и акѐторите, което го играѐт ѐвѐ филма, Робѐрт Карлайл и Дѐмон Хунѐу също са в Юга...

Геймплей: 3

Еднообразно набиране на бутѐна за удар, едно и също дѐвжѐване в 16 нива. Няма дори опѐт за нѐщо по-свежо.

Необезателност: 10

Тѐрѐво си глѐба на гѐна игра ЧАК толкова да ѐ личи, че е правѐна през кѐл за зѐри, колкѐто да прозѐде нѐкоя и друга брѐчка покрай филма...



Justice League Heroes

Marvel срещу DC - 1:0

ЖАНР екшън/RPG > ПРОИЗВОДИТЕЛ Snowblind Studios > РАЗПРОСТРАНТЕЛ Eidos Interactive > ПЛАТФОРМИ PS2, Xbox, PSP, DS

САЙТ <http://www.justiceleagueheroes.com/>

Може да се каже, че съм фен на Snowblind Studios. Изиграх съм надлежно и с огромно удоволствие трите им сериозни игри (рецирчето за NG4 не го броя за такава) – Baldur's Gate: Dark Alliance, Champions of Norrath: Realms of Everquest и Champions: Return to Arms. При това – по повече от веднъж. За непознатите – героизброните са конзолни екшън ерпегата, всяка една от тях отпочиваща се с изумителна за времето си графика, сюжет, свеген до *вио-сте-говорите-избулте-лошите* и най-вече – страхотен кооперативен мултиплейър. Това са загавки, правени с ко-оп идея и предназначени за бори алкохолни другари, които да назрабат по един контролер и каса бира и да започнат да изрибват чудовищата от картата.

В този ред на мисли бях напълно наясно какво точно да очаквам от Justice League Heroes. Е, да – фентъзи сетингите бяха заменени със супергероинични такива, но какво пък. Героите на DC също никога не са ми били особено симпатични, но в крайна сметка дали ще грима монстрите с дарк елф, или с Батман, няма особено значение, стига фън да има.

Така че когато прес копиемо на "Лигата" потъна в конзолата ми, двамата с благоверната ми половинка (с която прочее имахме арски романтични спомени от Champions серията) отворихме две буталки вино (да да не цпадне чаша) и се впуснахме в света на супер героите. На пръв поглед Justice League Heroes е спрехотна игра. На втори – това все пак е сериозна крачка назад спрямо героизброните предшви загавки на Snowblind. На трети няма как да не се признае, че при все въпросната крачка назад, играта е супер забавна. И на четвърти – точно когато и започнало да ти става хубаво... играта свършва.

Свегда анализ на видяното и изиграното. Историята няма да я коментирам. Като за комиксова такава – става. Има добри, има лоши, има разруха и залахи за човечеството, има супер сили на килограм, има един два очаквани обрата. Чест правя на абсуртите, че въпреки еднолоставността сюжет, са подхорили сериозно към въпроса, подчертавайки атмосферата на творчеството си с добра музика и доста стабилно озвучаване (борни специално внимание на много големия Рон Пърман като Батман). Копт-сцените също са доста и – при все, че не са на нибото на тези от Marvel Ultimate Alliance, които реално прибира всичко видяно в Justice League Heroes в малкото си обемче само с фвъвжашата си анимация – също стават. Казано с други думи – за не-фен на DC, като мен, нещата са напълно забавителни, а DC феновете би следвало да изхрибят арабска джонерова майонеза от радост.

Начиначя за игра в началото са Батман, Супермен, Флаш (мичият ми фаворит), Зелана, Маршън Менхънтер, Грийн Лентрич и Уандръ Улмън. Е, последната има излъвването, гласа и сексапила на някой не особено елштен правецист от площад Македония, ама карай, важното е да е весело. В хода на действително ще можеш да си откълчиш и разни индивиди от Б групата на DC – Акван, Хънтърс, Хоукъръл и Грийн Ароу. По всяко време на дадена карта ще можеш да играеш с



двѐма от героизброните. Изкуствените интелект на виртуалния ти партньор е доста куцичък, но така или иначе чарът на това загавие е в кооперативната игра, а не в скучно.

Странният момент е, че за разлика от повечето подобни екшън ролеви игри, в Justice League Heroes възможността за избор с кого точно да играеш е налична само в няколко миси, когато сформираш отбори по свое осмислене. В останалото време играта сама избира с кого да те пусне, свеждайки сложността си развилте. Играта явно е до края да си мичал и през сведемте налчичи супергероя от обложката. Коемо обаче е доста тъпо, защото наместо разнообразие, те кара непрекъснато да свикваш от едѐла ли не нулата с нѐб персонажа. Другият проблем е, че когато партньорът ти е принуден да хѐне развиванията на тѐб досега Супермен, примерно, е доста вероятно да се окаже, че ти си качвал точки на умения, които не отговарят на неговия стил на игра. Всичко това, разбира се, се решава с размяна на контролерите, за да може всеки да поеме предпоставките от него герой, но не виждам кому бѐха нужни тези допълнителни нерви. Още по-голямата негодимост е, че с това "вртене" на персонажите превръщането на и без това кратката игрица на Snowblind се обезсмисля напълно, защото си видял всичко на първо четене. На фона на бѐло три пъти по дългия Ultimate Alliance, който нямам търпение да изиграя отново с други герои, това звучи доста неприятно.

Ролевата система също е доста жалка, като на богатите грѐфета за развилте от старите загавки на стуютио тук са противоположествени по четири жалки уменияща за персонажа, а бѐло компенсирано някакѐ от по-богата гама от комбота, каквато обаче – позна – тук липсва.

Факт е, че графиката е страхотна като за настоящото поколение конзоли, а нибата на достъпност за приятна високи (по-активни) персонажи могат директно да видят някой от паркираните из



арага коли или да изтрѐнат цял електрически стѐбл и да заматят с него враговете), но това никак не успя да уловитвори високите ми очаквания.

В заключение, Justice League Heroes е приятна малка изричка, с която да убиеш един свеобег в добра компания, но нищо повече. И искрено се надявам от Snowblind Studios да зарекат супергероиничните си експерименти и да се съсредоточат върху разработката на Champions 3, в която – доказано – са дали по-добро.

По-добро от:
Fantastic Four
Marvel Ultimate Alliance
X-Men: The Movie

6

Добра

Визия: 8
 Нептър-рѐн, помех на прѐзвѐт-рѐн платформи. Лѐк. Високо.

Звук: 8
 Приятна музика и сравнително адекватно озвучаване. Свѐбел-тѐва заг микрѐрѐла на Балман стѐи Рѐн Пърман.

Геймплей: 6
 Хак-саш, хак-саш, хак-саш, лѐвѐл ѐн, хак-саш... аееее, фиѐвалѐи, надѐвоѐи.

Продължителност: 7
 Сѐмѐи дѐно-тѐво горѐе брѐити на свеѐмѐвалните часѐви, а не едѐнѐко по фѐксѐвалѐи чѐтѐ.





Warhammer: Mark of Chaos

Или как от Black Hole направиха игра, дето става за нещо

» ЖАНР RTS » ПРОИЗВОДИТЕЛ Black Hole Entertainment » РАЗПРОСТРАНИТЕЛ Square Enix » ПЛАТФОРМИ PC

» САЙТ <http://www.markofchaos.com>

Покрай Warhammer франчайза напоследък има доста сериозно раздвижване. Миналия месец бяхме заравнани с фантастичния **Dark Crusade**, а на хоризонта е **Warhammer: Age of Reckoning** – MMORPG, на което се възлагат големи надежди. Известен шум се вдигна и около **Mark Of Chaos**, най-вече заради смазващото шитро, което беше пуснато за свободен даунлоуд преди излизането на самата игра и сякаш успя да погълже хората, че въпросната ще е нещо сериозно и голино, предвид очевидно дебелия бюджет, пръснат само за филмчето. За жалост нещата не са толкова розови и или голяма част от парите са отишли именно за въпросното филмче и не са стигнали за останалото, или талантът на разработчиците малко е погълдн крак. Последните между другото са слабо известни с извънредно безудейната си стратегия **Armies of Exigo** (чито главен фийчър беше битки под земята!) и макар и настоящият им продукт да има недостатъци, то по-човете май бележат напредък.

Полу-епично мазало

Казваме "маи", защото когато ти спускат на готово лиценз за една вече утвърдена и разработена зейм вселена, е нужно доста да се постарее човек, за да оплате конците. Е, **Black Hole** са се постарали доста. Преди да е настъпило някакво обръкване, трябва да поясним, че **Mark of Chaos** се развива в **Warhammer Fantasy** света, не в **40k**. Разбирай – рицари, елфи, ходещи пльхове и остра липса на роботи и танкове. Това в никакъв случай не значи, че играта е някакъв стандартен фентъзи бивъч – мираният, леко нестандартен и смахнат позад към иначе добре познатите ни раси бунгаи е бил запазена марка на **Warhammer** и успява да създаде различна атмосфера с уникален шар.

Това особено осезателно се чувства в кампанията, която е разделена на две – **Empire** и **Chaos**. Които обаче не са точно Доброто и Злото и това е една от основните сили на франчайза. Историата не е нещо неизбежно, но поредицата от поносимо режисирани кетсцени и задоволителния воис акционен някак успяват да грабнат интереса. Това за съжаление важи с по-голяма сила за Империята, отколкото за Хаос частта на играта.

Жалкит опит за наподобяване на "северен" акцент, с който се славят къс-силите, доста неприятно разваля картинката. С напредването в играта ще се срещнете и с другите две играеми раси – **High Elves** и **Skaven** – като



първите е очевидно какви са, а вторите са раса на интелигентни и зли пльхове-убийци, свещи зарази и мор. Макар и да са арски отблъскващи на външен вид, има някакво извратено удоволствие в това да прегазши печените, но иначе скучни мошци в блестящи брони с вълна създация от кофите и огромни мутанти-грязичи, стоящи на два крака.

Оставайки настрана колорита на вселената, в кампанията не може да се намери друго, което да ти хване окото. Имате поредица от стратегически карти, по които дръжите герої, който представлява армията ви в типичен **Total War** стил. С тази разлика, че прогресът е напълно линей, със странични мисии тук и там. Локация – битка, печелите и някакво злато. Следваща локация – приятелски град, където може да въпредвате армията си, да купувате нова, да ѝ слагате заклинания за следваща битка и да пазарувате блазини за героите. Последните

бвдигат до 40-то ниво и отключват умения или магии в три различни дървета, като напълно може да развиете само едно. Ако някой от вас са се сетили за талантите в **World of Warcraft** – правилно се е сетил. Трите дървета изглеждат по абсолютно същия начин и изпълняват абсолютно същата функция. Армията ви се състои от отделни отряди (мечоноши, стрелши и т.н.), всеки от които влиза нива (до трето), а постепенно се сдобивате и с по-мощни единици.

Самата боина концепция е максимално блиска до тази на настоящия **Warhammer** – имате някакви войски, но преди всяка битка избирате кои отряди и герої да наелеете в кютека, и трябва да се справите само с тях.

Проблемът на кампанията е, че никога не знаете какво точно ви очаква и ако сте с неподходящи отряди, опцията за лоуване ще ви е пръв помощник. За съжаление тя отсъства в

От: Дооту
Божество

Клоче – Бог на кръвта

Наричан още: Господаря на черепите

Представян като: оромнен мускулист тит, раздаващ команди от трон, изграден от черепи и кости. За тях се твърди, че са както от враговете му, така и от последователите му, гръзнали да не изпънвяват командите му.

Най-голям враг: Slaanesh

Характерни особености: Кхорн е почитател на директния поход при битките - мятат каквото имаш, пък каквото стане. Всеки, неизпълнил командите, бива заклан лично от него

Nurgle – Бог на упадъка, заразител, отчаянието и разрухата

Наричан още: Драго Nurgle

Представян като: свръхбел и покрит със слуз и разлагаща се плът хуманоид. Често е придружаван от рояци мухи.

Най-голям враг: Tzeentch

Характерни особености: неговата сила е в лезионите разложени последователи, които са толкова отчаяни, че за тях е чест все още да участват в битка и затова са Му благодарни. За него заразата е "Дар".

Slaanesh – Бог на гордостта, себелюбието и удоволствието.

Наричан още: Тъмния принц.

Представян като: красив мъж или жена, а на моменти и хермафродит, тъй като обича да сменя човешките си превъплъщения. Най-младият от четирите божества.

Най-голям враг: Khorne

Характерни особености: Богът изпитва удоволствие от всеки повален враг, като не пропуска да измъчва пленените противници, което повишава морала на съпътниците му. Доста погръ и плещат интриги изверг. Демек – наше момче/момиче.

Tzeentch – Бог на магията и трансформацията

Наричан още: Прометият пътищата и Господарят на магията

Представян като: облак от светлина с постоянно менещ се цвят, тъй като няма постоянна и ярко изразена форма.

Най-голям враг: Nurgle, но доста се мрази и с Khorne

Характерни особености: мощта му е в силната магия и мутациите на армияте му.



самите битки и ще ви се наложи да излезете до главното меню и да се лонунете, губейки потенциалния си прогрес в схватката.

Гоямата лудница пък са звероше, като при среща с вражески такива имате вариант да ги призовете на уан-он-уан дуел. Само тето при това положение се губи контрол над армията, без екшънът около вас да спира, и ако войските ви са се наврели в мелето, може само да се молите да оцелеят и без вашата намеса! Поредната недомислица.

Освен това самите мисии са някак безидейни в голямата си част, а целите ви често са неясни, като не липсват и моменти, където може зверски да се прецакате и да заувите ценна войска именно поради липсата на достатъчно информация. А, както споменахме, себв в битки няма. Аиде опначало.

Факт е, че се намират и приятно интересни мисии – понекога обсаждате зрадове, примерно – но като цяло кампанията остава усещането, че абортите са метнали по малко от всичко, да има, и са го съшили както гоуде. Разочароващо.

Онлайн клане в името на Кхорне и спорта

По-добрият коз на играта е мултиплейърът, макар и той да страда от същите проблеми като сингъла. При всяка игра съществено определя

тавана на златото, за което може да купите армия, като от специални екрани избирате какви отряди да вземете, дали да ги ътерейдвате и т.н. Трябва да се вмести в определените пари, като си нямате и престава какво пазарува врага.

Достъпни са и четирите раси, с варианти да си вземат наименци, например джуджетата и орки. Жалко, че последните не са обособени като раса. В типичния стил на поредицата може да си издочкарвате армияте откъм цветовете, знамена и глезотии. След това се наливат на картата, като в определени режими задържането на контролни точки може да ви снабдява с подкрепления, малко в стил **Ground Control 2**.

Основният проблем отново е липсата на информация – коя единица колко точно щета прави, срещу какво е добра, колко бой може да понесе. Козато дъва отряда се събитя, е малко трудно да се разбере кой печели, непрекъснато трябва да се вързате в банерите над тях, които показват кръвта и морала, а безумните анимации, при които не е съвсем ясно дали единиците изобщо се удрят, не помагат с нищо.

Цялата работа ни наведе на мисълта, че играта не калкуира всеки отделен удар, а прави някакви изчисления на база цял отряд и колко щета трябва да си взема и нанася

спрямо опонента. Ние разбираме реверанса към настоящата игра, но това никак не пасва съвсем, като го пренесем на РС. Не и за игра, която се хвали със стабилен мултиплейърен режим.

Технически нещата са задоволителни, а **Mark of Chaos** изглежда доста добре визуално, ако и на сайта на играта след препоръчителна да се мъдри и „горещи“ конфигурации. Малко смешно и нагло сеги. Могат да се изтъкнат проблеми като периодични изхвърляния в **Windows**, калапи анимации, при които единиците са на няколко метра една от друга но се налагат с мечове, леки проблеми с баланса и някои други безумства по интерфейса и повеченето на единиците, но голяма част от тях бяха отстранени с пач 1.2.

Но с кръпки или без, **Mark of Chaos** е игра, която вероятно ще се хареса само на заклетии фенове на настоящия **Warhammer**, защото от всички РС игри по темата, тя най-много се доближава до него като правилна. Един солден експанзивен, който да добади така липсващата шлифовка, може да опраби нещата, защото в заглавния има идея, но на фона на конкуренцията и предвид моментното му състояние, до такъв едъла ли ще е стигне.

По-добрият от:
7
Arms of Ego
Medieval Total War 2
По-лошият от:

Открива се

Оценка Визуал: 8
Съвсем приятна, да не кажем приятна. Картата между битките пък е просто преизгодна. Проблемите с анимациите обаче малко върват очи.

Оценка Звук: 6
Бойо звукът е най-добра, има и няколко нестандартни меканоиди. Обаче интруктурел в пълнотата сибви осмислата с цяла еквилибра. Може би някои трябва да прати оценката вляво в Black Hole на срибт бозо куре по хумор при пача от Борпан.

Оценка Геймплей: 7
Част от битките са истински епични, но за съжаление дървоа полусредата на заглавия като Total War е скучна. Просто най-добрите в играта са омивани много добри игри с нормалници и много лоши игри.

Оценка Мислителност: 8
Подобрят към землния се приближава повече към настоящата версия от всички досегашни игри по това качество. В използване се лези доста много кръв и черва, за да се построят фентийни епичната с шипки достоборност.



Killzone: Liberation

Killzone се преражда и е по-добър от всякога.

► **ЖАНР** тактически шумър ► **ПРОИЗВОДИТЕЛ** Guerrilla ► **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** SCEЕ ► **ПЛАТФОРМИ** PSP

► **САЙТ** не му се омъжава: www.killzone.com

У беден съм, че всеки от вас се е сблъскавал с игра, която протича на всякаква логика изключително много харесва. Такова преживяване за мен беше сблъсъкът с първия **Killzone**. Запознатите с това заглавие несъмнено са наясно с много от му проблеми, сред които кофти графика, нестабилен фрейм, доста криво управление и ред други, които биха отказали повечето хора още по средата. Аз обаче се влюбих. Не просто в играта, а в цялата Вселена, в героите, в оръжията, в ожесточения конфликт между низвержените Helghast и отчаяните войници от ISA. По тази причина вестта, че се разработва ексклузивно заглавие за PSP на базата на **Killzone**, доста силно наклони везните към покупката на портативната конзола. Въпреки че оставаеше нещо като година до излизането му. Сега, когато **Kill-**

zone: Liberation вече е факт, мога с радост да обявя, че бях прав в големите си очаквания.

За мен е огромно удоволствие да ви представя едно превъзходно и уникално заглавие, далеч по-качествено от предшественика си.

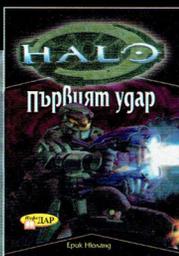
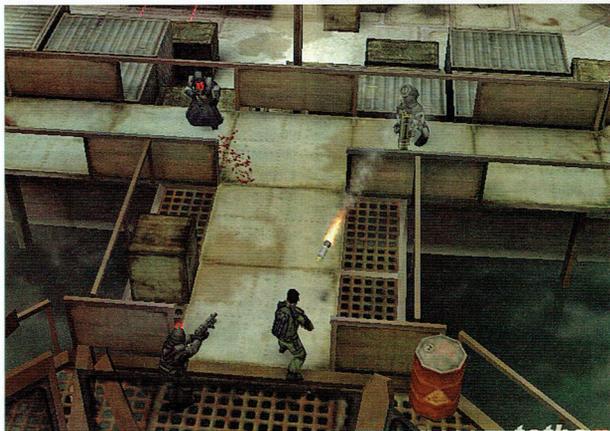
Историята продължава директно там, където свърши първият **Killzone** и се явява връзка с разработвания в момента **Killzone PS3**. Атаката на нашествениците от Helghast не спря, след като флотът им е унищожен. Въпреки това войната на Векта далеч не е свършила – северните градове остават под окупация, Helghast си имат нов лидер, готов на всичко, за да запази контрола над териториите, а нашите момчета от ISA продължават да нямат подкрепления по неизяснени причини. В този хаос се намесват вие, поемайки ролята на стария познайник и герой от първата война, Янус Темплар, който буквално трябва да изнесе

на плещите си освобождението на планетата. Звучи малко клиширано и всъщност си е точно такава. Фабулата е може би най-слабият елемент на играта – през цялото време не се случва почти нищо, липсва ясна мотивация на целите ви, а и краят е абсолютно неудовлетворяващ. Като цяло, през повечето време не сте съвсем наясно защо правите това или онова и как сте се озовали на съответното място.

Обаче не ви пука. Защото чистият и непогриван фън от неспирния екшън и силата, която заляга ръцете ви за PSP-то, а оръдието от врагове, които постоянно ви дишат във врата, не ви дават да се замисляте на много философски теми. Новият **Killzone** има малко общо с предшественика си по отношение на геймплейната механика. Въпреки че си остава шумър, перспективата е сменена на изометрична, а екшънът е неколкократно поинтензивен, посредством вкарването на доста по-силно застъпен тактически елемент.

Започвате с любимия стандартен автомат, а на ключови места по нивата са разпръснати сандвиш с допълнителни оръжия, според ситуацията. Въпреки това в никои момент не можете да се почувстввате сигурни. През цялото време сте наясно, че враговете са повече от вас, а често са и по-добре въоръжени. Освен това сладелите нямат навика да висят и да чакаят да ги избиете един по един, като патиси на гюле. В момента, в който един куршум прелети покрай тях, моментално се разпръсват и започват да ви дебнат иззад прикритието, мятат гранати и започват активно да ви обераждат, докато просто нямат къде да се скриете.

Като цяло задачите са чак неприлично умни и дори съобразяват да стрелят по вездещите експлодиращи варели, ако се окажете близо до такива. Животът ви е допълнително въоръжен от факта, че кръвта вече не се пълни услужливо, а аптечките са малко къп. За да



ВЕЧЕ НА ПАЗАРА

книга 3 от
поредицата
Halo





оцелевате и да си изпълните мисията, трябва да сте доста прецизни в прицелването, да оценявате трезво и същевременно много бързо ситуацията, да знаете къде има прикритие, кога да метнете граната и кога просто да зарежете рамобощиците и да избягате.

В битките доста помага хитро измислената система на прицелване. Въпреки че не е на 100% автоматична, Темплар се ловка към най-близкия враг, а смяната на активната цел е въпрос на съвсем малко усилие. Дори танковете и фиксираните установки са изключително лесни за управление.

Удобният контрол обаче не променя факта, че **Killzone: Liberation** е доски трудна. И то не по онзи едтин начин, който абсолютно изкуствено удушжава играта, като ви кара да правите абсурдни неща, а просто защото трябва да разберете, че сте сам човек срещу цяла армия. Чак е учувашо колко малко курушми можете да поемете дори на easy, а ако решите да се направите на големи храбърци и пробвате hard, ще се озовете в една вселена, изпълнена с болка. По тази причина ще умирате доста, но това изобщо не трябва да ви притеснява, защото в тази игра няма изнервящо непреодолими ситуации – само такива, към които сте подходили грешно. Освен това чекпоинт системата е доста интелектуално направена и никога не се налага да се връщате прекалено много.

Интересен нов отенък на геймплея е появата на съотборник в определените мисии, в лицето на верния сержант Рико и неговата Гигантска Карпачница (ТМ) или Лузер, която се

е обзавела с рамобъски арбалет с експлодиращи стрели. Останах силно впечатлен от великоленото им ИИ, както и от простата, но изключително ефективна системата за зареждане на команди, която дори си има готин булет таим ефект като бонус. Можете да започвате на своя човек да заемете определена позиция, да атакува специфичен враг, да залага експлозиви и т.н. Единствената критика към аверите на Янус е, че понякога срещат трудности да заобикалят някои препятствия и че не се сбиват да ви върват по някой откос, ако им се окажете на пътя.

Допълнение към силен кампанията са така наречените предизвикателства, които са мини мисии от рода на сваляне на определен брой цели за време, защита на територия и т.н. Те ви носят безценни точки, с които се отключват пелези ългерици, като повече гранати, повече кръв, повече експлозиви – все неща, от които имате вполюща необходимост. Особено става тук е, че всяка мисия изисква различни неща от вас, а имате само 3 слота за ългерици, така че трябва хубаво да обмислите какво ви трябва. Може би най забавната екстра, по отношение на кампанията, е че можете да я изigrate заедно с някой приятел в кооперативния режим, като фънт е несравним.

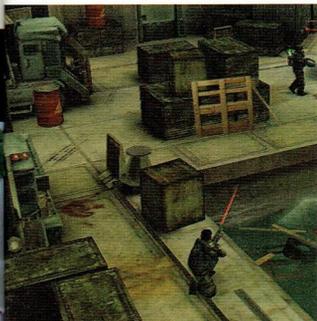
С кампанията обаче е свързана и основната критика към **Killzone: Liberation**. Истината е, че мислите са леко еднообразни и могат да се миснат за едни свегобег, а твърде зариваещият мултимилий трябва да се изтегли под формата на бързата добавка, която все още се разработва. Дотогава можете да се пробвате в локалния режим, който предлага мулти за до 6 играча, което пак е нещо. Проблемът е, че картите са малко и са доста големи, а да събереш 6 човека с PSP особено в България, е изпитание, на фона на което неволите на Янус изглеждат никак незначителни.

Killzone: Liberation блести в техническо отношение. Графиката е изключително приятна и въпреки доста отдалечената камера, можете да забележите доволно количество детайли. Моделите на хората са направени добре, но по време на кът сцените се вижда, че са загубили доста полигони при скока между конзолите.

Анимациите са на върхово ниво, като дори

е вкран rag doll физичен модел. В резултат, когато успеете да взривите някого, така че да изхвърчи в близката пропаст, кефтът е неопусеми. Експлозиите са невероятни и просто трябва да се видят. Всичката прелест и постигната при абсолютно стабилен фрейм, като единствените забележими забавяния са при сериозни взривове или струпвания на нездравословно голямо количество гагове. По отношение на озвучаването похваля заслужат както гласовете на главните герои, така и тези на хелганските войници, които кръсят, заглушени от респираторите, са запазена марка на поредицата. Музиката се състои от обикновени военни маршове, които обаче са достатъчно незабележими. От друга страна оркестрата звучат великолепно, а любимият ми хелгански автомат се е завърнал с пълна сила.

Като заключение мога само горещо да ви препоръчам новия **Killzone** като едно от малкото изключително качествени и ексклузивни заглавия за портативната конзола на Sony. Въпреки кратката си кампания, потенциалът на мултието е овермен и особено ако имате приятели с PSP-та или безжичен интернет, гарантирано ви очаква доста провъжжителен бън.



По-добре от:
В много отношения
оттър Killzone.

За PSP пратиелите: това загат

9

Шеговьор

Визия: 9
На място: дозаведя дори по-добре оттър ординария, а е за портативната конзола все пак.

Звук: 9
Просто трябва да чуете как крецит Highgate, покато се миснат да ви изключат кръвта.

Геймплей: 8
Зариваещ, мисен за усвоване, но преваещ дубчината. Очирен: мулти потенциал: за забавляне. Все още неразвирани. Леко еднообразна и доста кратка кампания.

Гигантски експлозии: 10
Обозено масиви при бомбардировки нагоре. Дори са доволно фонтови сит гавет в бора, а нечакан, по които се развират темата, е спротомен. Прелест.



Valkyrie Profile 2: Silmeria

или "ако валкириите бяха японки"...

► ЖАНР JRPG ► ПРОИЗВОДИТЕЛ Square Enix ► РАЗПРОСТРАНИТЕЛ Square Enix ► ПЛАТФОРМИ PS2

► САЙТ <http://na.square-enix.com/valkyrie/site2>

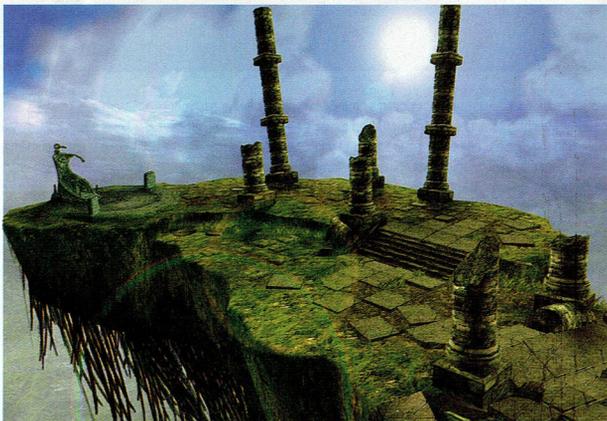
Ако японците са се доказали като напълно импотентни в нещо, то това е боравенето с чужди митологии. По някаква причина просто са *неспособни* да ги почувстват в достатъчна степен, за да създадат нещо наистина правдоподобно. В първия момент, в който чух, че желтури ще ми разясняват скандинавската митология, ми стана едно такова мило, топло и саркастично. После се заиграх и от трите чувства ми останаха само милото и толомото.

Действието се развива няколко столетия преди първата част и историята е съвсем бегло свързана с нея, точно толкова, колкото да се кефят фенове на единиците, а незапознатите да не се чувстват тъпо. Някога една от трите валкири – Силмерия – била верен служител на Один, но когато между тях възникнали разногласия, боже-повелител я заточил в Мугзарг, затворена в човешко тяло. Алиша, принцесата на Дилан, трябвало да бъде неосъзнатият носител на Валкирията, докато Один не ѝ прости или няма отново нужда от нея. Нещо обаче се объркало и вместо да остане затворена, душата на валкирията се събудила в тялото на принцесата и така се стигнало до съжителстването на две будни съзнания в главата на бедната Алиша. А на Один това никак не му се харесало.

В момента, в който започва историята, Силмерия подтиква Алиша да избяга от двора, където е заточена заради подозренията, че е обладана от духове. Один е изпратил най-могъщата сред валкириите – Христ – да се "справи" с будната си сестра, а на въпросната сестра хич не ѝ се умира. Скоро безхаберната принцеса се оказва забъркана не само в бяството си от гнева на Один, но и в интригите на собствения си баща – Барбароса, кралят на Дилан, който планира да се опълчи срещу самите богове. Което в, разбира се, само начало.

Ако смяташ, че историята е наивна, спли спокойно – точно такава е. Класирано фентъзи с плоски и предвидими герои и събития, колкото, поне в началото, си се развиват съвсем по учебника. Но това всъщност няма никакво значение, защото **Silmeria** е чист и неразреден фън. Но за това – накрая.

Първата **Valkyrie Profile** беше една от най-непандаритите и харесвани ролеви игри за PSX. Причинно е доста трудно да прогледжеш "нестандартно" заглавие без да станеш стандартен, но **Square-Enix** са личове и шест години след блестящата първа част, ни предлагат



игра, в която де факто *всеки* елемент от геймплея е променен и обновен.

Първото, което прави впечатление, е фотонната система, но за да я обясня, трябва да мина през физиката. Движението извън битките е ограничено в две измерения – напред, назад, надолу и нагоре, като дори си има копче за скок. Алиша се шматка по екрана, представлявайки партидо, а враговете са компресирани в също толкова единични дучехта (доста злобещи, между другото), които броят из зверски красивите терени. Въпросните фотони са основата за всички джъмп&рън пъзели в играта (някои от въпросните са доста трудни). Изстреляните фотони замразяват духовете за кратко и можеш да скачаш върху тях, използвайки ги като платформи, или да се телепортираш на тяхната позиция (ако е

недостижима по нормален път), като ги уцелиш с втори фотон, докато са замразени – така разменяте местата си. Играта използва асжки пълноценно това и практически навсякъде има нещо скрито нависоко, до което можеш да стигнеш само чрез фотони.

Истинската прелест обаче идва в битките. Докоснеш ли се до дух, се озоваваш напред разпучено като терен бойно поле, където вече можеш да се движих вЪВ Всички измерения. Партидо ти реагира като един герой, но можеш да го разделиш на две групи. Враговете пък, пакетираны в съответното дучехе, се шматкат по терена и червени зони около тях показват накъде злегат. Попаднеш ли в зоната на погледа им – автоматично те нападат. Цаката е да се приближиш достатъчно до врага, за да влезе в твоя обзег, без да се озовеш в негова. За целта

Не разчитам японец, да ти говори за вакири. Остава тази работа на...

MrAK

В Скандинавската митология, *Вакириите* са женски полу-божества, служители на *Один* – върховният Бог. Освен, че са му служували по партията, като са се грижели всички във *Валхала* да са подготвени с достатъчно ъгенде и пиење, че да не им е топло, загато са умрели, те имат и една доста по-основна цел в съществуването си. По време на битка *Вакириите* са били изпращани от *Один* да кръжат над бойното поле и да определят кои воици да загинат и кои да оцелеят, както и крайния изход на битката. *Вакириите* пренасят душите на загиналите воици във *Валхала*, където те се присъединяват към армията на *Один*, която той събира за великата битка при края на света. Имената на мацките са били *Гун*, *Рота* и *Скилд*, като последната се явява и най-младата от *норниите*, трите дами, които определят кой кога ще се роди, колко ще живее и кога ще умре.

Самата дума „valkirija“ е на Старонорвежки и е съчетание от „val“ – убийство и „kirija“ – избирам. Най-близкият превод е „поза, който избира посещения“.

Въпреки, че в модерното изкуство *Вакириите* са изобразявани като млади дами, яздещи крилати коне и оборувани с брони и щитовете, древните викинци са вярвали, че те кръжат над битката във формата на гарвани, а едното им животно е ъбак. Това най-вероятно е продиктувано от желанието да се даде възвишеност на въпросните животни, които обикновено обикаляли мястото на битката заради безпалпната вечеря, която остава там.

имаш „dashing“-умението – бързо преминаване през екрана по права линия, което не активира вразобете дори когато минава през червените зони.

Когато атакуваш, третото измерение отново отива по дяволите и разполагаш с четиримата герои, които си изbral от партията (свотевствващи на четирите бутона на пада). Интересно е какъо влиянието са имали файтинг-игрите върху графичното оформление на битките тук. Ударите (до три на ход от всеки герой + допълнителни бонус-атаки) са така насочени и преценени във времето, че гарговете отхвърчат във въздуха, от тях хвърчат части и изобщо усещането е толкова *Soul Calibur*, че когато битката приключи (във всяка група правиш има по един лидер, блв, и смъртта му приключва и мemento, така че не е нужно да биеш останалите твари, понеже тук експиринте е до време), изобщо няма да се изненадаш, когато героят, нанесъл добършметния удар, каже нещо мъдро почто както в края на рунд от тупалка.

Всичкото илюотското е, че в джей-рлг на *Square-Enix* – компания, която допреди *Final Fantasy XII* се водеше основно от историята и атмосферата, а боините системи най-често набувтваше в трета глуха – историята е почти *куха*, макар и адски приятна и зарбявяща, а на битките е обърнато огромно внимание и са



пълни с качествени детайли и стратегии.

Така и така споменах стратегията, нека предупредя – *Silmeria* е *трупна*. В смисъл, *много*. Фотоните са отвратително изкушаващи, защото ако замразиш гадта, можеш да си я подминеш кам' пич без да се биеш, а така зурбиш експиринс. Само че още първият бос те убий между очите като парен чук и установяваш, че трябва да опрашиш практичките *всички* враг по пътя си, ако искаш играта да не те мачка постоянно. Освен това гадните пускат доста предмети (с които също се правят най-различни комбинации за постигане на вероятно над милион различни ефекти, но просто *нямам* място и за това), но твърде малка част от тях са лечебни, а такива неща са много нужни. Така че използвай редките градчета, за да се запасиш, понеже иначе става *грозно*.

В играта има над петдесет различни героя освен *Алиша*, като повечето от тях са просто души, които *Силмерия*, като една съвестна *Вакирия*, прибира със себе си. Те не са част от историята като живите персонажи, но са всевъв реални участници в битките и след време могат да бъдат възлътени в истински тела, които ти носи допълнителни бонуси и предмети.

Така и така споменах героите, пък както то ми е на пръбършване, искам да обърна внимание на гениалното сложното решение за бойствената и мълвата *Силмерия*, затворена в тялото на своята принцеса на Дипан. Всъщност „плаха“ е никак... недостатъчно. *Алиша* е ТЪПА, *СДУХАНА* и *ПЛАШИВА* ПУ*КА, която просто *мразил*, независимо дали искаш, или не. *Вакирията*, от своя страна, е горда, ноу-нънсес тупаж, винаги поема контрола над общото тяло, когато е нужно, и е адски добре озвучена. Същото впрочем важи и за останалите персонажи. *Макар* и да нямам кой знае какъо за казване, определено го казвам *добре*.

Що се отнася до визуалта, тя е адски качествена. Терените са напълно физически (освен тези по време на битка разбира се), но зверски изпълани и детайлни. Градовете са особено красиви, въпреки странното усещане за

въртящ се зад гръба на момата ну шилнгр, което създават. Героите са кой от кой по-яки на вид (освен, сещате се, *Алиша*, която е ТЪПА, *СДУХАНА* и *ПЛАШИВА* ПУ*КА не само като поведение, но и като облик. Добре, че обикновено я видиш *Силмерия*, та да показва малко гръбнак), а монстрият, макар и на момента твърде... неразбираемо като форма, също са повече от прилични.

Откъм *звук* *Silmeria* също е чудна. Вече казах за озвучаването – определено много високо ниво, от *Square-Enix* не са постигли ресурси да намерят качествени актьори. Бекграунд музиката е разкошна, особено по време на битки, а звуците при самите битки са нещо невероятно (тук отново има голяма прилика с файтинг-игрите).

В кратце, *Valkyrie Profile 2: Silmeria* е една ДЪБЪОКО струваща си игра, която, уби, е доста сложна за овладяване (за много неща трябва да се досещаш, въпреки че и обяснения и туториали не липсват), но въедж навлезеш ли в системата ѝ и я овладееш ли я, достъпя неустойно удоволствие. Да, факт е, че историята е предвидима и простишка, факт е и че е потамна

По-голяма от:
Tales of the Abyss
Final Fantasy X
По-малка от:

9 Шеговоър

Визуал: 8
Красива терени, вразобете и героите са доста прилични, като за жанр. Брутални визуални ефекти при битките.

Звук: 9
Експиринс озвучаване, адски качествена бекграунд музика и чудничи звуци.

Геймплей: 9
Перфектна смес от похорова флейра и джъмпитър, подплатено със солидно количество стратегии и планировка.

Пригледнатост: 9
Твърде леки и красиви зми и каниширно зем, предвидимо, обаче хване ли те, просто не пуска.



Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate

ЖАНР: Полюгова стратегия ▶ ПРОИЗВОДИТЕЛ: Nival Interactive ▶ РАЗПРОСТРАНИТЕЛ: Ubisoft

СИСТЕМНИ ИЗСКЪВАНЯ: Pentium 4/Athlon 1.5Ghz, 512 Mb RAM, 128 Mb Video Card GeForce4 Ti2400/Radeon 8500



Xи проуй! Кои ли не е чувал за играта на цяло едно поколение, за магическия ѝ свят, който бе способен да превърне всеки подпухнал и недоспал геймър в мощен войн или способен магьосник. Легендарният **Heroes 3** остана в сърцата на много фенове дълго след краха на 3D0 и неуспеха на четвъртата част, защото никой не искаше да се разделя с меча и магията, независимо до какъв степен времента отмихваха графичния чар на легендата.

Въпреки тежката криза, проектът намери място в сметките на новия си собственик - **Ubisoft** и ние щастливо се сдобихме с **HoMM 5**, който за съжаление се оказа своеобразен преразказ на иконичната тройка. Е, нещата там гейм индустрия трудно оставя златните си кокошки на мира и постоянно им напомня да снасят златни яйца посредством нови експанжъни. Тази

часть не подмина и Хироса, който опитваше да изживее поредната си младост.

More Might, More Magic

Hammers of Fate (HoF) е въпросното продължение, което току що излезе изпод ръцете на **Nival**, около половин година след **HoMM 5**. Предвид факта, че много добре знаем що е то експанжън, едва ли някой се е надявал на нещо революционно или крайно интригуващо в този своеобразен add-on. Фразата „още от същото“ за кои ли път се прокрадва натрапчиво в съзнанието ни, докато се запознаваме с подробностите около играта. Няколко неща обаче заслужават внимание и накратко звучат така: една нова раса, представляваща интересно войнство от джуджета, официален (слава богу!) генератор за рангови карти и съвсем прясна кампания от 15 разточителни мисии. От тези три аспекта като че ли кампанията заслужава най-много критики. Няма да ти е нужно много време, за да разбереш какъвто са заличили **Nival** в опит да поразудят малко часовете, нужни за „преврътането“ на **HoF**. Поредната виртуална игрица в стил „обиколи картата пет пъти и се върни пак при мен, за да ти дам ключа към мечтите ти, или с други думи – финалят на мисията“.

Концептуалните новости около играта се съдържат основно в новата фракция **Fortress**. Както вече стана ясно, тя няма нищо общо с любимите ни блатни досадници от **Heroes 3**, а представлява народност от джуджета, които живеят дълбоко в планините на Гримхалм и почитат бога на огъня Аркат. Освен учикален набор от единици и сгради, те се отличават с употребата на „рунческа магия“. Става въпрос за межик система, при която героите на **Fortress** учат рунчески думи и след това юнштите под техен контрол могат да активират тези символи с различен положителни ефекти срещу

скромното количество от определени ресурси. Като расова особеност на **Fortress**, руните могат да предложат по-различен похват, тъй като представляват магии, които са значително по-малко на брой, не се използват от самия герой, не изискват мана и могат да бъдат употребявани доста повече пъти, като най-съществено ограничение е ресурсът, който можеш да си позволиш да похарчиш. По отношение на „флората и фауната“, **Fortress** предлага колекция от най-различни джуджета – джуджета с чукове, джуджета с копия, джуджета магьосници и дори джуджета, яхнали мечки. Расата не предлага летящи единици, но за сметка на това планинският благородник (Thane/Warlord) и огненият дракон (Fire Dragon/Magma Dragon) са доста впечатляващи, като визия.

В заключение..

Сред останалите нововъведения се откроява завръщането на караваните, познати ни от **Heroes 4** за превозване на единици, както и дребни подобрения по интерфейса на играта, но цялостен и осезаем напрегък люлсва. В допълнение, няколко нови multi и single player карти, шепя нови спелове, сгради и неутрални единици краят играта, но нищо повече. Изключително неприятен момент си остава изкуственият интелект, който има навика да действа агресивно по глобалната карта и в следващия момент да те смае с адекватност, когато се стигне до битка.

За финал е добре да кажем, че **HoF**, въпреки люлсвата на някакъв особено гениален идеен заряд, би предложил достатъчно „материал“ за целеналестите на играта. И особено на онези, които биха искали да се насладят отново на старото усещане, защото под трюмавата и шарена графика все още тупти скритото сърце на онези незабравим **Хироса 3**.

По-добре от: Heroes of Might and Magic V

По-лошо от: Heroes of Might and Magic II

7

Откроява се!

Геймплей 7
Убедили за Heroes 3 и леко по-добре от него на издръжливост спрямо оригиналната Пептица.

Визия 8
Графиката е причина, а дивалният неистина разба около 3D комбинация с шарелите визуални ефекти.

Звук 8
Достатъчно добър звук, който обаче те оставя леко безразличен.

Сложност 6
Клишетта и пак клишетта, сякаш е трудно да си представиш меча и магията в нещо различно от обиколите на фентазийно.



Need for speed Carbon

EA дават газ в правилна посока

> **ЖАНР** Ръбър > **ПРОИЗВОДИТЕЛ** EA Black Box > **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** Electronic Arts > **САЙТ** <http://www.ea.com/nfs/carbon/us/index.jsp>

> **ПЛАТФОРМИ** PC, Playstation 2, Playstation 3, PSP, Xbox, Xbox 360, Nintendo GameCube, Nintendo DS, Wii, Gameboy Advanced

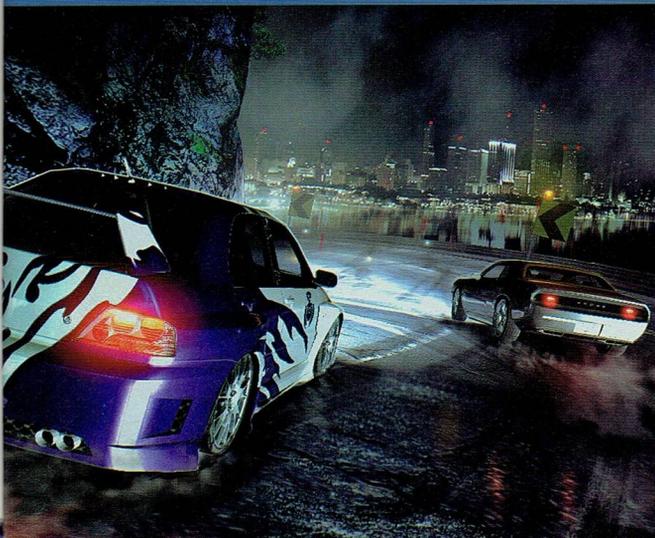
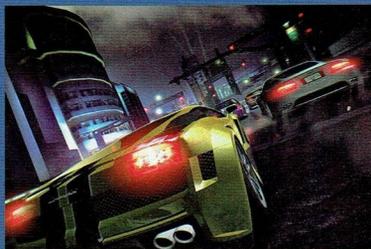
Не мисля, че е нужно да ти обяснявам какво точно е **Need for Speed**. Всеки с поне малко обща гейм култура е чувал за/израл някое от заглавията в поредицата. А аз вървам, че ти, читателю, си от хората, които се интересуват от игри, или поне си прочел историята на поредицата, описана надлежно в пръвото за настоящата игра преди 2 броя. Приносът на **Need for Speed** за развитието на рибърите е безспорен и със сигурност огромен. Става въпрос за първите части на играта, разбира се. Преди **EA** да наложат стратегията си "още от същото", както обичат да правят с повечето си франчайзи. И Въпреки че **NFS** напоследък все повече бяга от корените си на симулатор и се превръща в поредното аркадно забавление, тя си остава фундаментална и всяка следваща нейна част се очаква с нетърпение от маса фенове по целия свят. Това важи със страшна сила и за настоящата игра, озаглавена **Carbon**.

Откакто поредицата излезе извън рамките на нормалните състезания и навлезе в дебрите на неlegalните улични надбягвания, промените не само в графиката и концепцията, но и в геймплея, са огромни. Огромни, разбира се, в сравнение с предишните части. От 4 епизода

насам сапунктата **Need For Speed** се променя геймплейно в минимални граници. Това трябва да ти говори, че и в настоящата игра ще се състезаваш срещу други ентузиастични по нощните улици в градски условия, ще печелиш пари, с които ще въоръжаваш визуално и технически своя автомобил, както и ще си купуваш нови возила.

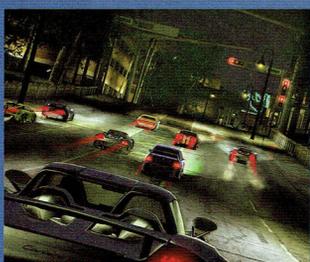
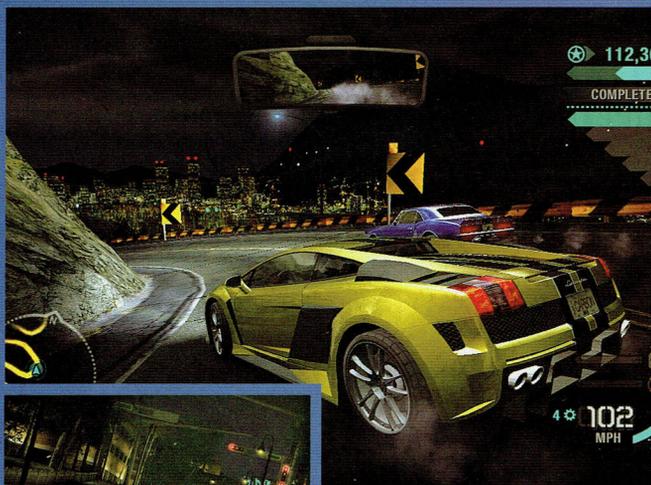
Все пак ще уточня за незапознатите. В **NFS: Carbon** поемаш ролята на анонимен състезател от градски тип, който се забързва в рудния си град Palmtown City, само за да открие, че нещата там са леко променени, кварталите са под контрола на улични състезателни банди, а той е напълно за някаква много лоша работа отпреди много време, свързана с пари, коли, че и жена на всичкото отгоре. Ако обичаш дълбоките и заплетени сюжети, Внезапните обрати и лобопитната развръзка, то тази игра не е за теб, от мен да знаеш.

По традиция **Carbon** започва без предупреждение – Въвеждащото филмче Внезапно се превръща в дивашко каране из каньоните около града, така че бърди готов да си постоянно с ръце на Волана (или клавиатурата, ако си лишен от тази топкава важна за всеки истински рейсинг фен периферия). След като те въведе в историята,



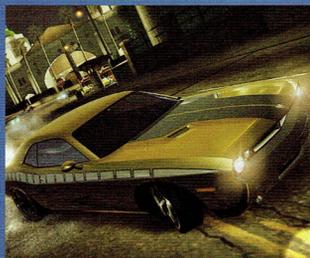
играта ще ти предостави право на избор измежду 3 автомобили. Тук идва първата новост за поредицата – колите вече съвсем официално са разделени в 3 класа – Muscle, Exotic и Tuner – и в зависимост от това с каква кола си започнал, ще получаваш и съответните въоръжени за този клас. Хубавото е, че в карриерния режим не трябва да се целиш на спяло, а преди избора на автомобил можеш да тестваш всеки от класовете, за да разбереш кой ти допада най-много като поведение на пътя.

След като избереш кола, се впускаш в състезания, ясната цел на които е да завземеш контрола над града от останалите банди. Състезанията не се различават като опции от тези от предишните части. Или поне не много. Отново ще можеш да участваш в Circuit, Drift, Checkpoint и Speedtrap надпревари. Новото тук са сериозно рекламираните още преди да излезе играта Canyon Duel предизвикателства. Това са състезания, състоящи се от два етапа – в първия ти стартиращ зад противника и се стремиш да го изпревариш или поне да караш максимално близо до него. Така трупаш точки, които при втория тур, когато съперникът ти



стартира след теб, той трябва да навакса. Като подсказва името им, Canyon Duels се ситуират в каньоните около града – тесни трасета с много остри завои и възможност на някои места да излетши в деретата отстрана. Това за мен е есенцията на израта. Не излитането, де – състезанията. По-надхвъщащи надпревари в **Need For Speed** серията не е имало. Или поне не е имало отгавна. Изискването да караш винаги на ръба на възможностите си, за да можеш да спечелиш тези дуели, ги прави изключително интензивни и много напрегнати за играча. Евала за тази идея.

Самите състезания са лесно достъпни от картата на града и ако не искаш да обикаляш улиците, за да стигнеш до тях, можеш директно да се включиш, пак от Въпросната карта. Това обаче не е препоръчително, тъй като много от бонусите в израта се отключват именно във



free goat режима, когато обикаляш улиците или те преследва полицията. В **Carbon** няма да видиш други станали обичайни за серията надпревари, а именно Drag. Те са отпаднали, но с оглед на това как се развиваха, мисля, че това е за добро. Освен тези състезания, по стар обичай от предишните части и тук присъстват така наречените Challenge Series. Това са състезания, достъпни по всяко време в израта, отделно от кариерата, които обаче отключват някои много приятни екстри за ползване в самия кариерен режим. Въпросните състезания се състоят от три нива – златно, сребърно и бронзово – и всяко от тях е с различна цел. Например имаш challenge, в който трябва да избягаш на полицията след 5 минутно преследване, или такъв, в който трябва да унищожиш определен брой полицейски коли в преследване. При тези състезания присъстват и предизвикателства, сродни с нормалните състезания в кариерния режим.

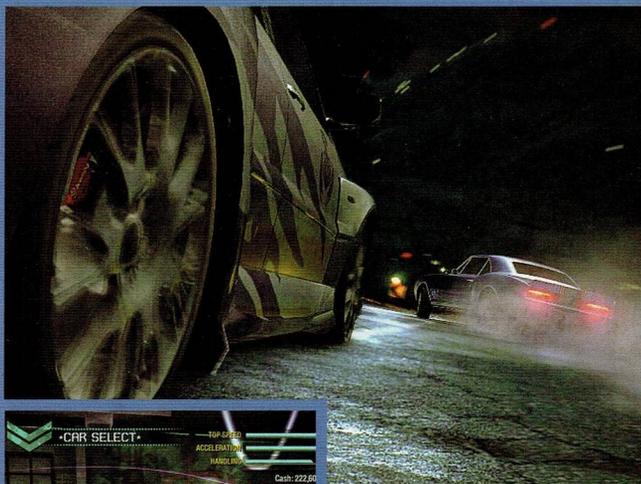
Canyon Races не е единствената сериозна новост. В **NFS Carbon** вече можеш да си съставиш екип от помощници, с един от които да караш по състезанията. Въпросният екип може да се състои от максимум трима човека, а и въпросните наемници са точно три типа, според уменията им. Scout е този, който знае всички преки пътища, и ако вземеш такъв да те покроява в надпревара, можеш да си сигурен, че ще съкратиш пътя значително. Drifter е човекът-скорост. Въпросният кара изключително бързо и създава нещо като тунел, в който да го следваш по улиците. Blocker е любимият ми тип – този, който просто изблъсква или блокира противниците автомобили и по този начин ги забавя максимално. Всеки, който можеш да наемеш в екипа, си има и вторичен

бонус – някои носятят повече пари при победа на състезание, други отключват уникални части или винили. Всъщност всеки от помощниците ти си има състезание, в което е най-удачно да го използваш. При speedtrap-а, например, където целта ти е да достигнеш максимална възможна скорост, drifter-ът е незаменим. Докато при circuit-а, който по принцип е по-дълго състезание, scout-ът ще ти свърши най-добра работа. Освен всичко друго тези члиящи постоянно ти приказват нещо по радиовързката и те предупреждават откъде те атакува някой или къде има пробив, през който можеш да минеш, за да си съкратиш пътя.

Да поговорим за автомобили. Които в **NFS Carbon** са ни повече, ни по-малко от 46 официални парчета. Има и още два, които се появяват само в Challenge сериите. За пълен списък с автомобилите виж в кетето към статията. Това, което искам да сподея тук, се отнася по-скоро до геймплея. За първи път от доста време насам колите в **NFS** се държат адекватно. Или поне забавно адекватно, спрямо предишните части. Наистина има значение какво возило ще избереш за състезанията и дори след максимум ългрейди не всяка кола се задоволява за пътя и става изумително бърза. EA са тръгнали да се връщат към корените на серията, която беше симулатор, и ако продължават в същият дух, ние ще бъдем много щастливи.

Ългрейдите отново са много, при това с някои промени. Като начало частите, с които поговориха аз и аз автомобилна си, могат да бъдат настроени. Не го последният детайл, както обещавах, но можеш да зададеш посредством пълъгач дали нитрото да е по-мощно, или да трае по-дълго, дали гумите да са ориентирани към по-добро сцепление, или към повече приляване на завоите, дали двигателят да набира





по-бързо, или да достигна по-висока максимална скорост, макар и по-бавно.

Хвалена е из медиите функция при визуалните ънгрейди, която явно ще е запазена марка за серията напред – Autosculpt – не блести с нищо чак толкова зашеметяващо. С две думи това е опцията да моделираш всеки детайл по колата си като размери. Да издигаш въздухоотводите на предния капак, примерно, или да си свалиш задните прагове до земята. Като цяло това по-скоро съпоставя наличното на повече модели на съответните части в листата ти с такива, отколкото да ти позволява някаква безгранична свобода. Коеито не е за подценяване, при положение че листата с визуални ънгрейди и така е огромна, а ако имаш желание да си пипнеш колата докрай, трябва да се вторъжиш с много време.

Още един факт ни кара да се усмихваме табничко, а именно, че се е завърнал мултиплеър режимът, в който единият играч може да е полицай. Наистина не е съвсем като в **Hot Pursuit**, но двата варианта с полицай са наистина забавни и гарантират дълги вечери пред монитора с приятели. Евала за това допълнение. Както отбелязахме навремето, липсата на такъв състезател беше най-големият пропуск на **NFS Most Wanted**.

Графично играта търпи някои подобрения спрямо предшните серии, но те са малки. Все пак трябва да отбележим, че като

визуално (не откъм графика) представяне **Carbon** е нещо средно между **Most Wanted** и **Underground**. Разбирай – състезанията протичат през нощта, но пък имаме полиция. Не е наблегнато на лампичките в машинките за вода на чистачките и колонките в багажника, за сметка на това са вкарани поразнообразни возила. Които са пресъздадени по най-детайлния начин в сериите досега. Просто нямат забележки. Околната среда варира в зависимост от това в кой квартал се състезаваш. Докато на места е кално и тъмно и минаваш през индустриални зони и канали, в по-богатите квартали е светло, привлекливо, а рекламите и светлините на хотелите те посрещат след всеки завой. Играта отново носи така приятното чувство, че се състезаваш на своя територия след 3-ия час. Тук вмъквам малка скобка, за да ти кажа, че целият **Carbon** се изиграва за 5-6 часа, ако караш само задължителните състезания, и е безумно лесна, докато не отключиш последния квартал, където пък става изключително трудна, докато не успееш да се сдобиеш с автомобил от 3-о ниво, с който пак започваш да мачкаш. Затварям скобката.

Като звук никога не съм считал за нужно да коментирам игрите на EA. Това явно е



най-качественият им отгел и тук те отново доказват това. Колите звучат ако не реално, то поне различно, ефектите са налице точно когато и както ти очакваш – шумни, стряскащи и носещи чувството за скорост. Саундтракът е без коментар. Ако всички се научат да си правят ост-тапа по този начин, ще запълваме колекциите си от музика само с официалните саундтраци към игри.

Толкова за новия **Need For Speed**. Игра, задължителна за истинските фенове и препоръчителна за всеки, на който му се играе забавен, не особено ангажиращ, но въпреки това изключително добър реиър.

По-добър от: **NFS Underground 2**

По-лош от: **Need For Speed 2**

8

Отлична

Оценка Визуал: 7
 Нищо особено впечатляващо. Но доста добро.
Оценка Звук: 9
 Добро звукуване на колите и зашеметяващ саундтрак. Както очаквахме.
Оценка Геймплей: 8
 Достатъчно разнообразни състезания, с възможност за преизграждане с различни класове коли
Оценка Скорост: 9
 Така, което е важно за серията, е на ниво. Особено в Canyon Duels. Страховно напрежение и усещане за скорост.



Guild Wars Nightfall

ЖАНР MMORPG > ПРОИЗВОДИТЕЛЯ ArenaNet > РАЗПРОСТРАНИТЕЛЯ NCsoft > ПЛАТФОРМИ PC

САЙТ <http://www.GuildWars.com>

Cякшав съвсем скоро писах ревю за **Factions** – първия експанжън за учебната и новаторска MMO игра **Guild Wars**. Тогава четърта ми предстоеше да оценя на практика доколко успешен ще се окаже пазарният модел на **ArenaNet** – създателите на играта – и **NCsoft** – нейните разпространители – да направят масивен мултиплейър свят без месечни такси, с платено епизодично съдържание, незадължително при това. Това бе преди цели 9 месеца – време, през което **GW Factions** излезе, оповестени бяха над два милиона продадени копия, които покчакха отново играта в челните позиции на чартовите по продажби. В България освен че броят на активните играчи видимо се увеличава, все по-често започват да ставаме свидетели на успехи на наши сънародници. През Септември дори бе проведен финал на живо между двете най-силни Български гилди от "Войните" – вълнуваща кулминация на прохождащата Българска **GW** лига.

Излязъл на 27-ми Октомври, **Guild Wars Nightfall** е вторият експанжън играта, но както и предишния, той е и самостоятелен продукт, тоест не ви е необходим оригиналът, за да го играете. Е, разбира се всяка отменя част разполага със свое полезо съдържание и предимството е на страната на онези, които притежават и трите кутийки с **GW** логото.

Преги да се впуснем в по-подробен анализ на **Nightfall** обаче, ще проследим леко читателите, които за първи път попадат на това загабие.

Guild Wars е игра, вкарваша ви във виртуален фентъзи свят. Избирате своя герой измежду вече десет налични професии (или класове, както са известни в други RPG-та) и се впускате в своето епично приключение. На финала на основната сюжетна линия, когато победите "лошите", играта открива пред вас... едно ново начало – това на отборните съревнования срещу други играчи. Битки, известни като PvP (Player versus Player). Максималното ниво на героите в играта е 20, но това не бива да ви притеснява – едно от основните неща, които **GW** се отнае да избегне, е така нареченият "експиринг гринд" или с други думи – монотонните обиколки из зоните с цел намиране и убиване на чудовища за качване на нива. Всяко достигането ниво дава на играча възможност за разпределяне на определен брой атрибути точки. Атрибутите са нещо като степени на сила в различните течения на професията ви. Примери за атрибути са "Възбуждане на меч" при Воина, "Лечебни молитви" при Монаха, "Однена магия" при Елементалиста.



Тъй-като броят на точките е ограничен, играчът трябва да направи стратегически избор за разпределянето им, така че ако желаете определено свое умение на максимум, това ще стане за сметка на силата на умения в друго течение. Тази специализация дотъва голяма брой професии, а всеки герой избира и вторична професия, чиито умения да ползва заедно с основните си. Сами можете да си представите колко необятни са възможностите за развитие. Няма и как да сгрешите безвъзвратно, както в други игри – винаги, когато сте в град, можете да преразпределяте точките си свободно, както и да промените втората си професия, така че отпада неприятното "изтърпий героя и го развий отново" изискване, познато ни от други RPG-та.

Worldgame, че идеологията на професиите в **Guild Wars** е погичнена на желанието героят ви да скочи в мелето възможно най-бързо и най-плавно. За тези които са уверени в познанията си, дори съществува възможност за създаване директно на герои максимален ниво, но единствено за целите на PvP – останалите зони ще бъдат заключени за него.

Преги битка, по подобие на колекционерските игри с карти, играчът трябва да избере само 8 от наличните умения за двете му професии (като към момента достигат до 100 на професия). Това носи на играта прочутия ѝ баланс и тактическа дълбочина. На тази основа се оформят специализирани набори умения,

които наричаме "билдове". Сред тях няма най-добър – всеки може да бъде контриран. Така в процеса на развитието на самата игра, геймърът постоянно се учи да играе с нови, да ги променя според стила си и да разсъждава върху тях. Разнообразието при **GW** в този аспект е ненадминато.

Guild Wars е инстанцирана игра. Това означава, че имате реален контакт с другите играчи само в градовете – там, където се извършва търговията и се оформят групите за мисии и квестове. Веднъж оформена и дала начало на мисията си, такава група попада в свое уникално копие на зоната (наречено инстанция), където вече няма как да се сблъска с други групи или играчи, а само с чудовищата, населяваща местността. Макар и наистина да е встрани от идеологията на MMO традиционистите за пълна свобода на придвижване, този похват има редица предимства, между които се открояват защитата на играчите срещу това да бъдат убити от други играчи, свободата да посещавате места, където лага качествена екипировка, сами, без да се налага да се борите с други играчи за всеки паднал предмет, но най-вече – възможността на играта да населява зони по различен начин в зависимост от това докъде в сюжетната линия е стигнал героят, визави в нея – основен принцип, използван при динамичната система на квестовете в **GW**.



ArenaNet, верни на принципа "чдом нещо работи, не го пипай", вече втори експанжън не рискуват да правят експерименти с тези доказано успешни принципи в сърцевината на играта, а вместо това добавят още професии, умения, континенти, мисии, карти за PvP екстри в контрола – за всекиго по нещо, както се казва.

Действието в *Nightfall* се развива в Елона – страна, върхушена от Северо-Африкански и Египетски мотиви. Дизайнерите на *ArenaNet* са известни с изпълната реализация както на външни пейзажи, така и на вътрешен интериор. Направи ми приятно впечатление, например, как морето на Елона блести, за да изглежда различно от морето на основният континент Тиря.

Когато стане въпрос за сюжет, старите кучета като мен са традиционалисти – най ни харесва *Prophecies* – оригиналната първа *Guild Wars* игра. *Factions* бе експанжън, насочен към алианси и PvP, чийто сюжет не можа да достигне силата на стария. Смело обаче мога да твърдя, че *Nightfall* удря право в десетката с топанно изпълнение си мисии и квестове. Забележителното в нейната сюжетната линия не е самата история. Тя е очакваното клише – тайнствено зло е освободено от тъмни последователи, за да настъпят мрачни времена с кулминация, известна като *Nightfall*.

В двете досегашни издания *ArenaNet* вдигна летвата вече достатъчно високо, за да не ркопласкаме в захлас на клишета, независимо колко добре са поднесени. Интересува ни предимно геймплея. И тук е разкопчието – едно брилянтно въмъкване в същата тази история в геймлейните възможности на играта, с цел постигане на такъв разнообразие, което да поддържа свеж интереса ни през цялото време.

Приятно впечатление прави и подобряният изкуствен интелект – както на ощите гагони, така и на компютърно-управляваните помощници на играча, които в *Guild Wars* галено наричаме хенчове (от *henchmen* – оръженосци). Само играта без тях е почти немисима, защото трудността в *Guild Wars* е балансирана за игра в група, за разлика от други игри, където сам герой може да премине през цялото съдържание. И тъй като напоследък има играчи, които предпочитат да се мотаят сами, *ArenaNet* ни обръна специално внимание в *Nightfall* с другата новост

– специалните съюзници, наречени Герои. Героите са хенчове с допълнителни възможности за контрол. Играчът избира измежду 14 такива с различни професии и специализации, като по едно и също време може да ползва помощта на максимум трима от тях. Те трупат експириънс, вдигат нива и имат умения и екипировка, избрани от играча. Черешката на тортата в интерфейса е добавената възможност за контрол на джвиеците им – всеки може да бъде изпратен на избрано място, където да демонстрира офанзивно, дефанзивно или неутрално поведение.

Nightfall добавя две нови професии към досегашния списък. Това са Дервишът и Паразонът. Дервишът е въоръжен с коса воин за близък бой. Той използва голям брой енергийни умения, предимно за да се енантивта, тъй-като този вид бървое дават допълнителни бонуси на атаката и защитата му.

Паразонът е колениносещ, който предпочитва да използва оръжията си от разстояние, тъй-като втората линия на атаката е и мястото, което му позволява да обхваща по-голяма част от съотборниците си за своите викове. Разпределени в няколко класа, тези викове помагат за защитата, нападената, енерията или живота на членовете на отбора.

Двата класа са много интересни и веднага намърха своето място както в PvE, така и в PvP частта на играта.

Замисляйки се за техническото изпълнение на *Guild Wars*, винаги си припомням термина, използван в едно от аналоговните ревюта на играта – "Sleek". На български – "Изпипана". Традицията енджн-мажор вече поостаря, все още рева около с главни, красиви изображения на околна среда, герои и чудовища. Както *Factions* преди нея, така и *Nightfall* добавя една порядъчна бройка допълнителни брони и оръжия за съществуващите професии, давайки повод на играчите да преоблекат героите си в нови дрешки. Интерфейсът на играта е топанно интуитивен, като предоставя на играещия възможност най-много информация за ставащото около него. Всички тези зрачични бланки не искат "майка си и баща си" и на *Guild Wars: Nightfall* могат да се наслаждат и притежателите на по-стари системи. Както и онези с по-бавни бързи, заради оптичизираната мрежова част на играта.

Предимството на едно MMO без месечни такси е и че можете да си го купите, да изиграте основната сюжетна линия с избран герой и ако се наситите – да го оставите настрана, а на по-късен етап да продължите. При *Guild Wars* няма еригнд за нива, няма ултимативна екипировка, за която да трябва да бъдете един и същ бос безброй пъти, изобщо нийки и за никъде не бърза. Тукъ виж обаче сте отпърли в себе си любов към тръпката от PvP-то – тогава в тази игра ще намерите все още най-голямата му РПГ-реализация до момента. Във всеки случай българското GW-общество, което съвсем скоро ще отпразнува втората си година, с радост ще ви приеме в редиците си.

По-голям от:  

9

Шеговър

Визия: 8
Доказва енджнът – достатъчно добър за да може войните да измъкнат катко... Воини в добавка бързи плавно и на по-стари машини, при това без аерите да измъкнат катко... има интуитивна бразилата на СРФК.

Звук: 8
Звучи са разнообразни и осмелени поборници... Околната среда може да се полюбва. Музиката все още си е на Джерми Соул – доброт, композитор и Play и Station Кинес.

Експанзия: 9
Толма ноф континенти със замесващата история. Две нови професии, нови помощници, нови брони и екипировка, Интерфейсът екстри. Заслужава си.

Спогорт: 9
Удължава и все още едистивен в жагура си – доказано шампионатна MMO първа ESL и Starbase вече е добавила в прозвизимите си. Чуба се, че в прелестно и доброт в WGS – ще се радваме. Тривката на олюбованата игра, където всеки е част от добре смазана машина, няма нийки общо с традиционните разбирания за MMORPG.



The Elder Scrolls IV: Oblivion – Knights of The Nine

...последният да затвори вратата, или просто по-добрият Oblivion

ЖАНР RPG > ПРОИЗВОДИТЕЛ Bethesda Softworks > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ 2K Games > ПЛАТФОРМИ PC, PS3, X360

САЙТ [HTTP://www.elderscrolls.com](http://www.elderscrolls.com) > Системни изисквания CPU: 2 Ghz RAM: 1 gb GPU: DirectX 9.0c 128mb RAM HDD: 4+1 gb



Сегем в едно

Останалите могове също много приятно допльват цялостната атмосфера. Стига разбира се да изпълни съответните нови квестове. Кояк ти вече ще е обленен в елфическа броня (Horse Armor Pack), която значително намалява щетите върху него. Всяка фаза на луната ще те дарява с нова и интересна Greater Power (Orger). Магически-ориентираните натури ще се сбоят с ново вначателство име, което е истински рай за вълшебниците. Става дума за **Wizard's Tower** – най-любимия ми мод след **Knights of The Nine**. Нови приключения и убежище за крадците и вампирите (**Thieves Den** и **The Vile Lair**). Квестът с най-големия гънџон в играта за намирането на кинжала Melnunes Razor. С острието може да убиеш противник само с един удар. И накрая нови, унищожителни магии в специални за цетата книги, които ще откриваш на случаен принцип (Spell Tomes). Аз например си намерих чудното томче **Mara's Wrath** и такъв огнен армагедонец си спретнах с него, чак се стоплям като си спомня.

Previously... in Tamriel

Изминаха повече от 6 месеца от излизането на една от най-чаканите игри в историята – **The Elder Scrolls IV: Oblivion**. Не гдумай бе, ще кажеш. Доста вода изтече оттогава, но някои неща не се променят. Като например фактът, че **The Elder Scrolls** заглавията имат със сигурност едно от най-здравите гейм-къмюнити изобщо и към днешна дата феновете са отговорни за създаването на СТОТИЦИ могове, които тотално промениха облика на играта. Направиха я още по-красива, реална, увлекателна и уникална. До степен да запазят сериозни шансовете на **Oblivion** да се кандидатира за титлата "Игра на 2006-а", поне в личната ми гейм класация.

Вместо да се отгадат на заслужени орши в Табланд, **Bethesda** дребнеха внимателно и пилваха тук-там, когато се наложеше. Един приличен пач, няколко платени мода. Всъщност цели 7.

Е, днес, приятелю, ще си поговорим за осмия... По-точно е да се каже обаче, че ще си поговорим и за осемте, за сбора от всичко накуп. Защото пичовете решаха да пуснат в пакет осмата и най-голяма от всички модификации (**Knights of The Nine**) на цена от 19.99\$, а като подарък към нея вървят предишните 7. Поздравяме, че вероятността да се сблъскаш с платените добавки за пръв път е голяма, защото тях трябваше да си ги купуваш с кредитна карта по



интернет. Сега обаче всичките в малки премести ще се появят на пазара като отделен експанжън към оригиналната игра. Така че финалната оценка в това ревю е сбор от всички онези малки части на по-голямата пъзел с цена 19.99\$.

Две думи обаче за цената. Доста безобразна! Още отсега знай, че промененият с новите добавки **Oblivion** наистина се превръща в още по-вманичаваша и чудесна игра. Макар и да не са достатъчни, за да бъдат наречени достойното "Продължение TM", то все пак новите могове

внесат нужната свежест. С все по-голяма сила важи следното: **Oblivion** е съвсем пълнокръвна виртуална вселена, която те погълща изцяло. Минутите стават часове, часовете дни. Торбичките под очите – факт. Ама далаверка, кво? Спокойно можеш да си ходиш на пазар с тях. Кило домати в едната, картопки в другата, шапка на тояга.

Без майтап, експанжънт е приказен, интересен и приятно разнообразен. Въпреки че е кратък. Независимо от всичко казано дотук

Втората цегка

От: Snake

В типичен пристъп на позитивизъм, ще започна с хубавото. По един въпрос съм абсолютно съгласен с колегата Чешмеджиев – **Knights of the Nine** се радва на страхотна реализирана атмосфера и няколко наистина незабравими сцени, които осмислят изграждането му за всеки **Oblivion** фен. Дори и само откриващият момент с разговор в облаците е по-касен и запомнящ се от общо взето всичко, което се случва в основната сюжетна линия на оригиналната игра, а оттам налетем емоцията се движи само и единствено нагоре, чак до препускащите с мен, на фона на изграждащото съзнание, случайни личове, превръщани се в рицари на вярата благодарение на моите действия; споделили част от плама, горящ и в моята душа. Мамка му, почти просълзавашо беше.

Тук обаче е моментът да обрнем монетата или – ако искаме да разноеобразим преформата – лъичката. Защото там, където едната страна е заета

от килнато наркотично опиянение, другата неминуемо крие мижавото пламъче на почерняла алуминия елтина запалка. **Knights of the Nine**, приятелю, е – ни повече, ни по-малко – една чекия. Ясно е, че е приятна, ама като свърши целия епос, се чувстваш някак тъпо. То хубаво! емоция и атмосфера, ама да ми натъпчат в една купийка седем мода, които съм видял преди месеци, и едно самотно ново филмче от 150 мези (ама е с инсталатори на десетина езика, да пъкни място), и да ми продават всичко това за петдесетина левта, ми се струва малко нагло.

Ако, както поговба на всеки истински фен, вече си превъртал **Oblivion**, набъртайки четиридесетина левта, колкото и да се гавриш със слайдера за трудност, минаването през рицарската история ще ти оптнеме максимум три часа, при това, ако се замоташеш лошо с картата в началото. Сложки и още четиридесетина минути за донджъна с мерунокито килжака (който върно е най-големият в играта, ама е и най-скупият, да не говорим, че и килжалът не е нищо особено като предмет) и можеш да пишеш с

ръце и да се прегорнеш щастливо. В този ред на мисли – в рамките на целия експанжън няма нито един алтъм, който да си заслужива визмането, освен ако не си в началото на играта и вероят ти още до вгизда на броничи със защита над пет. Върно, че рицарският армър е намагосан мощно, ама аз само като си свалм намагосаната лично от мен джурк комлект, за да го пробвам, статистиките ми се сриннаха толкова лошо, че не можеш да си нося багажа.

Племият Лош (TM), с той милитат душа по наем носеше. Чак боевете претерили от него, разбирал ли, ама моята тълнолефическа свиня стръбница, като ми вкара три шамара, и она взе та почна. Смех! Чак ми беше неудобно какво толкова ме поздравяваха на финала. Така че, ако сега започваш играта или просто искаш още някой и друг чак **Oblivion** без одав на съдържанието, и си склонен да прелъгнеш безжалостна цена – действай. Но ако, погодно на мен, си чакат страхотен експанжън от ранга на **Bloodmoon** или **Tribunal**, лъйб! Ясно и провължай да чакаш.

Чувството

В нобия мину-експанжън има един много интересен момент. Не знам как да го нарека по друг начин, освен "уют"! Помниш ли как се чувстваше Garret сред сенките в **Thief**-сериата? Точно по този начин ще се почувстваш и ти в **Knights of the Nine**, когато постепено изградиш собствен рицарски орден срещу злото, в специално-подареното ти за целта имение. В един момент това наистина става ТВОЯТ дом. Или пък когато от всички крашца на Tamriel започнат да приждат нови хора и да те молят да се присъединиш към благодарната кауза. Когато накрая бойните ти дружари взият меч, за да те поздравят. Когато духовите на Кръстоносците един по един коленчат пред теб, за да те благословят. Първото прекрещване на прага в Уейнън Прабъри. Последното елично мезе в Carlos Malabar. Речта на Пророка пред събралите се орден. Клането в храма в Anvil. Тези неща се помнят. В тях има нещо. Никаква емоция, някаква трепка, която авторите от Bethesda успяват да ни предадат успешно.

Така че **Knights of the Nine** определено е стъпка в правилната посока, но – пак повтарям – цената му е неоправдано висока.



обаче, 20\$ са кощунство, защото реалната цена на пакета е не повече от 10-12\$. Не на истина, драге. Аиде слезте на земята, много ви се молим. Да, не ви покажем комбинацията от три пръста с преобладаващ среден, въпреки че ви убажваме арски много!

Knights of The Nine

Сам по себе си **Knights of The Nine** е кратък (отне ми 5-6 часа на много висока трудност), но много приятен мод, в който се случват няколко фундаментални неща:

– Забъркваш се в интересен квест за древни пророчества и проклятия, които освен, че е пресъздава увлекателно, е и много приятно обвързан с основната история в **Oblivion**. В нито един момент не губиш усещането, че **Knights of The Nine** е сюжетно-измъкнат от пръстите. Напротив, усеща се старание за внимателното му вплитане в огромния и интересен изрови свят, в който се потопихме преди 6 месеца. В крайна сметка ще научиш любопитни подробности за един от първите тъмни владетели и борбата му с осемте божества, още от времето на Ейльдрската империя. В книгите има уясно много детайли, ако те влекат.

– Срещаш нови и интересни персонажи като Пемийн Уайтстрейк, Пророка и Орена на деве-

тимата рицари, които ще те натъпстват през цялото време. Те са озвучени феноменално добре, можеш съвсем спокойно да настръхнеш, слушайки в захас Пророка. Ще се натъкнеш и на нови гадове, от които най-неприятни са слугите на Умарил, така наречените Аврори.

– Сдобиваш се с изцяло нов сет от броня и оръжия, които в основната си част са доста полезни. Сред свещените реликви на кръстоносца Уайтстрейк се намират най-добрата каска в играта, един от най-добрите мечове (стига да нямаш Ulmra-та или Goldbrand обаче), прилична броня и много приятни ботуши. Освен основните си бонуси (който не са малки), те дават и допълнителни уникални умения. Например каската те дарява с стага, с която всеки гаг в играта ще преследват 4 грег-зобмита едновременно, ще разбереш, че НИМА по-приятна магия на света. Като сложиш ботушките пък, повече нито едно диво животно в играта няма да те нападне за това, че си му нарушил следобегното сране, изскачайки ни в клън, ни в ръкав от храстите.

– Ставаш член на новата фракция на Кръстоносците и постепено си издигаш до самия ървх. Накрая печелиш бонус към някоя от статистиките си по избор, като можеш да смениш избора си, когато пожелаеш.

По-добре от: Oblivion без модове

7

Изградиш ли Мотиви

Почина от:

Откроява се

Оценка Визия: 9
Все още една от най-красивите игри, които изобщо сме виждали, и първото наистина ефективна заглавие по своя парадокс с ИР-ста, скъпи бонуси от прожъка. Наистина е странно, мамка му.

Оценка Звук: 9
Звукът е все така колосален. Великолепно озвучени всички персонажи. Музиката обаче е ошеята, можах да направя няколко нови парчета за каулата.

Оценка Геймплей: 8
Максимално разгънат, динамичен и екшън-ориентиран като за ИР-а. Лекко проблематични магии-ментата.

Оценка Цена: 4
20\$? Bethesda определено са направили продукт с АКО цената беше 10-12\$ за Божко.ж. Сериозно, 20\$ за този мину-експанжън в ДОСТА отбъг добрия вкус.

Phantasy Star Universe

Разочарование с епични пропорции!

ЖАНР JRPG > ПРОИЗВОДИТЕЛ Sega > РАЗПРОСТРАНИТЕЛ Sega
 ПЛАТФОРМИ PS2, X360, PC > САЙТ <http://www.sega-europe.com/en/Game/178.htm>

Все още ми е трудно да повярвам как е възможно **Phantasy Star Universe** да е буквално в пъти по-зле, при това във всяко едно отношение, от предшественика си **Phantasy Star Online**, който излезе за **Sega Dreamcast** в края на 2000-а! Не само, че чисто технически играта почти не е мръднала, но дори уникалният арт, който винаги е бил отличителна черта на поредицата, е осран от трагичния левъл дизайн. Това са 6 години, за божа! Но нека "хранилката" се изпиле в подобаващ рег...



Както вече споменах, техническата част е потресаваща. Моделите на персонажите са с грозни текстури и са раздувени трагично... Всъщност самата думичка "раздувени" е доста пресиленна в случая. Откритите терени са горе-долу поносими, дори има такива, за които определението "приятни за око" би паснало донякъде, но закритите пространства са ужасяващи. Лабиринт от по-обни те денджъри в **Shin Megami Tensei: Lucifer's Call** изглеждат като сътворени от самия Левъл



Лорд, в сравнение с еднообразните тунели в **PSU**.

На всичкото отгоре PS2 версията (която е и най-слабата) върви с необяснимите 30 кадъра в секунда, което прави играта всеявяща мърна.

Положението със звука е сходно. И помен не е останал от великолепния саундтрак във **Phantasy Star Online**. Мелодиите, които ще те съпровождат, са незапомнящи се (или поне не се помнят с добро) и еднообразни. Озвучението в зле дори и по стандартите на японските версии на JRPG-тата.

За съжаление и геймплеят е на същото трагично ниво като визуалта и звука. **PSO** беше един от по-добрите **Diablo** клонинги, излезали за конзоли, и макар да не блесеше с оригиналност, определено заребяваше лесно. В опитите си да направят нещо средно между сингъл и MMO ролева игра, **SEGA** са сътворили мелез, който не покрива стандартите за посредственост на нито единия от жанровете.

Действието се развива в системата Гортар, включваща три планети и една космическа станция, които биват атакувани със самото започване на играта от неидентифициран пръщоси. Ирачните поемат ролята на съмнително нежна тайнстейджер Итън Уебър и трябва да впрегнат хомосексуалните му таланти в борба с виолентните едълъни. Не само, че сторито е обидно гулаво, но и кот сцените и диалозите са безумни! Колкото го Итън... абе, нека да не говорим за Итън.

Геймплеят се свежда до денджър кроул и събиране на предмети (болшинството от които са напълно неизползваеми). Ако боината система не беше ограничена до еднообразно помпане на бутон за атака, играта можеше г а мине поне за приятно скучна, но в този вид си е направо мъчение да прекараш повече от десетина часа с нея, независимо дали става въпрос за сингъл плейър кампанията или MMO унаби онлайн режима.

Системата за развитие също е доволно стандартна. Мисля, че наистина няма нужда да ви натоварвам физически и (най-вече) психически чрез по-завъбчени анализи на геймплейната механика.

Включението? **SEGA** видимо ставаат все по-добри в закопаването на поредици с лезендарен статут. Изобито неедетте и да припарвате го тази габра с **Phantasy Star** франчайза. Не само защото не си струва парите, но и защото не искам да ми тежите на съвестта после.



Победя от: **Reichard Online**

4

Phantasy Star Online

По-лоша от:

Разочароваща

Визия: 4
 Ужасен! Ужасно! Като ранно Dreamcast захадово.

Звук: 4
 Само саундтрак и ужасен воас активен.

Геймплей: 4
 Еднообразен и невъров.

Разочарование: 9
 Определено един от най-разочароващите игри за 2008а. Особено имащи преювдг какво име и по принцип Phantasy Star...

Телефони за
информация

0800 11444
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 РЕАЛНИ!

Всички услуги от 44лв нагоре получават безплатен статичен адрес, който се активира от дистрибутора след заявка от страна на клиента.

Всички адреси на услуги от 33лв нагоре получават симетричен международен трафик

Всички услуги освен "На трафик" са с неограничен трафик.

В неплатоварени часови зони получавате допълнителен капацитет - до два пъти стандартния за Вашата услуга.

Всички услуги предлагат безплатно динамична промяна на DNS записите в нашите сървъри, чрез която всеки потребител логнал се в Интернет автоматично получава прав и обратен

DNS запис отговарящ на потребителското му име.

статичен IP адрес за услуги под 44лв се заплаща 5 лв. месечно.

Logitech MX Revolution

Какво е:

Мега космическа оптична безжична мишка със седем бутона. Отново от Logitech, разбира се.

Какво е специалното:

Ето тук може да се каже много. Като начало – дизайнът. Мишката е толкова удобна, че би си я гушал за лека нощ. Издадената долна лява част позволява на палеца да легне чудесно и удобно да достига бутоните, които са отстранени на устройството. Издълженият и ергономичен дизайн ще пасне на всяка ръка, а скрол бутонът е достатъчно изпъкнал и покрит със специална гума, за да не го изпускат. Мишката се самозарежда, което означава, че на определено време ще трябва да я слагаш в зарядното устройство, което включваш в контакта, вместо да ти се налага да хвърчиш за батерии, за да можеш да си довършиш нивото. Индикаторът за живота на батерията се състои от светещи в зелено диодчета от лявата страна на пъха, така че винаги знаеш кога идва време да го храниш с ток. Ако това ти е недостатъчно, софтуерът, който върви с мишката, ти дава информация колко почно живее и останал в нея. Кеф ти в дни, кеф ти в проценти. Ако пък забравшиш да го седиш, икона в таскбара предупреждава, когато остава малко живот в устройството.

Чрез същия този софтуер можеш да определиш бързите функции на всеки от бутоните и бързината и ускорението на скрола. Самите функции по подразбиране са следните – 2 бутона за forward и back, скролиране както по вертикала, така и по хоризонтала, бутон за бързо превключване между активните приложения. Нещо като alt+tab на мишката. Въпросният може да бъде настроен и като бърз зум бутон. Последен, но не и по важност, идва quick search бутон. Него можеш да зададеш да използва любимата ти търсачка. След това просто маркираш някоя дума или фраза, натиснеш този бутон и той вади уеб адреса, с резултатите от търсенето на въпросната. Гъзарийка. Всички функции можеш да си ги настроиш поотделно за поддържащите програми. Кое то означава, че ако един бутон върши едно нещо в Internet Explorer, то в Adobe Acrobat Reader приложението му може да е съвсем различно.

Защо си заслужава?

Макар и на пръв поглед функциите ѝ да не звучат като нещо особено, с тях се свиква изключително бързо. Като пример – възможността да си седиш в който и да е ъгъл на стаята и да си контролираш музиката. Технологията SmartShift, която позволява да настроиш скрол бутона да премества определена дистанция от документа, е прекрасна. Можеш да си местиш текста надолу с ред на един ход на скрола, или с абзац, или както си го налагаш. Още? Независимо от повърхността, върху която работиш, плъзгането на мишката е еднакво удобно и най-важното – поинтерът се мести неизменно плавно. Фактът, че гризачът е толкова удобен, допринася за още нещо – ръката не изпитва никаква умора. Благодарение на споменатата платформа, се елиминира триенето на дланата в бюрото, масата или където там работиш.

Изобщо тази мишка съчетава адски много дребни удобства и именно за това ми допадна толкова много. А специално за игрите плавно движение и високата чувствителност я правят незаменима.

Какво може да те разочарова?

Първо – не съм сигурен дали има модел за левичари. Ако няма, смисълът от така прехвалените платформа, на която ляга ръката, плюс бутона за напред-назад и смяна на програмите, до голяма степен се губи, тъй като са разположени по удобен начин за десния. Тук идва и въпросът с цената. Както нееднократно сме споменавали, тези устройства все още не са достъпни за средния потребител. Мислята, че получаваш мишка на цената на сносна видео карта и малко стряскаща. но повярвай ми, заслужава си всяка стотинка.

Колко струва?

190 лева





Logitech Cordless Rumblepad 2

Какво е?

Наистина чиста безжичен геймпад за компютър, работещ през USB и забележи – с вибрации!

Какво е специалното?

По принцип геймпадовете за компютри се отличават с тремавост, трудни настройки и като цяло липса на особена функционалност. Изключение, разбира се, правят официално лицензираните от Майкрософт падове, както и тези на няколко световно признати фирми. Позна – *Logitech* е една от тях. Тук разглежданият геймпад прилича много на Плейстейшънския си събрат. Двата аналогови стика, дигиталният такъв, разположен отляво, четирите бутона вдясно и още толкова отпред, навяват сериозни асоциации със Sony Dual Shock Controller. Разликата е в малко по-големия обем на **Logitech Cordless Rumblepad 2**, което пък води към втори комплект асоциации, този път – с разглеждания в миналия

брой контролер за Xbox 360 като чувство при захвата. Ако не си чел ревиюто там, знай – убоен е. Вече споменах основните бутони, освен тях има още два функционални – еквивалентни на start и select при PS2 контролера – и други два, съответно за вибрациите и режима на дигиталният гъйоустик. С други думи – много убоен контролер, специално за PS2 маниаците си е направо като “роген”.

Защо си заслужава?

Както казахме, защото читави геймпади за компютър е трудно да се намерят. Не откъм хардуер – по-скоро откъм съвместимост с игрите. А този, познай – угва със софтуер, който сканира, “вижда” заглавията, които поддържат геймпад, и зарежда профили за тях. Освен това *Logitech* имат навика да изкарват постоянна ъпдейти, в които да намират все повече актуални игри. Като бонус падрът лови от 9 метра и позволява така обичаната от **Workshop**

свобода при гейминг. Не на последно място – джаджата угва с безплатен трайъл на **Final Fantasy XI** (чу ли, Роланде? *чувам бе, чувам, ама от MMO-хейта си не се отказвам дори заради FF :p – бел. Роланда*)), с възможност за игра онлайн. Като добавим и не особено високата му цена, това направо си е далаверата на месеца.

Какво ще те разочарова?

Ми това, че софтуерът със сигурност няма да хване всички игри, които имаш, ако си запален геймър като нас. Освен това е факт, че от известно време за компютър излизат все по-малко игри, заслужаващи си да ги играеш с геймпад. Но това е проблем на разпространителите и разработчиците, не на хардуера. Пък всъщност дори и само заради **MotoGP**, **FIFA** и **Freespace** си заслужава да имаш това устройство.

Колко струва?

82 лева



Още откакто Snake се свърза с мен във връзка с двете страници, които имаме неудоволствието да четеш в момента, се чува за какво точно ще пиша тука. През главата ми минаха няколко концепции – дали да се правя на интересен и да говоря усилно за worldly игри и да хейтвам по DIKU Mud деривативите, докато ми избива явна по устата всеки път, когато изскокнатието на негово могъщество Раф Коцоръ, дали да прегорна нашите богове и спасителите от *Blizzard* и да превърна тези две страници в сайт на *World of Warcraft*, или може би да обрвна повече вниманието на не-игрите (както със зме прикрита *Любов* ги наричам) като *Second Life*; а защо не месец след месец да обсъждам бизнес модели, да правя преразкази с елементи на разсъждение върху четирите-месечните отчети на *NC Soft* и да ти обяснявам защо съществува RMT и има ли я, аргжеба, тази химера – MMO играта без RMT. Накрая просто взех очевидното решение – ще говоря за всички тези неща. Не, извинете, ще **говорим** за всички тези неща.

Правилно, **говорим**, множествено число. Защото MMO игрите не се играят от един човек (с изключение на WoW, разбира се. I kid, I kid) и защото един човек не може да знае всичко за тази индустрия. Особено в момента, 10 години след *Ultima Online*, когато MMO-та излизат по-често от flash игрици на addinggames.com. Точно това е и причината на тези страници да не видях и досадна речник, който ти обяснява какво означава по-божа лезничите термини – DPS, PvP, PvE, farmör, blu plz respodn, GGNORENUB KEKE LA~ и прочее. Ще си говорим с **теб**, човекът, който се поглежда под сурдинка, докато някой приятел въодушевно му обяснява как новата *Zelda*, *Okami*, или **Поредното-Японско-Релево-Безобразие** имали 60+ часа геймплей. Човекът, който си организира излизането на бира според off-nights в *Raid Schedule*. Човекът, който знае колко време остава, докато свърши следващият му skill с точност по секундата. Човекът, който не сяда да играе, ако има един час, защото нека сме честни... какво може да свършиш за един час?

Да бе, олях се, но все пак, както е казал безсмъртният поет loltröll: "give me!!!".

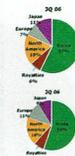
Остава само да видим как точно ще протече

този диалог. Е, момчета (и момиче), все пак сме в бизнеса на MMO-тата, на всички ни е предено ясно, че обещанията са нещо, което се пише ей така, за да могат гивелърите да си четат езиците, а фенбючетата да се лелят страстно. В този ред на мисли – **обещавам** да си говорим на моя workshop-ски email wolf@games.bg. Когато очаквам от теб да чуя какво те притеснява, за какво искаш да чешу, какво те вълнува и кой предпостави изри те карат да се подмъкнеш в момента, за да може да се разочароваш в последствие. Ако има някакви проблеми и ви излизат неприятни съобщения, че подобен email не съществува – не се притеснявайте – "The email is working as intended, please try again later. Thank you for playing our wonderful game and have a nice day in the World of Workshop".

Иначе материя за писане ще има, защото в нашата млада спринната индустричка винаги има скандали и се случват интересни неща. Я ще баннат някоя гилдия, защото п4X0P-ват, я ще е гръмнала поредната грама около RMT пазара и някой излъскан тулан в костюм ще ни обяснява как това, разбираш ли, бил единствениятodox на цели китайски семейства. А може би ще изтече информация от някоя затворена бета и ще можем заедно да се посмеем над някой 22GB-ов клиент и графика от 2001-ва. С последното изобщо нямаш предглед *Vanguard: The Saga of Catsas* – raiding for the HARDCORE, BABY! Който, съвсем между другото, бавно но сигурно не се е заслила към най-катастрофалния лаунч от тази страна на *Auto Assault*, но това е тема на друг разговор и на която сигурно ще отгеля една страничка в някой момент. Споменавам го просто, за да може заедно с мен искрено да се посмеем над същите и разбитите мечти на фенбючетата.

Earnings Highlights

Net Sales Mix by Geography



Line #	06	05	Q2 06	Q3 06	Q3 05	YTD%
Korea	\$3,840	\$3,015	1%	\$4,616	1%	
Online Game Sales	48,412	47,377	1%	49,204	1%	
Europe	5,266	5,738	1%	4,462	0%	
North America	15,792	15,749	1%	16,119	0%	
Europe	4,111	5,160	0%	4,374	0%	
Japan	9,115	7,961	0%	7,687	0%	
Total	84,951	85,565	1%	87,756	1%	

Earnings Highlights

Consolidated Sales & Profit

Line #	06	05	Q2 06	Q3 06	Q3 05	YTD%
Net Sales	84,951	85,565	1%	87,756	1%	
Online Game Sales	79,699	79,689	1%	81,289	1%	
Revenue	5,392	5,874	1%	6,467	1%	
Expenses	67,466	81,830	-1%	64,576	-1%	
Operating Profit	17,489	3,857	2%	23,686	0%	
EBIT	2,916	2%	3%	3%	0%	
Pre-Tax Profit	18,257	3,993	3%	24,581	0%	
EBIT	2,916	3%	3%	3%	0%	
Net Income (Loss)	12,693	222	3%	20,413	-1%	



"hic" we're pallys, lol



cc:bb warlock ennobled

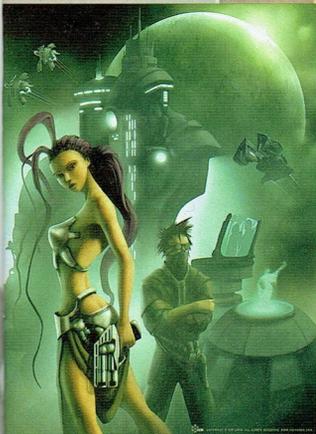


Сигурно някоде към този момент си започнал да се чудиш какво ли става в света. Всъщност сигурно ни над-малко не се чудиш за такива неща, но шефчето настоя да приключвам с празните приказки и да ти кажа нещо конкретно. Ето го конкретното.

НОВИНАТА НА МЕСЕЦА

CCP (EVE Online) купуват **White Wolf** (хората зад **World of Darkness** вселената, която за теб най-вероятно ще ограничава до двесте игри по **Vampire the Masquerade**). Няма да се впускам в подробности относно сделката, защото тази работа ще я свърши колежата **SHRAIK** на страниците с новините. Това, на което държи да обърне внимание е, че въпреки че някой PR гений е решил да нарече цялата история "Merger", един ред в press release-а ясно указва, че **White Wolf** ще се управляват като "wholly owned subsidiary".

А какво означава това за нас? Освен очевидния бонус с подозрително качество, а именно **World of Darkness** MMO игра някоде в (не)обзоримото бъдеще? Ами означава, че някакви пушлещари от Исландия купиха една от големите ролеви компании, само и само да се сдобият с това, което им е трудно да създадат сами – интересна и вънвуаща история. И как го направиха? Ами много просто – бабно и полема, но със забавно простоянство, изградиха един от първите представителни бъдещето – нишова MMO игра. Няма да крия уважението си, зряничесто с фенбойшната, към гореспоменатите исландци, просто защото не мога. Те направиха онова, за което аз и ти можем само да си говорим и да сънуваме – седнаха си на съзовете и направиха парата, която самите те мечтахте да играят. И тази игра влезе в една ниша, предвартително стоплена от заглавия като **pre-Трамтел Ultima Online** и **Shadowbane**, но оставена празна в последно време. **EVE Online** се рекламира и – още по-чудващо – се продава като hardcore balls-to-the-wall PvP заглавие и успява да ни даде именно това. Не, **EVE** няма 7 милиона потребители, но освен това **EVE** няма и бюджет, измерващ се с десетки милиони, и името на умтвърден лидер в геймлинз индустрията зад себе си. Може би трябва да кажа "нямаште". При всички положения на **CCP** и **White Wolf** желая успешен съюз, успехи и многобройна чедла, а на нас желая повече смели компании като исландците, които гонят мечтите си и вярват, че могат да успеят.



Другата НОВИНА НА МЕСЕЦА –

В унисон с горните благопожелания, именно една такава смела компания е на път да стъпи на пазара. Да не говорим, че за разлика от случая с **CCP**, играта им ще разполага с бюджет, измерващ се в десетки милиони долари. Става въпрос за **Green Monster Games**, които скоро започват работа над първия си проект. Компанията, създадена от Кърт Шилинг (пичър на **Boston Red Sox**, да бе, за бейзбол гоборя), на който малко по-нататък ще обърнем по-подробно внимание. Въпросният обяви, че на борда вече са се качили двамата запалени MMO играчи – тог Макфарлейн (бащата на **Spawn**, онзи безобразно якия комикс), който ще бъде артистичен директор на проекта, и Р.А. Салваторе (бъщта на **Drizzt** от **Do Уорн**), който на свой ред ще създаде историята и света. И макар с право да потрпбаме при мисълта, че Салваторе ще създава свят и история, все пак съм готов да му дам шанс. Стига да не ни изпласкат пак някой **Forgotten Realms**, че вече ми идва наназорно.

Green Monster Games обяха и първите няколко ветерана от индустрията, които ще работят за тях. Доста мъчно ще бъде да не забележи човек, че 2/3 от обявените имена са на бивши служители на **Sony Online Entertainment**, с които



Шилинг има доста общо през годините. С още малко взирание забелязваме и името на Раян "Blackguard" Шуелдър, един от много четивите хора зад **Everquest 2**. Самия **Blackguard** доста ентусиазирано говори за първите си дни в **GMG**, като дори нарича компанията "шббаната мечта за всеки гейм разработчик". Брей! "GMG има точно тази атмосфера, в която всички в индустрията искат да работят. Заради цялата позитивна енергия и ополношение, както и таланта на всички – от началниците до работниците – очаквам тази компания да направи нещо наистина невероятно". Брей, че даже и забей! Ако това идваше от който и да е, в цял да го отпиша като подмазване. Но повярвай ми, **Blackguard** е наистина чист пич.

Колкото до Шилинг, ами той е един от онези спортисти (хех, все едно бейзболът е спорт), който са някакви спешанни. Истински лидер, истински пич и много разбран човек. Когато нелтъп зръмна покрай поседения прес релиз на **GMG**, Кърт се появи на един от по-популярните **Everquest** форуми и пусна няколко поста, които бих нареклъ отворящи очите. Човекът просто е точен. Това, което той искаше всички със сигурност да разберат, е че той, Макфарлейн и Салваторе наистина са едни от нас, а не просто три линии с кинти и мечти за още повече кинти. Аз лично ти вярвам, Кърт. Не ни разочаровай, защото ние помним зръго.

Това е за този месец, налага ми се да приключвам, защото Snake ще ме бие, ако продължа да бръщолевя и на него му се наложи да ме съкръщава след това. Въпреки че май е малко късно за това. Не забравяй да използваш неработещия wolf@games.bg, храни, псувай, радвай се, обяснявай ми, че съм смотан, но не забравяй, че тези две страници са точно толкова твои, колкото и мои.

Never Die Alone!



Много хора са затънали в особено неприятната заблуда, че видео игрите са нещо като зловеща виртуална клетка, в която прогресивно деградиращи индивиди в крехка възраст и закономерно деградирали индивиди в жилава такава се изолират от света и обществото. Кожата им побелява от липсата на слънчева светлина, личната им хигиена се срива подобно на Левски в Шампионската, а деснищата им укрепва като на гърт бексмит, докато изковават сексуалната си култура, благодарение на разни специализирани сайтове. Същевременно раззеленени пролетно изрища буренясват самотно, баскетболни кошове се разпадат в ръжда, а светът се обвизу устремно към мрачните предсказания на Куарон за бъднините му.

Котю, естествено, са пълни глупости.

Дшков дори веднъж е бил засичан на публично място с волейболна топка и при все твърденията му, че я е носил да я продава, за да си плати месечната такса за **WoW**, в нас се зароди неприятното усещане, че той спортува. Бакалов пък са го виждали във фитнес зала, за което оправдание просто няма.

По-интересният момент, набиващ го окончателно на инсинуациите от първия абзац, е, че дори и когато сме затворени в своите красиви виртуални светове, ние не обичаме да сме сами. Не отричаме по никой начин факта, че има типични заглавия от рanga на **Legacy of Kain** или **Planescape: Torment**, които носят лично, почти интимно преживяване, приканвайки те да останеш насаме с тях, да изгасиш лампите и да им се отпадеш. Но също така е факт, че азски много уважаваме игрите, предлагаш ни възможността да ги разсъкш рамо до рамо със свой другар/другари.

А след като Snake и MrAK се изпразниха



общо седем пъти (няма да споделяме индивидуалните бройки, за да не излагаме по-възрастния колега пред аудиторията) на **Army of Two** трейлъра, решихме, че е крайно време да споделим страстта си по игра в компания с теб и да ти разкажем за най-светлите мигове на задржания ни гейминг.

Два контролера и каса... боза

Има нещо азски кутово, по един носталгичен одскуул начин, в двамата души, забави се пред един компютър – или, още по-добре – пред една конзола, пletящи щастливо кабелите на павовете си и вдигащи щастливи назравци при всяко позначимо игейм събитие. Истината е, че щяхме да гледаме по доста различен начин на маса кутови зари като **Baldur's Gate: Dark Alliance**, **Champions of Norrath**, **LOTR: Return of the King** или **Marvel Ultimate Alliance**, ако прабвахме да си ги играем сами. Изкуственият интелект е хубаво нещо (всъщност в повечето случаи е *лошо нещо*, ама важно е да му върви изречението), но живото човешко присъствие в съседното виртуално човече е нещо, способно да издигне нивото на съпричастност към ставащото на екран до неподозирани (на моменти и за самите производители) нива. Дори нечовешки азбви с добрия вкус от рода на **Eragon**, **Chronicles of Narnia** или **Fantastic Four** могат да се превърнат в истинско забавление, ако на съседния контролер в азията на дизайнерските безумия се гърчи койкой твой близък човек, който зреше гневно рба на чашата си и те гледа укоризнено заради невинно





признаната преди няколко часа реплика "Бе тя е типична тая игра, ама аре да тестваме коопчето все пак, а?"

Понякога джужките конзолни игри изискват намичето на някои трудно достъпни по нашите земи екстри, от сорта на микрофони (за любимата ни SingStar серия), китарни контролери (за още по-любимите ни Guitar Hero игри), пушкотети (за стрелалки като Vampire Night), специална камера (за Eye Toy загадките) или пък събирането на две конзоли и два телевизора на едно място (за генциания кооп режим на Halo, примерно). В този ред на мисли, предпочитаме загадките, които поставят всички играещи на един екран, защото сплитването му, в 90% от случаите разваля целия кеф – добрата видимост винаги е за предпочитане пред свободата на придвижване.

И тук обаче се прокрадват едни 10%, в които сплит-скрийнът се явява плюс, по един особено перверзен начин. Като например сет-мачът на Far Cry Instincts: Predator, в който липсата на ясна видимост, съчетана с факта, че с изключение на Koralsky, всички сме безкрайно некадърни в прицелването с аналогови палове, води до страшен смех, породен от разни измислени, станали по случайност, фразове.

Трябва да отворим дума и за тупалките, няма как. Неколкократно сме изтъквали любовта си към MK, Soul Calibur и Tekken сериите. По тази графа си струва да се споменат на централно място и Smackdown VS RAW загадките, заради възможността и двамата играчи да мапат заедно управлявани от ИИ опоненти. Заруги

приятелите сме си, какво да ни правим. И винаги предпочитаме да се бием рамо до рамо, вместо един срещу друг...

Кои са любимите ни конзолни кооперативки: Baldur's Gate: Dark Alliance I&II, Champions I&II, Halo (единицата обаче – двобката поддържа само сплит-скрийн кооп, което ебава лошо майката на усещането), Winning Eleven, FIFA Street, LOTR: Return of the King, WWE игрите, SingStar игрите, X-Men Legends I&II, Marvel Ultimate Alliance, Guitar Hero, MK: Shaolin Monks

Кои са любимите ни конзолни вървещ игри: Mortal Kombat серията, Soul Calibur серията, Tekken серията, DoA серията, Far Cry Instincts: Predator

Имаш ли пLANове за говечера?

Какви са предимствата на онлайн мултието? Ами да речем това, че Дишков няма да хаби бензин и да си амортизира гольфа да ходи до Лозенец, за да тества, примерно, мултието на Prey или F.E.A.R. с колегата Бакалов. Друг е въпросът, че лан-партиката на едно място, като например рондия ни офис, са още по-добра идея, защото можем да си лафим (просташки), да се псуваме (дружески) и да се забавяваме както побова (хетеросексуално). Именно игрите в мрежа дават възможност на даден играч да покаже какво е научил в сингълмъйъра, изправяйки се срещу вече мислещ, а не захранван от алгоритми и скриптове противник. Или съотборник.

Прозейлингът, както наярвам се знаеш, тръгна именно от първия Quake в средата на деветдесетите. И това не е случайно – точно мултиплейър FPS-ите дароха истинска възможност на играчите да вложат всичко от себе си (рефлексии, точност, тактическо мислене, адаптиране) във видеозера. Ние лично сме си пропиели младостта (и работното време) с Unreal Tournament и Quake поредиците, както и с малки бижута, като например прекрасния Painkiller, на които сме осъществили неведнъж в офиса, при все, че така и не можахме да решим екзистенциалната дилема – доотпу ли е по-добър болкоуспокоител, или колегата SHRAIK.

Освен на типичните "фейсчета" и гетмач меймта, нашият екип е голям привърженик и на





may change during online play” – си е съвсем на място. При това – винаги към по-добро.

Кои са любимите ни мрежови кооперативки: Battlefield сериуме, Wolfenstein: Enemy Territory, повечето тактически шуутъри (Rainbow 6, SWAT, Ghost Recon), Titan Quest, Diablo, Sacred, Serious Sam 2, Splinter Cell: Chaos Theory, Descent Freespace

Кои са любимите ни прежови върсец игри: Quake-овете, Painkiller, Unreal Tournament 2004, Warhammer 40k: Dark Crusade, че и предходните, Starcraft, Splinter Cell: Pandora Tomorrow

MMOгry

Този текст няма как да е пълен, ако не споменем и утматитивните multiplayer заглавия. За никои не е тайна, че в тях има нещо много специално. Запознанствата, по дяволите – приятелствата, които геймърите забързват в тях, често са простират над няколко игри и дори прерастват в “истински” такива. Офлайн, представяш ли си? Още по времето, когато голяма част от екипа на Gamers' Workshop играше Ultima Online, разбрахме една проста истина – много по-сладко е да убиеш човек, когато знаеш, че рано или късно ще срещнеш наживо. В онези времена никои не се сърдеше на килърите твърде дълго, особено когато въпросното убийство се обсъжда над бира. Или пем.

Никои не отрича, че постиженията в едно single player RPG те карат да се радваш. Обаче нищо, което никога си убил, в което и да е солово RPG, не може да се сравни с общата еуфория, излизащата са ти зърналка на тридесет и девет човека, бучаща от конките или слушалките ти, след като най-накрая, след седмици мъчение, успеете да видете сметката на някой от босовете в World of Warcraft. А какво щеше да е дебненето на шампиони в Ultima Online, ако я нямаше вражеската гилдия, с която се мамите от месеци и си играете на преби другарче. На моменти това удоволствие беше единственомо, което ни задържаше в играта. Въпреки всичките лайна, които разработчиците хвърляха по теб в Everquest, ние се борехме със зверовите и постигахме успехите си някак напук. И точно тези моменти остават в спомените ти години по-късно, а не безумните тичания за трупове или камъненето на някой рядък бос. Дори и малките успехи, дори и тривиалните неща, забързването на някой куест, убиването на някой дракон, ловенето на NPC пирати – неща, които си

правиш десетки, стотици пъти – се превръщат в нещо уникално благодарение на хората от твоята гилдия или корпорация.

Куминацията, обаче, идва, когато със спечените с кръв и пот брави, брони кораби и модули, ти и гилдията излезете на лов. Тогавя си приличават най-горещите емоции, тогавя идват най-незабравимите моменти. Мамка му (тук Вълка минава в първо лице, защото останалите двамата не сме чак такива гилкове, сор), не помня кога станах 60-то ниво в World of Warcraft, не помня моментите, когато съм събирал реагенти за “компоти”... Това, което помня, са gank squad-овете в Eastern Plaguelands и Western Plaguelands, а след това побегите в Warsong Gulch и Arathi Basin.

Не помня буквално часовете надлъзване с врага в EVE Online, това което помня, е моментът на истината, когато чувах от слушалките си пресипналия глас на командира, информиращ те, че преминавате в атака. Едни от най-сладките ми спомени са билките за превъзходство на Britain Bank в Ultima Online, когато Chaos и Order гилдките се срещаха в безсмислена борба, само заради самата борба. Без да има никакви награти за това, без ти и приятелите ти да печехите нещо повече от няколко минути, в които зордо заставате на покрива на банката, облечени в най-джуджавата си екипровка, за да покажете, че сте спечелили. Тогавя, когато отборът надвояваше над личността, и смявахме лицата на поредните Жалкари. Красящите от радост и разочарование по Team Speak. Това са спомените, които остават.

Кои са любимите ни MMO-та за игра в парму: Everquest, World of Warcraft, Everquest II, City of Heroes, Ultima Online

Кои са любимите ни PvP MMO-та: EVE Online, Ultima Online, City of Villains, Shadowbane, Dark Age of Camelot

Култовите кооперативни side-scrolling beat 'em up-и от старата школа, по скромното ми мнение:

- Cadillacs and Dinosaurs
- Double Dragon
- Knights of the Round
- Streets of Rage порецуцата
- Golden Axe порецуцата
- Dungeons & Dragons: Shadow over Mystara
- The Punisher
- Final Fight
- Captain Commando
- Altered Beast
- The Simpsons
- Aliens
- Top Hunter



Kiddy Grade

Представи си, значи, един супер елитен апартамент в снобско местенце тип Централ Парк Уест. Овормни стаи, хол на два етажа с бар и роял, изобщо всичко както си му е редът. Тузарско парти, възможно най-елитният елит накуп, толкова концентриран хаф-лаф, че се пие само шампанско. Дамы в лъскави тоалети с перфектни прически, изтупани допосопа в Армани, миризма на пари във въздуха...

А сега прибави към това космическа екшън-фантастика, свързани ала **X-men** и мащабен сюжет.

Не става, нали? Малко неща могат да опияшат миска, който представлява **Kiddy Grade** (*Gonzo*), но вярваш, или не, горното е едно от тях, поне за мен.

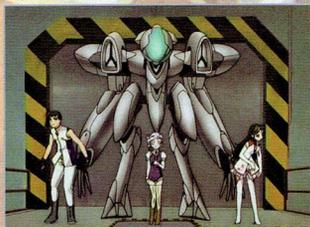
Действието се развива в SC (Star Century) 0328 и човечеството е излязло в космоса. Въпреки че за момента са сами в галактиката, хората си създават достатъчно проблеми. Отделните планети и групировки са в постоянен конфликт една с друга и войните са често срещано явление. Затова е сформирана GOTT (Galactic Organisation of Trade and Tariffs), която да се грижи за реда между отделните фракции. Подпомазана от галактическото правителство, организацията скоро се превръща в ключов фактор в икономиката на ползобаланното общество.

Но не всичко е цветя и рози и за най-опасните и нестандартни случаи са нужни хора с раздързани ръце. Тук идва и неофициалната група за борба с подобни явления на GOTT – т.нар. ES (Encountering Shadow) Members. Това са индивиди, които комбинират забранени нанотехнологични модификации на телата си и вродените си свързани, за да се превърнат в съвършените агенти.

ES Members винаги се движат в екипи по двамата и главните героини на **Kiddy Grade** са една такава двойка. Еклер и Люмиер са на пръв поглед беззащитни момичета, но това впечатление се изтрива още в първите пет минути на първи епизод, когато виждаш как работят заедно.

И докато животът привидно си тече както винаги, в сърцето на GOTT нарязва катаклизъм, който би могъл да разруши устоите на галактическото общество заминава. И може би трябва да го направят...

Kiddy Grade е ужасно подбуждащо аниме. Дори самото му заглавие вече създава погрешни впечатления, да не говорим, че значението на въпросното и до ден днешен е мистерия за целокупното човечество. Освен това анимацията на сериала предполага леквата комедия, а той далеч не е такава. Първите епизоди също подбуждат с безпроблемното разрешаване на различни проблеми, пред които мислите на GOTT изпращат Еклер и Люмиер. От един момент нататък обаче (някъде към



средата на анимето) историята става сериозна, нарязват се купичка качествен сай-фай идеи, налъскани сякаш между друзето в сетинна.

Всъщност най-голямата грешка, която можеш да направиш, е да си извадиш изводи за сериала преди да си стигнал поне до седми-осми епизод. За бога, в първите няколко сери си имаш самоцелно развяване на бички (пантсу овербай)...

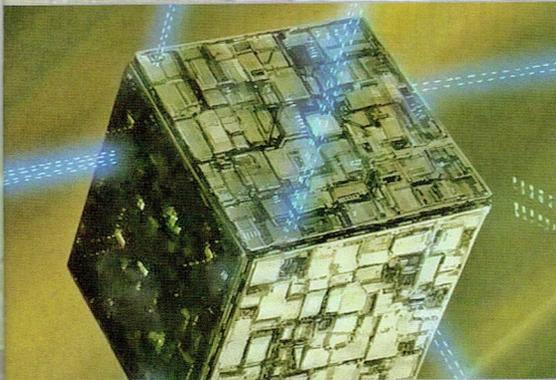
Истината обаче е, че **Kiddy Grade**, под луксозно-празноглавата си обвивка, е много сериозно заглавие с дълбока и многопластова история, простираща се доста назад във времето (зашто въпреки привидната си младост, всички ES Members са били живи десетилетия преди основаването на GOTT и са преследвали свои цели), изпълнена с интриги, задкулисни игри и класови войни. Както и артовете, които виждаш наоколо, да не позволяват да премееш гумите ми насериозно, трябва да ми повярваш, че това е едно от най-качествените

фантастични заглавия, които съм гледал изобщо. *Gonzo* просто си го могат, и това е...

Вече споменах качествените сай-фай идеи, сега ще се спра само върху една-две от тях.

Особено добра, макар и не безкрайно оригинална, е наномист-концепцията. Наномъглата представлява невидима мъгла от наномашини, която изпълва въздуха във всяко по-населено високотехнологично място. Използва се за практически всичко, от дистанционно тераформиране на планети, през силби полета, та до енергийни снаряди. Някои ES Members са в състояние да контролират мисловно наномиста, без да трябва да използват трюмави и масивни машини.

Друга качествена идея са космическите полети. Всяка планета има орбитален пръстен, свързан с всички летища на повърхността чрез дълги пилони. Корабите ускоряват по пилоните, после правят една обиколка на пръстена и с постигна-



Корабите ускоряват по пилоните, после правят една обиколка на пръстена и с постигнатата скорост се откъсват от гравитацията на планетата. Простичко, но адски красиво реализирано. Придвижването между световите пък става чрез хипер-порти – колосални съоръжения, подобни на огромни хоризонтално разположени пръстени. В които корабите се потапят, за да се озоват от обратната страна на друга такава порта.

Много приятен е фактът, че за всяка подобна концепция си има отделен епизод, чиято история да се занимава по-подробно с нея. Това ти позволява да се потопиш с лекота в свърх-технологичната реалност на **Kiddy Grade**.

Героите са особено коловитен елемент. Всички ES Members носят имена с определено значение и



елита. Но пък за тези възрастни паракоски в сериала има разкошно обяснение, така че това възрастност не е никак странно.

Туудълди и **Туудълдъм** (герои от **Алиса в страната на чудесата**) са близници – сестра и брат. И двамата са на привидна възраст двадесетина години и с външен вид като извадени от модерен балет. Специално Туудълди е направено като порцеланова кукла с всички розички и сърчица по нея, но това не ѝ пречи освен богдан на екипа, да е и изключително сериозна и компетентна хакерка. Уменията ѝ са подобни на тези на Ломьер, но без способността да контролира машини. Туудълдъм

от **X-men**, с тънката разлика, че са способни да погъмнат наистина всичко (хе-хе, кенефен хумор), включително и атомен взрив.

Чезаро и **Виола** (герои от **Дванадесета нощ на Шекспир**) са също доста нестандартен екип. Мълчаливият великан Чезаро следва послушно Виола, която, от своя страна, е едно седемгодишно момиченце, изглеждало се точно като разглезена милионерка дъщеричка. Освен това си има огромен плющен покъмон. Както обаче вече казах, тук външният вид няма никакво отношение към реалната възраст на героите, така че Виола не бива да бъде поценявана. Когато двамата се докоснат, те са в състояние да разградят всяка материя и да вляят на частиците на молекулярно



макар че въпросните рядко имат отношение към способностите им, е забавно човек да ги дешифрира.

Еклер и **Ломьер** ("мълния" и "светлина" на френски) са доста нестандартен екип. Огненият темперамент на шармантата мацка Еклер се компенсира от възпитаната съоръжаност на партньорката ѝ, а уменията им се допълват съвършено. Еклер е невероятно силна физически, съвършенства и способна да генерира енергийни полета около себе си. Ломьер от своя страна е хакер-телепат, който освен таланта да проникне във всяка компютърна мрежа, може да погдочи с ума си каквато и да е машина. Включително космическа армада.

Забавното в случая е, че невъздържащата се често инфантилна Еклер изглежда като забършен фотомодел-тире-поп-звезда, докато вечно спокойната и разсъдлива Ломьер едвам докарва десетина години на външен вид. Въпреки модерната си прическа и маниерите на дама от



пък е телекинетик, умение, достъпно отчасти и за сестра му. Дватамата освен това са способни да комбинират уменията си.

Анв и **Дверер** ("емф" и "грудже" на скандинавски) са най-противната и себична двойка в сериала. Те са S-class екип (за разлика от нашите моми, които са C-class) и това разбира се е причина да се държат с всички останали като с измет. Умението им е само едно и е много простичко – абсорбират всяка енергия и могат да правят каквото пожелаят с нея. В голяма степен подобни на каква ви Роуг



ниво, а също и да контролират наномиста около себе си (способност, която и Ломьер и Туудълди притежават). Освен това Виола обича италианската кухня...

А-оу и **У-оу** (тия така и не можах да ги дешифрирам, но доколкото схванах, иде реч за някакви древни буйстичи крале) са от периферните герои и участват сериозно само в един епизод. Те са врагове на Еклер и Ломьер отпреди основаването на GOTT и отношенията между двата екипа са странна смесица от омраза

и уважение. А-оу е гигант с огромна физическа сила, а Ун-оу е свръхбързо метросекундно тичпче с къдрава косица, дебели глас, и общи, в чиито пол и до ден днешен не съм съвсем уверен. Първият



е в състояние да види всичко, което пожелае, включително и неща, намиращи се безкрайно далеч, а вторият/та – да ги чуе, двамата могат да си предават възприетите по този начин картини и звуци чрез докосване.

Синистра и **Декстера** ("ляво" и "дясно" на латински) са яои-двойката в анимето. Всъщност двамата не са *точно* пегали, тъй като вземти поотделно са твърде мъжествени и някак нямат необходимото нежно излъчване. В тангем обаче са... абе да речем ужасно близки стари приятели. Тяхната роля е още по-периферна от тази на А-оу и Ун-оу така че дори силите им не са съвсем точно определени, но тъй като са S-class, способностите им са доста сериозни. Включват свръхскорост и свръхсила, енергийни лъчи, а може би и други, по-перверзни, работи.

Анимацията на сериала е разкошна. За някои вкусове може да е твърде шарена или детинска, но за целите на точно това аниме е перфектна. Галактическото бъдеще е обрисувано в ярки и светли цветове, се блясък и стил, а огромното разнообразие от технологии предполага и сериозно разнообразие във визията. Героите пък, както трябва да ти е станало ясно от разпръснатия

наоколо арт, са кой от кой по-необичайни визуално, но всеки е наистина разкошно нарисуван (освен Ун-оу, него не мога да го тразя). В добавка, благодарение на развитието на сюжета, **Kiddy Grade** ни предлага безпрецедентни смени на керъктер дизайн, но какъи и защо – ще разбереш, като го гледаш.

Музиката на сериала също се вписва чудесно в хай-лаиф-сай-фай атмосферата и дори в олъпняка да ти изглежда малко чужди, много скоро ще си дадеш сметка, че е почти невъзможно да се намери по-подходящ фон за случващото се в анимето.

В резултат на всичко, изброено по-горе, **Kiddy Grade** е наистина качествено заглавие. Сериалът не превръща представата ти за живота и не те дава в емоция, но пък в направен асски добре, разказва чудесно прекрасната си история и освен това свършва великолено. Едно малко бужу, което крие много повече, отколкото показва на пръв поглед. Просто не можеш да не го харесаш, стига да му дадеш шанс да ти се разкрие в пълната си

Други фантастики на Gonzo

Last Exile – В неопределено бъдеще хората живеят в странния изкуствен свят Престър. Два народа водят постоянна война помежду си, арбитрирани от всемогъщата Галадия, която блавее всички развити технологии и ги пази ревниво. Но в центъра на Престър е скрит мощен артефакт, който може да промени света забинаги. И едно малко дете може би е ключът към него. А младшите пилоти Клаус и Лави *просто* се оказват забъркани във всичко това...



Samurai 7 – В този фантастичен римейк на **Седемте самурая** на Курасаба, в далечното бъдеще току що е приключила Велика война. Множество самурай, жертвали телата си срещу могъществото на колосални механични роботи, са се превърнали в разбойници Но-Бусери, които плячкосват безпомощните села из провинцията. Младата Кирара е изпратена в големия град, за да намери истински самурай, който да защити самото ѝ от набезите на разбойниците. Но вместо един, тя открива цели седем и... е, останалото е класика.



Trinity Blood – Изминали са години от Армагерона и човечеството води война срещу могъщата раса на Вампирите, дошли след него от космоса. Асел Найтроуд е представител на Ватикана, който обикаля света с различни задачи. Но той е и част от специалната група AX, ръководена от Кардинал Катерина, чиято цел е борбата с Вампирите. И освен това не е точно човек... Да, именно – **Hellsing** в бъдещето...



Vandread – Във време, в което мъжете и жените са смъртни врагове, които живеят на две отдалечени планети, младият Хибки и пленен от жени-пирати. След поредица от събития обаче групата се оказва доста далеч от коя да е от двете обитавани планети, на борда на кораб, наречен Нирвана. И докато пътуват към женския свят, те откриват тайна, която може да унищожи и двата пола... или раси, ако предпочиташ.



Upcomming Movies

Рубриката вoгу:
Snake



The Good German

Очарователно перверзен филм на Седърбърг за следвоенна Германия, заснет с помощта на най-актуалната и модерна филмова техника... за 1945 година. Ужасяващо осветление, архаични камери, в които липсва дори опция за зум, никакви безжични микрофони и крещящи репликите си актьори (нали помниш за микрофоните), които преизразяват нагъхано, в театрален стил. Плюс секс, псувни и насилие (за да не губим напълно връзка с настоящата епоха), политически некоректно бършкане в някои особено неприятни за братята американци ранички и симпатичното лекеце Тоби Мазуайър в ролята на лошия, което вече е наистина култово.



Turistas

Не е точно новият *Hostel* (защото новият *Hostel* е малко по-дого, не за друго), но видимо му се иска. Някакви туристас (демек – "туристи"), ама казано по лужноамерикански, за да звучи по-хорър) от женски пол отиват да се чукаат, друсят и наливат с алкохолни напитки, обаче ги хващат едни лоши перверзници, които им причиняват горе-долу това, за което са дошли, но за да не им побреждат черните гробчета, заменят алкохолните напитки с гъби изтезания.



Zodiac

Дългоочакваният нов филм на Финчър, базиран в голяма степен върху реалната история на мистериозния и останал незалюбен сериен убиец от Сан Франциско, наречен от мегилте "Zodiac". Трейлърът не успя да ни възбуди с желаната от нас сила, но касътът изглежда толкова стабилен, а Финчър ни е толкова любим, че сме си заргадили 06.04.2007 (датата на българската премиера) с тлъсто червено кръзче.



Hostel: Part II

Единствената видима разлика спрямо посредствената кървавица от първата серия е, че този път в злобещия словашки хостъл на моти изтезания подлежат три тийнейджърки. В главната роля е Лоурън Джърмън, оная с гуляката в главата от римейка на *Texas Chainsaw Massacre*, която видимо прави ебихти и кариерата.



Smokin' Aces

С претенции да направи удар в рамките на провалилия доста филми жанр "несериозна, алтернативна и кървава гангстерска комедия". Но тък изглежда адски забавно на ниво трейлър и е минал под вещата режисура на Джо Карнахан, зарарвал ни с *Narc* и може би най-свежата част от култовата рекламна серия на BMW, така че сме склонни да му дадем шанс.



Arthur and the Invisibles

Новият филм на Люк Бесон, който явно е решил да спре да пише и продуцира екшън зовниа и ни стоварва втора своя продукция след противоречивия *Angel-A*. Тази май дори ще ни хареса, защото е обезоръжаващо красива детска приказка с класен CGI и сюжет, напомнящ белзо за Номитъ на Пратчет. С хлапето от *Чарли и шоколадената фабрика* в ролята на добрия и Дейвид Боуи в ролята на лошия. Не е нужно да обяснявам за кой ще викаме ние.



Night of the Living Dead 3D

Първият 3D хорър, който ни свали от смях с донопробния си трейлър, но тък предполагаме, че като ни наазиат отбсъкякде зомбитата в IMAX-a, ще залеем друза песен. Остава само родните разпространители да спрат с рибките и динозаврите, и да внесат нещо за сериозните хора, като нас с Дишкoв.



Unknown

Поне на ниво трейлър, това май е най-обещаващо изглеждащият трилър за сезона. Историята разказва за петима души, заключени в изоставен склад и наеленати от зловестна амнезия. Бърз телефонен разговор показва, че някои от тях са терористи, а други – заложници, но никога от не може да улови дори отблъсък на спомен в изпепеленото си съзнание дали е от горбите, или от лошите. Ясно ни е, че рекламните материали с "кръстоската между *Saw*, *Плутища Кучета* и *Обичайните запозорени*" са значително пресилено, но изглежда интересно.



Charlotte's Web

Неуспешно савурско хюлдай-сюзън филмче за бореше се за комедно оцеляване прасенце и свемкостопанските му другари. За пълнокръвност на животинските герои гарантира пътаничен касп зад микрофоните. В лицата на Джулия Робъртс, Стийв Бушети, Робърт Редфорд, Джон Клуиз, Кати Бейтс, Томас Хейдън Чърч, Дженефър Гарнер, Опра Уинфри и Серрик Ди Ентъртейнър. Да, и ние сме на мнение, че коравите кулу пичобе смева да избягат с пренебрежение подобни продукции, но тази успя да ни грабне. Явно сме се разнежили покрай празниците.





Deja Vu

Жанр: екшън

Съучастие на: Дензи Уошингтън, Вал Килмър, Джим Кавийзел, Пола Патън

Режисьор: Тони Скот (*Истински романс, Фенчъ, Мъж под прищел, Шилонски иври, Демичо*)

Сценаристи: Бил Маршис, Тери Россо

Официална страница: <http://dejavu.movies.go.com/>

Дежа ву-то е феномен, който трейлърият на настоящата лента ни обещаваще да бъде обяснен надрежно с разни особено злобещи технократски правителствени конспирации (малко преди да ни разкаже края на филма, както ще разбереш рядо в салона, ако си имал щастието да го гледаш). Дежа ву-то обаче се оказва тема, която сценаристите избягват елегантно, както – явно за компенсация – карат горкия Дензъл Уошингтън да се бие сечено в камилон, да се пострепя с мошния, да търчи сред вързобите и да прави разни други екшън-каскадки, за каквито обещаанията за интелектуален сай фай трилър никак не предполагаша.

Историята, отново в разрез с рекламните материали, е умилително правдоподобна и дебилна – един лош пич (Джим Кавийзел) взривява туристическо корабче и един добър пич (Дензъл Уошингтън) си разследва кропичко случая, докато един друг добри пичовче, воден от Вал Килмър, не го светват, че са изобретили нещо като гулка във времето, през която могат да надникнат четири дни назад в миналото и респективно директно да видят кой е лошият, вместо да си губят времето с умилки и свидетели. Отпук, чак до момента, в който Кавийзел вади гдете узита за финалната престрелка, лентата е преизпълнена от високоскоростни

екшън моменти и разтопчени сцени на Пола Патън по белево. Всичко това изобщо нямаше да подлежи на критика, защото ние никога не откъзваме на високоскоростни екшън сцени (а още по-малко на Пола Патън, ама тя не ни е и предаваща, така че малко наизуст говорим), а интелектуалните трилър, колкото и подаго да са ни подмамил с тях, не са ни чак толкова забъркителни.

Проблемът е, че филмът е скучен в цялата си кшишираност, и е заснет по толкова нормален като за Тони Скот начин, че почти се обидиме. Гаврише с филтрите, видеоклиповата стилистиката, изнесената стряскащо високо над съборжанието Визия, унищожителният саундтрак, градищ основите на атмосферата – Всичките тези така типични неща за Тонката неща тук са свбвени до абсолютния минимум. Наместо разчуленост и екстравагантна нестандартност, получаваме нещо, което можеше да бъде заснето и от Ричард Донър в момент на скука. Реално, единственото нещо, с което ще се запомни *Deja Vu*, е пресегването



с очилата за гледане в миналото. И ако някой гайм дивелтър се е пребрал да отиде на този филм, дано и в неговото съзнание е проблеснена лампичката, осветила ярко нашите – тази идея би могла да се интегрира по страхотен начин в иара и да генерира гениална геймплейна база.

А иначе, нямашото никакво отношение към сюжетта загубава всъщност по доста точен начин описва целия филм – това е нещо, което вече си виждал. И се съмнявам да си страдал от необходимостта да го видиш отново.



A Good Year

Жанр: романтична драма

Съучастие на: Ръсел Кроу, Арич Пеняби, Албърт Фини

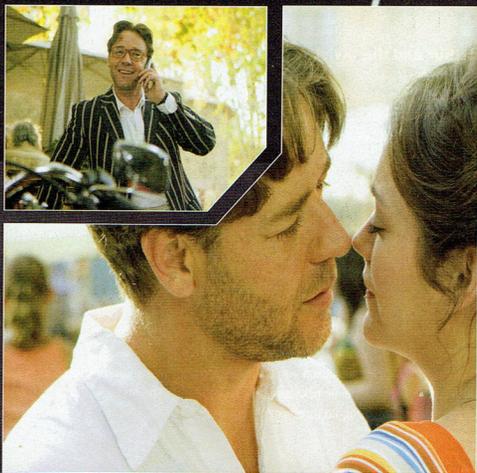
Режисьор: Ридли Скот (*Принцът, Блейд Ранър, Черен Дъжд, Темпа и Луиз, Гладиатор, Блек Хоук Даун*)

Сценарист: Марк Клайн

Приятно и атмосферно романтично филмче, което обаче е толкова далече от штила и класата на Ридли Скот, че – в контекста на гореописания *Deja Vu* – ни кара да се чудим дали гбавата култовия братя не са се хванали на някой плянски бас кой ще успее да заснеме по-голяма простотия през 2006-та година. Видно е, че Тони е успял да прибере залоза с конфузна усмивка, но не можем да отречем сериозното представяне и на Ридли. Не, че *Добра година* е лош по класическия, дебилен начин. Трябва да си доста коравосърдечен коледак, за да отречеши факта, че лентата се радва на изключително нежна, носталгична атмосфера, а приказката за иззубената и намерена любов наред очарователни пасторални пейзажи е... ами, приятно приказна. Още повече, че за разлика от брат си, Ридли по никак начин не е изневерил на перфекционизма във Визията си

и *Добра година* е абсолютно достоен за класата на създателя си. **Проблемът**, приятелю е, че ние сме коравосърдечни коледаци и отприщаме без грам свян всичко горещобрено. Това е новият филм на шибания Ридли Скот, за бога.

Човекът, създал **Принцът**, **Блейд Ранър**, **Черен Дъжд**, **Темпа** и **Луиз**, **Гладиатор**, **Блек Хоук Даун**... А ако Ръсел Кроу чак толкова много гържи да се разождат



сред френски лозя и да целува скадурани на фърждовни фонове, можеше да го направи и на някое друго място, нали?!



Children of men

Жанр: антиутопична драма

С участието на: Клайв Оуън, Джулиан Мор, Майкъл Кейн, Чарли Хенч, Хари Потър и авторитетът от Алжакви

Режисьор: Алфонсо Куарон (Гриемите награди, *И твоят майка също*, *Хари Потър* и авторитетът от Алжакви)

Сценаристи: Алфонсо Куарон, Тимоти Джей Секетен, Дейвид Арама, Марк Фьрвоа, Хуак Осмби

Официална страница: <http://www.childrenofmen.net/>

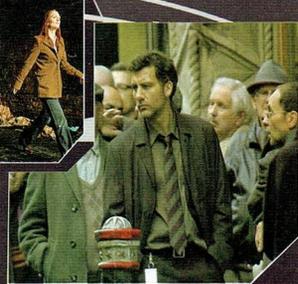
3

а да направихи класна пост-апокалиптична антиутопия, без цялата работа да изглежда като заснет на Спична гара от *Nu Image* епстинджос, лош римейк на *Луиджи Мако* или претенциозна проповед за това по колко лош път е поело човечеството, се иска сериозен талант. Добрата новина в случая е, че Алфонсо Куарон е доказал, че притежава колосални количества от последното, дори и само с факта, че успя да направи сериозен, мрачен и красив филм от онази история за очилатото магическо скротупиче с бебега.

Лондон, 2027 година. 18 години след момента, в който хората по неясни причини са станали безплодни. Освен че срива заслужено акциите на производителите на контрацептиви, мамичката им обиджайска, това Воду и до неприятното разкривше, че мракът съвсем скоро ще обзърне окончателно лишената от бебешки плач земия. Анжия е едно от последните места на планетата, запазало някакъв приемлив дракфански ред в раздирания от бунтове с неясна идея свят. Логично – емигрантите са постоянна напаст, натъквана делово в разни особено непри-

ятни лагери. Героят на Клайв Оуън е един от многото нещастници, които са решени да прекратят живота си напушени и лишни настред потъващата в хаос цивилизация. Докато кропкото му опиянение не бида нарушено от негово бише гадже, търещо помощ за една останала незалюбена, нежелана емигрантка, носеща в утробата си... дете.

Като изключим безумния финал, който просто отразява ескалиращите емоции и те оставя да гледаш тло (което е сериозен, но простим, предвид останалото, зрях), филмът е непогръвено великолен. Тежка и мрачна атмосфера на обреченост е поелнала по всеки кадър, крахът на човечеството е показан по толкова реален и близък начин и докосва така нежно правилните емоционални струни, че на излизане от салона усещаш как се разваля на връщашите малолетни детеранца по детските площадки, оценявайки живота, като такъв. Оценявайки съвемината в бубещето. Оценявайки надеждата. **Деца на хората** разказва обречената си приказка без да напращва поуки, без да преексплоатира сцените на насилие и без да ти пробутва капри, за които



сценаристите са предвидили всички да извадят къпички и да реват зарружно. И именно заради това изостаеното училище; змобещите лагери за емигранти; живещите в спомени за миналото, настред всичките си хай енд изракчи, обезети от безразличие хора; бунтовниците, борещи се срещу системата, просто за да правят нещо, ще останат зръбяго в съзнанието ти.

Във време на изкуствени драми, този филм е изненадващо близък и истински, брилянтно отиран и смазващ визуално. Ако финалът не разрушаваше по толкова зръб начин постиженията на преходящите го гва часа, тук щаме да си говорим за един от шедевровете в съвременната кино-история. Но дори и в настоящия си вид **Деца на хората** е едно от абсолютно зръбяжтевните загабавя на сезона.



Casino Royale

Жанр: екшън-класика

С участието на: Денъл Крейт, Ева Грийн, Джули Денч, Марк Микълсен, Джефри Рафт

Режисьор: Мартин Кембъл (Златното око, Вертикална гранича, Маската на Зоро, Левиага за Зоро)

Сценаристи: Нийл Първиз, Пол Хауис, Робърт Уейб

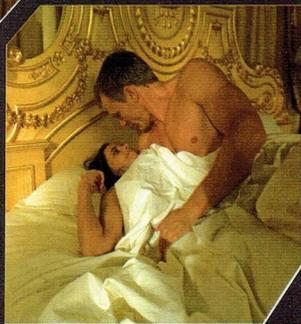
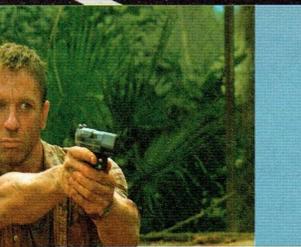
Официална страница: <http://www.jamesbond.com/>

Д

вадесет филма след старта си, кълтовата (въпреки някои еублематично прости попадения) поредица за легендарния таен агент на Нейно величество се завърна към своите корените. Буквално – защото **Казино Роял** всъщност е първият роман на Флеминг и началото на цялата 007 saga и – преносно – защото новият Бонд, в лицето на Денъл Крейт, пропхито на всичките ми опасения, е най-доброто актьорско попадение в сериалта от кастването на сър Шон Конъри преди цели тридесет и четири години. Колкото до скромния ти рецензент – той стана на крака в залата и започна да ръкопляска, след като на върхоса-светиня за шейнащото или стърнато мартиши, същият този Крейт изръмжа "Do I look like I give a damn" и се зае да си допие. А цялата Бонд митология беше срината, за да се препалише от нулата. Съветки по качествата на този филм – по по-добър начин. Факт е, че Крейт прилича на рогопоски говорвар и видимо се чувствва неуютно в притреден костюм, за разлика на напомнящия за нещо, излизало от лъскав рекламен каталог, Пирс Броснан. Но също така е факт, че този лич има толкова колосално екранно присъствие и изгражда образа на толкова гадно, себично,

хладно и агресивно копененце, че е непростимо да не го харесаш. Той е всичко онова, което един истински таен агент с много пари, много бойни таланти и много правомощия, издигащи го над закона, би следвало да бъде. Тук идеализирането е заменено с реализъм (доколкото подобна поредица го позволява, разбира се) и респективно филмът е мръсен и изненадващо зръб, а Джеймс се отправя към финалните надписи доволно къвряж, насинен и особено неприятно бит на голо, в ташащите.

Но там, където гай хард феновете може би виждат ерес, аз виждам надежда. Надежда цялата история на Флеминг да бъде изпуната от праха и пажкините (с рипниши, ако се наложи) и да взеде достойно в новата си ера, носейки на съвременните зрители онова, което са получили бащите и дядовиците им с Шон преди три десетилетия – чисто, първично и адреналиново удоволствие. За финал само ще отбележа, че Ева Грийн е най-хубавото нещо, което Бонд



е чукал от години насам. Изобщи – гледай без колебание. Не вярвах, че някога ще го кажа, но легендарното клише "Бонд, Джеймс Бонд" отново звучи куул!

CAPCOM®



Надали има играч, който да не е чувал за легендарната японска компания *Capcom* и да не се е сблъскавал с поне няколко техни заглавия. Основана е през далечната 1979г., като *Japan Capsule Computers* (от там идва и сегашното ѝ име – *Capsule Computers*). Нещото, което не се е променило вече двадесет и седем години си остава прегметът ѝ на дейност – разработка и разпространение на развлекателен софтуер. *Качествен* развлекателен софтуер.

Първото заглавие, което *Capcom* издава през 1984г. за аркадни автоматите е *Vulgus*.

Една от първите игри на компанията, която се радва на наистина сериозен успех в шутърта 1942.

Нека обаче прескочим глупостите и се нахвърлим направо, с присъщата ни биткаджийска страст, върху първата наистина Голяма игра сътворена от *Capcom* през 1987г.

– *Street Fighter*. Макар и сам по себе си първият *SF* да не е нещо кой знае какво, надали и самият му създател Такаши Нишияма е имал представа в каква легенда ще се превърне произведението му. Въпреки малкия брой играеми персонажи (двама – Рю и Кен, останалите 10 се появяват само като опоненти) и доста небалансираната бойна система, играта наистина може

да бъде определена като революционна. Не само заради невиджания до тогава геймплей, но и заради невероятни персонажи като Рю, Кен и Сагад (който е и финалният „бос“), по-късно превърнали се в емблематични герои. Истинската класика и една от най-великите игри в жанра обаче в втората част от поредицата, появил се през 1991г. – *Street Fighter II – The World Warrior*. Предлагаща невиджана до момента дълбочина на геймплея и феноменална за времето си бойна система, *SF II* и до момента служи като еталон за качествена бойна игра. Спийсът с играеми персонажи вече е разширен, като освен Рю и Кен, на разположение са Чън Ли, Гайл, Бланка, Хонда, Зангиев и Далсим плюс босовите (с които в оригиналните версии не може да се играе) Балрог, Вега, Сагад и Байсън. Всеки един от зорезброените в последствие и доби култов статус и се е появявал в множество други бойни игри. Имайки предвид колко огромно име е било това на *Street Fighter*, надали появяването на няколко филма (игрални и анимационни), манда комикси, екшън фигурки и въобще какъв ли не мърчндагай би трябвало да учудва някой.

Връщайки се обратно през 1987г. ще видим, че *Capcom* определено не са стояли без работа по това време и в същата година, в която издават култовия файтър, дават живот и на друга легендарна поредица – *Mega Man/Rockman*. Изключителен платформър, с принос за жанра и успехи, почти равни с тези на *Уличния Боец*. Мега-мадежът, разбира се, също води след себе си цяла плеяда от мърчндагай.

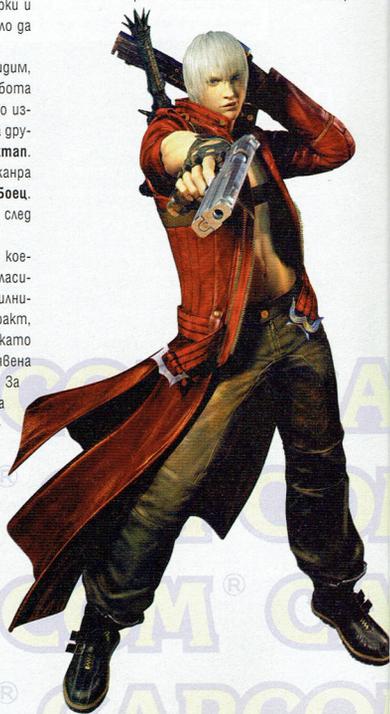
Друго изключително успешно заглавие, което си струва да споменем е бийт ем ъп класиката *Final Fight*, която е и един от най-силните представители на жанра. Интересен факт, е че първоначално тя е била предвидена като продължение на първия *SF*, като е била обявена под името *Street Fighter: The Final Fight*. За наша радост, в крайна сметка, *Capcom* са ни дали страхотния стрийт броуър и няколкомото негови продължения. Като по-голямата част от софтуера на фирмата, *Final Fight* също е достъпна за стабилен брой платформи. Докато сме на възна „пуплак“ ще ви подсетим, че и зверските *Cadillacs and Dinosaurs*, *Knights of the Round*, *Captain Commando*, *The Punisher*, *Dungeons & Dragons: The Tower of Doom*, *Dungeons & Dragons: Shadow over Mystara*



са дело на същата фирма.

Старите класики на компанията наистина са невероятно много на брой и просто е невъзможно да се спрем на всички, за това тук ще изоставим носталгичната романтика и ще се насочим към по-новите продукти на *Capcom*, придобили за кратко не по-малко легендарен статус.

Когато първият *Resident Evil* се появи за ори-





гигантния PlayStation той беше нещо изключително и невъзможно до момента. Не, че хората вече не се бяха сблъскали с други съвършайъл хоръри, както *Alone in the Dark* и *Another World* (която според мнозина е първият изграден хорър изобщо), но никога досега ужасът не бе представян толкова добре. Като започнем от смазващата за времето си визия и феноменалния саундтрак, и сплинем до бруталните атмосфера и внушение, подчертани от адски култовото би-муви озвучение, *Resident Evil* наистина показва пътя, по който трябва да се движим жанра. Препологам на всички е известно, че продължението на играта не са едно и две, а по-голямата част от тях са доста добри. Имаше даже и два филма с Мила, аме не оная от Марс.

Capcom имат пръст и в RPG жанра с великолената поредица *Breath of Fire*. Французькът стартира на SNES, като продължението му са основно за SNES, PSX и PS2 плюс няколко порта за други платформи. *Breath of Fire: Dragon Quarter* за PS2 (нявяща се пета част) е една от най-трудните и безкомпромисни ролеви игри, създавани някога с изключителна бойна система, брутална атмосфера и много приятен сюжет.

Тук стигаме и до една от големите играни слабости на Бакалов. Това че *Devil May Cry* прави своя дебют през малко повече от 5 години, ни най-малко не му пречи да добие за отрицателно време култов статут и да се превърне в един от най-силните екшъни за PS2, че и по принцип. Втората част за съжаление се оказва голямо разочарование, но пък е последвана от смазваща трета, с която Данте се реабилитира напълно и се върна на недостъпния си демоничен трон. Чакаме четворката.

Една от най-неприятните части от историята на японския гигант, е още с в е ж а т а

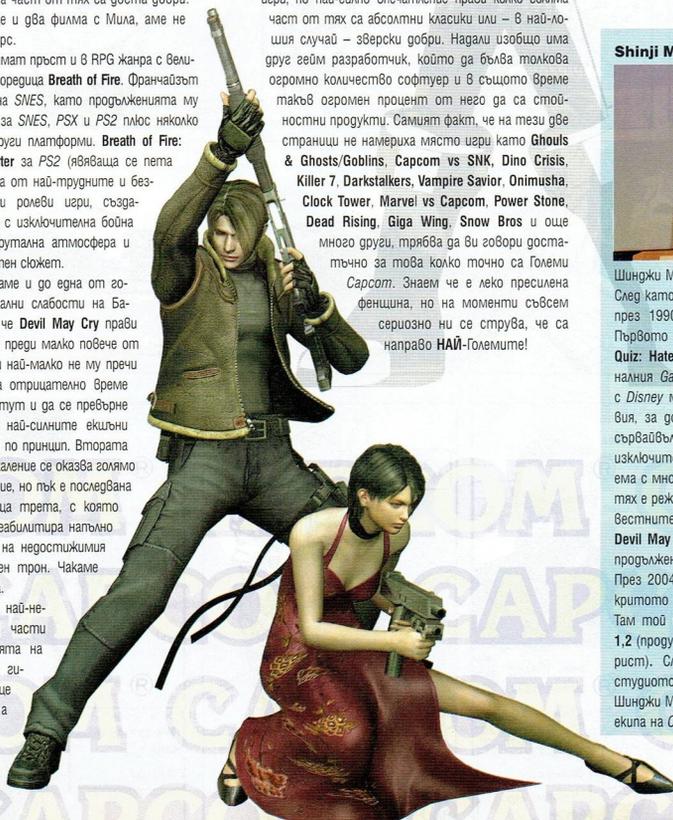
вест, че гениалното им, независимо студио *Clover* ще затвори врати през Март догодина. Членовете му ще бъдат разпръснати из другите студија на фирмата и по този начин екшът, дарил на геймърите с една от най-добрите игри за PS2 – *Okami* – няма да може да продължи да твори заедно. Страхопληният аркаден екшън *Viewtiful Joe* (и неговите продължения), както и режурираният в този брой стрийт бруър *God Hand*, също са тяхно дело и определено са местни ледъ заглавия.

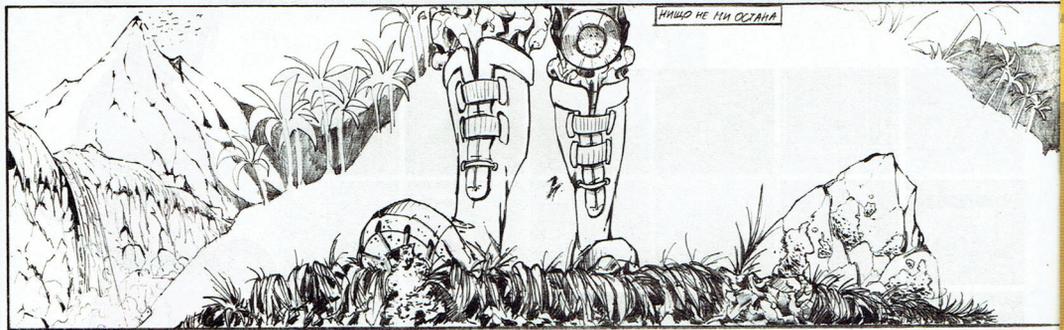
За съжаление мястото се изчерпва и статиата трябва към своя край. Каталогът на *Capcom* е наистина внушителен, като бройка на създадени (и изгадени) игри, но най-силно впечатление прави колко голяма част от тях са абсолютни класици или – в най-лошия случай – зверски добри. Надали изобщо има друг гейм разработчик, който да бъде толкова огромно количество софтуер и в същото време такъв голям процент от него да са стойностни продукти. Самият факт, че на тези две страници не намериха място игри като *Ghouls & Ghosts/Goblins*, *Capcom vs SNK*, *Dino Crisis*, *Killer 7*, *Darkstalkers*, *Vampire Savior*, *Onimusha*, *Clock Tower*, *Marvel vs Capcom*, *Power Stone*, *Dead Rising*, *Giga Wing*, *Snow Bros* и още много други, трябва да ви говори достатъчно за това колко точно са големи *Capcom*. Знаем че е леко пресиена фенщина, но на момента съвсем сериозно ни се струва, че са направо **НАЙ-Големите!**

Shinji Mikami



Шинджи Миками е роден на 11 Август 1965г. След като завършва университета Дошица, през 1990г. се присъединява към *Capcom*. Първото му заглавие за фирмата е *Capcom Quiz: Hatena?* но *Daikonen* излязло за оригиналния *Game Boy*. Следват малко продукти с *Disney* марката, плюс още едно-две заглавия, за гоиде време, да започне работа по съвършайъл хорър играта *Resident Evil*. След изключителният ѝ успех, Миками-сан се заема с множество проекти като на някои от тях е режисьор, а на други продуцент. По-известните от тях са – *Dino Crisis*, *Onimusha*, *Devil May Cry* и разбира се не малко на брой продължения на култовия хорър със зомбилта. През 2004г. той е трансфериран в новооткритото студио на *Capcom* – *Clover Studio*. Там той сътворява игри като *Viewtiful Joe 1.2* (продуцент) и *Killer 7* (продуцент и сценарист). След като вече е известно, че скоро студиото ще затвори врати, най-вероятно Шинджи Миками ще продължи кариерата си в екипа на *Capcom*.





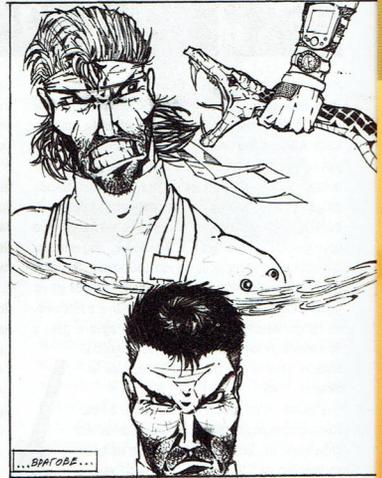
НИЩО НЕ МИ ОСТАНА



...ИЗГУБИХ ВСИЧКО, И ВЪЗПРЕКИ, ЧЕ...



...ЕАММИЩАХ НАВ-ГОЛЕМИТЕ СЯ...



...ВРАГОВЕ...



...ЗАГУБИХ АБЪЩЕВЪ СЯ!

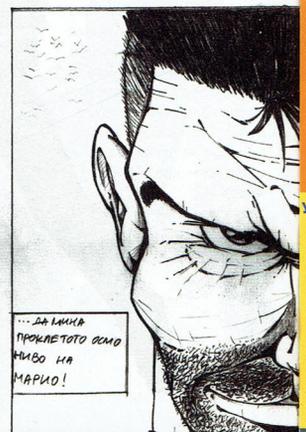


Som Fisher
0233423126
Фев 3, 2006

ИСПИТЯВАЛ СЪМ
ВЪЗКАВАН
МИСИИ, ПО
СЕГА...



...МИ ОСТАНИ
РАМО ЕДНА...



...ДА КАМНА
ПРОКЛЕТОТО ОСМО
НИЩО НА
МАРИО!

Телефони за
информация
0800 11444
480 1144



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 РЕАЛНИ!

всички услуги от 44лв на горе получават безплатен статичен адрес, който се активира от дистрибутора след заявка от страна на клиента.

всички адреси на услуги от 33лв на горе получават симетричен международен трафик

всички услуги освен "На трафик" са с неограничен трафик.

в неутабарени часове зони получават допълнителен капацитет - до два пъти стандартния за Вашата услуга.

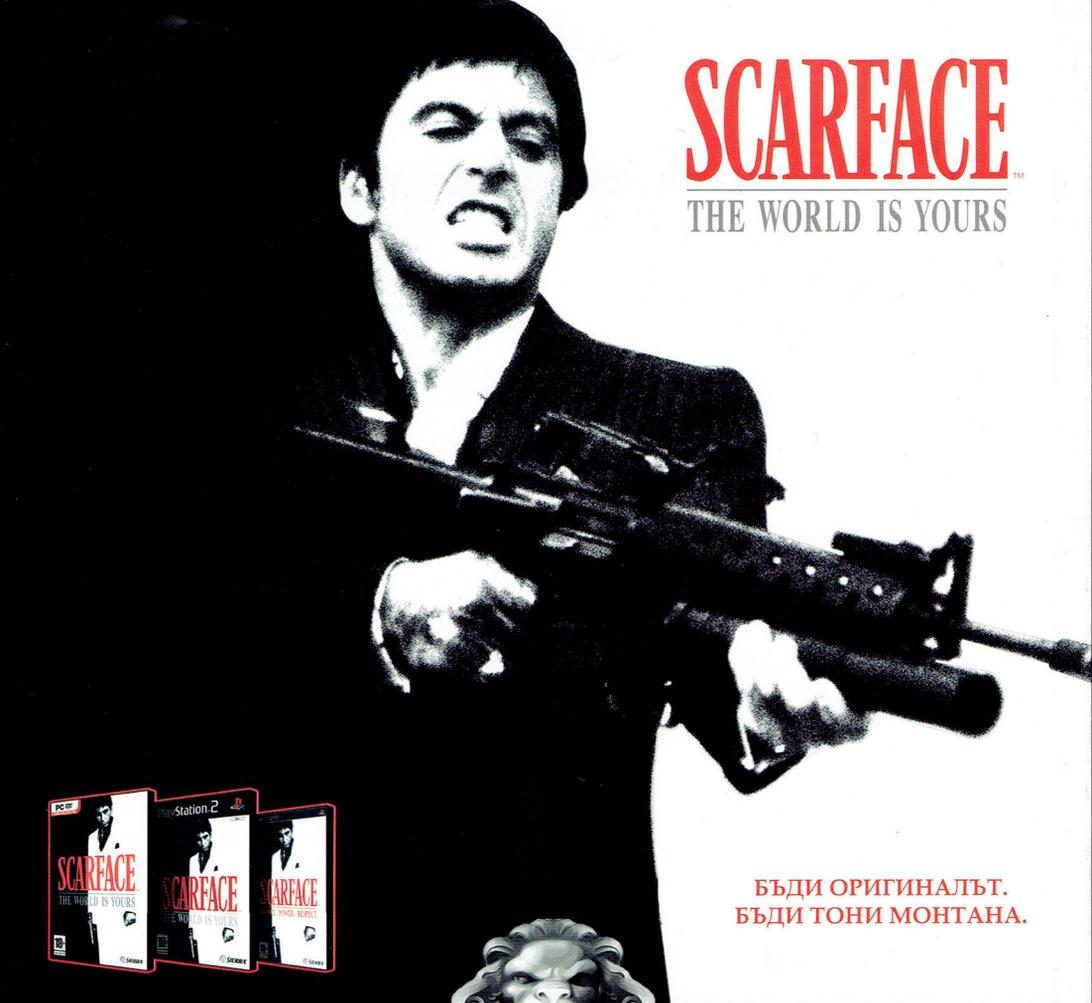
всички услуги прекуват безплатно динамична промяна на DNS записите в нашите сървъри, чрез която всеки потребител логнал се в Интернет автоматично получава прав и обратен

DNS запис отговарящ на потребителското му име.

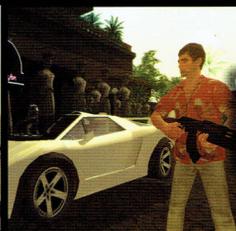
статичен IP адрес за услуги под 44лв се заплаща 5 лв. месечно.

SCARFACE™

THE WORLD IS YOURS



БЪДИ ОРИГИНАЛЪТ.
БЪДИ ТОНИ МОНТАНА.



18+

www.pegi.info

SCARFACEGAME.COM

PULSAR

СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ:
СОФИЯ ВУЛФ: ЧАЙ БОРДС № 21, ТЕЛ. (02) 956 91 11 | ИЛ: ПЕКАРХ ИКОСИТЪ № 1, ТЕЛ. (02) 983 26 35
МУЛТИПЛЕКС РОДЕНА НА ИДЪО, ТЕЛ. (02) 880 71 74 | ХИПЕРМАРКЕТ НГ МРАДОСТ, ТЕЛ. (02) 974 37 64
ХИПЕРМАРКЕТ ПЛЪИНОРИ, ТЕЛ. (02) 804 97 88 | БУЛ. ДИМЕЦА САНЧЕР 63 №5, ТЕЛ. (02) 868 45 80
БУЛ. АЛЕКСАНДЪР СТАМБОЛИНСКИ 101 (MALL OF BOURN ESTATE 2), ТЕЛ. (02) 981 70 62
УЛ. ЖОСТА ПУЛЧЕВ 82 (ПЪРВОРСКИ КОМПЛЕКС СКУПТЪ, ЕТАЖ 1), ТЕЛ. (02) 870 28 16
ВАРНА УЛ. ФАИКО ЖИЖИНСКИ 14, ТЕЛ. (050) 601 202

www.pulsar.bg



"Scarface: Money Power Respect" interactive game © 2006 Vivendi Games, Inc. Developed by FarSight Studios. The FarSight logo is a trademark of FarSight Studios. "PlayStation", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). "Scarface: The World Is Yours" interactive game © 2006 Vivendi Games, Inc. Developed by Vivendi Games Canada Ltd. Radical Entertainment is a trademark or registered trademark of Vivendi Games Canada Ltd. in Canada, the U.S. and/or other jurisdictions. Scarface is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing L.L.P. All Rights Reserved. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association, Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. © 2006 Universal Studios. All rights reserved.