

GOD OF WAR 2 | MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

# GAMERS' WORKSHOP

ЦЕНА 4,99 лв. | БРОЙ 26 | ЯНУАРИ 2006  
СПИСАНИЕ ЗА ИГРИ, КОМПУТРИ И МУЗИКА

+  
БЕЗПЛАТЕН  
КОД ЗА НОВИЯ  
GAMES.BG

RAINBOW SIX:  
VEGAS

RAYMAN  
RAVING RABBIDS

BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2:  
RISE OF THE WITCH KING

WORLD OF WARCRAFT:  
THE BURNING CRUSADE

Unreal  
TOURNAMENT  
2007



ИГРАТА С КАРТИТЕ ПРОДЪЛЖАВА!

СПЕЧЕЛИ ХВОБ 360 + HDTV  
ЗДРАВ КОМПУТЪР И TFT

ISSN 1312-5362



9 771312 536006 >

NAND –  
алтернатива  
на харддиска  
в мобилните  
устройства

Най-добрите  
технологични  
постижения  
за 2006  
година

Реализъм  
в графиката  
с DirectX 10

**На диска:** Vista Manager, Riya Uploader,  
PortableApps Suite Standard Edition 1.01,  
Google SketchUp Beta, Opera 9.1,  
VideoGet, WinDVD 8



# Технология с по-добър дизайн

- Windows Vista идва –  
**готови ли сте?**
- Многоядрени  
**войни**
- Splinter Cell 4:  
**Double Agent**
- Новостите  
в Samba 4.0



Търсете брой I на PC Magazine BG



**Ако сега гвамата  
с теб видишем  
чаки от гвете  
страни на този  
лист и ги ударим  
една в друга с  
нежен наздревичен  
звън, създаваш  
темпорални  
парагокси (и петна  
по покривката  
на битието),  
ще ти предложа  
точно този  
тост "га пием за  
щастие".**

В момента с теб, скъпи приятелю, се намираме от гвете страни на доста забавен темпорален феномен. Защото по времето, когато аз пиша тези редове, масите все още се създават под натора на коледно-новогодишните гозби, ехихте по ушиците и в холода не приближават 8 опитите на хладния вен до ни лансира малко празнична топлинка, а Новата Година, която да превърти за пореден път странниците на календара и да ни донесе – подобно на самокръгуваша се Раздел – горчивия вкус на тази ужасна излиз – надеждата – все още предстои. В този ред на мисли, цигара да ги честитя престоци празници, които за теб вече ща са отмислени преди побеч от семцица, ми се струва малко странно. Чувствам се като участник в бедбинник Дека ВУ – ты си Влерп поглез 8 мен през Съветски едиториална дупка във времето, на загъкъм моя 27-ми декември, усещам очите ти, гваждаш се по редовете на моето настояще, но колкото и да ми се иска – не моза да надникна в твоето бъдеще, в твой янтури.

Надявам се, че чешем този мост в добро здраве, новогодишният махмурлук е бил успешно заменен от именодневния таќв-б, а поне един от нещата, които си похвали или обеща в новогодишната нощ, е започнало да се изпълнява по един или друг начин. Надявам се да си щастлив – душата ти да е докосната от този ефимерен, неуловим и необщим феномен, караш ята по петерури (или ток от преливи, но не искам да изневърбваш на мрачния си куунес) да танцуваш в дървите ту, понесен от промяната Бътър на притии имоши (или среходната гърмотевчина буря да същите), очите ти да исхрят, а устните ти да потрепват в лека, умерено самодобрина усмивка.

Ако сега гвамата с теб видишем наши от гвете страни на този лист и ги ударим една в друга с нежен наздревичен звън, създаваш темпорални парагокси (и петна по покривката на битието), ще ти преможа точно този тост "га пием за щастство". Бъги щастлив по своя начин, без да ти пуха дали глъмките на тази емоция е бил разlagen от цялквата на любимата/любимия, от нежното мъркане на новото ти 360, от факта че най-сетне си нарамил сноуборда си и си се отпрали към Малъвича, или зарди тоба, че на следващите осемдесетина страница сме съвршили работата като хората (хубаво, де – като промоте) и сме ли предали никакъв част от нашите имоши. Просто се откъсни от оковите на причинно следствените връзки и бъги ирационално щастлив, заради самото щастие. Наздраве!

Край на лиричното отклонение. Неколко думи и за боя. Пръбо – почити новини, с които си съблъскава още на корицата. Пръце желането ни да ги направим малки ционеби подарък и при все неоспоримия факт, че сметките ни излизат перфектно при цената от 3.95, съдъбът усти га ни го тут от най-неочаквания възможен ъълъ. Михата ни родна реалност си каза думата. Оказва се, че когато в майка България намали цената на нещо, хората автоматично решават, че единствената помеждународна причина за това е, че си намали и качеството му. Ако преги месец някой ни беше сподели, че разпространителите ще откажат да ни пускат на пазара на по-ниска цена, притиснени, че хората няма да ги купуват, понеже явно сме по-кофти отпреди, щяхме да му се исъсмее в лицето. Като върнахме петровеовия надпис на корицата, и отръчихме пак завляка. Прими минария бор за наш комеден подарък, заедно с искрите на изваждението. Каквото да се прави, абсурдната ни фербацина на моментите е възможна от спрани пазарни правила, с които явно все още не сме съвърхани.

Добрите новини. Работата на сайта е в достатъчно напреднал стадий, за да можем вече да заявим официално, че идеме ни се реализират по възможност най-добрия начин. Ще се опитаме да го пуснем, в типично уъркшопски стил, на втори февруари 2007, ако всичко се движки по графика. Бърз поглез на това, което то очаква, можеш да хърчиш по-набърре 8 боя, на съответната рекламна страница. Можеш гори да раздържиш пръстче по няя и га си представиш шарените ни флашчета, ако те влече. Гвамата с Кико щи създаваше и първата илюстрация от съвместното си произведение, озаглавено "Ориц", която всъщност е токът за засекретено, че гори колегите нямат ясна идея за какво точно ще реч. Вървай 8 нас и очаквай. Радва ни и новината, срещу отново покачихме се пет лева ще получаваш безплатен достъп до новия games.bg, с което пестиш към боя и петмесец на масек, че самото списание – реално погледнато – също ти излiza 2.50 лв. Така вече си звучи като галаизера, нали?

Обратим се на настоящето. Бюргат, който държи 8 ръцете си, смяя да зядя, се получи побеч от добър. Отново. Нова стъпка нагоре по стъпичката на обвършвания ни. Вижда се край въздушната кула на легендарния ни езопентризъм. Възползвахме се от възможността от листата на качествени залъгвия джекембриски пазар, за да хърцим един процесен поглез назад, към 2006 година и да видим какво се случи там. Геймизация, мицят, за пореден път подаде отказа да се спомне драматично и при все че се поизложи, ние си го общиме и чакаме с подгледом от Gears of War нетворпление реалните му некст-френ пройвлания през 2007. Решихме да възкрасим и непрекъсната ни бърсус, при все, че го правим в една – може би – леко неочаквана форма. Като текстови противопоставления на всяка-какъв теми, възникнали по един или друг начин в хода на работата на или събързани с конкретни събития. Всеки член на екита ще може по един или друг начин да се изяви по някое време на тази своеобразна PvR аrena, така че само бъдещето ще покаже какво точно Кървища ще се лягат по тези страници. Но ако държиш да се скарами за нещо конкретно – пиши ни. От пепелта се възроди и още една рубрика от златните твърди Workshop години – "Око да пипи". Попадай я с очи, дано да ти хареса.

Останалото... Е, останалото можеш да го видиш и сам. Сега настапва време нашата темпорална дупка да се затвори и да те остави да се насладиш на боя. А докато зърните от нашия тост за щастство залъгва и съвместната ни мис отминава, моза само да ти покажа да бъдеш себе си и да се забавляваш. Ние планираме да правим точно това.

До след месец.

-Snake

Кодът Ви за  
[www.Games.BG](http://www.Games.BG)

FAZ2-K88R-42W7-R2FR

Уникалният код гава едномесечен достъп до [www.games.bg](http://www.games.bg)



# Содержание Уъркшопа



## 12 Unreal Tournament 2007

Побечете хора са леко скептични и смятат, че това ще си е добрият стар *Unreal Tournament*, обещан в новите дрешки на *Unreal 3* енжинка. *Epic* обаче спремат в небето и твърдят, че този път искат да направят нещо наистина ново, революционно и... абе направо най-култовия шутър, виждан никога.

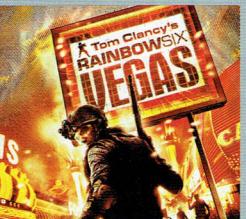


### Highlights



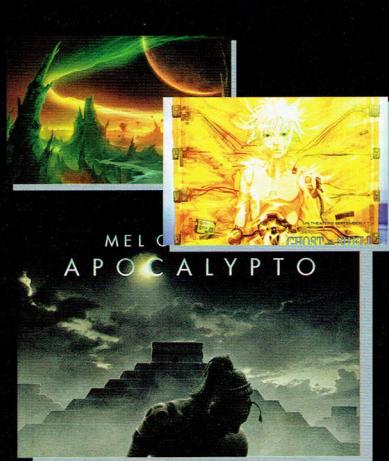
#### ■ **LOTR, BfME II, Rise of the Witch King** 24

В експансион за една същинско посрещнатена стратешка, която обаче се явява и най-добрато фентъзишка игра, създавана изобщо от български и на куп наий-добро от филипините на Джаксо и текста на Толкин. Блечатящата визия, смазавашо очибките и трудно достъпима за конкуренцията епичност на масовите сражения, подкрепана от онази музика.



#### ■ **Rainbow Six Vegas** 30

С суми прости – това е новият *Rainbow Six*. Все по-малко "тактически" и все повече "шутър", но тък също брилянтен шутър. И ако на момент забравим какво искаме от игра с Дъг в залавянето, спокойни можем да обещам, че това е шутър на отчината зодина, горещо се препоръчва за абсолютно всеки.



#### ■ **Dead or Alive Xtreme 2** 38

В края на краишата, DOAX2 не е никакъв ше-доубър и във вид ли ще те занапред кой знае колко гигант (особен ако не привежда до коеффициенти рапидни костюми с лице на уста, то да изкарши никой друг Xbox 360 achievement), но смятам че все пак заслужава аргументация за това, че почти успява да нападне златната среда между хардкор гейминга и софтуерното порно.

### Games:

- 12 *Unreal Tournament 2007*
- 16 *Medal of Honor: Airborne*
- 17 *Metrodome*
- 18 *God of War 2*
- 19 *Blue Dragon*
- 20 *WoW: Burning Crusade*
- 22 *Halo 2*
- 24 *LoTR, BfME II, RotVKA*
- 28 *Star Trek: Legacy*
- 30 *Rainbow Six Vegas*
- 33 *Destroy All Humans 2*
- 34 *Rayman Raving Rabbids*
- 36 *The Sopranos: Road to Respect*
- 37 *Superman Returns*
- 38 *Dead or Alive Xtreme 2*
- 40 *GTA: Vice City Stories*
- 42 *Tony Hawk's Project 8*
- 44 *Guitar Hero 2*
- 46 *Lineage 2 expansion*
- 49 *EVE*
- 50 *Pimp My Ride*
- 51 *Disgaea 2*
- 52 *Sonic Riders*
- 53 *SMT: Digital Devil Saga 2*
- 54 *Happy Feet/Sega Gen. Collection*
- 55 *Petz: Dogz/Catz Compilation*
- 56 *Beer Tycoon*



**Иерая:** NWN2, Sonic Riders, Rainbow Six: Vegas, Rayman Raving Rabbits, Gears of War, Test Drive Unlimited, DoA 4  
**Гледам:** Eragon (не читам)... Casino Royale, Apocalypia, Bittersweet Life, The Host, Chinese Ghost Story, One Missed Call, Master and Hsiao, The Host  
**Слушам:** Jinga Belo  
**Чети:** Босърци с коечки промци  
**В макнически екиви на GW моята роля е:** да поемам куршумите, бейдик пред най-ефирне личности в екива.

[doomy@games.bg](mailto:doomy@games.bg)



**Иерая:** Diegaea 2, Superman Returns, Baldur's Gate  
**Гледам:** Вондър Бонд, Обезият мъж Dead or Alive, с много бикини и шили в него, както и неборазумието Европа.  
**Слушам:** със сърд щаст  
**Чети:** Невъзможният, разни разкази и каквото падне.  
**В макнически екиви на GW моята роля е:** издаване на българете.

[Roland@games.bg](mailto:Roland@games.bg)



**Иерая:** Dead or Alive Xtreme 2, Rainbow Six: Vegas, Halo 2, MK: Deception, Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, Tomb Raider Legend, Chrono Cross  
**Гледам:** Casino Royale, Rocky Balboa, Ghost in the Shell SAC, Solid State Society, Wimpyires  
**Слушам:** The Tibetan Sun, Hitman и Wing Commander, Prophecy, Boom Boom Satellites, Iron Maiden, Das Ich, Subway to Sally, Once  
**Чети:** Warhammer fluff и всички книги на Тери Прамът за компютърни игри ("Only You Can Save Mankind")  
**В макнически екиви на GW моята роля е:** създадене от прикрите.

[AlDim@games.bg](mailto:AlDim@games.bg)



**Иерая:** Destroy All Humans 2  
**Гледам:** Зомби Морпех  
**Слушам:** много любове  
**Чети:** любовки.  
**В макнически екиви на GW моята роля е:** да изслушавам, замото е почти разностично на изкуството да говориш. А и, нали знаеш - който говори - се; който слуша - жъне.

[Koralsky@games.bg](mailto:Koralsky@games.bg)



**Иерая:** Rise of the Witch King, Rainbow 6: Vegas, LoK: Defiance, Rayman, Raving Rabbits  
**Гледам:** The Prestige, Анонимният и разни тънки филми. Тънките, прочее с хеджам с Дишков... Усещам никаква странна закономерност.  
**Слушам:** Bloodhound Gang, Zobz si Zdub, Корикопин, Subway to Sally  
**Чети:** Абарат на Баркер, сюжетите на Шайкобулите книги, гълъбчето от London.  
**В макнически екиви на GW моята роля е:** там на неподходящи системни уникбани, включвани директно на Екс 10x и писец шейкер 3.0 (шоу съм обещах на жената до 4.0 г см се привар).

[Snake@games.bg](mailto:Snake@games.bg)



**Иерая:** EVE Online  
**Гледам:** си сериали, Wooot Atlantis 1/0  
**Слушам:** Lenny Kavitz, Lily Allen, Coldplay... хладко му  
**Чети:** "Пола" на Буковски и "Път за Варнен" на Стоянова  
**В макнически екиви на GW моята роля е:** очакват кидр, който от време на време се появява в място прозорче на интерфейса на останалите и им дава поне ненужна информация.

[Wolf@games.bg](mailto:Wolf@games.bg)



**Иерая:** Oblivion, Rayman Raving Rabbits (нехуманна, истерично-смешна игра) и на краенца 5 Лондонско метро.  
**Гледам:** The Polar Express: An IMAX 3D Experience, 36, A Good Year.  
**Слушам:** GOA Trance на нойца си Мр-зелен и почуващо бяло.  
**Чети:** Clive Barker, когатоим Едгар и Майкела на Ghost In The Shell на Shirow Masamune. Очаквам включване от моя страна следваща број в Аниме-ръкбукът на Ронан.  
**В макнически екиви на GW моята роля е:** информационна, поддръжка, основа, според случаи. Абс съб думи - прави каквото искаш.

[Shraik@games.bg](mailto:Shraik@games.bg)



**Иерая:** Metroid Prime, Rayman Raving Rabbits, Wii Sports  
**Гледам:** язичница и Амърбър  
**Слушам:** King Crimson, The Arcade Fire, Iron & Wine, Death Cab for Cutie  
**Чети:** "Саматински Струди", "the Art of Cartooning", "История на Вълшебската Анимация", "La Nada".  
**В макнически екиви на GW моята роля е:** на космонавт.

[Colossi@games.bg](mailto:Colossi@games.bg)



**Иерая:** EVE Online, Dark Crusade, Rainbow Six: Vegas, Team Fortress Classic  
**Гледам:** Всички научни и пътници чачки  
**Слушам:** Виолинисти и симфонии  
**Чети:** Ритъм моза за фокус кийза тоя месец кито се фокусирам  
**В макнически екиви на GW моята роля е:** assault - влизам бързо с ясната мисъл какво и как трябва да се съврши, спрем я и изчезвам. До дружи път.

[Ikarus@games.bg](mailto:Ikarus@games.bg)



**Иерая:** Rainbow Six: Vegas, God Of War отмъщ, MK Armageddon  
**Гледам:** Apocalypia, Casino Royale  
**Слушам:** Goldfrapp, Drum 'n' Bass, Dropkick Murphys  
**Чети:** Раин спасих и Тери Прамът  
**В макнически екиви на GW моята роля е:** Assault - влизам бързо с ясната мисъл какво и как трябва да се съврши, спрем я и изчезвам.

[MrAK@games.bg](mailto:MrAK@games.bg)



**Иерая:** Lineage 2 / Dark Messiah  
**Гледам:** One Tree Hill  
**Слушам:** Tracy Chapman - Give me just one reason  
**Чети:** обикновено не ми се е слушало  
**В макнически екиви на GW моята роля е:** Една единствена роля ми се вписва като съзмиска и тя се обяснява с изречението: "Оке с камера!"

[Dimensin@games.bg](mailto:Dimensin@games.bg)



**Иерая:** SMIT DDS2 WE 10, SingStar games  
**Гледам:** Die Hard, The Empire and the Assassin, 4 Souls, Snake in the Eagle's Shadow, Nana, Ninja Checkmate, Yakuza Demon, Waterboy, Crank, The King of Comedy (ама този на Stephen Chow), Boyz n the Hood  
**Слушам:** Audioslave, Field of Fury, Shock n' minko Psycho Trance  
**Чети:** Филън Дик - Трите стими на Памър Ендрикс (и Сими като пропагандира само...)  
**В макнически екиви на GW моята роля е:** да пътешам

[Jeru@games.bg](mailto:Jeru@games.bg)



**Гъвъ филмово е запазена марка (това спомнякме) на Дишков & Бакалов. Неко част от него не може да бъде проподиграна използв и 6 частност от изчертаните момчета почерпани на айтюри. Всички пръти бяха запазени по едно време, но после са обръщани във вакуум и за това са продадохме, преподграждаме и изпъхахме парите. Сори.**

**GAMERS WORKSHOP**  
**GOD OF WAR 2 / MEDAL OF HONOR: AIRBORNE**  
**RAINBOW SIX: VEGAS**  
**RAYMAN RAVING RABBITS**  
**BATTLE FOR MIDNIGHT CITY: RISE OF THE WITCH KING**  
**WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE**  
**World Tournament 2007**  
**ИГРАТА С КАРТИТЕ ОПИДИКАМ! СПЕЧЕЛИ ХХХ ЗДРАВИЦА ИНТИЗАДАР НОМИНАЦИИ НА ТЕТ**

**Брой 26 Януари 2007**

главен редактор  
Александър Бакалов

отговорен редактор  
Ивailo Коралски

безопасен редактор  
Иван "Whisper" Илиев

коректор  
Симон Цанев

дизайн  
Емануел - Severe  
Ясен Стоянов - Jenu

корица  
Георги Динчев - Meg

съректор маркетинг и реклама  
Ивailo Коралски

мениджър  
Юрий Митеев

администратор  
Александър Бакалов - Snake

Атанас Димитров - domy

Бояна Ангелова - Fall-From-Grace

Теодор Динчев - Meg

Евгени Джуров - ShadowTrace

Емил Валентинов - Wolf

Ивailo Коралски - Koralsky

Иван "Whisper" Илиев

Константин Конев - MAK

Людмил Атанасов - Lutka

Симон Цанев - Roland

Симон Чешмерски - Shralk

Чицард Кацров - Ikarus

Ясен Стоянов - Jenu

комико  
Кристиян Атанасов - kiko\_the\_god

издател  
Data BG

Gamer's Workshop е списание за геймингският екип - хардкор игри, технологии, теми, които показват тази индустрия напред. Workshop е издаване на международни импресари. Можете да се доберете на нашите ръбери и мнение, как да се използват новите технологии в игри. Основните теми на списанието са: игрите, които са издавани, как да се използват, как да се изучават, как да се обработват. Все, как да засъдите именно този или подобреното от това.

Също, какво брандът прогреси.

редактор

София 1000, ул. "Сливен Кардера" 7Б  
тел.: +359 889906504 / +3592 9816465

e-mail: workshop@games.bg  
<http://www.games.bg>

рекламен офис

тел.: +0899201017 / +3592 9816465  
e-mail: koralsky@games.bg

печат

Аланис Принт

Gamer's Workshop е запазена марка на Дейта BG ООД, гр София

Някакъв вид от това издание не може да бъде разпространен без членство в списанието и неговото писмено разрешение на издавател. Всички права запазени.

# igrata



# games.bg

Да си почици четири лева за списание, вече си го изчен и сега глажеш тъкнно на празния си портфейл,озовал се пред праца на жестоката финансова реалност? Задължил си в пинокси бас, че гори и от тези ленти от Урквиста може да има никаква полз? Цял живот си стояя търсър до зад теорията, че човек може да забогатее без да прави нищо особено трудеоемко.

Е, насташа тъйки час. Всичкоштото моя насташа гори и да не се винишава в никое от горните търсения.

Вече седем години се опитвам да те разяснявам с глупостите си, за което ти нялаш всеки месец. Е, време е да разнообразим малко бръснатата си – сега ще ни разяснем с глупостите си и ние ще ти платим. За какво и колко ли? Ами чеши, де.

## Убеди ни да ти подарим игра

**#4**

### Какво се иска от теб:

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

**Награда:** Игра, която си покълна.

### Нарада:

Шокиращо –  
плакати на Guild Wars



### Победител

К. Колев. Благодарим ти, приятелю, и стъкляваме, че си избързал, иначе подаръкът щеше да е от нас. Сега ни остава да ти дадем исканите плакати и признателността си, че оценяваш токовка Високо нещата, които пишем.

В името на трола! Това търбаше да е писмо убъдвателно да го подариш Nightfall. Последният редакционен списанието обаче промени темата. Отваряйки Workshop, всеки може да открие част от себе си. С това списание израсна едно поколение. Смеец се, ягодбайки се, чакайки и играещи. Заедно станахме по-човечни, станахме хора. Благодарение на всички авттори на списии и писма през годините. Всеки брой е пир за душата. И носи хастие. А то е безценно. Това правеше, и още праби, списанието уникано. То не се пренеси през годините, както търбят никои. Игрият се промениха. Нямая я уникаността, погълщащата атмосфера и пръвката от новото и неочакваното. Нямая насладата да чешеш точка за тоба. Доста от игрите вече са ни до болка познати и се повторят. Но работничката си е същата, макар и с променен комплект. Защото искама остава, а с нея и ние чипателите. Живейдът в името на трола. Аз, като читател, и а надавам с всички останали, сме напълно съгласни с всички жертвии, само за да се проблеми избавянето на Gamers' Workshop. Нашето списание. Благодаря Успех, наред и нагоре! P.S. Малко се поизорих, но си купих Nightfall. Ако все пак ще се дава нещо, много бих искал плакати от Пускар на ритуалистката от Factions и някои от първия Guild Wars.

**#1**

## Забавен колаж или изцяло лична рисунка



### Какво се иска от теб:

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

### Награда: 50 лева

### Победител:

Йоана Радомирова (и компания), съблъскали недостъпната английска аристократка с любовните на цял свят фасет фууг (плъс потенциалните, въвръщищи в комплект с него, семенни течности с арабски пръвкус). Нямая как, Йоанче, ще трябва да ги почерпиш ;)

**#2**

## Забавен скрийншот

### Какво се иска от теб:

Да запазиш за поколенията идиотски момент от игра.

### Нарада:

40 лева

### Победител:

иницивинг с непроприонсими ник QWisaakFAN, у което обаче долавяме нежна еврейска жишка и онзи благ пацифизъм, който Винаги толерираме по празниците.

**#3**

## Снимка на култова домашна гейм среда

### Какво се иска от теб:

Ами да заснем гейм средата си. Компютри, конзоли, телевизори, олеянени падове, разпилени набсявките игри. Знаеш как е.

### Нарада:

30 лева

### Победител:

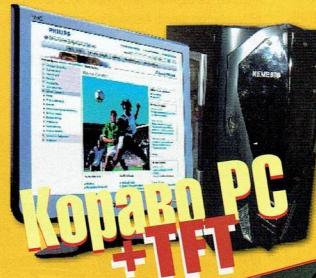
Extreme Squad, който (които?) видимо играе (играйт?) на WoW в условия, близки до бойните... Което само иде да докаже нашата тема, че падащите, като хора на Върата, не разполагат с особено сериозни средствата за търгрејд.



ИГРАТА С КАРТИТЕ  
СЕ ОСЪЩЕСТВЯВА  
С ГЕНЕРАЛНОТО  
СЪДЕЙСТВИЕ НА



# Събери Картите и Спечели



## Как да спечеляя?

Магазина с картиите ПРОДЪЛЖАВА. Включи се сега и СПЕЧЕЛИ. Искане на възможността да събереш уникално геймърско погребение, покрай това можеш да спечелиши и няколко ЖЕСТОКИ НАГРАДИ. Как?

Във всеки брой получаваш подсказки за тематиката на картиите и гореиздади в следващата. Прати своите предположения за гореиздади на мястото на е-mail [igrata@games.bg](mailto:igrata@games.bg). Ако познаваш минимум 3 карти от един и същи тип (2-ки, 3-ки, 4-ки и т.н.) във върхите 3 последователни броя ще участвуваш във второбитни броя за топка за „дъгбоя“ конкурса Sony PSP, плюс 2 оригинални игри за него, осигурени от Мултирама България.

В случай, че познаваш минимум 3 карти от едни и същи тип и 2 следващи 3 последователни броя ще участвуваш итеби във топка за второ Sony PSP, плюс 2 оригинални игри, осигурени от Мултирама България.

Ако познаваш по 3 карти от всички типове от 6-ти нагоре нап. мар. „Белото тестче“ - 7-ци, 8-ши... до Аса ) ще участвуваш във второбитни броя за ТОП НАГРАДА – Геймърски компютър от висок клас плюс монитор, осигурени от Мултирама България

Ако събереш цялото тестче карти, можеш да участвуваш във топка за ГЛОЯМАТА НАГРАДА – ХВОХ360 плюс 32" външна HD-TV, осигурени свободно от Мултирама България и сп. Gamers' Workshop. Устроителстването ще твърди постредством уникалните кодове, които трябва да звъняш, събраши ги на накрая изпратиш в комплект на едакционния адрес.

ПРОПУСНАЛИТЕ НЯКОЙ ОТ БРОЕВЕТЕ С КАРТИТЕ  
ЦЕ МОГАТ ДА СИ ГИ ЗАКУПЯТ ОТ РЕДАКЦИЯТА НА

Ето го и вторият ни победител. Той е млад, интелигент и по неясни причини е склонен да не чете, че и га ни познава картиите. Всъщност причината се изясни на 06.01.2006, когато въпросникът инициран, на име Атанас Тодоров, роден преди 19 лета се сдоби с чисто ново, сънчнобяло PSP, благодарение на нашите приятели и партньори от Multirama. Със здраве га си го локо-рокса.

Е с хинговете сме дотук, останаха да се награждаваме. Нека видим последните карти:

Аса:

Kain (Legacy of Kain) – Това е абсолютният геймър-герой и нямащо място за спор дава да краси асомптика. Различни мнения на публиката – приемат се, но галите умрат от особено мъничлен начин.

Kratos (God of War) – Могъщ воин, чиито лутост и зляк го превърнат

в бог на конзулния гейминг. Асо?

Мако му е.

Sephiroth (Final Fantasy VII) – Безапелационно най-ефематичният злодей в японския гейминг, който освен това успява да е куку гори ако си хеперосексуален. Благороден. Съмбронен. И бокесътво лиуб.

Dante (Devil May Cry) – Да си сен на демон в дневно време е много модерно, но не всеки може да го прави с такъв стил, като Белокосия Пич с Червения Шифър.

Когато не може да се проникне, се разстреля. Наш тип житейска максима.

Жокери:

Cheshire Cat (American McGee's Alice) – Има ли нужда да опредяват мози избор?

Wario (Super Mario/Wario) – Той е зъл, дебел и съвърхът в носа. Каки му честно, ти нямаш ли да го сложиш за жокер?

Shang Tsung (Mortal Kombat) – Спори ни се символично горят, който може да се превърне във всеки, бае именно жокер. Освен това Шанг в търбъре готин, за да го няма в тестето, не си ли съгласен?

А сега добре времето и на гемния христо. Или по-точно – времето ще бъде на 05.02.2007, когато в 8-иятата ни редакция, в присъствието на номинации, ще се разбие кодът ше почни всичките онзи хубави неща, които са звягаха по любви година по корицата. Така ще започнем да изразяваме и да изпращаме машините със страшна сила. Всъщност, попаднало в пощенската ни кутия при гърбът на въпросника гата се вървя-ва в тънкото. Ако сте съобразили с никой от колегите ни пакети си стари броеве или приложи обичат да си купуват по няколко Убийцина – можете да участвате и с побеже с едно писмо с малки.

**multirama**

[www.multirama.bg](http://www.multirama.bg)

IGRATA@GAMES.BG

МАГАЗИН МУЛТИРАМА СЕ  
НАМИРА НА УЛ. СОЛУНСКА 2

## Нови игри по Пришълеца !!!

Можем уверено да заябим, че Новината на 2006-а година е самият краен!

Сега скъпчика сдекла с *20th Century Fox* за присъединяване на пръвата по *Alien*-франчайза за разработвателна компания на серия от игри! Не смига това, ами компанията е в процес от преворот с актива от оригиналните филми *Съзирни Уидър* и *Ланс Херриксен* за създаването на глабните персонажи в игрище по тежки образ, подобие и глас. На този етап е известно, че ще бъдат разработени най-малко две заглавия – FPS и RPG! Но глядаме, RPG по Пришълеца!!!

Освен това игрите ще са мултплатформени и със сигурност ще излизат и за PC.

Историята нима да следва стриктно тази, на която и било от четирите филма, а вместо това ще ни предложи нови приключения на базата на *Бескъл* известно за *Alien*-франчайза. Което е ужасно много, както предполагаме знаем.

Още. Заглавията ще бъдат пръвично от франчайза, разработвани директно 8 high definition. Пръвата игра ще излезе някъде между средата на 2008 и началото на 2009 година.

Междувременно научихме още нещо вънчущо. От *SEGA* вече са възложили разработвателска на RPG-то на пичовете от *Obsidian* (*KOTOR II*, *Neverwinter Nights* II).



От дебюта си през 1979 г. до днес, *Пришълецът* и трите филма от поредицата след него, са спечелили близо 560 милиона долара в световен мащаб, отнасяйки десетки награди със себе си. Включително и два Оскара. През 2002 г. *Пришълецът* ще бъде оценен като "значим в културно отношение" и ще избран за "запазен" в Националния филмов регистър към Библиотеката на Конгреса на САЩ.

Официалният сайт: <http://www.sega.com/aliens/index.php>

Смислът пали и се моми.

## MMO по Fallout !

От *Interplay* заябиха, че най-после са намерили спонсори, които да финансираат проекта на стойност 75 милиона долара за създаването на масовна ролева игра във *Fallout*-франчайза (огромната част от тази сума е предназначена за маркетинга). Според информацията, заглавието ще пребъда га се появи

8 третата четвърт на 2010 и е твърде вероятно да изправи на крак поочукачаната в последно време компания. Тоесть, говорим за нещо като живобоясняващ проект.

Както и досега, "геймърствамо ще се развиба в един постапокалиптичен свят, където стружената война е пропължала десетки години, добиeli в крайна сметка до ядрена катастрофа". Излемка концепцията остава непроменена. По график разработвателата започва в началото на 2007 г. Надеждите на *Interplay* са играта да събере повече от един милион абонати до шест месеца след излизането си на пазара.

Нека дадем глътъкът въздух на бъдещия проект, прегу да започне да го залива очакваният хайл. Go, *Interplay*, go!



## Age of Conan и Xbox 360



Определяното като Persistent Online Action RPG на *Funcom*, *Age of Conan: Hyborian Adventures*, ще излезе и за Xbox 360.

Съвсем скоро започва работата по проекта. Ако помниши, PC-версията беше окачествена от редица гейм-мерси като най-доброто RPG на мазохионисто (и последно) ЕЗ.

Все още нямаме категорично потвърждение, че *Age of Conan* ще поддържа крос-платформенна игра (като *Shadowrun* например) и *Live Anywhere*.

Набързо припомнаме с две думи основното: **AoC: НА** започва като сингъл-тълът RPG, но след като го превърши, се превърща в MMO. Основни акции

8 щарата оттам насетне са обсадите и набезите срещу Вражески градове, както и PvP битките. Сраженията се очаква да бъдат наистина брутални, като ще можеш да изпълняваш и разнообразни комбоя.

## Синият Дракон и самурите



*РPG-то*, от което се очаква да продае Xbox 360 в Япония, *Blue Dragon* на *Mistwalker*, най-после се появява на пазара в страната на изгряващото слънце. Той може да се превърне в най-успешният ход на *Microsoft* на японска земя до този момент. Не случайно вече се появява информация за *Blue Dragon 2*. Какво е това синъо драконче, ли?

Ами като за начало, *Mistwalker* е основано от създателя на *Final Fantasy*, Хиронуши Кацагучи. Дизайнът на персонажите в играта е поверен на Акура Корима – един от най-известните манга художници и айтот на *Dragon Ball*-серията. Музиката тъкъв е писана от легендарния Нобу Уеаматсу. В *Blue Dragon* поемаме ролята на малкото момче Шу, кое то побеждава Враговете с помощта на Върнатата си Драконова сънка. Към борбата му срещу злото се присъединяват неговите приятели, всеки от които има уникална сънка на магическо създание.

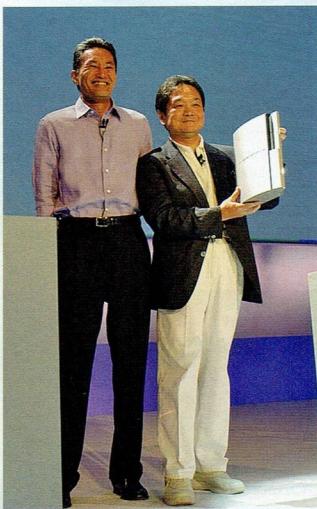
Подробности – след няколко страници в нашето синодраконово пребър.

*Microsoft* се наядва да продае 200 хиляди бройки от играта и така да побори рекорда си за най-продавано заглавие в Япония – всички времена. На този етап изглежда, че ще успеят. Към средата на декември биха купени вече 80 348 копии! Седмица преди излизането на *Blue Dragon* в Япония, биха продадени евла 4053 конзоли Xbox 360. Малко след излизането на потенциалната хит числосто скочи на 35 343 (а по неофициални данни, дори до 70 хиляди)!

## При Sony всичко е OK... ТВЪРДЯТ от Sony

В официално обръщение *Sony Computer Entertainment America* признаха, че продажбите на *PlayStation 3* в САЩ на този етап са незадоволителни. В същото време обаче от компанията упорито твърдят, че засега всички проблеми с произвеждането на новия зърбъ са решени. Според Дейвид Каракър, шеф на PR отговаря със съверноамерикански

клон, Sony все така са на път да прогадат 1 милион конзоли в Шатуните до края на 2006. То показва и нещо друго да каже. Според нас това са глупости обаче и тази цифра ще си остане абсолютно мираж, поне че се отнася за настоящата година.



Любопитно е да се отбележи, че за разлика от PS3, Playstation 2 продължава да се продаёт като змей гори в края на 2006 и в общ линии слага 8-тички други конзоли в малки си ърби.

Следва малко европейски миш-маш. Ситуацията е следната. Според неофициална информация премиерата на PS3 в Европа няма да е март, а април. Има слух гори за септември, пази боже. В същото време шефът на Sony в Европа, Дейвид Рийд, категорично отрече тези слухове и заяви, че с маркетинговите щи имаме и плејсейшънчата, да не се притесняваме. С това би трябвало да приключим историята. Само че за е вътре миш-машот, трябва да споменем, че вицеизпредседателят на Sony, Фил Харисън, заяви, че той от своя страна не може да потвърди датата март 2007, защото "не била незадобра работа да коментирам въпросът, свързани с доставките на хардуера." А чия работа е бе, мамин златен!?

## Рубриката "На червено"

Ubisoft са назад с 47 милиона долара, бързо вратуло добирате профил на GRAW (Ghost Recon Advanced Warfighter). Данният са за тръбото шестмесечие на финансата година за френския гигант. Има точни три причини обаче, поради които отрицателните цифри не трябва да те притесняват. Първо, защото любимите ни французи регистрират заработка от 11 милиона долара по-малко в сравнение

със същия период от миналата година. Второ, защото голяма част от средствата, влизащи като "загуби", възможност отидоха за закупуването на гигантски лицензи, като тези на Far Cry и Driver. И накрая, защото третата четвъртина на финансата 2006-ма (когато събрива на 31 март 2007) се очертава като изключително сила. Red Steel и Rayman Raving Rabbids вече са в топ 5 на най-продаваните игри за Wii след старта на конзолата, а Tom Clancy's Splinter Cell (Double Agent) и Tom Clancy's Rainbow Six (Vegas) бележат страховит възход в последно време.



## За децата с любов – игри

Ами първо в Комега (а на Коледа трябва да сме добри) и второ в крайно време никой да го каже и това: играчите далеч не са толкова мъжкотворещи и бредни, колкото много хора ги изкарват. В случая става дума за едноименната фондация, помагаща се на следния адрес: <http://get-well-gamers.org/>



Основана е през 2001 г. и има за цел събирането на най-различни системи за игри (конзоли, хендхолди, компютри) за деца, които по едно или друго неприметно стъпват на обстоятелствата, се намират в болница. Асоциацията носи работа на хипотетата 6 над 40 болници на територията на САЩ, Канада, Австралия и Великобритания!

Ето какъв се казва на официалния сайт на The Get-Well Gamers Foundation: Видеоигрите са ефективно и доказано средство срещу болка и самотата и са идеално забавление за децата по време на престоя им в болница.

Наистина е добре да започнат да се чуват и побъдят тайка в мнения, омързяна ни да ги наричат обезумели фанатици и маниаки, които са загубили

човешкия си облик (ами нали го тогава това личе, фонни оливорника, дето го открадна от пираията снощи и се извини на Щейна, задето се опиташе да го бие с права лопата, решил че е зайче от Рейман, бре колега – получиха бе, Snake).

На горепосочения сайт Всеки притежател на кредитна карта може да направи дарение.

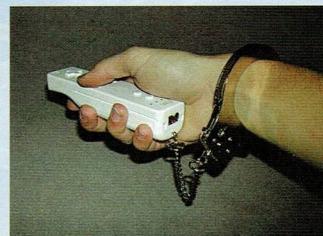
**No comment – 0.0      0.0      0.0**



Виж снимката. Пак я виж! Боже олази, това наистина е гадко. Според собственика на злонамерения Wii-контролер, никаква особено подла мрачена колония е изпълнила успешно подгомна операция в стил "Троянски кон" и се е наимкала перманентно в коятото му. Не ни е ясно чи за мрачен предводител безумец е решил, че електронният хардуер трябва да биде новият му дом, но както става ясно от снимката, на трубоизобиите пичове обстоанката определя им харесва. Абе тия Nintendo къо слагат 8 контролерите бе? Ебати!

Или тък обяснението е много по-просто. Wii си е достъпично яка конзола и мраќите просто ОБИЧАТ Nintendo! А и как няма да я общат, като Ant Bully е сред стартовите ѝ заглавия.

## Цирк Буш



Информацията вече е официална. Nintendo ще заменят 3.2 милиона кашки за Wii-контролера на новата си конзола с по-дебели тайка, защото оригиналните са "несигури". Новият ремък, който ще обвива китките ни, докато размахваме Wii-контролера ёкъш като обезумели, че е в бебелина 1 милиметър, за разлика от стария, който беше 0.6

мм. Подгънатата ще струва на компанията няколко милиона долара. Все още не е ясно как и кога ще се случи това прекрасно събитие обаче. Ние предлагаме да раздадат по едни бемезини и да се реши проблема.

Междувременно пичките обявиха и че ще поднесат 200 хилди бафекти DS-аплайтера в Япония.

## Monster бушон!

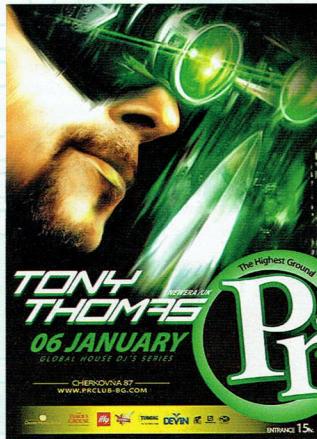
Независимо от информацията за по-здравите кашки за Wii-контролера, които Nintendo ще започнат да раздават наляво и надясно, за да не се изстрелят народът с новата им конзола, много хора продължават сериозно да се конкурират с определено опасната периферия. И в случаите кашките никат нищо общо. За пореден път се убеждаваме, че "здравият разум" го няма в нико то и би трябвало с оригинална игра по избор. Което ни отвежда до най-брояния бушон госеца, причинен на възрастта по време на игра на Wii. На новата Zelda, ако трябва да сме точни. Просто погледни шомта.



В случая става дума за инцидент, при който подпиналият мъжкар пръвчан да помага на приятелката си да мине някакъв бос на *Zelda*-та. Всегедвига на което, при една особено мозък форхен, ѝ набряя контролера директно в окото и ѝ сложи повече "зрим", отколкото гори баба ви Лили Иванова би могла да понесе. Мащака ток излязла съвестна и отбърната с усмивка. Ми къде, случајва се.

## Аре на парти у нас, само ти и аз

Коментарят просто е излишен. Главният и Отговорник, отявлени фишърови фенове, извънредно много отръжаха това да влезе в новините, и ед го на. Ти да видиш значи, какви плакати и флаърчета правят вече в електронните партита. В случая партита то е на английският култов DJ Tony Thomas (наричан в някои среди Кралят на трайбъла). Давай Тони, давай Томас. Само то и стана ясно защо организаторите са окрало така брутално играето за постера от *Splinter Cell: Chaos Theory*. Може тък пичъти да си партнира в миксирането със Сам Фишър, знае ли човек. А да видиш мистър Фишър за 15 кинта, си е жива галабера.



## Пътната обстановка

Републиканските пътища са проходими при зимни условия, съобщиха от Фонд "Републиканска пътна инфраструктура". Временно в преобладаващи ясно, без валежи и с добри видимост. Мъгла с видимост от 100-150м. има в Кърджалийско. Ветровито е в северната част на страната. Пътните настилки са преобладаващи сухи. По-усойните и високи места са частично мокри и заледени. Такива са в районите на Кърджалийско, Родопите, Благоевградско. Пътнодоръжките фирми са отслабчани. Заледени и опасни участъци има по пъти София-Банка.

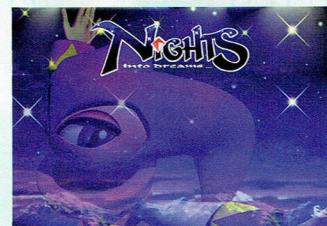
*Gamers' Workshop* съветва: не карайте в нетрезвост състояние, слагайте си предпазни колани и се момете да не видите на Дишков голфа някъде. В случай, че това злощастно събитие все пак се случи, всеки да се спасява както може.



## 32 битовата революция

Ние сме едни от малкото хора в китната ни родина, които разполагат с абсолютно легално копие на *Nights Into Dreams* за *Sega Saturn*. И сме госта гору. Защото *Nights* бе една от последните

големи игри на *Sonic Team*. Стартуватът ѝ в момента в култъв, че и нагоре. Списанието "Next Generation" (мир на праха им) я нарекова 32-битова революция. До скоро в *Ebay* оригинално копие се тързаше от 60 до 130 шатски долара. Двама години всичките видове езици ни клатушкаха със слухове, че пръвнение ще има – първо за *Dreamcast*, после за *PS2*, *GameCube*, че и *Nintendo DS* гори. Слуховете продължават и днес – този път съврзани с новата конзола на *Nintendo* – *Wii*. Сега обаче малката има да си остане само с тях – последните извърши директно от официалния сайт на японското студио *Grev*, които са поместили заглавието на култната игра като преостаноця за *Wii*. *SEGA* все още не са дали зелена светлина, а именно от тях трябва да получат официално потвърждение, но ние сме малко глупави и надеждата все още ни крепи. Пък и сме единодушни, че *Wii* е перфектната основа за продължение на класиката от 1996-та година.

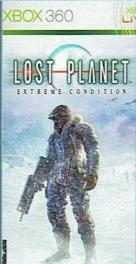
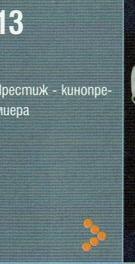
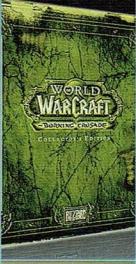


## Premiership - резултати



Ето и резултатите от мачовете изиграни на 1 и 2 Януари в английската Висша лига:

|                 |       |                   |
|-----------------|-------|-------------------|
| Aston Villa     | 0 - 0 | Chelsea           |
| Arsenal         | 4 - 0 | Charlton          |
| Newcastle       | 2 - 2 | Manchester United |
| Fulham          | 0 - 0 | Watford           |
| Middlesbrough   | 3 - 1 | Sheffield United  |
| Manchester City | 2 - 1 | Everton           |
| Portsmouth      | 1 - 1 | Tottenham         |
| Reading         | 6 - 0 | West Ham          |
| Wigan           | 0 - 3 | Blackburn         |
| Liverpool       | 3 - 0 | Bolton            |

| Понеделник   | Вторник  | Сряда   | Четвъртък   | Петък   | Събота   | Неделя  |
|--|--|---|---|---|--|---|
| <b>1</b><br>Приемат ни в ЕС.<br>Край на шкембе<br>чорбата.   | <b>2</b><br>Ден на шкембе чорбата. Празнуваме и<br>плачим. Съботом, мило!<br>А токува обичахме да<br>се събуждаме с тях...   |     | <b>4</b><br>Хаос - DVD. Доста е<br>тънък, не го пропускат!  |   |    | <b>7</b><br>Иванов ден. Празнува<br>Кирко. Шокиращо на-<br>ренен от родителите<br>си Иван. Празнувато<br>забавя пускатата гама<br>на новия games.bg, по<br>които работи, с поне 3<br>месеца. Иво Кораски,<br>и той признаува. |
| <b>8</b><br>На 8-ми януари<br>първите по РЕПоВе<br>първи брои на вестник<br>Здравословно. Нас не<br>ни търси, ние винаги<br>закъсняваме. | <b>9</b><br>Премиерата на<br>авторския концерт на<br>Теодорис Спасов - "В<br>невъбътното" - ще<br>бъде на 9 януари 2007,<br>от 19 ч, в зала 3 НДК<br>в рамките на Но-<br>вогодишния музикален<br>фестивал. Ах! |    |    | <b>12</b><br>Lost Planet: Extreme<br>Condition - Xbox 360;<br>Prince of Persia Rival<br>Swords - PSP                          |   | <b>13</b><br>Престрик - кинопре-<br>мьера   |
| <b>15</b><br>Blitzkrieg 2: Fall of the<br>Reich - PC   | <b>16</b><br>World of Warcraft: The<br>Burning Crusade - PC  |    | <b>18</b><br>На тази светла дата<br>са родени Джони Депп,<br>Болдишън Коун, както и аме-<br>риканският актьор Ке-<br>вин Констър. Втория<br>танцува с Вълци, а<br>първият не е в гей. | <b>19</b><br>Runaway 2: The Dream<br>of the Turtle - PC; Tom<br>Clancy's Rainbow Six<br>Vegas - PSP; Star Fox<br>Command - DS |   | <b>20</b><br>Алантристе - ки-<br>нопремьера   |
| <b>22</b><br>22-ият ден в годината<br>според григорианския<br>календар   | <b>23</b><br>Разглеждам отново<br>документо "Вънко 1" на 23<br>януари  |   | <b>25</b><br>Моята супер бибша<br>- DVD   | <b>26</b><br>Charlotte's Web - DS<br>Кърбъд Диамант -<br>кинопремьера   |  | <b>28</b><br>Тримна Челинджър<br>1986   |
| <b>29</b><br>На работа сме - гледа-<br>ме лошо...  | <b>30</b><br>Убит е Мухандас Ка-<br>рамчан "Индира" Ганди  |  |   |   |  | <b>Януари</b>   |

# Unreal Tournament 2007

## По-големият мачо симулатор

Разработчик: Epic Games  
 Разпостраниител: Midway  
 Жанр: FPS  
 Излиза: Првата половина на 2007  
 Сайт: <http://www.unrealtournament2007.com>

**H** а всички беше предвидено ясно, че ще има нов Unreal Tournament, и – респектабелно – когато това беше оповестено официално преди близо две години, никой не остана учуден. Хората много и мнения всяка възможност, но гори срещ онези, които не харесват самата игра, трудно ще намерите някой, който да отрече значимостта ѝ. Поредищата еволюция много през годините, и бързо че определени промени се посрещнаха със смесени чувства, скептично можем да се съгласим, че всяко следващо издание беше крачка напред. Глабният дизайнер на UT2007, Стив Полд, обаче признаば, че според самите разработчици UT2004 не е бил особено успешен. Добър, но не толкова, колкото им се искало. Не че подобно признание в особено шокирашо – всеки геймърът би искал да си върши работата по-добре, отколкото е съумял в даден момент. От Epic признават, че когато са правили 2K4, са съчували доста ограничени от 2K3 (които, съвсем между другото, беше ръннат), и това не е имало достатъчна свобода. Това е все видни руснащите да признаят, че танкобети им от 30-те години не са били чак толкова

добри, защото още не са се били съблъскали с немите и не са допредвидили никакъв неща – е добро утро, Виетнам! Само сето ако в случая с дребните негомислици в UT2K4 им се размина много лъко, просто защото наистина никаква директна конкуренция (и Quake 4 не само се забави, но и го поопаска), то този път запозните са много по-високи. UT2007 ще трябва да се срещне с немските танкове в лицето на Quake Wars, без гори да е сигурно кой ще успее да избие армията тръби. Към момента и вътре игри са планирани за првата половина на 2007 година, но всички

ни много добре знаем, че в ювата лајсера не обичат да бързат особено – When it's done, както се каза.

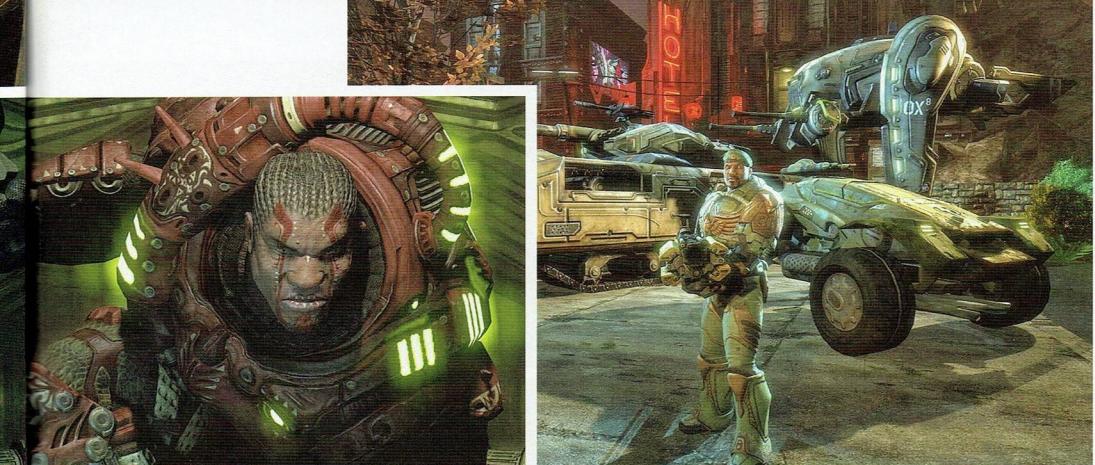
Така или иначе, целият, поставени пред UT2K7, са много по-амбициозни от когато и да било преди, но хайтът около самата игра, пред изминалата година никак остана в сянката на други събития. Е, годината току-що се смени, така че вече в краине време ще видим за какво иде реч.

През 2006-та всички основно говореха за Gears of War, което си е съвсем естествено преди създадли се около играта мегаен ураган. Не само защото проектът се разделяше под лула още от 2005-та и непрестанно се тръбеше за него, но и защото когато играта излезе, тя наистина се оказа това, което се обещаваше и което всички очаквали. Предновони от штампичните про-дажби, Microsoft гори са изпуснаха, че гласят Gears за трилогия. А когато шефът на EA излезе, публично пика-еши газ, и те обедини в липса на оригиналност и иновация (което зучи нелепо от компания, която ежегодно издава игри с вече възупирени номера), знали наистина си сътвориха много добре работата. За да се покажат какви са пъчите обаче, през цялата 2006-та като че ли се създаваше впечатлението, че в Epic основно се почесват и се стрелят с

гумени стрелчки из просторието си офиси, а Бивепрезидентът Марк Рейн предимно се ръсмостка с нискиция шеф на Microsoft, докато получава доставки от торби с пари, и като цяло на всичко където се пойди, се оказва на топа на устата, докато лъскавите му спортни коли биват разбивани от каране от поччини-ти му в неизвестен отъствател.

Другите регулярни новини, които допитаха от същите тези раздоздани офиси, бяха вести за поредния продаден лиценз за Unreal 3 ендкина, след като при масираното му презентиране четири убийствахаха през бъдещ планници 8 десетка, без значение дали притежателите им са американци, или японци. Но оставаше и да не е новина – Epic поставиха абсолютен рекорд по брой продадени лицензи, още преди самите те да са избили про-дажби. Microsoft гори са изпуснаха, че гласят Gears за трилогия. А когато едва ли ще бъде поборен в скоро време, дори ако чико Картмак извади никаква изнана нова Молтеница, за което ние сме малко скептични. По-край всички тези слушаха се чуеса, съвсем не чудно, че за UT2007 почти никой не говореше, а кампания направо си отъстваше, за което показвател е и фактът, че играта още няма рабочи уебсайт. Което съвсем не значи, че в това направление нищо не се случва или няма какво да се каже.





### Новите дрехи на царя?

Повечето хора са леко скептични и смятат, че това ще си е добрият стар *Unreal Tournament*, облечен в новите дрехи на *Unreal 3* енжина. *Epic* обаче спирят с небето и търсят, че този път искат да направят нещо наистина ново, реболюционно и... абе направо най-култюрния шутър, виждан никога. Това посредното спокойно ще се направи, че не сме го чули – да, пичове, вие и още безброй компании го казвате за не знаем кой път. Истината естествено е някъде по средата, но замислените промени са напълно достойни за игра от следващо поколение.

Набива се на очи силното желание на *Epic* отново да стоварят залавие, което да има какъв да предложи на максимално широк кръг чираки, на практика га се конкурира с всичко останало и отново да покаже колко им е голим. Нещо, което въпреки сила възможност и за *UT2004*, но от гостинствията на времето вече е

ясно кое не беше съвсем наред там. Планираните промени са агресивни и многоопасни и ако това беше друга компания, директно щяхме да ги окачествим като неподтичими. Но *Epic* са тързателни, а обемът хора, с който разполагат за постигането на целите си, наистина е спомислена, както ще стане ясно след малко.

### А колко бързо да стане?

Основното припълнение на *Epic* е, че в *UT2004* играта доста се забърза по отношение на чистия геймплей, а битките като шоу се поизместиха на средна гостинница просто защото играта го позволяваше. Изразите имаха възможност за доста значителна скорост, с която да влязат в битка, да се пострелят и, ако безнити не са в тяжна полза, да се изнесат кромчицо, да побийдят за още броня/оръжия и да се пробват отново. В началото това не беше фатално, но крилото на усъвояване на



движението по нивата, с всичките му боеви скокове и прочее чудеса, беше толкова стръмна, че само след няколко месеца опитният кучета биха негосеали за редовия играч. А и просто не беше толкова забавно.

Сега екипът си е поставил за цел да премахне това и да намери разумен баланс между харacterния и таека общач на всички близък и много личен бой, който се случва във *UT2004*. *Unreal Tournament*, без това да праща движението тромаво. Казано с други думи – бече всичко става по-тежко и играчите ще се движат малко

по-бавно. Няма сигурно потвърждение колко от трикоте и засилките остават, но те със сигурност ще бъдат леко редуцирани. Силно се работи и по допълнително балансиране на оръжиета. Няма нищо лошо в това да знаеш откъде са ти убили все пак, особено в игра като *UT*. Промени има и по системата с броните, като засега е ясно, че тя ще е по-близка до първия *Tournament* (малки ладове, горна броня, щитовият колан се връща) и начинът на съчетаване и редуциране на щитите ще е различен.

За да са сигурни, че всичко е перфектно изпълнено, *Epic* използва цялостно нова система за правене на нивата – в началото тестват само на геометрична скелет на "лъвче", който лесно могат да променят в движение, за да се постигне подредба, оптимално съобразена с динамиката, и геймплея, който да им допада. Другата причина за това е госта по-бавният процес по реалното украсяване на нивото в следствии на новата технология. На практика, големия част

от нивата, както и шапата геймплея механика, вече са били напълно забър-





шени на ниво код още в началото на 2006-та, и е започнало тестуването, което да покаже кога и какво трябва да се промени. Логичен в фактът, че първото завършено ниво е било Deck 17 – картата-символ на поредицата, която всеки знае и където най-лесно можат да се усетят всички промени. Със сигурност ще Deathmatch частта играча ще се върне по-близо до корените си и по-сигурно ще "стъпи на земята".

#### Гейм-комисия на Алангири каза...

По режимите на игра ще настъпят промени. Цялостната философия на Всъкъде в игралчът да може бързо да влезе в бой, но самият този отрядба да е търсъре бърз, както стмана ясно горе. Със сигурност ще имаме DM, TDM (с побеждени Космет – за четири отбора), STF и зародили се като мобиризиация STF с преознити средства, който ако и да зучи странно, се оказва много забавен, покъм **Unreal** Винаги е биле Високо флаг на STF, налагайки нови идии. **Epic** добавят и технологии за динамично зареждане на картите, при която, след края на мача, няма да лягате лулуинг еcran, а ще останете в старата карта и ще може да чупите с останалите играчи, да се разберете за отборите и т.н., докато следващата зарежда на заден план, така че всички, които

са били в мача, евентуално да влязат в новата игра. Как ще решат проблема с хората, които зареждат с минути, не ни е ясно. Domination и Bombing Run няма да има, но получаваме Survival – 1v1 DM, а хора чакат на опашка да се сбият с победителя. Иначе, Вълреки Възможностите на новия ендикъл или може би именно заради тях, повечето карти няма да са търсъре големи. Още си спомняме как се творихме по 2-3 минути на едно от безумните нива с египетска тема в **2k4**, така че това ни разбва доста.

Най-серийните промени са при Onslaught и новия режим – Warfare. Той първо беше лансиран като Conquest, пребавша да има маса отбори, типично карти с динамично променяща се окончина спрямо отбора, който владее територията, минимален ресурс менюджър и в масовата реакция – Вие лиши ли сте бели? и прочее пресилен изказвания, които ще са технологически възможни след няколко години. Warfare Всъщност замени Assault, гравейки върху него. Стремежът да не се разсейе битката намира решения в новите енергични топки/орбобе. Идеята е същата – всяка страна има отделни задачи – едините нападат/изригват кочината, а другите я пазят. Груп! Само че за да изпълнят обектите, трябва да поизберете Врага и да доставите почнето на определено място, като следващия етап от атаката то се

появява отново (вероятно в базата ѝ) и никак отново трябва да го донесе, като човекът, който го носи, ясно се различава, защото нещото се връща около него. Така не само се фокусира битката, но и се дава време за реакция и препозициониране на бранителите, които 8 2004 понижава биваха прегазявани, ако излуснат играча та момента.

Същите топки, по една на отбор, са са налични и в Onslaught, така че за да заблудите перорирана топка, трябва не само да свалиш контрола над нея, но и да доставиш "боул" – често там, като в никод момент нямаше побежен от една такова. Респективно – отново можете да разбивате по няколко контроли по топки едно временно, но вече сте принудени да напредвате само по едн от личните, което дава на браните беше време за реакция, плосък Възможностите всички да се ориентират по-лесно кога се случва малозлато. И понеже до малзлато и в битви режими преди трябва да си походите, ако изпънете возила, тук ще са антигравитационният скейтборд – всеки играч има такъв,

и когато го активира, не може да ползва никакви оръжия, но се понася малко над земята и се придвижва много по-бързо до мялото. На тънката, естествено, може да правите разни огни, грабове и прочее – част от тези безсмислени, но култови бивущани глупости, с които **Unreal** е добре познат. Освен това може да се хванете с една ръка за побежено предвиждане и те да ви "мътнат" донякъде, ако са тънки. В съзнанието използват картина от засилвачи се надолу по хъм размъкнати, тежко въоръжени и покрити с блеми скейтъри-эрдражиани, гепили се за футуристичен фънк, набавящ характеристики на поредицата гибелски **Укобе**. И тъкнешци енергични топки. **UT** мина няколко стъпала нагоре в мачо-паримагата. Да му мисли чико Duke.

Всички стари преознити средства са си тук, 8 това число и онези, добавени с последния бонус пакет на **2k4**. Но това ще е едва половината. В Warfare и Onslaught във отбора са фиксирани като гъбе фракции – отбора на Axon корпорацията и Necris, които този път си носят собствени возила.





Напълно различни от познатите ни, а не просто различен скрин за тях. Например Страйдерът на Necris (Букам му Dark Walker, ама не могат да ги измамят) е триукрак "танк", който е бабен, но може да минава над големи препятствия. Вместо го ги заобикаля, и гори да се сникава, за да се прикрие, докато танкът на Axon си е класически... ами танк. Това възможна сила възли и за останалите машини, макар и малка част от тях да са показани. Не само, че долните им са чисто физични, а и че долните им са чисто физични.

Сигурността ще мине време преди бомбашеството изграчи да можат да ѝскнат. Всички опции са на блага максимум, съвръбовано с култовата реплика "Holy shit!", когато и последната отмечта светне. Пълната поддръжка за DX10 и всички простиращи от това блазини генератора на лъскави термини. Просто погледнете шотите и трейърът и си набийте шамарите. Беше заявено, че някои от оръжията имат повече поиздани от цели нива в UT 2004.

Което обяснява защо може да се види как точно шафат разни части по тях. Физичният енジн този път е Novadex, с топла поддръжка на набиращите скрости физични процесори, които вероятно ще видим интегрирани в новото поколение DX10 видеокарти. Самите персонажи са толкова детайлни и сложни, че Epic са решили да ги ренерират на части, които е лесно можат да се заменят и добиват, като то ѝ значи, че не само ще се даде свобода на мод конюнктури, но и ние самите ще можем леко да си модифицираме мясточко с разни допълнителни нараменици, наклонки и т.н. Съсъем на Tony Hawk ще заприлича работата.

Так имаме обещания за много подобрене AI, което да преложи и качественна сингълърър занимавка (в което Вероятно, защото AI-т в играта винаги е ритмично заднини), и този път наистина инициативни гласови команди, персонализиране

на ботовете, много лафове от тях относно тактическата ситуация и защо ги стреля настъп (в което не сме много склонни да ѝвръбаме). Самата игра ще избира с около 40 карти, което, предвид тоновете режими, е прилично, но Unreal има най-силното мал-мейър конюнктури, а UT2004 е екънъм с най-много и качествени фенски карти, така че тук нещата ще са сила неземна. Интересното е, че поне играят се правят и за PS3 (по-късно, Вероятно, и за Xbox360).

Също се съгласиха пребарявано противници фенски добавки да са достъпни за конзолите и PC версията (която ще излезе търъба) ще има, а Epic казват че превозните средства ще са по-забавни и лесни с конзолното управление (Адже бе! Нямаше да се сетим), и там може да има по-сериизион акцент на това. Предвид опита на компанията с Unreal Championship 2, които показва, че когато има желание, всички стаби, спасения, че единото ще е просто норм, нямаме. За какъв се планира система за онайни статистики и чат, очертаваща се като мелез

между Battlefield 2 и Warcraft – чак лобита преди игра, рангове, медали и статистики, но чисто информативни и без отражение на геймплея. Шапка съвсеме, ако успеят, защото на DICE не им се получи.

#### Финалите за купата

Със сигурност ще очаква интересна година. UT2007, Quake Wars и Team Fortress 2 ще избутат, за да ѝвръбат искрата 8 отборни екънъми, а Unreal май ще преложи и на-силния DM до момента, защото наистина ни омъръзва да бъдем стартире неща. Epic се стартира да направят игра, която да задържи стартире играчи, но и да преложи нещо свежо и достъпно на новите. Връщайки се леко към корените си, но и разбивайки познати режими в нова посока, играта май ще успее да накара стартире кучета да се чубят като уоми в сън в новите условия. Дали опищите ще успеят, без да пребърнат турнира в камарска шаренция за масовия играч? Остана да видим, но ние сме оптимисти. Освен това смятаме да успеем да съберем за нови видеокарти от закуски. Нали ти казахме, че сме оптимисти...

#### Въпреки 2007

Технологията за UT2007 и Визията му не подлежат на особен коментар. Те просто спират дъха, но не спират традиция ще спират и дъха на компютъра ви. Тези хора много оптимизират, и въпреки че Вероятно играта ще ѝвръбва на среден клас машини, със

# Medal of Honor: Airborne

It's raining allies! Hallelujah!

Разработчик: EA  
Разпространение: EA  
Жанр: FPS  
Излиза: по-късно 2007  
Сайт: <http://www.ea.com/moh/airborne/>

**H**яма не скам, няма недей. Щем не щем, ще търпим още дълго време WWII заглавия по въгата основни франчайзи – *Medal of Honor* и *Call of Duty*. Защо ли? Ами защото се правят съвсем лесно, следват една и съща механика, използват косметично подобрени спрямо предшественика си епизоди и генерират достатъчно пари в касичките на разработчика и разпространителя. Дали най-сетне няма да станем свидетели на поне лек опит за разулбване на трагедията? Учудващо за юзчици, отговорът май е положителен.

Още загадаваме подсказва, че този път фокусът ще бъде върху парашутните десанти, които са правили Съюзническите сили в окопираните от нацистите територии. Мисиите, разбира се, ще бъдат ужък достъпни, като става дума за малко на брой, но по-обемисти операции, включващи въздушните сили.

Всегда се откровява и търбата геймплейна новост – скоченето с парапашът, с което ще започва всяка една мисия. След като се хърчиши заедно със събранията си по оръжие от транспортния самолет, ще можеш падащи да оглеждаш добре територията и гори ще видиш ъбдиктивите, които трябва да използваш в конкретната мисия. При отварянето на парапушта тък ще имаш възможност сам да избереш траекторията на падане, поест от къде точно да започнеш мисията си. Това според разработчиците щало да спре негодуването от фенононите на

МоH и CoD предищите праболинейност и скриптураност на мисиите. Честито – Вече сам избраш откога да започнеш и в какъв ред да изтъняваш задачките. За да реагира на стартобояната зона като променила, изкуственият интелект на бразовете и съвършилите му би трябвало да се адаптира агребатно към новата ситуация – Бражеските отряди ще се преизпират, ще сменят позиционите си, ще нападат по фланговете, също както и приятелски насторонените приста. Звучи интересно, остава да видим как ще бъде реализирано.

Наред с избора на стартобоя позиция, нивата ще се отчитават и в друго направление от познатите ни – побежет от тях ще играем на два пъти, с различни войници и в различни части на територията. Така не само ще се уძължи и поразнообрази геймплеят, но и разработчиците ще избегнат елегантно от липсата на много мисии, тъй като по-мащабните и заслужаващи внимание въздушни десанти, състоящи се през Втората Световна са не повече от 5-6. А е малко странно в модерен FPS да присъства подобен брой мисии. Самата територия ще бъде представена и като тактическа карта, до която имаш достъп във всеки един момент от мисията и ще можеш да се ориентира приблизително (тъй като по ону време на си имаш бълтъфайдъските GPRS-и, със кои се) как се възможният и Бражеските сили.

Последно геймплейни нововъведения се явяват и упътват се на оръжията. Те ще се придобиват посред-



ством нацирането на различни части и приставки из нивата (коюк реализично само...) и упражнение на определен опин със съвършено пушка.

Така например, ако искам да пребрънем M1 Garand-а с дранакомет, приставки за думото му стандартните фишци (който е играл като инженер в *Wolfenstein: Enemy Territory*, трябва да е добре запознат с този прийом), ще трябва пръво да попърнираме малко със самото пушкало и да имаме граници в наличност.

Техническата част на играта е другите заслужаващи внимание елементи. Както се и очаква, това ще е тръбово неколкократен залязващ от поредицата, разработвано паралелно за PC, X360, PS3 и Wii. *MoH:Airborne* ще използва модифициран Unreal 3.0 движън, като към момента на изхода има голям интерес геймплейни нововъведения, които най-сетне щало да разучат скриптураната, плоска визия и звук от ново поколение? Не е като да не звучи интересно, но то въвежда вигаши в мака с превътвания...

Вече позволява настината агребатно изобразяване на по-масивни военни операции, въздушни събития, експлозии и какъв ли още не. Особен това – по-добри шейфъри, партикли ефекти и динамично освещение. Както и системата e-capture (enjoy capture) при моделирането и личните анимации. Нещата опредено щало битат на истински некст окън, дано и геймплейт си заслужава поне този юн.

Като цели върху стапартически заслужаващи съвършението WWII базирани шутери, няма как да не признаем, че *Airborne* може пък да излезе от все по-комерсиализиращите се рамки на жанра. Малко, но съществени и звучащи интересно геймплейни нововъведения, които най-сетне щало да разучат скриптураната, плоска визия и звук от ново поколение? Не е като да не звучи интересно, но то въвежда вигаши в мака с превътвания...



# Metronome

## Съзвучие в Бърътънов стил...

Жанр: Unique adventure

(Производител: "ибиджън")

Разпространение: N/A

Платформи: PC, Xbox 360

Издава: N/A

**I**деите винаги са били като патици, ноещи проценти само в ръцете на истински таланти. Освен това, те – идеите – са много рядък вид в гората на сумите. В нашата индустрия се разчита все повече на големото словободстване на щедро платени Пи-Ар и ефектни реклами кампании, и все по-малко – на идеите с главно И. Продукти от калъбъра на *Okami* се раждат все по-ргико и за съжаление се предават все по-зле. Хубаво е обаче, че сменява проблемата да съществуват бъди сиурен, че та-кив ще съществуват бънизи. А още по-сиурен можеш да бъеш, че ние не ще пропуснем нито един от тези борци за иновация.

Почовете, които стоят зад *Metronome*, са шведи и от това, кое то прочетохме и видяхме от техния нов продукт, разбрахме, че младежите опредено не отблърат единствено от шведски трошки и маси.

Първо – рисковете. *Metronome* е първата игра на малмогото шведско сподио и този факт сам по себе си крие десетки рискове. Второ, играта все още има изадет, което означава, че по всяка вероятност човековете не разполагат с бързота, която действително им е необходима за направата на заглавие от най-висок калъбър. Прекрасно знаем, че чудеса в дневно време не се случват всеки ден. Но все пак, да видим какво наистина ни привлече вниманието Към показания за

търби път на GDC 2005 продукт на шведите.

Действието ще се развива в *Метроном* – град, управляван от Корпорацията, която е огромна компания, притежаваща цялата налична земя, както и промишлеността, разположена на нейните територии. Създаването на *Метроном* е започнало в момента, в който огромната Корпорация измисли съкретно устройство, притежаващо способността да открива напълно нови ици за дизайни на Остракън Видобе сараци. Като всяка голяма Корпорация, и нашата създава своя собствена Версия на устройството. Всеизвестно е, че големите Корпорации са неизменно лоши. Настоящата също не прави изключение – за да поддържа добре функциониращо устройство и новосъздаваните територии, тя връщача на работата генца. Главният персонаж е едно от мнозина хлеми, заработващи настъпния си като чирка на локомотивен инженер. Младежът обаче срещнал и момиче. Момичето го попита: „Каква е идията в този град?“ Може ли да се върши на Корпорацията (не може, пие, отсега да ти подскажа?)? И както вече си се довесили, примирама – пича, машата и ти – потегляте на пътешествие, целящо да разкрие какъв в действителност се крие зад мистериозните планове на Корпорацията.

Сториот може и да не зучи особено помпозно и непознато, но виж – геймплеят поне за момента са го замислили доста забъртан. *Muzi-*

**Метрономът** (от гръцки – metron – мярка ют помър – закон) е уред, измислен през XVII век от конструктора Винкл. Представлява часовников механизъм, чието мащо при всеки мащ излага звук, за да отмерва скоростта при изпълнение на музика. Въпросната може да се забавя или ускорява чрез

подвижна тежест върху мащлото и скла от числа, съответстващи на различните музикални темпи, които показват броя мащове за една минута. Съвременните метрономи разбира се с електронни и уби, пукат гадно.

Roland



кало забъртан. В случая обаче въобще не можем да говорим за звуковата ( зло)употреба в игри като *REZ*, *Space Channel 5* и т.n. Защото на практика *Metronome* пре представява абърън от малко по-различен щой. Шом чуеш абърън, първото нещо, което би трябвало да се пробуи в теб, е сумчичката „инициация“. Именно тя ще се извърши посредством използване на звук в произведението на шведите. Младият техноложин ще манипулира обръжавашите го местности, записвайки и повторявайки строго определени саундове от околната среда. За целта той притежава специално устройство – накакъв фентъзи диктофон с аудио странна форма и поне за момента безумителен капацитет. Всеки обект, генериращ звук, ще бил той и просто шумовен, ще може да бъде записан и пренесен върху устройството. Използването на даден звук може да варира от ритмичане на обикновена реч, през активирането на различни видове кичочки, до записки по възможността чрез дадено звучение изгражда на контролира различен от главния герой персонаж. В зависимост от звука, който упо-

требяваш, ще получаваш и съответната реакция от определени щи-ца. Например, имаш пазък, който трябва да ти отвори заключен портала. Ако желаш просто да ти бият шута, запиши звука на никоя накована и ще си го получиш. Но ако симо искаш да преминеш през заключената драта, можеш да приложиш нещо приспособено и това да ти даде възможността да отвориш беззенния клъч. За момента все още не е известно дали единствено определен вид звук ще бъде решаваш за разгадаването на даден пазък, но се надявам шведите да се замислят за малко по-зояко разнообразие, защото това ще бърне играта в ранните години на абърън-чърите.

Визуално залавянето е инспирирано от любимия на Тим Бъртън. Дори и единствено разаги визията, че давам шанс на *Metronome*. Повече за играта при първа възможност – готова са просто погени шотовите и се на-дъхвай. Същото, което за момента правим и ние.



# God of War 2

I have lived in the shadow of the gods for long enough!

Жанр: търговска екшън игра

Производител: SCEA Santa Monica Studios

Разпространител: SCEA

Платформи: PS2

Излизане: 27.04.2007

**H**e се притеснявате, God of War 2 няма да бъде Devil May Cry 2 – генерална търда част и безумна втора, в която ляха на български маса простоти, просто за да има нещо новичко", нахлува без предисловие в нашата стапка Кори Барлоу, креативният гений на проекта.

"Искаме нещата, които не работеха във втората част, да работят. А нещата, които работеха, да изглеждат по-нови. Всички. Дори частите, за които хората казаха "Това е невероятно, тези просто не можеха да го направят по-добре". Бъркат. Можем. И точно това правим в момента".

"На мен ми е ясно, че всички се питат – когде ли е некст-дженърът, защо играта так е в PS2, защо излязка по същия начин и кой, по лявото е тоя търълък, който са смокни за ръководи проекта" – пръсъжава Кори (който изпълнява ролята на глобен аниматор в оригиналния GoW), а след в зале водещата позиция в геймъка, след като предицественикът му, Дейв Бардж, беше повишен до творчески ръководител на цялото студио Santa Monica. "В обратен ред. Мен ме скочиха, че то съм голям лич и излизах пред Сюти с някои особено генизни мини-изрички, в които Крейтъс саги градинки и пмете на една лука, които понастоящем заместват централно място в геймплея. Колкото по платформата и визията – ние не сме сегнани да правим някакъв отченен сикуб, които да има нищо общо с оригинална. Това си е продължението на същата история, започнала там, където същата преринищата игра".

"Освен това сме много добри в превенето на игри за Playstation 2, докато с Playstation 3 ще се ни трябва поне още година работа по GoW2, докато достигнем търсеният от нас нива на перфекционизъм", допълва Джей.

Което автоматично извежда на превен план Въпроса със cloxета. В крайна сметка, когато героят ти е убит боя на войната и се е възкачи на неговия трон в Олимп, това доста ограничава бъдещите геймплейни насоки на житейското му раз развитие. Но играта започва

именно така – с Крейтъс, като новия бог на войната, облякъл доспехите на мъртвият Арес и притекащи си, с които би могъл да унищожи цели шивашкици. Това обаче не му дава особено побори да укроти пламъците на простира в душата си. Коимарите с мертвите му близки не са го напуснали, а – при все могъществото си – той остава просто един човек, избранил се подврът много: поддадъл на подите машиници на останалите боеците от олимпийският пантеон. "Всички знаем какъв е лобитомото занятие на древногръцките богове", ухвърля се продуцентът Стивън Картърън. "Забиват си

така, в разумат на груб междуубийствен конфликт, който никой няма намерение да издава на този етап, Крейтъс се врача върху 8 нумерата позиция – прераден, самотен и по-възен от всички. Този път здраво присъбият погълнат в голозадъл бойни спира върху триите Сестри на Сърбата, божествата на самите боецества, които изтъкват съдъбовите нишки на олимпийци и простомъртвии. Което автоматично ги прави отговорни за всички нещастия на Крейтъс и подхоящи канонади тури за гроб изкомбайне.

"Всичко отново се върти около простицата, но аркти успенна сложенна основа на търгата игра – гневът на

Крейтъс. Неговата бруталност. Животинската му природа. "Пребахте ме? Ми маинат ви, мъртви сте!" Така разъскъбва той", разва се Барлоу.

Геймплей? По-брутален отпреди, съвреки по обещанията. Като за начало тук мечовете и веригите ще бъдат отпенини комплики оръдия, между които можеш да превърнати на Devil May Cry 3, което прави комбинацията още по-разнообразна. Новите мазни на Крейтъс също ще бъдат реализирани така, че да не нарушият "веригата" на атаката, а да се върнат в нея. Системата за юлрейс на всяко умение и оръжие ще бъде запазена.

"Ето как стават нещата", обяснява Барлоу. "Най-важното за нас беше какво хората са харесали и не са харесали в оригинална. Затова, преди да започнем работа, просто изрихахме всеки наличен месидж борд из мрежата, пропрочетяхме си тонобоята поща по три пъти и едва след това започнахме да генерираме ици. Има обаче и още нещо. Ние уважаваме своя персонаж. Той вече е изграден образ. И ние никога няма да го уникнем, като го караем да тича по стени, примерно".

Което не пречи на Крейтъс да лети из някои нива с нещо, наречено "Кримен на Икар", но явно го прави с достойнство. Да не говорим и че

съблъсък с Икар се съществува опасно близо до същество, както ни учи митологията. Което автоматично ни води към Бързия с лъбът гизайда, но на тази тема от екипа си трайят побече от активно.

"Не са подгответе по шоуто", усмихва се Картърън. "Ние показваме никой от малкото неща, които можем да избадим на бил свят без да изгадам историите. Можем да заявлим, че да лъбът гизайда ще е много по-грандиозен отпреди, че Крейтъс ще се върне на някои места, които в посетил в оригинална, и да, ще видите отново много от персонажите, които вече познавате. Побече не можем да видим какън на този етап".

А как стоят Въпросите с кървищата и сексуалните темици, че са ни важни? "На всеки, който е видял поне един трейлер по GoW2, трайба да му е ясно, че това е груба и жестока игра за бързини", категоричен е Барлоу. "Нимаме никакво намерение да цензурираме нищо. Държим да отбеляжим обаче, че не планираме да правим нищо заради самоденегата скандалност, така че не очаквайте нов Hot Coffee скандал. Правим игра, водена от историите си. Но как историите изисква малко черва или чифт щии – не бихме се поклонебахи да я покажем".

Накъде тук квадратурата ми вече окончателно помири с промъкните лиги, така че пристъпвам това пребъ и пръсъжавам да обикам нервно пред гейм-стора, мърмореци "Към, Към", подобно на Картина, чакаш съвсем Wii. Ако не изгоряха на разпредието, можах да ме размърдяша на 24 април, дозодина.



# Blue Dragon

## RPG гийкове, хайде на боксовете

Разработчик: Mistwalker

Разпространител: Microsoft

Жанр: JRPG

Излиза: 2007

**K**райно незадоволителните проекти на първия *Xbox* в страната на изгърващото слънце явно са накараали *Microsoft* сериозно да се замислят. Редъмънският гигант определено не е очарован и въпреки не особено доброначално представяне на *X360* в Япония (гори и при наличието на *J* хитове като *DoA 4* и *N3*), бъдещето вещае само добри нови за градусовия кашон.

Нобосформированото студио *Mistwalker* и транснационалната оте точка *Blue Dragon* (които вече излезе в Япония и направи серийни бум), и вдвете споменати заглавия ще са ексклузивни на конзолата на *Microsoft*. Най-вероятно на мнозина разработчиците има да им е познат, че това е нормално. Имената, които се подават във време обаче, са меко казано впечатляващи! Хиронобу Сакагучи е оглавил проекта, а имайки предвид, че обикновено има роля (при това, в повечето случаи – централна) в създаването на шедеври като побежението *FF* игри, *Chrono Cross* и *Chrono Trigger*, *Vagrant Story*, *Xenogears*, *Bushido Blade*, *Parasite Eve*, *Saga Frontier 2*, *Kingdom Hearts* и още много други, мисля, че е излишно даказват какътото и да било повече за него.

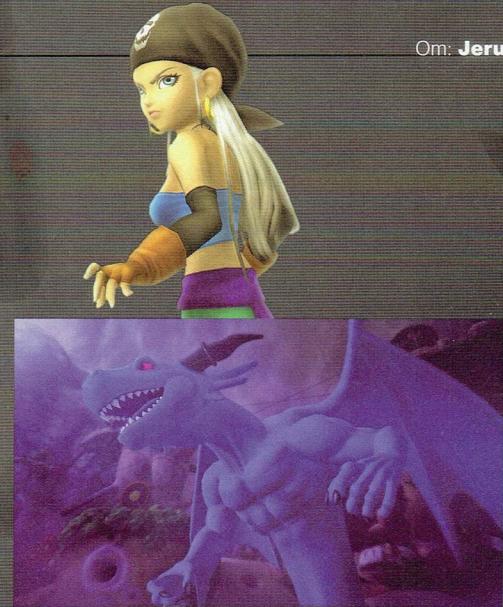
Друго голимо име в струпаниото е това на Акура Торияма, който е отговорен за прекрасния арт в игрите като *Chrono Cross*, *Dragon Quest* и поредицата, *Tobal* и маната *Dragon Ball*. Разбирај – приказана художествен-

тена презентация. След като очите ни ще бъдат разгледани от Торияма-сан, е редно никой да се погрижи и за ушите ни. Затова ще се погрижи самият Нобую Уематсу, композиран саундтрекът на почти всички *FF* игри, *Chrono Trigger* и още ред дружи, така че компромиси и по този параграф няма да има.

След като ще запознаеш с детайлите около творците, стоящи зад проекта, спокойно можем да преминем към подробностите около самата игра.

За съжаление до момента не се знае почти нищо. На разположение най-вероятно ще имате шестима герои, от които до момента са известни четириима – главният протагонист Шу и другите му Куке (острумна сладурана около правилното произнасяне на често имащо известни съмнения), гоблиногобната жи вотинка Марумаро и маъсънският Джиро. Компанията е по пептиите на "Злия Лошоквек (TM)", управявяща армия от роботи, които най-вероятно също са зли и лоши. От видимото до момента останахме с Влечамеление, че е наблюдано на скъпия хумор при множеството кът-сцени, за сметка на сериозността, която в случаи определено трябва (имайки предвид фабулата като цел).

Докато се шматкате из светеца, ще се напъхвате на много и интересни (Акура Торияма, наки помнимте) гадове. Както е присъщо



за представителите на жанра в последно време, тук също няма да се занимавате с вътрешните на всички ранък ейкунтизи, а ще бъдате проптицищите и ще можете да избирате кога и с кого да влизате 8 боя.

Притам същите битки *Mistwalker* не са опитвали да създават нови пътища, но които да върят *JRPG*-та за 8 бояще, както *Square-Enix* направиха с *FF XII*, а са заложили на добрието стари походови сражения. Не очаквайте нищо ребомъжено в този аспект, но и се пригответе за една пинката и балансирана бойна система, защото все пак си имате работа с истински светила в *RPG* жанра.

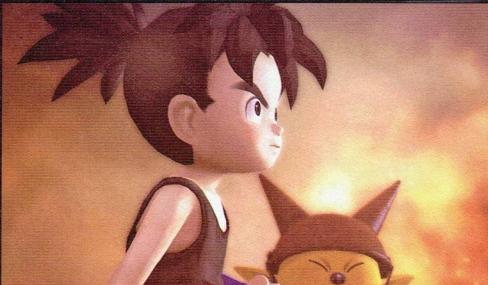
Визията на играта е... очарователна! *Mistwalker* га използват "зашеметяваща", но надали това ще се енд-подходящото определяне за приказния съят и насладявашите го



персонажи и твари. Озвучението в японската версия е на много високо ниво, да се наизвадим, че ѝ за транслирането на играта ще се намерят достатъчно кадърни актьори.

Това, което сум чул от саундтрака до момента, ме остави без дъх, но не сме очаквали друго, предвид композитора.

*Blue Dragon* вече накара плашещо голимо количество японци да закупят новият "кашон", така че скоро време и всички фенове на жанра, населяващи стария континент и САЩ, ще имат подов да се изръсят на конзолата на *Microsoft*.



# World of Warcraft: The Burning Crusade

Производител: Blizzard Entertainment  
Разпространител: Vivendi Universal  
Жанр: MMORPG  
Дата на излизане: 14 януари 2007  
сайт: <http://www.wow-europe.com>

**X** иляди български и милиони играчи по света чакат с нетрпение 14 януари, когато е премиерната на пропълнението на WoW. С други думи – до излизането на *The Burning Crusade* остават броени дни. Сега ще хърмим око на това какъв очаквате от този експанзион, както и някои от по-интересните промени, които феновете на Warcraft могат да откриват в него.

Първото нещо, което всеки от играчите ще забележи, са новите раси, по една за всяка от светите фракции. Оргата получава магическите Blood Elf-и, а Алаансът – мистичните Draenei. Само тези две раси имат достъп и до обнови на фракциите класове – паладин от Orgata, и шаман от Алаанса. Според мнозина това

“обезличаване” на светите страни е най-голямата глупост, която Blizzard може да направят, но според мен то е единственият начин да се възьмет “нов” класове в играта безболезнено и без изключително проблемите и труда по тестiranе и балансиране. Особен това на знатите езици от светите страни на баракадата е дадена възможност най-сетне да разделят “омразните” класове и да покажат на опонентите си точно колко “небалансирана” са те. Проблемът за бъдещите паладини на Orgата и шамани на Алаанса е фактът, че те ще трябва да развият гравийчетата си от първо ниво, което в допълнение с увеличена горна граница на нивата означава поне един-два месеца същинско наподобяване на играта. Хубавото в циклата

работа е, че всеки, които се захвърле с тази неща задрана, ще може да се насади на новите начини територии на светите нови раси, които са достъп уникатни, всяка с характер на атмосфера и приймус. Тук ще върнем един личен коментар на Търъку



излега на Blood Elf-ите – едва ли има по-гейски излежкашко създание от моя 19-то ниво ВЕ паладин. Не знам Blizzard как са успели и дали преобразиха до съзисливи, но всечко Blood Elf-ите излежка една идей по-жестоко, отколкото е реално. Не ми се мисли колко жалък ще излежка мъжкият ВЕ паладин в Tier 2 броня, като и без това струи като рокля ... както и да е, да се върнем към темата.

Едно от най-съществените изменения в играта, както вече споменах, е възстановът на горната граница на нивата от 60 до 70. Това на практика дава на играчите две игри в едно – възстановът на гякор от 60-то до 70-то ниво, и след това покоряването на новите Raid инстанции. От това, което видях в бетата, процесът на възстановът на нивата от 60 до 70 е приблизително токъм времето на геймът, колкото и разбъркането на нов герой от 1 до 60 ниво. Тази част от TBC ще донесе изключително много на масовия играч, тъй като тя напълно дава възможност да се прекийнесе един от най-интересните аспекти на WoW – раздължението на гякор и изпълняването на квестове. Blizzard са построили в него един момент от възстановъта от над 60-то ниво да не се чуруте какво да правите – квестите в TBC са буквално неизбройни, като идвата

дизайните са да се намали до минимум т.нр. “grind” (най-груб пребор на български – щъклене) – т.е. безкрайното въсие на едно място и убийване на едни и същи създания за трупана на опит и бъдше на нива. За тази цел са въведени някои новости, които да мотивират играчите да изпълняват квестови и да изследват новия изглед на светът, вместо да трепят гиганти до полуга. Но тук тези от Вас, които са гледали посветления на WoW епизод на Southpark, ще бъдат добивни да разберат, че върху територията след Тъмния Портал – Hellfire Peninsula – има огромни стара лизгани. Радост неизвестна, просто.

Погледните на квестовете в оригиналата, и тук при изпълнение на по-стремените ви задачи, ще получавате никакви награди, опит и репутация като определяща играна фракция. Това, което прави синко блечачището, е че репутацията вече има доста по-сериозно влияние и във всички игралици фактор. Докато в “стария” WoW нямаше никакво практическо значение дали сме “friendly”, или “exalted” с Booty Bay, Gadgetzan или Winterspring, тук нещата сега са доста по-различно. Абсолютно всяко ново граче/сесие ще си има собствена скла за репутация и щокът по-вече се изразява в нея, толкова повече по-хубави оръжия, брони, рецепти и прочие ще можете





да закупите от местните търговци, като на последните нива ще очакват доста мазни епични предмети.

Друга от по-интересните новинки е използването на системата за губбий между играчи – един от най-жадуваните елементи на играта, който до съвсем скоро беше изключително безумен. Последният голям пат показва един от аспектите на тази нова система, която Всъщност е заимствана от други олайн игри. Играята е много прости – 8 т.нр. „Аrena“ ще се провеждат битки между отбори от по 2, 3 или 5 души, като в зависимост от прегратявянето на отбора, участищите в него ще трупат определено количество „арена“ точки. На определен интервал от време тези точки ще се засичат и отборите, които заемат търбитите места в отделните категории (2к, 3к или 5ш), ще получават изключително атлетични награди, след които ще споменат и епичен летящ „кон“, който цяло също струва над 5000 злато в играта. Отделно от „арена“ точките, ще трупат и „холог“, който тук е Виртуалната парична единица за закупуване на оръжия и брони от Player vs Player наградите.

Като споменаме лепящите езитни жи вотини, нека внесе малко яснота по този въпрос. В *The Burning Crusade* всеки играч ще може да си закупи летящ „кон“ (най-грубоз казано, но за краткото време че използвам този израз). Побочно на конете от оригинална, и тук има нормани и епични. За разлика от тези в оригиналната обаче, новите ще летят като скороността на епичните летящи коне ще се доближи до тази на „общественият транспорт“ в WoW – грифоните/мантикорите/хипогрифите. Особен че ще споменават доста време на играчите,



новите „коне“ придават и съвсем нов оттенък на губбите избъни Арената. Просто трябва да изпитате какво е чувството да кашите с грифона или дрејка си в голямо меле на среща Hellfire Peninsula и да включите във Втората.

Последната по-съществена промяна е в самите инстанции, а именно Всъка една от тях ще има специална Версия с повишено ниво на трудност. Т. нар. „Heroic Difficulty“, която ще ви дава значително преиздигнатостта на Вече познатите дънръкни, като задните Вътрешни ще бъдат по-високи нива, ще имат допълнителни умения и, естествено, ще дават по-добри предмети. Ако успеете да убийте финалния бос 8 юнита и да е от новите инстанции, ще получите специални значки, които можете да ползвате за закупуването на още по-корави епични предмети.

По-горе споменатите новинки са само капка в морето. *The Burning Crusade* изглежда като една изцяло нова игра. Всички от старите професии е възпроизведени с нови рецепти, като гори са пребединени безмъжностите за промяна на специализацията на инженерите и ковачите – спрещу 50 злато (за момента) можете да смените например гоблинското с гномско



ското инженерство и обратно. Отделно е добавена и една нова професия – бижутеристъ – която ще въведе в играта позната и общичана от миозина система на предметите със слотове, въведена от *Diablo II*. Бижутерите ще могат от необработени скъпоценни камъни да правят специални бижута, пръстени и кристали. В играта Вече има и оръдия и брони със слотове, в които да слагате обработените камъни, придаващи допълнителни бонуси на предмета, в който са сложени. Поборения има и във Всеки един от класовете – нови магии и умения, както и промени в талантите. Тук има да се спирате подробно на тях, като че запозим това право за прелега след като излезе финансантата Версия на играта.

Като цяло обликът на WoW изглежда леко променен в продължение му. Докато оригиналната игра бе ориентирана повече към хардкор играчите, то TBC определено е насочена към масовите тъкува, за

коетоказвам едно евал на Blizzard – крайно време беше. Самият факт, че Вече няма инстанции, които да изискват 40 души, е доказателен мотив за мен да си купя и да играя продължението. За тези от вас които не знат, почти Всички нови инстанции ще бъдат за група от 5 души, с изключение на Кулата на Мегиб, която е за 10 души, и ще бъда нови „raid“ бордюри, които са за 25 играча. В единия от тях ще се изправите преди самият Илидан и ако може да се върна на наскоро пуснатото от Blizzard интро на TBC, може да се окаже, че „нима да сме подгответи“. Затова запретявайте ръкви и бегом към battleground-ите, за да се подгответе за излизането на *The Burning Crusade*.

Тук ще напомня, че във фирмата „Пускар“ можете да направите пребарвания заявка за продължението, за да сте сигури, че ще получите играта 8 деня, в който тя излезе.

# Halo 2 Vista

## Come on in, Vista-lovers!

Разработчик: Microsoft/Bungie Software

Разпространител: Microsoft

Жанр: FPS

Издава: пролет 2007

Сайт: <http://www.bungie.net/Games/Halo2/>

**E** ѕвъл те шокирам с представянето на това заглавие, особено ако си редовен читател и поне следиш гейминг спредите. Факт е, говорим за *Halo 2* – игра, която прегу има-нина 3 години ще даде продажбите на *Microsoft*-ския Xbox до небесата, тъй като това ще е единствената платформа, за която се появява продължението на култовия за милиони FPS на *Bungie*. Сега, с прилично задържане, тя прави своят дебют и на PC сцена. Така че ако си пропуснал по една или друга причина да изиграваш *Halo 2*, сега е моментът да се запасиш с още малко търпение и с още много хардуер. И с *Windows Vista*, разбира се.

Само кампанията на играта ще бъде едно към едно с конзолния си еквивалент. За незаподозните – отново ще влезем в ролята на Master Chief, който, слеп като уста на уиншки пърбото *Halo* – претъменовиден алатар с извънземен произход, заплашващ Земята – е на път да разбере, че битката с Covenant-ите не само не е приключила, но и търпешаща на навлизи в по-неприятните си фази. С течение на играта ще поемем контрол и над представителя на "гругата страна", тоест извънземен, а историите ще се завързват постепенно, особено с постмодерното прескачане между двата мира.

В подробности за *Halo 2* не съм таме да нализваме, просто защото става дума за заглавие отпреди никако лета. Заглавие, рефлексирало надъгъл и нашироко от нашата мегаия. Освен това – заглавие, което без никакви проблеми можеш да изиграваш още сега.

Каквото тогава ще ни предложи компютърната версия на играта, което да мотивира неизиграватели да ѝ се още да я очакват? Ами на първо място – удобството от управлението. Аз лично не крия, че *Halo 2* беше търбуват ми съблъсък с конзолните FPS-и и колкото и да се изненадах от сравнително удобния контрол, предложен от геймпада, с мишка и клавиатурата нещата ще са на съвсем друго ниво.



Което неминуемо ще следвало да побори и без друго обяснение за конзолно събитие мултиплейър. PC версията ще се разва на допълнителен пакет от карти за троекова игра, както и едното за създаване на нови тачки. В крайна сметка личното ми мнение е, че гори и само заради мултиплейъра си заслужава да се опита, тъй като на Xbox версията динамиката му определено се губиши заради контролера.

Като едно от пионерните заглавия за *Windows Vista*, *Halo 2 Vista* се очаква да се възползва от новите възможности на DirectX 10 видеокартите. Което обавя няма да се случи, тъй като ендъжинът, който не е лош, но определено е постар, няма да бъде пре написан, а просто ще го напаснат за по-бъсъки резолюции и ще добавят допълнителни ефекти, шейдери и т.н... DirectX 9 макарва. При положение, че по-късно свършата година ще се появи и *Halo 3*, което вече ще е истинското пълнотел заглавие, нянак си нещата за кой ли път ще имат много шум за нишо. Освен това играта изглежда ще бъде буквално

портмана, което от своя страна наядва лоши спомени. Става сума за това, че абсолютно никакъв контент няма да бъде добавян – нито едно ново оръдие, нито една променен роб из нивата, нито една кълъсена. Om *Microsoft* се отпращават с факт, че ако пипат по игралната механика и левия дизайнер, щели да развали баланса на оригиналата, който бил чудесен. Еми понапътните се малко и го поборят гори, отговоряме ие... Или поне кашете леко стемпата на пръстност, защото имаме съмнения, че с мишка тази игра ще се превъзга, подобно на стрелба по гумени патенци на сенкса стрелбища. Иначе играта е почти готова (още преди 3 години, ако питате мен, но все пак...), просто чака премиерата на новия *Windows*.

Малко негативно зучи материалият, но няма как – поредното *Vista*

заглавие изглежда като євба ли не отбива на номера и отново PC изгаряте ще излязат втора ръка геймъри. Защото тамък ще заиграят втората част и ще вземе да излезе и трета.

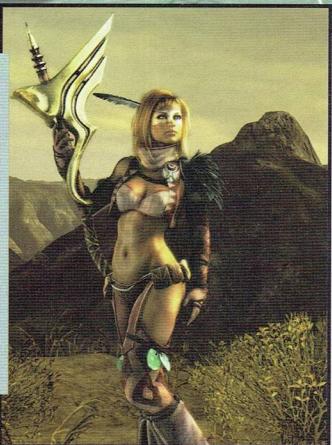
Все пак – *Halo 2* си оставя една страхотна игра, което макар и да е неподобрана от никой (като нашия колега *Wolf*, например) заради своята конзолна опростеност, има потенциала да се възприеме по далеч по-различен начин гори и само заради периферията и мониторните графични подобрения. Добавяйки и мултиплейъра, както и toolset-овете, които попаднат във върхлини ръце, могат да ни дарят с множество качествени модове, те със сигурност имаме причини да опитаме *Halo 2 Vista*, при все, че ще си имаме едно на ум за начина, по който ще се поднася заглавието.

**Virtua Tennis 3**

Предъявянето на най-добрата тенис игра до момента ще наистигне PS3, PSP и Xbox 360 през месец март. Наточи виртуалната си ракета.

**Burnout 5**

Земи огън, запали ни, направи ни бърнаутиджии. Ние сме си та��и 8ъсъщност. Над-деструктивно-реийсинг заглавие избяга със силата на пияна мутра с баварец в насрещното на Цариградско.



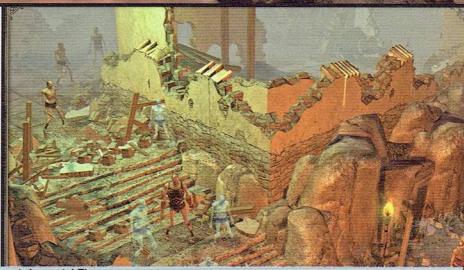
**Golden Axe**  
Златната брагва изнесе на кооперативните си плеъзи основна част от жиботите ни в онзи прекрасни времена, когато "при пиксела на кръст" беше синоним на "персонаж". Класният римейк за Xbox 360 и PS3 уж никога през 2007 година.

**John Woo's Stranglehold**

Башата на пистолетните каданси влиза в извличния бизнес, когато пистолетните каданси присъстват отрабя, но инспектор Текула и белите гълъбчета – не.

**Motor Storm**

Едно от най-очакваните реийсинг заглавия за PS3, наред с Gran Turismo 4. Ом съзателите на Wipeout серията.

**Titan Quest: Immortal Throne**

Експанжън за любимица ни хакендорса за 2006-та. Залагаме каса бира, че ден след премиерата му гата ще излезе и първият пач, който няма да оправя нищо.

**Virtua Fighter 5**

Праздритеят на 3D дуплачките ще се отчече с трета серия през март за PS3 и в края на лятото – за Xbox 360. Шаг съсъсеме от игра.

**Motor Storm**

Едно от най-очакваните реийсинг заглавия за PS3, наред с Gran Turismo 4. Ом съзателите на Wipeout серията.



# Lord of the Rings, Battle for Middle Earth 2

## Rise of the Witch King

**Do not come between a Nazgul and his prey!**

**Λ** ошите Унаги са ну били по-съчувствени не можеш да го отречеш. Освободени са от условностите на Добрите Глазни Герои (TM), приковани са към разни вътриснати кишета, обличат се по-стрижно, разполагат с по-големи и смъртоносни оръжия и Унаги губят с онзи глас, който предполага или въбъна бронхопневмония, или трептящи в дихармонията на никакъв особено зъл куунес гласни струни. Така че, докато гледахме как хобитите се замърват с възглавници и кобахаме с нетрепение Сам най-светне да го сложи на Фродо, ни беше ясно, че на Еобин, задето така подло и по женски обезглази любимия ни Уич Кинг. Е, от ЕА явно са решили да реабилитират съмпатичния идол чик с гордия меч и готината каска.

В експанжън за една същинско постредствана стратегия, която обаче съвсем и най-добратата бласфемска игра, създавана изобщо, стоварващи ни накуп най-доброто от филмите на Джакън и текста на Токкин, Влечателната Визия, смазвашо озбуничане и



турниро дистрижима за конкурентната епичност на масовите сражения, подчертана от онази музика.

С кое то юрка да подчертая, че – като съдименно безстрастен гейм журналист – аз повече от ясно оствъзвам всичките слабости на оригиналната *Battle for Middle Earth 2* (която вече са достъпни по целия свят), което обаче по никой начин не може да възпри обожанието ми към тази игра, възпиленаваща в сушата ми цялата налична фентъзи фенщина и провокираща прекарването на десетки мултиплътични часове внейната компания. Появата на тук разглежданите експанжънът ѝ понесе много приятни гейм-пъркови бърку празничната софра на иначе шокираща постмодерна месец декември.

На закономерния ти въпрос какво

нобо, мога да ти отговоря накратко (един нова раса, плюс прилежащата ѝ сингъл кампания и по няколко нови единици за бече познатите ни от оригинална раси) или построчно (в приложението към тази статия каретата). И понеже предполагам, че искаш посторанния отговор, ще те оставя да се забавляваш с концептуалата малко по-късно, а сега ще си поговорим за усещането от играта на *Rise of the Witch King* и за това струйаше ли си цялото чакане.

Отговорът на постмодерното е "да, пръв все, че за лично очакваш повече". Възходът на Анимарският щандър определено не е експанжънът на годината (най-макаро защото тази титла принадлежи на *Dark Crusade* и просто не има кой да му я отнеме), но опровергено е стъпка в правилната посока, допълваща приятно оригиналната игра. Историята в съвсем, побогна на всяка история, разказваща ти за това как ени особено злоюди избиват безмилостно ени особено благородни добри.

Действието се развива някакъо хладни години преди Фродо да съзънне хомосексуалните си блечни кум хероични градинари и разказва за това, дето го пише въз залъбенето. С пристройки отблъскват, че в експанжън липсват както спрахоними, препливящи се в бесни баталии картини от оригинална, така и непрекъснати Хьюго Уийнинг в ролята на разказвача. Страхотното

Единиците на Ангар, заслужаващи споменаване:

### Thrall Master

Може би най-интересното ново попадение в армията на играта. Thrall Master-ът е скръбен, ейтин и самотен, но разполага с едно особено важно уникално умение – еднакично може да призове край себе си батальон от различни юнити. На съответната цена, разбира се. Идеята е, че можеш да си произведеш някой Thrall Master за стоти пари и да го оставиш да си къмпа никъде из задните редици. Когато ти се наложи спешно да възараш 6 боя кавалерия, примерно, призоваваш с нея съмна дружина Wolf Riders (за 400 пари, вебъв и инфраструктура) и вече си имаш. Улобихте са ёве – ако Thrall Master-ът умре, целият му батальон си отива заедно с него и е бъре да го форсииши във виду – освен това призованието юните не могат да бъдат отстранивани с по-добри брони или оръдия.



Thrall Master-ът може да призовава: Rhudaur Spearmen – Колизионисти, силни срещу кавалерия; Rhudaur Axemen – Хървати брадвички на същинско близка дистанция; Gundabad Warriors – Друиди разгласни орки; Gundabad Wolf Riders – Горестноменатите възачи на Вълица.



### Snow Trolls

Може би най-напомнящите юнити в редиците на Анимар, те са същинско бързи, имат прецизният бата на кавалерия, но са бързи и в разправата с тях. В боявка разрушават сгради с убийска небрежност. Тоба, че принадлежат на особено сладки подибелни обичаи със смешни каски ясно е направено за заблуда на брага...



### Dire Wolves

Наместо взаимите на барзи, тук си имаш неизбръзнати групници от едри и гладни бъчвички, които за съжаление доса по-неефективни, отколкото изземват на пръв поглед, защото умират от едни победи на финала. Те разполагат със скоростта на кавалерия, но притежават преимуществата и недостатъците на обикновени сордески. Мисли за тях, като че най-близкият бойничето ѝ е играла и има да събрашки.



### Sorcerers

Другите нови единици, които – наред с Thrall Master-ите – се отличават драстично от всичко, което сме видели в оригиналния BFME2. Маго-сонническият баталон състои също от едни гладен маг и неговите последователи. Поместени изтънчват ролята на мана и всъщност закъсняват убийствата на един



или побъг от тях. Последователите се расположват с времето, като скростира за тоба може да се повърши от построителето на House of Lamentation към централната крепост. Особен в базите им са мазии (Black Ice – забъбящ браздите; и Fel Strength – даващ на твоите хора бонуси към атаката и защитата), сорсърърите могат да се специализират в една от трите налични "уики", даващи им достъп до едни особено могъщи слеп (Well of Souls – лекуване на притиснатите единици, изсмукващо същите на браздите; Corpse Rain – бомбардирани на определена зона от картата с трупове, което за съжаление зучи по-ефективно, отколкото е въвеждащото; и Soul Freeze – еквивалент на магията Snowblind от бърбото, само че приложим бърху юнити, а не бърху сарди – замразява единиците ти, предадени ги неподвижни, но безсърдити за известно време).

Основният проблем на мазите е, че изискват побъги на микромениджърът, отколкото е удобно настраг напрелнатия на. А отбътът на мазите им не е достатъчно голям, за да ги бърхнат на разстояния от бойните дейности, което автоматично води до извънредно забавена съмртвност в редиците им.

озучаване на Краля Вещер и новите му бойни групари, допълнено с някои особено забавни мисии в кампанията (Dark Lord's Eye застава членото място срещу мяк), обаче компенсира донякъде и определено преби слушащото се на монитора ти достойно за внимание.

И то, балансът и оптимизацията са прогресирали значително и ROTWK

върви плашно към системи, на които BFME2 сечеши злостно. Браздите ти играят значително по-добро и разумно, а мисиите не приключват автоматично, щом успееш да стояш в центъра на бражеската база във времето на герои и дъвчици от един маг и неговите последователи. Поместени изтънчват ролята на мана и всъщност закъсняват убийствата на един

летящи единици (хилп!) и мазии от бърбото, които подпомагат, а не обезсилват бойските ти.

Неприметно впечатление тук прави основно фактът, че новите единици са расците са достъпни единствено в скрипции и мути и не са възможни в синъза кампанията на оригиналната игра.

В заключение ROTWK е свежа добавка към една добра поредица и би следвало да се хареса както на феновете на оригинална, така и на онези, които са го пренебрегнали заради описаните по-горе проблеми. А лично приитетствам Краля Вещер с добре дъши, урям една финална точка и отбътъ са изрина някакви особено нагли джукужета, рушещи крепостните ти стени, все едно са си у тях на [финална точка]

### Уникалните нови умения от бърбото на Angmar

При все, че иялото дърво изглежда нова, всъщност побечи "мази" в него са старите таќива, но с нов визуален облик (като замръзналата земя, примерно, или масата съмртвания), така че тук споменавам само трите неща, които не сме я видели до момента.



### Fell Wind

Вижуща, която засмуква всички бражески единици към центъра на маркираната зона. Изглежда бесцислено, поради минорният димиц, които нанася, преди да установиш Rogash в центъра на въпросната зона.



### Shade of the Wolf

Едното от въвеждащи бъдесептиметочкови умения. Призова създен снежен бърхолак, на който много му се иска да е нещо като левен барабар, ама не е. Яденето на браздите за пълнене на здробено му обаче е грехован фън!



### Avalanche

Второто бъдесептиметочково умение. Еквивалент на любимия метемориен фъж, с тази разлика, че е по-ефективно срещу жива сила, отколкото срещу сарди.



### Новите герои

#### The Witch-king of Angmar

Як и просто. В смисъл – перфектен боен герой с крайно безполезни магии (особен може да по-знатата ни и от оригиналния BFME2 "Hour of the Witch King", която глажа лицо на запасили се със сили герои). Може да ходи пеш или да язди, но в случая – само кон. От фембийста му до гелят маси години на змии възле.



#### Rogash

Трол. Як и... да бе, на шефа си се е метнат. Радва се на едно от най-забавните юрчени умения в играта изобщо, даващо му възможността да скочи на сърдюк бражески войски и нанасяйки им колосален демирж.



#### Morgomir

Дясната ръка на Уч кинга. Шокирашо, особен за чекиши става и за бой. Има морозско остриве, като шефа си, бусутства много приятно забъкалящите го Black Numenoreans, Dark Rangers и Thrall Masters и има умение да нанасяне на лют демирж върху сгради.



#### Knarsh

Духът на великия капитан на Арнор. Може да се темпортира, демижкава насъдно скоростта на браздите и има умение, с което може да очисти почти всичка бражеска единица с един удар.



#### Hwalar ("the Brigand")

Червенонос аличен гидък с обустроена брадва. Какво побъже да иска боец? Ами примерно буслобе за браздите и конекъзъвръзачите край него, които по някое време започват да ти носят и пари с финко убийствбо. Плюс опцията да си привлече ордичка гибаш за компания, която достигне не пото ниво.



**Новите единици и герои  
при групите на рату:**

#### Mordor

##### Gothmog

Емблематичният и красив като сълнце полубоговец, побел армиите към Минас Тирит.

##### The Black Riders

Когато разбиеш Great Siege Works сградата до трето ниво, можеш да си извадиш черните конници в единно, същностно комплектче.

##### Haradrim Lancers

Запътват празнината при мордорите, оставена от липсата на сериозна кавалерийска част. Яздят, хърлят копия и махат вражеските арчери, без дори заченки на свян.

##### Black Orcs

Едните единици, заместващи Корсарите. Черните орки изват във впечатляващо количество, подобно на не-черните от събрата, познати ни от оригиналната игра.

##### Men of the West

###### Knights of Dol Amroth

Изват от качени до трето ниво конници и са "убийци" отговор на черните конници от горе. На Високите нива докарват уничтожителни устрем на лебеденските воини, познати ни от битката при Минас Тирит в третия филм.

###### Rohan Spearmen

Трудно могат да минат за нови единици, при положение, че сме ги видяхме в BFME1, но няма как – превземаме ги с добре душа.

###### Dwarves

###### Dwarven Zealots

Дъждежешката "героична орда". След



седмо ниво техният berserk rage ги приведе крайно неприятни за браните. Илюзирани са към страх, с което го слагат людо на лошите, използвайши това умение.

##### Prince Brand (Prince of Dale)

Едноотвъденят щабски герой сред дъждежешките ташиба. Може да превключва от лък на меч и гава буустомбе на стрелите краи себе си.



##### Elves

###### Lindon Horse Archers

Вече и эльфите имат качествена кавалерия, която на всичко отгоре стреля в обикновение по ози неприятно съмртоносен, ельфически начин.



###### Noldor Warriors

Ельфическата героична орда, която се явява по съвместимество и една от най-неприятните пехотни части в играта. Изват от качени до трето level казарми.



##### Очаквани

8

**Визии:** 8  
Все още впечатляваща, близо година по-късно. Да не заборим, че играта все е оптимизирана като хората и машините да си пуснат умъртвянията без спринги от сеч.

**Звучи:** 9  
Нашата гравзо. Битките и машиите зучат грандиозно, гласовете на персонажите – още по. Музиката, за скъмкане, си е същата. Но все още като и музика, маниципала.

**Геймплей:** 9  
Още пак светло, но по-добре оптимизиран и балансирано. Повечето нови юнити рабят.

**Иновации:** 6  
Определено можеше и още.



# SPAWN





# Star Trek: Legacy

**Star Trek** вселената отново в лапите на посредствеността.



очитателите на културата всемена на Джийн Роденбери прекрасно знаят, че **Star Trek: Legacy** същес не е първата игра, която ни ѝзвлича в сагата за космически походи и бойни. Айтогорите ѝзвимо са подхожди с идията, че основната им аудитория ще бъде **Star Trek** феновете, които – респективно – ще се насладят и най-тънкото на „Наследството“. Този път игралната концепция се насочва основно към пребеждането на сражения и управление на звездна флота. Става въпрос за най-масшабното предстайне на популярната филмова поредица, включваща The Original Series (1966), The Next Generation (1987), Deep Space Nine (1993), Voyager (1995) и Enterprise (2001).

**ST: L** е сделица като „next gen“ и е предназначена едновременно за Xbox 360 и PC. Ти обаче ще имаш съминимателната привилегия да прочетеш реътът на играта за персонален компютър, където тя направи и дебоути.



## Жанрово определение

Когато видях, че играта е определена, като "real time strategy of Starfleet combat", бях наист-малко озадачен.

**ST: L** е съмнителна смесица от различни жанрови модели, които до един не са реализирани цялостно или поне задоволително. Да наречем играта стратегия е някак смешно, предвид управлението на търгъре ограничен брой единици и слабата реализация на стратегическите елементи. Идията за космически симулатор също може да ти хрумне, докато играеш, но нюанската интерактивност и реализъм са достатъчно красноречив аргумент и срещу този жанрово определение. Компютърният вариант Action Simulator се оказа най-приемлив, предвид тенденцията към опростеност и нежкото усещане за аркада.

Думичката action стои за истинската същност на играта, а именно битките – общо 60 атмосферични кораба от фракции Federation, Klingon, Romulan и Borg ще могат да се блуснат в размочленени сражения, както в отдалената кампания, посветена на Федерацията, така и в Skirmish-a. Когато и четирите раси са достъпни на игра, с това някак се изчерпа и цялото съдържание на **ST: L**. Да построиш играта си върху **Star Trek** епоса и да ѝзвинеши почти всичко култово корабче с юничката цел да събрьши загорелите фенове, може и да звучи като принципно добра идея, но това, което ще види средноста-



тистичкият играч, е една необятна посредственост.

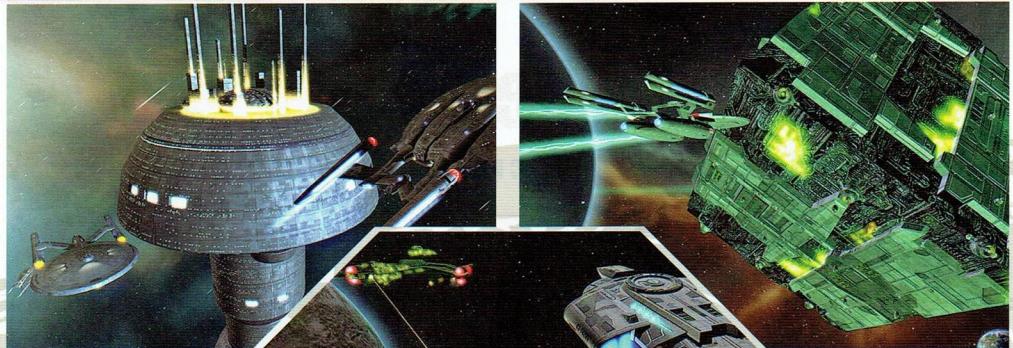
## Геймплей на практика

Както вече обясних, голяма част от играта се свежда до пребеждането на космически битки между отдельните раси в **Star Trek**. Ако трябва да започнем първо с малко теория, то имаме ограничен брой тактически и стратегически елементи, които в крайна сметка се свеждат до максимум четири кораба за управление, точно гъв метода на атака (фазери и фотонни торпеди) една стратегическа карта и системи от няколко корабни характеристики. Навигацията може да ти се стори изключително кошмарна, докато не разбереш, че всъщност цялата игра се побчинява на някое от 2-3 комбинации от клавиши и боравене предимно с горес-

поменатата стратегическа карта. Веднъж съхнеш и принципи на управление, възможно да изпиташ гори известно задоволство от факта, че си нарихтирил айтогорите. „Ингейм шофира нето“ на всеки един от корабите е направено търгъре неубийво и на помощ ще га възимерната карта на космичното пространство, гостътън с бутонна Tab. Тук можеш да указаш на летящите си машини към коя точка да се придвижиш или да добиеш по-ляко представа за противниковите сили, което е от огромна важност за коректен подход.

Методом за спряване с противниковите кораби се състои от няколко фази на действие. Първият момент, колкото и странно да ти прозвучи, е избирането на противник. С бедните отъмни интуитивност методи на управление, където нито ти, нито

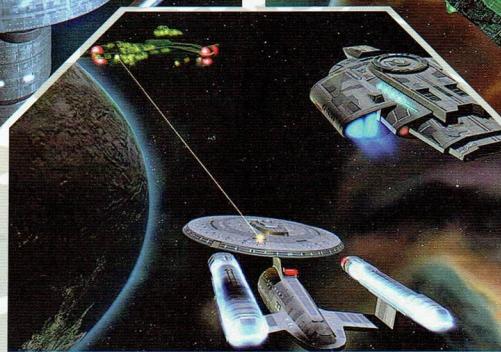




мишката и клавиатурата ще се чувствате удобно, е от особено значение да съхнеше правилната методика. Не търси утътаня или конфигурация на бутони, те просто отсъстват. Явно авторите са предположили, че играчът е най-макаро индюс от класа на Лейтенант Командир Дейта и не се притеснява от липсата на елементарна информация за аспекти от играта.

Попаднеш ли в близост до промишленици, с написането на Spacebar ще се извикат всички налични бражески кораби. Важно е да се уточи, че в по-вечето случаи твоите единици могат сами да прихвашат цели и да ги обстреляват упорито, което, разбира се, не винаги е изпълнено по най-добрия начин, но поне създава някакъв твърдар от плешищите ти. Макар изкуственият интелект да не е неща безиколебливо, то се справя същинско добре в опростените игравни условия. Твоята задача се свежда основно до разпределение на цели, тъй като битките се ограничават до написането на гъба бутона. Един за фазерите, които са най-ефективни срещу силовия щит на противника, и един за фотонните торпеди, които трябва тауктично да бъдат използвани за добърбиране на вразите.

Тъкното приструциел-



Ването с торпедата е, че те се на-  
мират само в предната и задната  
част на корабите, и е нужно да се  
позиционира подходящо, за да ги  
използваш. В случай, че не успееш,  
рискуваш щитобое на противника  
да се презаредят и цялата твоя по-  
священост им да започне отначало.

Можеш да управляваш директно  
само един кораб по едно и също  
време, а набицата на другите се  
поечи автоматично от виртуал-  
ните ти подчинени, според целите,  
които си им указал. Много услужлив  
метод за атаки е забъркането на  
бутона Spacebar, избор измежду  
възможните противници със скро-  
мера на мишката и написване на  
F. Това ще накара селектираният  
момент кораби да атакуват цел-  
та, като същевременно пременят  
курса си към нея. Във всеки друг  
случай F може да се използва за по-

сочване на каквато и да е дестина-  
ция, като алтернатива на страте-  
гическата карта.

Друг тактически момент е  
разпределението на корабните мощ-  
ности. С бутони E извикваш меню,  
от което можеш да преразпиши  
енергия към оръжията, щитовете,  
двигателя или по радио между три-  
те характеристики. Подходят е от  
известна полза, ако нямаш тотално  
пребързодство над врага. Нужно е  
да споменем и за наличието на ко-  
мандни точки, които имат значение  
в кампанията и произволните битки.  
Докато например в мисии с  
Федерацията, точките, които  
печелиш, ще ти служат за закупуване  
на по-добри кораби, а при кон-  
фигуриране на skirmish сражения те  
ще играят ролята на първоначален  
актив, с който да закупиш избра-  
на от теб технология.

#### Графика и звук

По отношение на визията си играта  
предлага известна голя забавимост –  
поддръжка на широк еcran, високи  
резолюции и многоократно изляздане на  
роботите. Характерна особеност е ав-  
тентичната визуална атмосфера, която  
със сигурност ще се хареса на почита-  
телите на филма, но от друга страна  
се усеща напрочиното присъствие на  
бутафория, когато корабите се бутат  
един в друг или в околните планети без  
никакъв реализъм. За звука можат да се  
кажат предимно хубави неща, но ако не  
успееш да се преориентирши с проблемите на  
геймплея, е съмнително до каква степен  
ще му се насладиш.

#### Заключение

Предлагам стапа предилено ясно, че  
**ST: L** е игра, която разчита основно на  
фенцищата и кумбийския стил на **Star Trek** серията. Задаващото има и своя заба-  
вен аркаден нюанс, но трудно може да се  
определи, като особено добре за почита-  
телите на стратегиите и космически-  
те симулатори. Но тук ако приложиш  
всички епизоди на **Star Trek**, от табана-  
ти висят макети на *Enterprise*, *Vor'cha* и  
*Tactical Cube*, а евър плакат на *Жан-Люк*  
*Пикарди* краси стаята ти, то **ST: L** може  
да се окаже подходяща за теб. Дори и в  
този случай обаче бих се ъзбръжал от  
горещи препоръки.



**Очаквани**

Подробни от:

купичка разочароваваща Star Trek игри

Почти от:

Star Trek: Starfleet Command 3

**6**

**Геймплей** 5

Стратегия със всечезомински забърбъжания геймплеи, като най-запомнящата си особеност може да се определи с това, че всички кораби са създадени от един и същи модулен порт на предстоящата игра.

**Графика** 7

Идеални за космически кораби, широка вселена, но с краини скъпата миноза помощни за нищо.

**Звук** 7

Най-добрият капулата се създават от геймъбъйлините активи. Много хубаво, само жалко претендират да си пуснат някоя серия от **Star Trek** във времето пази игра.

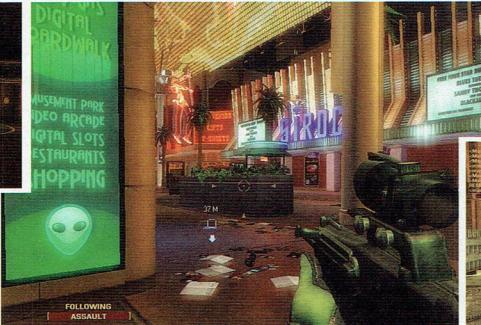
**Clokiem** 6

Ако превъзнесеш безумната креативност на разочароваваща на приключението в най-общирно представената **Star Trek** вселена в игра към днешна гама.



# Rainbow Six Vegas

**Новият Rainbow Six отиде до Лас Вегас и удари джакпота.**



**R**ainbow Six поредицата едва ли се нуждае от представяне за който и да било. Популярните тактически шутъри, въвхюбени от романтици на Том Кланси и в последствие правени изцяло под неговото окро, сърдят първостепенно в своята ниша от години. От осем години, ако трябва да си конкретни, Едва ли има друга игра, която да пресъздава по толкова тактически грамотен начин реалните антитерористични действия. Дори и подгласникът *SWAT* е на свършени години от прещизомото планиране и работата с екипи в *Rainbow Six*. Или поне – до скоро беше. Последните две игри от франчайза се отдалечават все повече отъвръщачалата си идя и заличават все повече сумничка "тактически" от жанровото им определение.

Като за начало в предишната част – *Rainbow Six Lockdown* – беше премахната картата за линиране на операшите, която е била съществена част от всяка игра за Девета досега и се възпроизвежда некошо като емблема на поредицата. Освен това във въпросния *Lockdown* вече нямахме на разположение няколко екипа, които да проникват във Въздушната зона от различни точки и да ги прочистим по познатия ни до тогава начин, а само един екип. Четири човека, които тръгват от точка А, изработили цялото ни и излизат по точка Б. За нас, поклонници на тактическите шутъри, това си беше сериозен шок и пребъзика крайно неизтипично ракчи срещ феновете на прицел. Никой не искаше *Rainbow Six* да се превърне в поредната маломощна стрелялка. За съжаление и разочарование на поклонниците на "стария" *Rainbow*, тенденцията се запази и в настоящата игра. И все пак, за да успокоя спротивници, сържи и още една точка, в началото – това съвсем не означава, че *Vegas* е скучно или посредствено залязване. Напротив, играта е великолепна и в следващите редове ще ти разкажем защо и как точно.

В *Rainbow Six Vegas* отново се пребъзичава в ролята на лидер на най-добрия антитерористичен екип в света, който този път е изпратен да разчисти Лас Вегас (каква изненада) и казина на му, превземи масово от

някакви особено зли латино терористи и пищнати им предводителка със звучното име Ирина.

Любопитното за феновете на поредицата, че на Кланси по принцип, е че в тази част започва изцяло нов етап в развието на *Rainbow* на сценарно ниво. Нямаме да видите нито Динг Чабез, нито Джон Кларк, нито който и да било персонаж, познат ни от киното или другите игри. Просто от *Ubisoft* очевидно са решили да стартират заглавие едва ли не на чисто. Вместо познатите ни и така лъбуми мити, във *Vegas* ща злезеш в кожата на Логан Келър – подозрително приличаш на героя на Ерик Бана в *Black Hawk Down* персонаж, бивш член на Делта и специалист в сиверситет.

Иерархията започва в Мексико, където нашият герой трябва да арестува злата мадама, но нещата се обръзват и пичт не само не успява да хване лошата, но и губи екипа си. Като пак "екип" нямам пребъг защетата и капищте. В последствие е пренасочен към Вегас, където, както споменяхме, е голямото мазадо. В което е забъркан и въпросната Бинонца, за пропала на Логан в Мексико. Между другото, ако не си се сблъсквали с *Ghost Recon Advanced Warfighter* и прекрасно пресъздаваните му латиноамерикански грабдже с разрушението сараци, прашните уши и маранита, търбата мисия на *Vegas* е твоят

шанс да набавиш този пропуск.

Редом с теб в мисията константно ща са съвмата ти събъктини – Джун Парк, за който не се знае дали има родствени върски с Джо Сун Парк от Манчестър Юнайтед, но си приличат, и Майкл Уолтер, експерт по разрушенията. Отборът е постмодерен и нямаши опия преди мисия да си избираш различни хора с различни специалности, както това ставаше в по-старите части на играта.

Освен това първата много стъпяща съществена геймплейна разлика спрямо предишните *Rainbow Six* се отнася

```
<Max> много си sexy, be
<maxbeta>xi mai
<maxbeta>trebeshe dr pushka da izbera
<maxbeta> am)
<Max> sledwabiq ryt
<Max> Dima
<Max> IOWA E TOO OTWYTRZE
<Max> KAK NI ZAOBKUDI PODLO
```



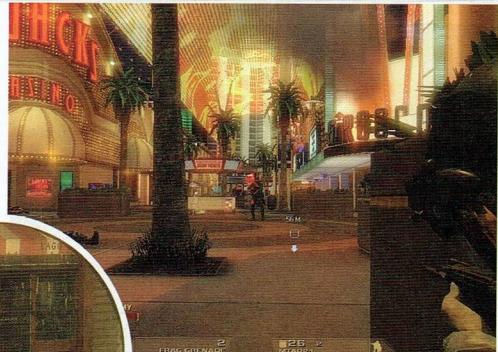


точно го екипа ти, а именно – членовете му не могат да бъдат убити. Ако някой поеме сериозна доза олово, тои просто изпада в безсъзнание, докато ти или третият човек от отряда, не му бие една инжекция. След тази операция ранените стават на крака със свежи сили и продължават да стрелят. Така че по този параграф играта прилича повече на *Star Wars Republic Commando*, или на кооп мисии от *Splinter Cell*, отколкото на които е бил *Rainbow Six*, излизал до сега.

Както сме заговорили за умирание – и твоят герой, бездесъщият Лодан, не е лесно да бъде убит. Трябва да поемеш три-четири сериозни попадения, за да видиш червения екран. При това едно след друго. Когато те видиш курушум, екранът пред теб се размазва, при втори хит става още по-размазан, после причириява и чак след това избухва надгъстът restart mission. Ако след като те увяхаш, успееш да се прикриеш преди да си дава

фира напълно, за кратко време „регистрираш“ и реално отново са нужни 4 попадения на терористите, за да си съвтнам. Също като „Нюбия“ Филипър Веществото. Само като си спомни в добрия стар *Raven Shield* как след попадение започва да се движиш по-бъзни и разсейката на стрелбата ти беше по-голяма, и ми се дореваба да липсват реализъм. Но както вече казахме, ако се абстрактираме от факта, че това би трябвало да е игра от *Rainbow Six* подредицата, *Vegas* наистина блести. Най-бързо заради своя геймплей.

Мисииите в играта ѝ повечето слуши са сътурани в ограниченияте пространства на различни казина. И въпреки че има места, които са доста просторни, с истинска битка на открито пространство няма да се съблъскаш. Дори и сраженията, които ще видиш по улиците на Мексико или Лас Вегас, не могат да се категоризират като такива, твой като са пълни съкъпчата, които можеш да ползваш за прикритие, така че съхватката отново придобива онзи отменък на прочистване на стая – надничаш зад ъгъла, ако има някой, стреляш, и после ти си съвтнам до следващото укритие. Въпреки това точно с прикритието за стенни и предмети избухва втората основна промяна в геймплея на *Rainbow Six Vegas*, както и може би най-холемигат му лъс. Когато изглеждаш до прикритие, с бърз бутон можеш да залепиш гърба си към него, като 8 зори случай камерата минава в трети лице и ти позволява да движиш каквото става около теб. Това, разбира се, няма нищо общо с реализъм, но както се разбрахме, забравяме за този параграф и се забавляваме. Важното е, че



има много общо с динамиката на геймплея.

Прикриването ти дават възможност да не спираш зад всеки

попадени на пътя ти по-евбр обект, да напушкаш бутоните за надничане и да се показваш презглазибо. Така можеш да видиш битка по всяко време и от всяко място почти без да се притесняваш, че ще те уцепят. Например, когато си зад част от разрушена стена, можеш спокойно да си подадеш сама атмосфера и да стреляш „на сляпо“ на няя или да хърчиш граната към терористите без изобщо да се показваш. Ако се подадеш, разбира се, си много по-точен, но тък се излазиш на някаква, макар и минимална опасност. Между другото съвкупността ти, а и противниците, също използват достатъчно често и азбучно въпросните прикрития, така че бъди готов за интензивни престрелки и хитри номера, като забъкващите в гръб или промушване на гранати.

Възможността да използваш съвкупността си при проникване, са събединени до три – Очиране и прочистване, граната и прочистване или разбиране на братата и прочистване. Хубавото е, че можеш да определиш приоритетни цели на съвкупността си. Например, имаш ситуация със заложник в едно казино. Казиното е в няколко етажа, така че ти се спускаш с рабел от етажа над проблемното



пушчено месо, отколкото за реална работа, но и да ги ползваш като примамка докато заобиколиш противника и го изненадаш изомзяде, не е никак малко. Единственото изключение е при прочистване на стая, когато – под тъбето, наядваш се, външно ръководство – целият екип се пребърза в една самостоятелна мислеща десктоптична единица. При условие, че мисииите в голямата си част се състоят точно от тази маневра, ти гарантираме, че ще изпълвиш истински уволнително нееднократно 8 процеса на игра, когато ти се налага да връхлиташи през врати или прозорци, за да отстреляш гадните копеленца.

Възможност да използваш съвкупността си при проникване, са събединени до три – Очиране и прочистване, граната и прочистване или разбиране на братата и прочистване. Хубавото е, че можеш да определиш приоритетни цели на съвкупността си. Например, имаш ситуация със заложник в едно казино. Казиното е в няколко етажа, така че ти се спускаш с рабел от етажа над





зиното е на няколко етажа, така че ти се спускаш с ракел от етажа над проблемното ниво и надничаш през прозореца, за да огледаш ситуацията. Виждаш трима терористи и маркираш ги във въздуха от мяк, така че когато влизат колегите ти, да отстрелят първо тях. После, както си висиш на рабела, се придвижиш с пистолета в претегла, га, даваш команда за близане и пръскаш мозъка на измерния лампинос, докато Парк и Уолтер опушват дураните си, ази тръкватш ефектно през прозореца. Всичко се

разбираш чий го дирят в казината на Лас Вегас, но това в друга тема. На места има стапични картични устаношки, оставени от терористите, които също можеш да ползваш. Хеликоптерът, който те превози от едно казино до друго, се явява и единственото превозно средство, в което ще влезши по време на играата. Джакрутите, които използват екипът Rainbow, отново са доста и бързат наистина добре работи, като основните са камера-та за ледене под врати и очилата за ношно и топлинно виджане.

Одигри единка точка на графика и звук играта е просто брилянтна. Всичко е пресъздано с блещачливаваща детайлност, ротативките в казината бъват джакпоти като от стрелня, горяла част от околната среда може да се разрушава, а същият, останал и следите от курицишите при битка са прекрасно пресъздавани и спомагат до горяла част за "Близането" ти в атмосферата. Демайтите на оръжията са нападнати повече от блещачливаващо – те са просто като истински. Звуковият ефект е на арсък високо ниво, от гърмежките и звучните на рикоширащи курици до бойс-актизна на терористите и колегите ти. В един момент усещаш, че си попоних в играта като в интерактивен филм и се сливаш напълно с нея, което е и целта на гигантското забавление, нали?

С суми прости – това е новият Rainbow Six. Все по-макро "тактически" и все повече "шутър", но тук едни брилянтни шутъри. И ако за момент забравиш какво искаше от игра с Дъга да зазадишето, скромно можем да обявим, че това е шутър по оптималната зонина. Горещо се препоръчва за абсолютно всеки.

## Rainbow (Three) Six (ty): Vegas

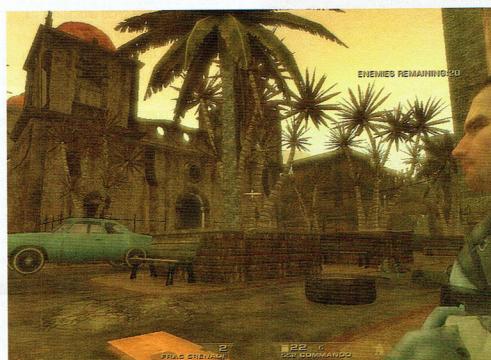
ом: AIDim

Въпреки наличието на обичайната за Tom Clancy сюжетна обстановка, че даже и герой с гаден южноамерикански акцент, не мога да отрека, че Vegas е един от най-качествените и забърбяващи екипни, пусканы последно време. Може би, ако не бих играл Gears of War, гори щях да го пласирам за игра на годината.

Но как да е, цялата на този кадр е в да ви легнаха няколко суми за Xbox 360 Версията. Тя е била основен прорицател за Ubisoft и й лично, покрай привличането за пражнищата, и в нея има немалко бъзбе, но за сметка на това излъчва жестоко и през почтеното време. Във вид съвсем мазно, без да изчезва съвръмски хардуер. Голяма галандра е и че може да се играе на широк еcran (отстъпвайки на такава опция в PC Версията е доста абсурдно, беше).

Управлението с 3D контролера е чудесно, с изключение на бавния достъп до пистолетите, които практически ги правят беспомощни. Системата за прикриване е потрадиционна от тази в Gears, но определено е от най-убийчивите, правени досега.

Накратко – Xbox 360 Версията като цяло е за претърпване пред текмата и по-бързата PC Версия.



## Шедевор

9

**Редовният:** Rainbow Six Lockdown

**Допълнение:** Rainbow Six Raven Shield

**Кодови имена:**

- Rainbow Six: Lockdown
- Rainbow Six: Raven Shield

### Визии: 9

Пърфектно пресъздаване локации и обстановка на играчите във всяко – от зората пред изхода до най-обръщателният денят на всеки обект, който не е съществувал по пътя си.

### Звук: 10

Истински, мощен, агресивен, трепещ и страшен. Каждото можеш да очакваш да се измъчи и да се смъка. Всичко звучи като наистина една игра.

### Геймплей: 9

Всичко е истински. Все по-макро тактически миси ще ти пребира, но ако всички шутъри биха като този, щяхме да играем със смърт.

### Съдържание: 2

За съжаление това, което определяше серията Rainbow Six, все съзима, че една игра със смърт и също една игра със смърт, но без никакво планиране и с минимални тактически решения по време на бойните събития.

# Destroy All Humans 2

**God, please destroy all the bad games!**



**P**andemic принципно са едно госта краят иначе смудо, но като изключим гъвката в залагащото, новата им игра е абсолютно репликант на оригиналната. *Destroy All Humans 2* е просто залагащо, пуснато да обере паричките на феновете, захлъснали се по единицата, които си беше дадък куката. И нищо побече. На това̀а посрещната игра през 2006 година трудно можеш да попаднеш. Докато 8 оригинална е приговаряше блага на места сарказъм и това̀а придаваше на иначе монотонния геймплей някакво обаяние, та във втората серия хуморът просто го камира. Нищо. За сметка на това̀а отново е монотонно и скучно. Нархти збучи приятното – изпълняващ мисии, убиваш хора, свлачаш със 8 мята, търпебаш си отържията (там наистина има няколко бисера) – всесели, уж. Но геймътът, които избръщаши, никога същата да събудят живеща в теб – правиш някакви неща без особено ясна цел защо. На това̀а можеш да затвориш будни трошки очища, но не и на факта, че филингът от цялата тази работа е състоящ със този при проследяване на разговор между БГ пенсионери на опашка. Нещата просто са грозни.

## За Кафебистите с любов...

Действието се раз развива през шестдесетте – най-общо казано имаш много хипита и не по-малко количество КГБ агенти. Принципно основно трепеш, ама накрая се оказва, че побече спасяваш – странни работи. Развивашето на



историята е крайно неинтересуващо, когото едва ли те учудва. Диалогът е още по-безсмылен – трябва да е забавен явно, но нещо не си е влез изпитите по чувството за хумор.

Отново близаш в ролята на обезкуражаващо тъл марсианец, отново имаш „разрушни егу-кайдо-си“ мисии, стандартните „отиди и намери“ също са налични. Побечето са елементарни, но да ги стапне хубаво, се срещаш и обесяващи такива – типа с напирянето на егу-кайдо-си-егу-кайдо-си с на най-лобомимите. Седиче по всяка Время иначе има, но, за да няма пълно щастие, като лоунчев, те ѝръща в края на превънчаната мисия. Ако, а? Продължаваме – отново можеш да се обесяваши в хората – временно – затова внимавай за скапала в горната част на екрана. За да се вселиш в ден хипар, трябва да изкортиши бутонна на контролера от помпана. Въвличаш, каквото и да е, да

виш, трябва да изкортиши определен за цялата бутон.

Единствениящо що горе поносим, бихме казали гори идее, елементът в играта са оръжиета. С дислокатора, например, можеш да размияткаши хипарчетата (досущ като 8 оригинална), докато мисиите не предлагат болзух. В играта има заложен раз-дол – от над-смешните – и ще станеш същите на много и сконфузни съмртоноси забъръщи. Оръжието, наречено Метеоритна Атака, също е за отблъскване – от самото му име се досещаш какви порази прафи. А да – можеш и да търпебаш оръжиетата си. Заложеното коиче също става, но мисиите са токъвка скучни и безидеини, че цялата идея за забавление просто се суби измежду споменатите вече поносто.

Графиката е трагикомична – пичът с големата глава има детайл, но другото – ах – другото! Хипитата и КГБ агентите са състашени от по максимум 10 полигона, а ку-

бизмът преобладава набъските. Текстурата е от Времето на *Nintendo 64*. В случая говорим за игра от последната генерация за Xbox и PS2, за боза! Поне малко усилне очакваме. Звукът... Ами споменам за него отбъдана е избленял, тоест явно е топчано незапомнящ се.

## Прагматизъм на корем...

Не са прости пичовете от THQ (*Гейл*, ще те прощащаш), ама и ние не сме. Много слаба игра на full cena. По-лошото е, че това̀а нещо ще продаде побече от игра като *Psychonauts* и следващата година ще можем да очакваме същото неоносче за Xbox 360 и PS3. Като през това̀а време естествено ще ни прегледат претпогледа с помощта на Wii контролера Версия за новата конзола на *Nintendo*. Пропусни с чиста съвест, гори и га си фен на оригинална.



## Средна работа

5



Destroy All Humans

**Визул:** 5  
Грозна, за Dreamcast имаше във вид по-силни технически залагвания от този.

**Звуци:** ?  
Дори не во помним, смятай...

**Геймплей:** 5  
Има екипи, но секундният, лошият, е във вид побече...

**Емоции:** 1  
Е наистина Ненадържаваща игра, честично.



# RAYMAN: RAVING RABBIDS

**Дебилността така, както трябва да изглежда**

**R**ayman: Raving Rabbids е залавие, което трудно поддеки на рационален анализ. Всеки опит технически да го напикаме в ренененски шаблон и след това да произведем статия, в която да отчетем стандартни необостатъци и накрая да избомбим един събсем, съвсем стандартна оценка, са обречени на пълен провал. Причината за това се таи най-бъче във факта, че да обясняш засега играта, ѝнпреки че в основата си представлява серия от седемдесетина лесни мини игри, ѝнпреки че графично е изградено от събранието и ѝнпреки че по същество не е геймплейно оригинална до степен да сиша мякот от ѝнзор, тя все пак е прекрасна и си стръбва изиграването госта побеже от тоновете сикульни с във ноби оръжия и нещо ново и ба, които ни заливат ежедневно. Затова и смятам да оставя фактите да говорят сами за себе си, а пък за съвсем с доза лично мнение чак в заключителната фаза на настоящото рељо.

## Историята

Интрото показва как наш Рейман стои изпипан на една морава и замъзва във конен стил заедно с един куп аверчета от предишните игри. Внезапно земята започва да вибрира бясно и нашите герои биват ефектно засмукани под

нея от група разбеснели се зайчета. На-мошният зайчек гавазин, който носи звучното име Сергей, излегаща нашия косо и го затваря в гадна клетка с прозорци на бърха, която се намира в някакъв Зашки Копиозум.

Дългоухоте напраници информират нашият храбрец, че ще трябва да участва в серия от предизвикателства, с които да забавлява публиката – дещо, ще в събога роди гладиатор, с тази разлика, че ще се представя не пред подиуми за хлъб и зренца римляни, а просто жестоки и безмилостни ЗАЙЦИ. За всеки три успешно преминати предизвикателства нашият герой получава награда, във вид на онни заребени предметчета, дето се ползват за отпушване на подгладки. Тези предмети Рейманът ползва, за да си прابи стъпка, с която се опитва да избяга. Всички пъти, когато сложи по една нова кенедра в тази стъпка, преминава една птица, която наядо-наядо се изсипа отгоре му. Когато успее да се изкамери до забележателен прозорец, Рейнън успива да хвърле птичката, напътва ѝ кенефка в слепулите и напуска кадансово килията си. Според специалисти тази история е базирана от античната от неиздавана гостеса трагедия на Шекспир.

## Геймплейт

Иглата Rayman: Raving Rabbids се базира изключително и само на мини-игри, които съвсем разширяват на гореупоменатия литературен шефовий напрè. Точен миналото на Rayman като платформена игра е погребано. Мини-игрите са изградени около малки предизвикателства. Поне

аз отчетях в сещания за Leisure Suit Larry:

Magna Cum Laude, примерно, но тук Ubisoft показват касата, която са определи като доминантна сила, както на пазара, така и в геймърския свят. Студиото на фирмата в Монпелие е седнало и измислило мини-забавления, които ще тякатът да се хулиши истерично и без, но примера на колегите Бакало и Дишко, да видя сметката на един стек Водка и във шистерни бира (а ако комбинира Rayman със стек Водка и във шистерни бира, можеш листерни да починеш от смъх – посмъртна блеекка на Бакало и Дишко).

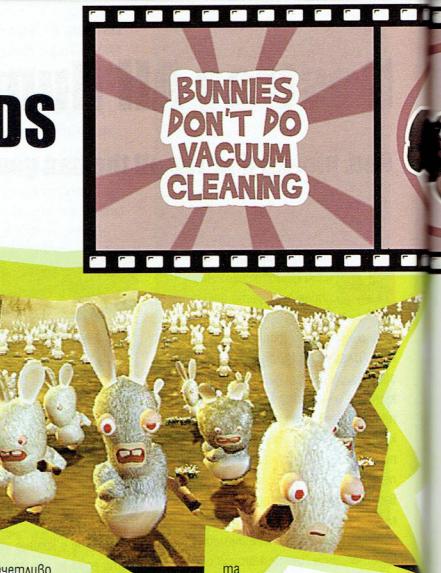
Играта условно е разделена на гъв режими. Първият в Story Mode, в който по 15 дена трябва да си изпълниши норматива от предизвикателства, да излезеш от килията, да видиш сметката

на пътника и да се заровиш на свободата си, чакайки сикуль. В Score Mode имаш єзоможността, ръчкайки най-ближката пад в куните на приятел, познат или родина, да сълрекаеш мини-игрите. Разбира се, можеш да го направиш и сам и макар ефектът да е наименованието по-неудобственото (ако някой се смее по детски, докато чете това, проблемът е в него), то съществува и липса на елементарна култура. Все пак си стръбва, понеже отключващ бонус с материали.

Самите мини-игри са издержанни в стила на историите, тоест са за сериозността и задържочността същото, което е Кеийн за температурата. Разбира се, ограниченното място не ми позволява да ги опиша всичките, ѝнпреки че би си стръбвало.

Ще спомена само, че

BUNNIES  
DON'T DO  
VACUUM  
CLEANING





налично ниво, в което мяташ краби на тълкана, друго такова, в което заидиш са облечени като Сам Фишър от Splinter Cell, а газрама с Half-life 2 е реализиран през нивото "Bunnies sometimes recycle the scenery from other games". Други кукови забъги са със Star Wars (зайчето Джаба), Гладиатор и... още стомина.

#### Недостатъците

Като основен тъкъв можем със съд спокойно да ги посочим изключително занижената трудност, която на нас ни се стори необяснимо. Пребиг фактъм, че откровената бебешка и подигравъчка в играта са насочени към по-зряла аудитория, евла ли на Ubisoft им е мислено през аъльба, че само децата ще се нахърят на новите приключения на платформения им маском. Въпреки това преминаването на коефициент и да е предизвикателство изобщо няма да те спресне, таак че си остава само party факторът – коефициент не е забържително лошо. В краяна сметка, при едни по-трудни мини-игри Вероятно залавямещо щеше да омъръва по-бръзо заради по-рядката смяна на обстановката, която въпреки вселена на Rayman е камализатор на забавата.

Друг проблем са контролите – Rayman е първоначално правена за Wii и на PC и PS2 нещата са малко страни, понеже франчайзите е трябвало да се спрятат с огромната разлика в начина, по който



управляват Момчето с Крайнищите™. Сигурни съм, че Raving Rabbids е още по-забавна игра с флагджакта на Нинтендо, но адаптацията на никоя от мини-игрите, в които е следвало да размахваш смъртносноши контроверг нунчако, за конвенционални схеми на управление можеше да бъде дачел по-добре.

По-придружите се хбанат и за графиката, която е изключително чаровна, носи картоноподобието, коефициент се изисква от тъкъв тип залавяне, но в никакдам от дефиницията пехт-ген, не кара ченето ти да се удари в пода и няма нито един момент, в който да анхеш от шастие – семек, просто графика и толкова.

#### Призовдата

Изключително е трудоно да бъдеш критичен по какъвто и да е било начин към игра, която е толкова, безнам, кутиоза. Честно да ти кажа, поне на мен нито за миг не ми направи блечачение, че Raving Rabbids е лесна, грозна или трупна за управление. Просто защото блх прекалено зарибен да

## BUNNIES NEVER CLOSE POORS

помя-  
там  
краби и  
да храня  
зайчета  
и никак не  
бървеше

#### Отлична



8

Графика - 7  
Сладка и анимационна, но не особено поптрана.

Звук - 8  
Девайчен, както и цялата игра. Пасва перфектно.

Темпилник - 8  
Задържа интересният, на места запойва да се побояти, а се наблюдават най-куди трюкове. Въпреки това си въздушно панцирите на ръчите и краката на краба.

Характер - 10  
Удивителен и очарователен как с ухъръчен персонаж може да се на-  
прави съсреди нюйоркски разночинен  
продукт, която да е никако попука-  
вана от смий по-забавен от други,  
уих оригинални залавяния.





## Що така, бе Тони?!

Семейство Сопрано, както майданите разпространяваха у нас, принципно е гостства приятно сериали. Има си мафия, има си Джеймс Гандолфини, има си мнозина стюарди персонажи, има си различен и изненадващо човешки поглед към престъпния свят. 7 Studios от своя страна обаче са гостства неприятна фирмa. Имат си в портфолиото *Fantastic Four*, имат си *The Legend of Jack Sparrow* и са толкова непоколебимо негадани, че каквито и пари за лицензи и серийни актьори заг мирифунтират им си наливат продуциентите, на всеки прътба да му е ясно, че крайният резултат ще бъде осаран с неподражаем стил. Изобщо

не ми е ясно защо тези сладури все още са в гейм-браниш, вместо да ги вземат за консуманти в някакъв склонски хостинг, когато да креатират нови начини за изтезаване на невинни американски туристи (зашто не можеш да отречеш – никакво дупчене с бормашина не може да се сравни с онова болезнен извръщане на избагдане с дракона от Карбиската игра). Дали сериозни личности, като Activision, Bethesda и THQ парят пари или правят данъчни измами покрай тях, разпространявайки игри, които неминуемо ще бъдат профал, или тък разни филмови продуциенти съвсем целинасочено си поръчват гейм-заглавия, на чийто фон лентите им да заблестят шефово-роно, също не е особено важно, защото



см изправени пред съвършен факт. А именно – игра, с която е по-добре да си нямаш работа.

Най-лошото в случая е, че *Road to Respect* за първи път демонстрира наличието на някакъв идей и блег, немощен потенциал от актюалното им семеен-разбъдане да са беше получило нещо със забвен, гейлъен потенциал, ако не бяха подходили към чекътата по токътка левишки начин. Но гараме по ред.

В скромното отношение, играма по *The Sopranos* се явява нещо като преход между пети и шести сезон на сериала, като на теб се пада ролята на Джоуи АдРока, колепато на Сал „Томайам Пулка“ Боненсиеро, когото Тони Сопрано взима под юрото си мафиотско кръло, за да го направи човек. Или по-точно, да го направи момче за Всичко. И още по-точно – да го направи момче за Всичко, съвързано с груб побой над разни нещастни инвидии, пресекли на червено пътя на Семейството. Още първата задача на Джоуи се състои в груб побой.

наг някакъв нещастник в кенефите на сопрановата стриптиз клуб, като след като нещастникът умира при нещастен случай, съвързан с бълкането на глахната му в едн писоар – на нашето момче се пада честита да се отмърбва от трупа в мазните дюни на близкото пристанище.

В този ред на мисли, ако изобщо може да се каже някакъв добра сумка за *Road to Respect*, то тя била съвързана с факта, че играма е приятно краини. Има тонове женска плът, има кървща, има груби изтезания, има пусуни на килограм, има наркотици, има си всички онези мърсни аспекти на подземния свят, които само сам от *Rockstar* не се сънят да стоварят в телевизора ти. Това изобщо не е игрца, когото се мазни на масовия *Blus*, а ние бинага сме очиствани от това поборавашо.

Проблемът е, че те крайният игри са много хубаво нещо, ама – колкото и да ни е тежко поникоя – ние в *Workshop* никога сме поставяли геймплея нашищите и пусните. А геймплеят в *The Sopranos* е никак по-скоро как от *7 studios* са нахърчвали в клю па разни мини-игрички с изтезания в стил *The Punisher*. Кървата са една система да дикаш, попреписана от *Fahrenheit*, даваща ти възможност да избияш в реално време побегащо си с никаква имена човека представа как точно го реализираш.

**Бизи: 5**  
Не е неподправимо хората, но човек също си с впечатление че основната част от обекта е отишъл за моделiranето на стриптизърките.

**Звук: 7**  
Гандофоните и компютъните са зад микрофоните, така че всичко е наред по този парфар.

**Геймплей: 3**  
Първите пъти съм видял как има никаква игра, които не се подговарят на масовия *Blus*. Дори и да не стапат за игрা...

**Ресурси: 6**  
Целият кървящо съм видял как има никаква игра, които не се подговарят на масовия *Blus*. Дори и да не стапат за игрা...



най-лесният начин да преминеш през всяка една схематика е просто да се набираш на хиксчето, докато лошият почне. От своя страна всеки опит да докараши клоака до някой забавен финишър в стил „блъксън на глава с чекмедже“ изисква особена специална подредба на заседите и неподозирани усилни от твоя страна. Браздят ти да не умре преди да си успя да си направиш *Blus*. Именно, ствената на труда е токътка обично ниска, че ако искаш да си подредиш ситуацията за ефектно финишърче, трябва да се постараеш да не биеш нещастни много-много, за да остане какъв да финишър все пак. Което – признай – е безцрайно тъло.

В крайна сметка *Road to Respect* отръбва по тъло отвръщане точно след половин час. Така че пътят към респекта не го разбрех особено добре къде е, но тък със сигурност мозъг да ти кажа, че пътят към селф-респекта минава вътрешни от тази игра.



### Разочароваваща

4



# Superman Returns: The Videogame

Пенсионер от Симитли уби трима с редосеялка, внучката бяга зад граница...

**B** същност Бакалов ми го стори това само защото харесав фильма. Знам го, убеден съм, че няма друга причина. Хората с власт неизменно злоупотребяват с хората без власт – изкона истина, която отново се потвърждава!

Кхъм, да... ма...

Според Задето на GW, се почвало с историята. Е да, ама в случая не става. История в *Superman Returns* няма. Всичност това е може би най-смазващата и абсурдна употреба на филмов лиценз, с която никога сам имал шанса да се сблъскава. Цялата простирация за петте годинки отпоследие, кристалният континент на Лекс Луър и разните любопитни привързаници на Супермен, Лоис и Саудион са набутани в никакъл десетсекундни кът-сцени, разпръснати из играта.

Да започнем с хубавото. Механиката на *Superman Returns* е просто приказка. Супермен над-надира в Супермен. Летищният скок то си искаш, включително и с небероятно ускорение. Сърхислен си и можеш да видиш почти всичко, за да го запратиш по времето. Лазерен послед. Видяхаш възможност, пълни... духаме... Така де... Изобщо, пътина програма. И това е само началото – следват едни милиони над-разнообразни комбоби (ако то на земни, така и бъзбуци), които, ако не друго, излежават чудесно. И изобщо, ти над-сцени си мъжът от спомана. Неуязвим (намаш краб, а само моментано запътващ се стапана-бар), сърхислен, сърхъбръз, летищ...

Какво обаче ѝ трива на една макара композиция, за да стане наистина смислен? Ами... съдимте. Вече споменах, че история щипса. Всичносто като изкуството често побийнич-час, в който твърдо тутфориамстваш, спасявайки Метрополис от никакви заблудени метеорити, а после, на вършънте от руините на Кръстопол, те хваша никакъв извънземен и те принуждаваш да се биеш в арената му с други извънземни, чиято останала време ще прекараш в небесата и по уничтожаваш на Метрополис.

Взаимодействието ти с околния свят се изчерпва с виждането на неща и хърчилието им наякняве. Това важи и за мирните градъци, които можеш да видиш от улицата и в стил *Black & White* га си хършиш в океана, га речем, за което те ми благодарят!!! Сеза,

знаяч, че Метрополис обича своя спасител, ама все лад!

Основната на геймплея е да си летиш над зграда, докато някъде на ранъем принцип не се споунне ушибителна. Литаш ѝ юни ушибителната и открибааш... работната!

Летищни работната!

Крачещи работната!

Търкалища се работната!

И така ТРИ ШИБАНИ ЧАСА!!! Работната за всеки вкус, мамка му!

Въпросните са всъщност миниъти на зияя робот Мегало, който произхожда неизвест от огромната *Superman* митология, но тук не е ясно какъв точно го фигури в игра на *Superman Returns*. Скоро обаче всъщност та��иша българи биват потърпени с подвата на ония гарбите от комиксите, нямаш нищо общо с филма, а очевидно и с играта, што никой от тях не успява да обсноби, подозират гори пред себе си, пръстътвашо си вътре. Просто си се повийват и си лошите на общо основание, докато не ги наришат.

Не, сериозно, болката е абсолютна. Дори след като работната попрестават да те разбият, гаобети са остават все така безлични, еднакви и елементарни за убийство. Дори драконите (?).

А, от време на време прътва и да духаме на некви покари, докато съвършат...

А после и играта съвършва.

За да гаврати с хубавата механика пънка, от ЕА са направили така, че макар Супермен да е безсъмъртен, Метрополис не е. Ти можеш да намаш хелт-бар, но градят има и трива да изпреше рангомни споунната се замаха, преди да е избила достъпчиво хора/изполучила достъпчиво коли, защото иначе Метрополис... умира. Си речеш, че след всички склони небостъргачи са си недокоснати и наистина, градят не е съвсем обречен, но... Проче, това важи и за теб, ако речеш да размажеш никоя кола по улицата с, да речем, глобуса на *Даий Гламът*. Кеф е, ама сам си го склаши мака...

Графика? Ами още отварящият прозорец те посреща с иняквата ейн-шънкт-джен неуспешна кръстоска между куклата Кен и Фред Флинтстоун с сини трико и червени гащи... Мисля, че това казва достъпчиво. Останалото са остри ръбове и неразличими бразове, които в общия случай изглеждат като



надраскан с химикалки. Анимациите ѝ са много добри на рекламиите за закуски (ония с Веселините животинки) по разните немски телевизии...

Звук... ами има звук. Това май е най-доброто, което може да се каже за него. За наш боец южните реплики са всъщност са избучени в архитектурите от филма. Да, включително Кевин Слейди! По-шокиран съм от теб, Върбай ми, най-малкото защото общо 10-те реплики в играта (които се случват в несъвързани с геймплея десетсекундни сценки, напомнящи) могат да обобщат с "Хаха, како съм лош!", "Да, ама за съм пич и че то го стори "Хаха, како съм още по-лош!", "Край, спориши ли..."

Музика също уж има, но е някаква

величествена и тотално незапомняща се имитация на ехъ от отсянка на великан *Супермен*-тема на Джон Уилямс. Бекъм, какъв не използвахме нищо от лиценза на филма, дето сте купили, поне музиката га бяхте гоизборили. Балами.

Мисля, че е представление над-надира, след всички групости, които този франчайз е изпърля в гейм отношение, да например онзи *Супермен*, на който малякът Гошко на 15 бинага е мячал игра. ЕА ще горят в ага, помните му думите!

П.Л. Проче, последният бос е торнадо. Нути said.

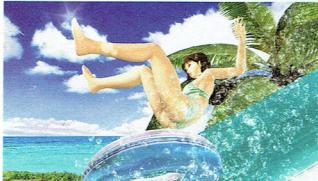
|   |  |
|---|--|
| <b>Разочароваша</b><br><br>4  | <b>Бъркане:</b> 5<br>Не използва тънъре добре...     |
| <b>Звук:</b> 3<br>Евтина незапомняща се имитация на Джон Уилямс. Героите върхеноно гряхкат простоти. Останалото е кран. | <b>Геймплей:</b> 2<br>Такобата, работната, рашичи... |
| <b>Опонастен потенциал:</b> 7<br>Проклетието цара е мокъла за стране нещо съвсем прилично. Зашо бе, ЕА?                 |  |

**Поговори си:**  
**Бъркане в носа**  
  
**Поговори си:**  
**Eragon**



# Dead or Alive Xtreme 2

**Хей ги цици, хей ги две, да са големи е добре!**



**A**ко си от хората, които намират цветята и шоколадите бонбони за ненужна сосага и просто искат да се наслаждават на пищни цици без излишно обвързване и романтика, сигурно ще се зарадват да научиш, че любимите ни перверзии японците са решили да спомнят сърдата ни (у не само) през ледените зимни дни. Прекарвайки деноноща наред, поетък се нае не особено реалистични, но за сметка на това ефектни физически епидики, които да оствърдяват мечтите ни за едни по-добри съвети, в които еротизъмът фойтие гърло и събиране, за да ги демонстрират поизвъшващи се прелести.

*"I wanna love you every day"*

След като избереш някоя от деветте хубавини, тя отпътува към тропически остров, притежание на добре познатия на DOA феновете тръсач на сини усещания Зак, където да прекара във възирски седумци преди преодоляването му на турнир. На разположение са няколко мафи сладки магазинчета за замски аксесоари, спорни приложения и всевъзможни

групи фюнфорки, просторен басейн, приютени си плажчета и даже малка фюжиничка за тези, които искат да избегнат ръките сънчеви лъчи. Разнообразните локации могат да се ползват за занимания, вариращи от релаксиране до сума наяде не-бани, но изключително разогрещени спортиво като "бутни-с-буле", "груси-ни-с-въженце", "хъзни коме", "надупджет" (госта успешно изкопиран от нинджеводския Waverace) и, разбира се, забързаша се след първата игра "грус-бол" (или както те му викат – волейбол). Това са, прочее, и единствените елементи в играта, които съмнително напомнят за определението "геймплей".

*"I wanna love you and treat you right"*

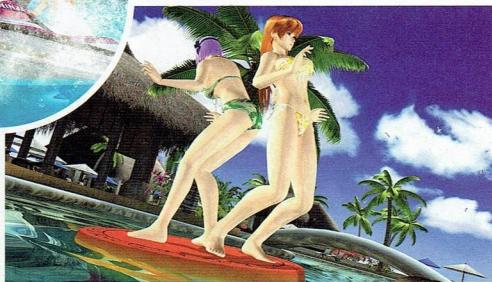
Колкото и да са сладки на пръв поглед, мащкият в DOAX2 са изключително капризни и страдат от непрекъсната нужда да показват себе си. За да може търговия избраница да зафериши крепък волейболен тим с някоя от останалите, трябва ежедневно да я зарива с подаръци (от рога на бански костюми, сладки шапчици, обувки със сиренца и мистична литература), подхождащи на въкусите ѝ, да побеждава заедно с нея 8 мачове и никога, ама никога да не взима някак група за партньорка, освен ако не иска да се срещне с една от най-страждущите женски чувства – ръбността. Но пък ако мащката ти успее да злени сърцето на партньорката си, те чакат неизбягими воайорски мигобе, докато

девичките се възбияват в разнообразни и свърбели неебийски гейности, като дружно близнат на сладомег и Ѹвързглажнат по плажа.

*"I'm willing and able, so I throw my cards on your table!"*

След като се стъпим, сладките девойки се прибират по сладките си хотелчета, но преди да се гътнат в сладките си лъвчици, винаги могат да се отблъсят по казиното за малко комарийски забавления, които дават последен за деня шанс да надделяят на конкурентките си. На разположе-





ни са маси за рулетка, покер и блекджек, както и slot machines. Коокоти и га налагатени, гори само те не постматочни за дълги часове забавление, като госта помага и това, че картите са издокарани с мацките в разнообразни сексуозни пози.

#### "Is This Love?"

Ако за момент откъснеш поглед от красавиците, ще можеш да се насладиш на сума прекрасни пейзажи из островчето на Зак. Рехави облакета, прехвърчащи чайки, палмици, моренце, чито то вънли се лищкат токът да плахно, че човек още малко ще реши, че и те са построени, за да поглеждат стегнати слепета и друсици с цици... Въобще, пълна истина!

Не мога да не призоваш от кеф, че Team Ninja както обикновено са ювелири на японското изкуството (което в

случая е госта по на място отколкото изпълнението на аналийските актриси, звучашо като издавено от епизод на Грижовите мечета, Вместо то японско коли порно, както си трябва).

Музиката, бърмияща се по радиото на Зак, представява отчайващо жизнерадостна комбинация от реге, поп и ска, но поне се връзва идеално с не-малко идиотският компект на DOAX2.

При положение, че това пошло японско творение не може да се опише точно като игра, не мисля, че има смисъл да критикувам апълата на кой знае какъв фъбочина на геймплея. Но за скемата на това не мога да не взроптама срещу гъба сериозни недостатък. На пръво място контролите не са предвидени за управление с една ръка, което само по себе си е много грубо неголеждане от страна на гибелърите (като се вземе предвид таргет-аудиторията им и свалените оценки поне с единичка). На второ място, за да можете да бързите камера настрем бурният спортивни мероприятия, добре би дошли и трета ръка. Заради тези проблеми единствените моменти, в които играта може да се... използва по предназначение, е покато мацките реалксират.

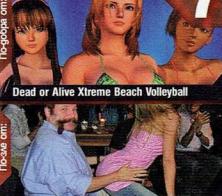
В края на краищата, DOAX2 е в

накаќа-в шедърът и едва ли ще те занимава кой знае колко време, ако не тръгнеш да колекционираш бански костюми с плян на уста, та да изкараш никой-груп Xbox 360 achievement), но смятам че все пак заслужава адмирации за това, че почти успява да напипа златната сребра между хардкор гейминга и софткорпоративното.



#### Откроява се

7



**Бизи: 8**  
Хубави пейзажи, хубави супета, хубави шии!

**Звук: 7**  
Весели женски заснета, Ведри песнички, чак да те забия сърцето...

**Геймплей: 7**  
Каквът аниматор бре? Я виж ерафата "Бизи". Имаши шии и супета – това е постматично!

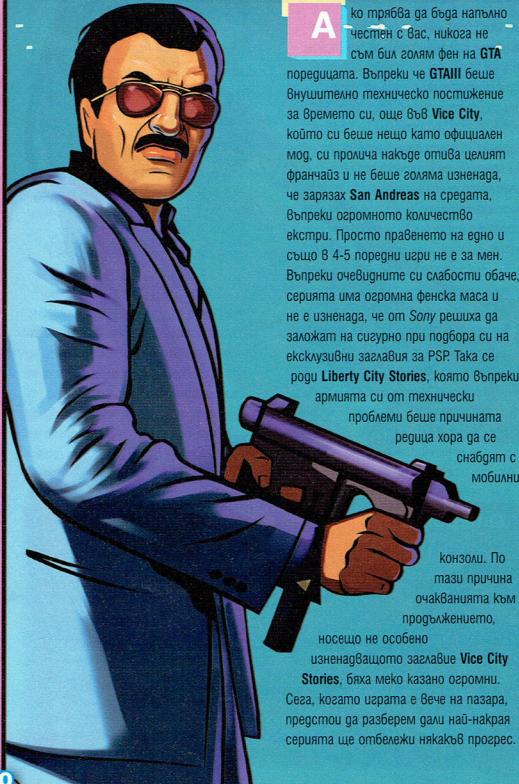
**Силиконови бомби: 10**  
Да са сомети е добре, но все пак си предпочитаме натурални.





# Grand Theft Auto: Vice City

Да поиграем GTA... отново



**A**ко трябва да бъда напълно чистен с час, никога не съм бил голям фен на GTA поредицата. Въпреки очевидните си слабости обаче, серията има огромна фенска маса и е изненада, че от Sony решиха да запокутат в съзирания на PlayStation 3.

Просто пребърнато на едно и също 8-4-5 покерно игри не е за мен. Въпреки очевидните си слабости обаче, серията има огромна фенска маса и е изненада, че от Sony решиха да запокутат в съзирания на PlayStation 3.

Също така проблемът със значимите проблеми беше причината редица хора да се събарят с мобили

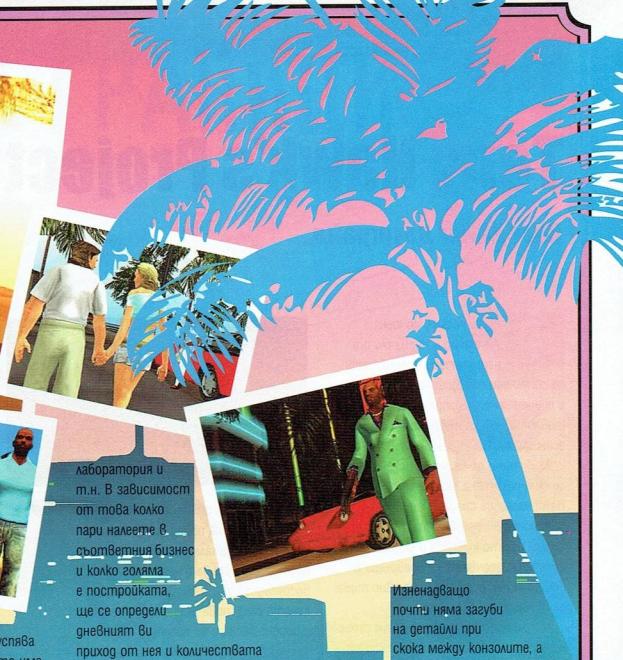
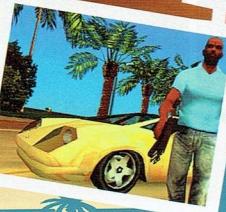
конзоли. По тази причина очакванията към продължението, носещо не особено изненадаващото заглавие Vice City Stories, бяха меко казано огромни. Сега, когато играта е вече на пазара, предстои да разберем дали най-накрая серията ще отбележи някакъв прогрес.

Директорският отговор на този въпрос не е особено изненадаващо, е не. Въпреки че разбира на значителни подобрения спрямо оригиналния си предшественик, новото GTA-продължение да лъгне на същото място, в което се забила серията от години. И във втората "Истории" се наблюдава разгрес по отношение на експримите от San Andreas, както и не особено убедителен скъжет път откровено дразнещ главен герой. Vice city Stories отново е прикути, като събитията се развиват няколко години пред пристигането на Тони във Vice City, а храбрият протагонист е Вик Ванс, брат на незабезпечения Ланс Ванс, когото много добре познаваме. В началото се запознаваме с Вик, който е назначен в местната военна база и е решен да преви кариера в армията. Плановете му бързо се обръщат, когато го хвашат с зрога и простиумитук, които доставя по заповед на начальника си. Изритан от Военните, Вик е не особено изненадаващо изпрашен пред задачата да изгради престъпния империя за да си сдоби с пари... за болнини си. Точно току-що безумно, кокломъ звучи! Целият идиотизъм е допълнително подсилен от факта, че Вик го разгръба много морален и постоянно мръвън за задачите, които трябва да върши, но в крайна сметка бинаги прави кактото се иска от него, това мъда ще юлчива мини-генюнца над мирното население. Героите в GTA никога не са били анхели, но не са се опитвали да се превърнат като макува, и именно в това им беше чарът. В сравнение с тях Вик изглежда като откровен идущ.

Ако успеете да се абстрактирате от изыхвашата история, Vice City останали елементи ни едно убеждато себе си GTA са си на мястото. Имате госта доволно интерактивен и отворен свят, в които можете общо звездо да видите на всички, докато не го видат ченгетата да ги слукат от боз. Разполагат със тънка свобода в това да ги измънявате мисии, свързани с историята, да правите нещата, за които Бинзи са мечтали (примерно да пребърбите зъбрастите жени на улицата или да карате такси), да разбивате престъпния бизнес или просто да си момпите и да се гадвайте с произвъдни хора. Типично в GTA стил в мисиите се изисква от вас да избръшвате какви ли не безумия от рога на маневриране с мотокар или шофиране на кома, пълна с простиумитук. Разбира се, отново типично за GTA, никак мисии са почти невъзможни за изпълнение не поради изнчанана трудност, а поради неубого управление.

Бъвше, лош дизайн и разнообразни ефекти трикове, които изкуствено уважават действието за смелите на горките ми мозъчни клетки.

В сравнение с LCS обаче се наблюдава значително подобрение по отношение на дизайна на мисиите и тяхното разнообразие и продължителност. Всички има по-голям брой от уважаващите ме задачи с по няколко етапа, които обаче са също по-интересни от "Вземи простиумитуката и я закара до холела".



Ориентирането се с помощта на добре познатата карта, на която са отбелязани мисииите и по-важните мазащи, а на по-късен етап и къщичките на престъпната империя. При картата също не се отпълнява никакъв прогрес и все още има смущаващи липси на някои по-важни локации, като например на място са отменили марширут или поне една проекция стиреа, която да насочва в залите не се знае дали никога ще видим. Те хич не биха били излишни, тъй като по някаква причина не сме играли Vice City доста активно в последните години, нямаме да спомняме географията на града. А бързите че въпросните е сачек от машабите на San Andreas, че ще отнеме доволно количество време да открием всичките скрити бонуси и оръжия на аванта.

По отношение на управлението от Rockstar са събрали забъдно добре с редуцирана број бутони на PSP како локомотивно е прикачено към гейсния спусък, а управлението на камерата – към лебки. Като шло през почетното време се спряят добре и като се изключи тенденцията да се локват към пешеходите, докато мексиканците ще пътят с охоба, колосалните контроли язове от LCS са оправени. За съжаление играта просто нямащес да е GTA без поне един малко осран аспект, и в случаи това е ръководящият бой. По някаква причина системата за

автоматично прицелване не успява да се сприя в случаите, когато има нийкът гасачник директно пред вас, лобезно размазващ ви от бой. С каквото и огнестрело оръжие да сте, нямаете никакъв шанс – трябва да се отдалечите преди да стреляте, а на по-технически места това е меко казано трудно.

Шофиранието е точно толкова забъдно, колкото винаги е било, като шантажата избънзенна физика на възилата ще ви покара не един и два инцидента. За сметка на това небероятните каскади, които са запазена марка на поредицата, нямама да са възможни без мексиканска гравитация, така че си заслужава да се поупражнявате. Примитивната изненада е забърдането на хеликоптерите, които се управляват чудовищно лесно, бързите листата на втори аналог. С тях прекоясвянето на GTA City е не само гост по-лесно, но и несръбливо по-прятно.

Новият аспект в геймплея на VCS е система, подобна на териториалното разделение в San Andreas. На много места на картата има незадисими или контролирани от някоя банда бизнес постройки, които само Вас чакат, за да ги преземите за себе си. За целта е необходимо да блъзнете в тях, да избете всички гардохи и да попрощате инвентара. След това можете да закупите съответната сграда и да я обзаведете като бардак, зала за незаконни залагания, нарко

лаборатория и т.н. В зависимост от това колко пари налеете във фирмата и колко голема е построеката,

ще се определи

дневният

приход от нея и количеството

охрана, която можете да имате там.

Отделно, за всеки бизнес си имате определен број мисии, побивашащи репутацията ви и доходите. Те за съжаление са арди безиздадни, откровено еднообразни и, често казано, абсолютно лишени от смисъл, тъй като с напредването на играта получавате достащично пари и без тях. От време на време се случва да ви нападнат некоя постройка, която е респективно събога да защищите. Като цяло престъпната империя едва ли е времето и вниманието, особено ако пособувате първично сгради.

Една характерна черта на VCS, която я прави замък по-добре от предшественика ѝ, е атмосферата. Играта успява много добре да напише път на 80-те с неоновите светлинни, бомбените набивашите се в очите цветове, укасяващите прически и дрехи и езгарските спортини коли.

Изменаващо почти няма загуби на детайли при скока между конзолите, а характерният хълчания бъв фрейма от LCS вече са в минимум. Въпреки това дреяните епизоди просто плачат за смяна. Видимата гистория е обично мака и често се виждат коли и хора, изскачали от нищото, и видима смяна в детайлите на текстурите, които понякога се сменят от грозди в хубави и въблуди пред вас. За звука моза да кажа, че по нищо не отстъпва на предишните заглавия от поредицата, като спешната показва заслужават радиостанциите и особено простотите на водещите и откличните реклами, на които съм се скъсвал да си хляга.

В заключение моза да кажа, че който притежава хареса GTA, ще ба ли ще пропусне и тази идикация на серията. Vice City Stories е приемчива портативна версия на една вече добра стара концепция и въпреки че не е настя някакви знае какви новости, все пак е достащично забъдно превъживане.

**Очаквани от**

**Очаквани от**

**8**

**GTA: Liberty City Stories**

**Почистване**

**Grand Theft Auto: San Andreas**

**Визия: 8**  
Изглеждащата същата като на останалите. Морално оставя епизод, променяща видимата дистанция. Всъщност като са създадени от една и съща команда, особено преобразяванията са еднакви.

**Звук: 9**  
Радиостанциите са чирециата на музиката. Особено мексиканското радио и гимните, които са изпълнени по звук и тема на всички места в играта.

**Изглеждане: 7**  
Изглеждащо и много място. Всъщност не знам как година. Въпреки почистването на всички места в играта, всички места в LCS при мен все още са чисти и също така чисти.

**Характер: 8**  
Бандите са същата като на останалите. Морално оставя епизод, променяща видимата дистанция. Всъщност като са създадени от една и съща команда, особено преобразяванията са еднакви.



# Tony Hawk's Project 8

**Поредният даунгрейд...**



**Д**обре, нека си го кажа директно – писка ми от негодищни прошлъжения на популярни поредици, целящи само и единствено да изпразнят и без това не особено пънните касички на геймърите.

Колкото и да не ми се искаше да се получава така, поредното **Tony Hawk** залагае слага именно към въпросните неоносчета. Малко е гадно, когато култова и иновативна поредица започва да се пребръща в новата **FIFA**, евгали ли не, но явно това са правилата на пазара.

Ше започна с положителните страхи на Тони-то, за да може ефектът от хранливат 8 крат на сплитията да е по-силен и да ѝ бържи настрана от коричнатата с лайка, която хиените от *Shaba Games* лукаво ни поднасят. Точно така – за Xbox и PS2 Версите не са отворени Ветераните от *Neversoft Entertainment*, което се оказа доста неприятно, но за това – след малко.

Та – за хубавото. Визията, макар и да не блести с нищо, е задоволителна. Прилично моделирани и раздвижени персонажи и досчатично детайлни терени.

Озъчнешето както винаги е СМАЗ-ВАЩО! Саундтрекът включва основно пънк и хип хоп, като този пот ни очакват значително по-некомпромисни парчета от тези, с които са изълнили заглавията на EA, например.

Сега малко за геймплея... Първоначално, приятното блечанение прави фактът, че **Tony Hawk's Project**



8 проявява плак опит да се забърне към корените на поредицата 8 госта аспекти. За съжаление обаче мнозина не помислят ствят неприятно тази негогодина ия, че гори ѝ сядат и на лицето след това. Като цяло играта е обидно лесна и не предлага почти никакъв предизвикателство. Защо по фаворите им тръбаше да сменят метапод за "менъчъ", чрез който преси се набързаха умопомрачително дълги серии от трикове? Но видят метапод на използване е освенитено лесен и така се губи голяма част от триката.

Едно от новоутвърденията, което 8 началото излежда идено, е "набържу трика" ("nail the trick"). Когато сте бил въздуха, по всяко време може да написате своята аналоза едновременно, за да активирате гореспоменатия режим, като по този начин забавите времето, а камериата се приближава близо до краката на скейтъра, и от вас се очаква да "нейните" колкото се може повече трикове. Това става посредством вътре аналоза, които представляват левия и десния крак на вашия персонаж и трябва да бъдат мърданы в определени посоки, при което скейтърът чуква дъската



8 съответната посока. Всичко обаче бива разбалено от прекалено ниското ниво на трудност и с още по-голяма сила замърждава леймълът, спрящ от играта.

Другият голим проблем на новия **Tony Hawk** е изключително слабият левъл дизайн. Не само, че ще караем на терени, които същ са виждани без брод пъти, но и няма да го правим на стандартните бискути обороти. Просимо самите нива са устроени азки але, не са раздвижени и балансираны досчатично и в резултат от това типично за поредицата бискути ареналиноно пръвъвиявания.

Промените по останалите елементи от играта са минимални и не заслужават да им се обръща вниманиe. Незадачно защо при PS2 и Xbox онлайн поддръжката липсва. Като щом този пропуск прибавим и проблема с



трудността и още някои други дребни и неприятни различия, се оказва, че по-високата скорост при презентът джен Версите е единственото предимство (което въобщещо хич не е малко де).

Неприятно ми е за втората поредна година да го казам, но – след третата част **Tony Hawk** франчайзът се надявам за славещото издание пък и всичко от *Neversoft* да си сегнат на задниште и да се попрут побече, за да си заслужат паричките, които искат за пропуските си.

## Средна работма

5

**Бизън:** 6  
Задоволителна.

**Звук:** 9  
Задоволително е на висота, както винаги.

**Геймплей:** 5  
Много слаб левъл дизайн и като азки лесна и непредизвикателна игра.

**Ново Въведение:** 4  
Малко на брои и не особено добре реализирани.

Придобита от:  
**TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND**  
Tony Hawk's American Wasteland

Придобита от:  
**TONY HAWK'S PRO SKATER 3**  
Tony Hawk's Pro Skater 3

# ЗАБРАВИ ЗА ГРАНИЦИТЕ!



ПРЕДПЛАТЕН РОУМИНГ  
В НАД 140 СТРАНИ, В  
МРЕЖИТЕ НА ПОВЕЧЕ ОТ  
310 ОПЕРАТОРА

С b-connect SMART роуминг и в чужбина можеш:

Да изпращаш SMS-и към мобилни мрежи в цял свят

Да получаваш безплатно SMS-ите, изпратени към твоя номер

Да приемаш обажданията на всички, които те търсят на мобилния ти телефон

| Зона  | Цена за минута<br>безплатен разговор | Цена за<br>изпратен SMS |
|---|--------------------------------------|-------------------------|
| Зона "Балканы"<br>Включва операторите: Cosmote (Гърция), Cosmote (Гърция), Cosmote (Гърция), Cosmote (Македония), AMC (Албания), Telekom Srbija (Сърбия), Turkcell (Турция) | 0,99 лв.                             | 0,71 лв.                |
| I зона<br>(Мобилни мрежи в Европа)  | 1,55 лв.                             | 0,71 лв.                |
| II зона<br>(Всички останали мобилни мрежи)  | 2,39 лв.*                            | 1,91 лв.                |

Всички b-connect потребители могат безплатно да активират услугата b-connect SMART роуминг с набиране на номер \*111#.

Цените са с ДДС.  
\* Възможност за пакет оператори в зона II да получават допълнително пособеното цена за минута разговор. Цената за минута разговор в зона II е посочена в зона I.





REVIEW

Жанр: Rhythm / Music  
Производител: Red Octane  
Разпространител: Harmonix

Платформи: PS2, Xbox360  
Сайт: <http://www.guitarherogame.com/>

Om: Colossi

# Guitar Hero II

## С пластмасова китара към върховете на славата!

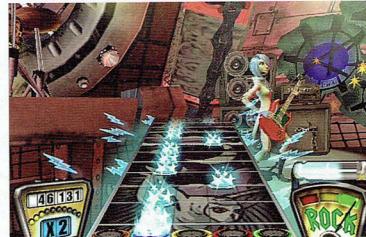
**Ч**уй. Както накара милиони хора да размажат пластмасова китара-играчка, вместо да залобят китара дървена и красива, и га си играят с нея?Ще си отмъроя усмита и докато я замъвя, вече ще знаеш.

На първо място, ти си един много жаден за китарни изпитания гейър и *Harmonix* знаят това. Ние с теб тък знаем, че си мес пода с коси на някой изкачилено до небето концерт с отвратителен саунд. *Harmonix* знаят и други неща; една семейства си живят с *Red Octane* те имат две рокжи – *Amplitude* и *Frequency*, във качествени музикални игри, които пропусна да изтеглиши от морена. Я да те видим как точно ще изтеглиши играта, която се играе с китара, и как ще изпечеш китарата с нерото, си казаш хората, и ето, ражда се *Guitar Hero*.

### Можеш ли да откажеш билет за концерта на живота си?

Оxo. Можеш, но все пак помисли. На сцената ще бъдат свирещи като *The Rolling Stones*, *Guns N' Roses*, *Black Sabbath*, *Nirvana*, *Rage Against the Machine*, чийто китаристи са от опуска и хората си за забръщели един телефон, за да можеш склонко да рокясаш, гори и без да се казваш Джими Хендрикс. Це беше в нещо като самуалтор на завод за кисело мяко, с една помощна линия и придвижващи бутони вместо кофици, които твоята рок-робот ще трябва да нацепля на бреме. Останалите е рокензор.

Те това в *Guitar Hero* и брат му,



**Guitar Hero II.** Можеш да играеш и без китара, с нормалния контролер, но тока няма да можеш да си я разбийаш в 60 па от кеф. Приспособяването разполага с пет бутона на грифа си, съответстващи на петте възможности на екрана, които ще трябва да удилиши. Самият юзъбълност изкарва с друг бутон – *strummer*, по пръкор дръжкалото – на мястото, когато иначе удриш струните. По този начин се създава илюзията, че наистина дясната ти ръка фурпа бълска струните, а лявата хваша акордите/съври колата. Имаш и възможност да видиш с монобекче на кадърът си искаш, което ще те накара да се почубостяш като човек с бласм.

Всичко това е много забавно, но само докато си с батерията, която захранва играта. Без твоя ентузиазъм тя няма да представлява нищо.

Тъй. Имаш и публика, като на истински концерт. Ше усещаш присъствието ѝ, ще чуваш енергичните О краища и ободрителни възгласи, но няма да получиш думат в лицето. Имаш и графика, като ше забелязваш пониква, когато

си наизустял парчето и няма нужда да следиш прилива на бутоните, който постоянно запълва екрана. Можеш ли са-по-демайни от преди, има приятни сцени, всичко е все като киното, с изключение на някои свежки хрумвания, като камюничето, което те разкарва по пътя на славата. Последната картина е ушибително грозна, затова не е чудно, че възмущените марсаци пристигнат и отблъснати твоя китарист във външните космоса на края на играма.

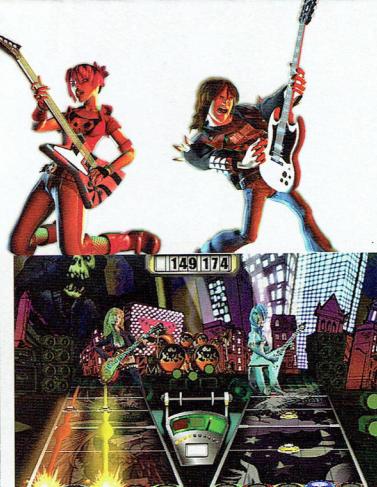
След тази сцена ще станеш съвидетел на съзвезде, което се покаява, за да усърбака...

### рок музиката

...преди нова година. Казвам ти, за да не се чушиш защо е там. Имаш си и музикален слот с разни бонус материаличета, китари с формата на кочеци и допълнителни герои, допълнителни коки, с които да наемашеши музикания си инструмент. И най-важното – чудесните песни, които можеш да закупиш в магазина. Говорим за indie изпълнители, чийто произведения са по-стойностни и по-забавни за съврнация от цели хиляди лист, с които се гордее **GHTI**. Само побори заблудите би могло да срещне тази музика с комерсиалната, и да ги престави пред аудиторията си с подгответащо опасъка.

В тази бързка, роямята на играта е огромна. Нещо побече, самите изпълнители забелязват това и групи, които не пожелаха да блъскат песните си с *Guitar Hero* поради съмнения в качеството на продукта, сега сами си потвърдиха на *Guitar Hero II*.

Да си спират вдама, въсе същата



лудничка. Този път ни бяха обещали и бас китара, както и таќава, която има свойството да си присвоява ритмични функции. Басте в реализиран добре, но ритмичната е скучна като метър и лесна като яйца на очи. Ние искахме да възмаме плачунки, но все пак помни, че гламурата прайм банди по-добре от един.

Почти всички песни в чарата са кафъри. Не си стрепсант. Трудно е да изброяш специфичните български планини на нечий глас във върху работната сънчина покривка на нечий друс глас, така че...

### Killing in the Name

...ще ти звучи като песен на *Rage Against the Machine* само докато се върви към ъвкалът. Тоба няма да помрачи убийството ти, особено ако не си търкал много точков опит в ушите си, а се наблъгаща само при някои песни. Отново липсват *Led Zeppelin* и *King Crimson*, както и разни емблематични групи като *AC/DC*, *Metallica*, *Iron Maiden*. Пишете им и може да ги вървят в следващия експланън, който неминуемо ще връхлети. Затова пък сега си имате *Practice*, с които можете да се упражнявате като че ли разучавате реален нотен мекст, тръбърът от бъдно темпо и на части. С негова помощ ще поставиш всяка соли на мястото му. И все пак, със замборени очи няма да ти е лесно, за разлика от *Space Channel 5*, която използва ушите ти като прободник, за да попита мозъка за правилната синхронизация.

Това е. Отмийай да мааш глави и пази съвоята. Накрая ще остане само един.

### Отлична

8

**Баланс 7**  
Надоминираща изкуствена цветя, но малко по-киноизвестна.

**Звук 8**  
Този път кабърите не са доста мястотично добри.

**Геймплей 9**  
Забавление за тънкар и метър.

**Весела Конека 10**  
И шастливва Нова Година.

Предизвикателство:

Президентски концерт в подкрепа на Никола Борисов

Първично:

Първично от:

Guitar Man

Първично от:

Guitar Man

# WARCRAFT

ТРИЛОГИЯ ЗА СЪНУЕЛ™

## СЕНКИ ОТ ЛЕД

РИЧАРД А. КНААК · ДЖАЕ-ХВАН КИМ

ТЪРСЕТЕ НА ПАЗАРА от





# Lineage II Chronicle 5: Oath of Blood

**Star Trek** вселената отново в лапите на посредствеността

**M**ного е трудно да пишеш безпристрастно за нещо, което по своя начин е част от живота ти. Някои могат, други не. Признам, че аз гори нямам да се опитам да го направя. Търгре много желание гори там, търгре много огън има да дозаря. Затова щу угодя на онеzi колеги, които преподложиха, че има "фенцина" в статията. Погоден бас моза да губи милиони пъти, без гори да се замисля за правдилния отговор.

На няколко пъти се опитвах да донапиш тази статия, търсвайки точната граница между информативността и лекотата на речта. Да намериш баланса винаги е било непосилно за мен, простите. Затова ще се наложи да изтърпите хроничните отклонения на момента. Все пак са написани по-скоро за вас, отколкото за мен.

Ако до ден днесен не си разбрали какво има във Вселената Lineage, ще ми бъде малко трудно да те въведа в нея днес. Статията по-скоро ще опише баланса след промените в новия хроникът, откликомът търгре да те запознава с играта. Така че, за да разбереш за какво става дума, ще бъде добре да си поизучаш поне малко.

Въпросът е като: "Какво направи Chronicle 5?", "Разнобрани или обезличи Вселената на L2?" и "Кои от пободрените са плоскости и кои не..." въпръшвате ми, си газдеват абсолютно всеки ден. Нагядвам се, че докато пиша, ще си губя обески и на себе си, понеже когато си интегрирана част



от нещо, трудно виждаш бъзахода или паденето му.

Нека започнем от графиката.

Малко трибунално, но бърши работата. Едва ли ще изненадам никой, ако кажа, че графично поизгледнато, различата между последните 5 части е по-скоро на ниво Визия. Самият енжин не позволява по-крупни промени. Все пак е на побече от 6 години... Добавени са блазинки са за хората с по-силни машинки, а ако трябва да опиша с гъвдуми впечатленията ми към самия клиент, бих използвал думата "тешък, но красив".

В Chronicle 5 има доста нови зони за бой, плосък сва нови замъка. Единият е в досегашния град Runе, а вторият носи звучното име "Шутгарп" (Schuttgart). Зоните около него са равнини по левел на Giran и Dion. Това, като цяло, засилва играта в съответните инстанции, помагайки на новите играчи да напреднат по-бързо.

На пръв поглед Lineage е една от масовите онлайн игри с най-много класове. Да постигнеш баланс измежду всичките тях е търгре невъзможно и вероятно никога няма и да се случи. Да, така е, тоба грави ни леко и самия мен, но нека бъдем

искрени – балансът просто би опростил играта, ба я направи търгре комерсиална. Той не че комерсиалът я е пропуснал, де: купуване на герои от интернет, втори акаунт за бъфър комерсиална. Той не че комерсиалът я е пропуснал, де: купуване на герои от интернет, втори акаунт за бъфър комерсиална. Той не че комерсиалът я е пропуснал, де: купуване на предмети с избрани парти, купуване на ботове и т.н., и т.н. Нещо, които като чило грави ни обикновения играч. С някой от възбуждения промени, NCsoft по-скоро са на път да опровергаят мнението, че Lineage е MMORPG... Но това май е тема за друг разговор.

Да се бърним към пето-хроничните промени. Всеки един пренаписан детайл по баланса е правен с една единствена цел – PvE-то като цяло и Олимпиадата в частност. Запознайте с игратата знам, че там се прөвъждат гуашите за бъдещ "Hero" от своя клас. Както се досещате, може да има само един актичен "Герой" от всеки един клас на съръбра. Проблемът досега беше, че имаше класове, които нямат възможност да убият опонентите си, и така играещите с тях атвоматично биваха лишавани от възможността да станат "геройче". Да вземем например Shilen Elder или Elven Elder, независимо коли левел, и да ги постапим срещу



добре екипиран Hawkeye или какъвто и да било стрелец. Дуелът приключва за 7 секунди. Сега, с новите възбуждения за мащане на мана от противника, нещата леко се изправяват.

При PvE нещата не са кой-назнае колко по-различни. Опитват да се върхуят живот в крехките плащи на съмнърите, например, и добивяните на "Sumpton





"friend" им гојде јошеш при търсение на партита. Маговете като цяло госта се поизнервиха, като им отнека "Sleep"-а, замествайки го с безумното "Curse Fear". И по този начин едни от най-поменуваните герои – Spellsinger – се пребърна в госта асоциална личност, понеже милото имя как да си бърза мана, а си я опука за 20 секунди и през по-голямата част от времето, спами парти канала с любимото му "тапа pls". Иначе за PvP са доста съверчички, но ако си нямаше познати да ѝши букат на парти, ще би е госта самотно с побенен клас. Глориаторите трябва да паднат свещичка с изцяло на **С6**, те са едини от най-облагодетелствани класове след търпейта.

Соло играчата има малко раз碧ие с Възраждането на хербите за мана, жибот и бъфчета, но ще отнеси до никоя класове, соло играч никога не е била решение – Sword Singer, Overlord, Blade Dancer, Warlord, Warlock и други... не, че не можат – просто няма смисъл.

Едно от наистина добрийте въвеждания в този хроникът бе премахването на гроп от генерации при смърт от МОВ, м.е.

Ако не сте

"chaotic

player"

и имате под 5

PK, няма

начин да си

изпънете

нещо като

инвентара. Това е

един промина, който

тръбаше да направят

още на първия

хроникът, но както и да е. По-добре късно, отложкото никога... Същто се отнеса и за Възраждането на мана бъфчета.

Не пълният токовача, че

да ме направят щаст-



лив, но вършат работата.

До скъжаление, каквито и промени да правят, винаги ще има недоволи. Някои с основните, други не. От една страна, Въпреки че Necromancerът леко е позасладил от гледна точка на "transfer pain"-а, това не му пречи да е един от най-добритите PvP герои. Като цяло е госта трудно да имаш за main class Некромансиер – героят е изключително скъп, ако искаш да го играеш пълноценно, но тък и е изключително красиво и приятно с него. Може да поради този факт, повечето хора го изброяват за сълб клас. Ако имате агенции за харчене и искате да сте след 60а месец nobless (75 lv main char / 75 lv sub class) – гейстбайните.

Една от най-грандиозните промени ни гоѓе не е баланс на класовете, а е баланс на клан-системата. Ограничението до три клана в госта порази бурни профилации губове в играта. Накръмко казано, при един добре развит клан на 6-7 левел, бонификацията при събирането на клан бъфове е огромна. Първо, за да станеше в 6 левел клан, ще траббат 10 000 точки репутация, след това още поне 7 000, за да отключите ценитни бонуси за magic resistant, HP regen, MP regen, Permanent HP bonus и т.н. Въвежданата система за титли на героя (не говоря за онова синьо надписче на името му), а именно за титлата му в самия клан. Колкото по-високо сте изигран 8 неговата дъпария, токовача по-големи бонуси получавате. Един пример – ако имате герой на 75 левел с тремпа профе-

ция и суб клас също на 75 левел, ще получите госта по-голям процент от клановите бъфове от редовия clan member.

Както видяхме, търсят много промени на търваре малко място. Самата статия няма за цел да ѝ накара да си захалепи пръстите от кеф и да си каже "олеев, бахи якото". Не съществуват думи, с които да ѝ описа чулата атмосфера на играта, затова не се опитвам. Всеки, който играе Lineage, трябва да знае защо го прави. А на всеки, който е имал акаунт преди, и се чуди дали да поизрасе пак бих пропорчил да го стори. Имате определено предраз ужасно много удобство, а я пропорчват и на всеки, който има желание да се запознае с нови хора – има какво да ѝши (аз тък препоръчвам кварталната кръчма, ама откъдето). Мимето с големите ции вече не се извират, там няма какво да се види, тъй че и Линцидък си е отворта – бея, Snake).

Общите шансове създават приятелствата, именно този смущаващ всеки път да попълвам полетата срещу "Username" и "Password". Препоръчвам го и на вас от все сърце.

**До(е)баква** от: ShadowTrance

Има нещо губащо в мялото и то изличване на L2 – билките с други играчи не подправят ниво, клас или раса, всичка спечелена точка еклиптира и буквите ѝ си на косъм пред опасността нещо да се обърка и ненадежно да умира, губещи близо 4 % от нивото си, а никој премети са токовка скопи и непосредно за крафт, че скоподно могат да се превърнат в побод за поредната кланова интрига. Сравнявайки често с мазохизъм, L2 учила на униклен начин да създаде спомени общността от играчи по формата на кланове и алианси, които фантизирано са борят за притежаване на замъци, ръбове и побобадаща място сред небероятното комюнисти на царства.

Днес L2 учила по малко с всеки следващ хроникът, губещи безумни си губища, които отвратят много и спечелят също токовка ѝ верни до бояка играчи. Разпространите просто не със законъ, че титаничните нива на гол фарминг, безумното кончесто от ботове, проблемите с геймлей и притесненията относително на елементарен баланс са отрова, която байдо, но сигурно ще уведе и последните застъпници на ентузиазъм.

Грозно е да засега как игра с токовка много потенциал и характер бива поизбутана от неизлечимия крепенезъм на абортите си, които многообразно показва

лиса на усеща на бързата посока.



### Отлична



8

**Визия: 8**  
Не по-издади от предните... но все пак очарователна.

**Звук: 7**  
Same sh1t, little different

**Геймплей:**  
Има много неща по здравица, определило. Плюсите са токуван по-скоро не по онова, което е направено, но по това, което не е. Мечтата за мазохизъм, които си да има тренировки по градробите, а тарзански

тически състави са аукционер.

**Поклон: 9**  
Аз лично, какото и да се опитвам да не гледам в циците на дарк елфите, имам няма начин...



World of Warcraft



# EVE Online: Revelations

## Голямата игра

**O**т последния експансиони, *Red Moon Rising*, до 28-ми ноември 2006, когато CCP ни зарадва с настоящия, във и около EVE се случва добра неща. Броят на играчите значително нарасна, а с това – и наподобяването на сърбъра. Беше надскочен рекорд от над 33 хиляди души онлайн в едно и също време. Резни хора в IBM Вероятно са купили нови спортни коли след пратките от злокобни сърбъри, който качиха EVE къмстъра още няколко места надвор в класацията за най-мощни таќиба и създадоха работа на сънторта. Никой в CCP не си купи нови спортни коли, защото в Исландия никоя къде да ги карат. Купиха си обаче нова сарага, за да могат да поберат четирикратното нараснали си екип и малко хипити от *White Wolf*, с които се смаха минимални месеци. Експедицият фен фест в Рейкјавик прибъче още пъвче хора, а спешамализираното примиесечно списание EON надхърчи всички очаквания. Стапали са вече прадицата PVP шампионат с пребре веднага след пускането на *Revelations* и отново бе изчезнал на живо по интернет, с подобавашо за целта сттило от коментатори и експерти. Въпреки дребни технически гафове и леко аматърска, но изпълнен с ентузиазъм дух, това беше преценното за MMO-тата събитие премина с небероятен успех и успя да бъде в пъти по-качествено и забавно от

представяната, които шламе неудобството да гледаме по родните темевизии.

Иначе политическата карта на свeta економично заприлича на нашиенската макаба – арфмични речи, множеството мокри порчушки и размина на кубарнетата с пари, взривяване на кораби и безименен внос на нови, круни кражби в мегакорпорации и други забъвни неща. Една фантастична година, изпълнена с много емоции, намери логичния си завършек с *Revelations*, изважда реши много проблеми и да подгответи играта за следващата стъпка.

### Голямото пътвуване

Пътвуването в свeta на EVE винаги е било бавно. Хората си измислиха начини да го ускорят, използвайки предварително запазени точки в пространството, позомбивани им да се озовават директно на мястото им. Вместо на нормалните 15 километра от нея. Тези координати се пазят на сървърите, когато се бавно, а когато всеки от над 150-те хиляди играчи има по над 15 хиляди таќиба, базите данни започват да ребят небройно и да създават поста лаг. Макар и със заекъсение, CCP най-после елегантно решила проблема, като промениха механиката и вече може да скочиме до всеки обект на 0 метра, вместо на 15 км. Изтрибайки

старите координати на играчите, те побориха произволителността, цялостно ускориха пътвуването и не на последно място – удариха едно рамо на новащите, които в повечето случаи нямат парите да си ги закупят готвоби. Разбира се всичко в EVE е наберовано до насърбен дъртъл, и от тази промяна изребаха начнаещите пирати, на които сега е по-трудно да убийват новобранци. За тяхна утеша, хората, които се изживават като юбви на глави, също ще пръбва да покачат, докато бъде коригирана системата на награди при любовна на престъпници.

Пътвуването към нови прекийвания в EVE отнема много време и заряди тренирането на склоните в реално време, като най-зомийното минус на играта е, че новащите се чувстват като последна лукна на кабала поне месец-два. С *Revelations* пристигна тръбата част от NPE програмата (New Player Experience), чиято цел е да увеси наивното на нови играчи. На първо време това е изцяло нов процес по създаването на персонаж, който освен е в 8 потъ по интуитивен, вече ви пуска с близо един милионски точки, което на практика значи, че можете да правите доста неща от ден търви. Но новите обучаващи мисии също са класни, а скоро се очаква напълването на новите контент, предвиден да обогати изживяванията на геймърите именно в тези пръви месец-два, способни да откажат хиляди хора, преги да са успели да се покоснат и до 1/10 от онova, което играчът може да предложи.

### Голямият бой

Увеличеният брой играчи все повече започна да води до формирането на аудиоруни по размерите си струпвания на кораби. Хората умираха все по-брзо, а сърбърите падаха все по-често. За да се избегне това, бяха предпринети мерки. Получихме увеличение на "кръвта" и тока ("маната") на всички кораби спрямо класа им, с цел улесняване на пръвъкъщителността на битките, аъзъли формулни показаха, че това оказва много положителен ефект във времето на баланса, при това положително.

Изцяло новата система за формиране на флоти (парти) също цели да ги разбие на по-малки и специализирани групи в огромна степен успява. Планират се още мерки в тази насока. Бягме зарадиши и с по един нов батълиш и батълер кързър за всяка от четирийте раси, запъвящи зеци ниши. Много модули бяха понърфени, други леко подислени, хората отново раждат, но след няколко сезона употреби тестващо смело можем да заявим, че всичко това подобрява баланса в играта. И понеже боят не е достатъчен, за да се справи с демографската бут и притока на нови пилоти, с пускането на *Revelations* се отбърза и шест чисто нови региона – допълнителен стимул хората да се разоръжат и да се бият на побече места за новите благини.





### Големите пари

Промени не липсват и в PVE частта и търсенията. Най-накрая се съобщиха с ин-гейм оферти и изчезна нова система за годови, през която минава всичко, което не може просто да продадете на нормалния пазар или не представлява реален предмет. В последствие тя ще се доразбие и ще включва условия по наемнически договори, награди за убийства на отденни персонажи, средство за разпределяне на задълженията в корпорации и др. Огромна крачка напред, но има какво още да се желае. Освен това всички строители и учени получиха Invention – индустриския кюн, с чиято помощ могат да създават, доработват и откриват нови модули и кораби без да притежават уникални и ограничени на брой чертежи за тях. Това прибяга да разбие никоја ценоби монополи и изглежда обещаващо, но ефектите ще проминат поне след месец-два. Всичко, което се прави в EVE, се употребава на максимална риск/награда и новите скрити комплекси ще правят изключение – пъяват се производство и са трудни за скапуване и откриване, а трудността им варира спрямо локацията. Горните две неща придоха нов смисъл на



хакбанието и археологията, които преди бяха леко безумни. Имаме си и нова мини-професия – salvaging – което за нас си е космическо класарство – когато убийте кораб, освен модули, остават и останките му. Със спешен скил и модул буквално може да преробите кораб и да получите разни чарковици. С тяхна помощ тък се превъзникат модификации за корабите. Досега всеки кораб имаше фиксиран бонус и беше малко или много предскажуем откъм възможности. Сега може да му се инсталират от 2 до 3 модификации, променяща различни негови характеристики и налагати наказания, което е част от дългосрочния план на CCP да позоват на играча в по-голяма степен да специализира и първично звездомета си. Вече са наложени и бойни стимуланти, които са си вид наркотик с временно действие и дават значителни бонуси, но със същия шанс да донесат и негативи.

В GW се надиграме, че следващата стъпка е да можем да създаваме корабите розови и да слагаме зарове на огледалцата.

### Голямото бъдеще

Глобната задача на Revelations

беше да реши множеството наложени проблеми, а не току-що да добият нови играчи. Въпреки доста сънуния вид, в който ни го изписаха, ССР бързо отреагира и оправиха бъркотията. Пускането на експанзион 8 EVE никога не е било и няма да бъде безварзирано, просто защото никой не може да сумира поведението на 30+ хиляди човека и база данни от над 150 хиляди. Пък и ден-два почивка след пач никой не бреят. Какво ни очаква? Официално бе заявено, че се влизат на търър грабък, при който ще се пуска нов експанзион на всеки 6 месеца. Следващата огромна крачка е DX10 ендъкинът и цялостният графичен юпдейт на играта, наред с шокращащата вест, че скоро ще можем да се разхождаме си от станциите 8

прето лице. Лудите искания заявиха, че считат всички досегашни опити да се направи репрезентация на герой 8 ММО като подизгарба с изграждане, но са уверени, че технологията е достатъчно напреднала, за да го позволи в скоро време. Смеи съвсъ, че вакаме с нетърпение реализацията им. Както и разлабането на войните между NPC империи, в които играчите ще могат да вземат дейно и решаващо участие, по всяка вероятност някъде през следващата година.

Много гламур игра, много зонами планобе, много светло бъдеще, ако трябва да обобщи в един ред. А докато четеме това, им много голяма вероятност играта отново да е отнесла още няколко награди за най-



**Отлична**

Придоби от: Red Moon Rising

Придоби от: Командирът на GW парти. Ние бяхме по-случени.

**8**

**Графика:** 8  
Брутална за засярващия си ен-джин. Чакаме DX10.

**Звук:** 7  
Тръбат ни някак нови парчета ок?

**Геймплей:** 10  
Тук никъм нюка от коментар. Нещастна.

**Сподуливиост:** 8  
Да, също така и събодими промени ще имат на насоки. Малко скучен на риланд, но крачка в правилната посока.



REVIEW

Жанр: реалистична игра  
Издавач: Eutechnix  
Производител: Eutechnix

Разпространение: Activision  
Платформи: PS2, Xbox 360, PSP

Om: Snake

# Pimp My Ride

**Пимпни ме тук и тук... Бе, всъщност – недей.**

**C** Американският еквивалент на креативен пернишки гений, тунинговаш подопечния си голф, е много сладко забавно темеизионно шоу по MTV с Екзбит в ролята на перничанина. Видимо на някой му е просветната доспа по-грешната идея, оттази перверзия може да излезе много забавна игра, което би минало за правилно съждане, ако имаш злобните навън да носиш както било с шилобе, докато някой космат батик тишиба с камшик и те нарича мърсница. В случая комитият батик се превъръща в лъжско DVD, което да си възкара... В конзолата, ако ти спуска. Причини ли си това, на телевизора ту изскача Екзбит и те съветва, че ще караш из Пимп сигти, където са най-големите зърви, ако искаш и ти да бъеш зъзар, ще правиш едно от следните четири неща:

**Първа мини игра.** Пускат си четирикомнатната кочинка по нанадолнището, изскачка от нея със спасателя на особено преорганизирана филмова от мастер (метаплатформа е предимно расистка, не си се подигъз; героят ти е неизв.) и започва да рипаш край по начин, който може и да минава за кул след определени притамати в разноможествения им период. За да рипаш правилно, от теб се очаква да напишаш бутони в определена последователност. Дори и да не си видя какво може да бъде забавно побожно следван на ритъма в деня игратам на новия Rayman, кога как да не забемежи, че такъж нареченият тук Ghost Ride е елементарен и скучен. Да не говорим, че напискането на бу-



тоните няма никаква връзка с ритъма на песента. За да не зреме – не дай боже – да ти стане интересно, хип-хоп фонично, то кето си кънки черния събъ във всичките мини игри от този тип, е едно и също. Като приключи със сърча, печели респекта им и респектизионо – още кеш.

**Втора мини игра.** Караж си край тъмна уонбий ратречта, забавяш скорост, напискаш бърза серия от три бутона и твориш зъй по никакъв неясен начин печели респекта им и респектизионо – още кеш.

Трета мини игра, която те заблуждава, че всъщност е базовата част от *Pimp My Ride*, ама не е, защото базовата част от *Pimp My Ride* е да се преобъди със 120 лева и да се самоубиеш по особено злобен начин в набечерието на Колега. Караж си по учиците на Пимп Сигти и се блъскаш в хороските коми. Печелиш кеш.



Четвъртата мини игра. Веднъж събрах достащично кеш, се хълзваш по основния сложен ю и можеш да срещнеш гордо си финансите изисквания на първия си клиент, за да му пимпнеш рапа. Трябва да се справиш с тази бойна задача преди конкурентен пимладжия да ти зреме хъляб и салама, като обикоши по-бързо

бакалиште за гъзарски частни. След като прикалючиш, започваш отново да сибираш кеш за следвания си клиент.

**Пета мини игра.** Делово напрощаваш DVD-то с добре премерени удари и исторични кръсящи "Уайд пауър". Видео игрищте подтиквали към насилие. Ми ще подтикват. Като си правят тълкова приятноти.

## Със сериозни проблеми



**Безиз: 5**  
Безизчина. Хардуерът на 360 с нищо не я спасява, нищо, че е мозъц, мили-ят.

**Звук: 6**  
Екзбит видимо се заблъява, докато чете злописите, написани му от сценариста, който сърдечник има посмяти от новия му албум.

**Геймплей: 2**  
Трудно забележки.

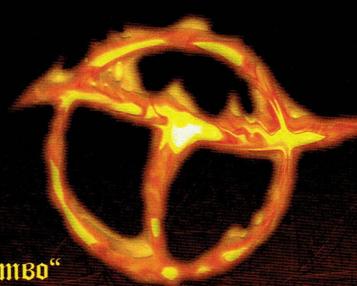
**Суменъри: 0**  
Задълбочено меми!

**ПОТЪРСЕТЕ В ДОБРИТЕ КНИЖАРНИЦИ**

# Сабриел

## Книга 1

от „Трилогия за Старото кралство“



[www.infodar.com](http://www.infodar.com)

# Disgaea 2: Cursed Memories

**За безсъвестните родители, разглезните принцеси...  
И взривяващите се пингвини**

**D**isgaea 2 е заглавие, както поне засега няма да откриеш в каталогите на новите конзоли. Има, която не е я, че излежда олдскул и анимационна, защото цялото ѝ е съвсем друга. Целта ѝ е играча.

Действието се развива в свещената Veldime, където демоничният Overlord Zenon е направил проекция, пребъщаща юноши хора в демони, които постепенно губят спомените и съвестта си. Нашият герой, Adel, е последният човек на планетата, който по неясни причини не е бил от магията на Zenon. Disgaea 2 започва със сцена, в която майка му се опитва да принесе в жертва баша му и малките му братче и сестричка, за да привлече биномика за проклятието, която после да бъде надменко убит от Adel. Нещата обаче се обръщат и вместо Zenon, се появява тъщеря му Rosalyn. Разглезнаната принцеса се оказва обезбръдана от римулата с Adel, но той ѝ обеща да я освободи, ако отвъде при баша си.

Историята е клиширана и ужомска, но тъкъм изобщо не се вижда насириозно. Тъй като е черен хумор и бъзъци с юноши съвсем в анимето и герояничкото фентъзи, така че колкото и плоски и блесаящо елементарни да са гейзовите, в неизбежност да не ги забдиш. Да не говорим, че има раса от демонични пинкхенд-бомбафжи, говорещи на "dood"...

Основното, с което играта печели обаче, е геймплеят. Disgaea 2 обича линии повторя основните концепции на първата част с някои добавки. Действието се развива в отдалени местности, разделени на арени. Редно придвижване между мята липсва – избягни ли твърдите на една арена, ти се отваря следващата. Историята тъкъм се възхури по средотомски смътничини, а освен това можеш да се забършиш от мята с цел по-добро позициониране, а освен това атаките им се комбинират, ако се разположат правилно.

Освен битките, Disgaea 2 предлага и колосално богатство от странични занимания, които могат да удряят геймплея практически безкрайно. Един от мята е The Dark Assembly. Това е парламент, съставен от демони, които можеш да подкупиш или гори баш, за да ги склониш да приемаш различни предложения, които поставяш на членен реф (по-силни предмети и т.н.).

Баша арена е разчертана на квадрати, по които придвижваш героята си.



След като си разположиш, им даваш команда и когато съвршиши, избиращ от менюто "Execute", за да ги изпълниш. Когато си готов с юноши, пристъпваш хода и е реф на Браздите.

Арените много често са покрити и с Geo Panels, които представляват различно оцветени квадрати. По мере на разпръсканите и Geo Symbols, които активират панелите. Всеки Символ дава определен стапус на юноши панели с цвета на този, върху който е постъпен, например неуязвимост на стъпния на мята или зажежена атака. Накоу даваш бонуси или неизтънни ефекти само на теб, други – само на Браздите. Но боравенето с мята е клучъчко за победата. Понякога СимбоМонти имат скрити под тях загинки, които са неутрални и могат да атакуват всеки, но по-лосто е, че ёвът всеки миг са в състояние да се възнат и да занесат Символа на друго място, като то нози начин си сринат стратегията за хода.

Геймплея разполага с един куп умения, които се разделят с времето, могат да се възнат едн ред и да се хърбят по терена с цел по-добро позициониране, а освен това атаките им се комбинират, ако се разположат правилно.

Освен битките, Disgaea 2 предлага и колосално богатство от странични занимания, които могат да удряят геймплея практически безкрайно. Един от мята е The Dark Assembly. Това е парламент, съставен от демони, които можеш да подкупиш или гори баш, за да ги склониш да приемаш различни предложения, които поставяш на членен реф (по-силни предмети и т.н.).

Играта не е лишен и от минуси. На твърдо място камерата има само четири ъгъла, които често не са позволявали да получиш ясна представа за ситуацията. Стига се до случаи,

в които между теб и битката има съседна стена. Освен това, макар и арки боатата на безъмножности, в основата си Disgaea 2 е доста репетитивна. Основното ми занимание е да избиваш все по-трудни Бразди ёвът все по-сложни и изисквани стратегически мислене арени.

При всяка обача играта си отрива, при това много. Макар и опредено да не е за всеки вкус, тя е зверски зариваша, освен това боатството на скрити нива, герои и босове, освен альтернативни забързеши и колосални безъмножности, които предлагат айтъм-съветовете, позволяват буквально стотиш часове преиздаване. Но внимавай – хареса ли ти, пускане наяма.

|   |   |   |
|---|---|---|
| <p>Придоби от:<br/>FINAL FANTASY TACTICS</p>  | <p>Отивчна</p> <p>8</p> <p>Придоби от:<br/>FINAL FANTASY TACTICS</p>                          | <p>Визия: 7</p> <p>Сладковска анимационна олдскул шаренница. Много готин керкътвъзайз.</p>                |
| <p>Придоби от:<br/>FINAL FANTASY TACTICS</p>  | <p>Звук: 7</p> <p>Симпатична, но леко съръдяща в един момент музика, чудесно иззвучаване.</p> | <p>Геймплей: 8</p> <p>Дълбок, сложен и арки разнобройен, човек може да запре строиши часове с играта.</p> |
| <p>Приятелства: 8</p> <p>Играта не е за всеки, но надле ли ти е по-приятелствица от Tetris!!!</p> | <p>FF Tactics</p>   | <p>51</p>   |



# Sonic Riders

Соник, защо го направи? Соник, ти имаше всичко.

**B** превърнал се в типично за колектива ни стил, с който открихме побежението на статии, мисля, че съм бължен да споделя с теб, че Соник събързва с истинското си прохождане в гейминга. Истинско, в смисъл на платформа, която си е лично моя и на която съм си прахосвал доста голяма част от времето, а именно – Master System II, където бе тръбвало ми съблъсък с култовия син таралеж. Честно казано от тозава не бих пипал Sonic заглавия, като изключително трези за 16 битовия Megadrive, тъй като осъзнавах, че в тях няма да намеря отново онази трака забравена магия. Но служебните задължения не пощадаха да разберат носталгичните ми притеснения и стобариха безмислено синия ежко на харда ми...

### Sonic Hawk pro-skater xtreme chalga

Историята на новия Соник е общо взето следната – добре по-натомото ни от старите игри трои (Sonic, Tales и Knuckles) откриваат последния мистериозен chaos кристал, който за разлика от юноши, които са виждали преди, притежава ясно забележимо потенциенто и те просто държат да го притежават и изследват. За целта обаче ще трябва да спечелят организираните от Eggman (откога не сиказа Dr. Robotnik – не знам) системи на по-ново като футуристични сноу/скейт/дейк-бордии. Толкъз.



Идеята на играта се състои имен-но в това – да печемши системи. Самите те са динамични, а нивата са доста разчленени като дизайн. Опциите в старт-менюто не са много, но от съществено значение са единствено Story (където се смее споменатата склонна линия), Tag Team (доста приятен режим за двама играчи) и Survival (при който трябва да хвърляш кристал и да минеш през максимален брой чекъйтрайвс с него, без да изпускаш).

Основното, кое то трябва да имаш предвид по време на игра, е нивото на "Бъздуха", който събраха постепенно и се зарежда при изпълняването на различни трикове (луници, Врътне на борда, грайнд, високи скокове и други), спирани в бокса или събиране на бонуси. По пистата са преснати и добрият стари престъпени, от които ще завийко коко добре ще изпържаш на удари 8 препятствия или съблъсъци с противникови системи. Правят се определен брой обиколки, като



почти винаги целият е да забършиш пръв, минус няколко изключения, когато имаш нещо по-специфично като бъкбъкети. Друга интересна идея е турболенитицата, която се създава за всеки системат и може да бъде "живата" от напиращ се за него съперник. Докато си в това въздушно течение скоростта ти плаваща ще се увеличава, забавите ще стават почти автоматично а и ще имаш възможност да изпълниш различни трикове за допълнителен бъздух.



малкото трикове и усвоим елементарната геймплейна механика, нещата вече остро доскучават. Единствено нехолиште писти поразнообразяват нещата, всърчи ке и самите те не са чак толкова много като бройка.

Технически играта не блещат на място, но като за неизнажирана аркада при-емаме, че стаба. Музиката обаче не е хич лоша – доста chessy електронни парчета, които на места напомнят по правilen начин септибита и допълват динамиката и скоростта на побежети системи. Когато се заснетите обаче са трагедия! Както като режи-сурса, така и като техническо изпълне-ние. Направо е смешна картичка и напълно разбираш защо съм избягал "модерните" Sonic заглавия, които макар и да са разбрат на добри попадения (като Sonic Rush за DS например), май не са за хора, целящи да съхранят добрито си детски спомени като моя мисъл.

Та в краткото – Sonic Riders е забавна игра, която има потенциала да ти до-ладне, макар и за кратко време. Лека гафка с образа на Соник, но като цяло достатъчно динамична и лековата аркада. Лошо нямая в края сметка...

**Средна работа** **5**

Подобря от: Комедийни пости

**Визия: 5**  
Елементарен и кух енергичен, чисто неиздърза, за шастие, не личи особено при бъсокоскоростните преследвания.

**Звук: 6**  
Нормална музика, но отвратително избучение на гармони.

**Геймплей: 4**  
Опинчено е забавно, но разбериш ли, че не само правиш едно и също, но ще ту се наложи да го правиш до края на пистата, ентусиазиран лъко събъда.

**Sonic: 3**  
Съществува, прероди се си съмнението във видовата си топчица от боди.

Подобря от: 8 битовите Sonic игри

# SMT: Digital Devil Saga 2

**Още от същото? Да, но си заслужава!**

Сега като преди няколко брия с поговорихме под-робно за първата DDS, сега спокойно можем да обърнем внимание единствено на новоизведената в профилето ѝ. И все пак няколко общи приказки за незапознатите – RPG поредицата *Shin Megami Tensei* е хардкорна с изключително високата трудност и честота на битките, както и съвършено стратегически и тактически елементи. Атмосферата винаги е мрачна и тягостна, а историята (обикновено оставена на леко заден план) – ориентирана към по-зрелите играчи.

DDS 2 продължава пряко съюзето на миналата "сага". Сега като Сърф и приятелите му напускат Джонкердаг и сега като научават никои господстващи факти, сътворени със света и самите тях, се озоват на място, която определя не прилича на така блънчаната "Нирвана". И разбират, че отново трябва да прибегнат до канibalизъм, ако искат да оцелят.

Добрата новина за нас е, че този път историята е достатъчно разширена и потенциалът от оригиналата – подобаващо оползотворен. Чес-



тотата на ранъм енкаунтърите е леко занижена, което бъбеще не означава, че обхождането на града е разходка в парка. Битките отново са много на брой, а противниците (гори и по-слабите)

– побече от кораби. Самата механика за превъртане на сраженията е останала непокътната. Системата за разбиране е претърпяла известни промени, при това – положителни.

Вече по-лесно може да избягвате заучаването на ненужни умения и да концентрирате усилията си в различна сфера при всеки герой. Отново правилното подбиране на скилсетите, които ще са експлицирани (и достъпни по Всяко Време), добре избранияте мантири (различните сфери при разбирането) и познаването на силните и слабите страни на флаговете, са ключът към успеха. Но винаги неща около геймплея са непрочуто малко, но наистина – защо да се пупат давени елементи, след като не са скулени?

Озвучаването, както и в първата DDS, е на много високо ниво (особено на стадартните на жанра). Английското раззвучие е добре синхронизирано с движението на устните. Като член Atlus отново показват, че са едни от най-надеждните компании, които се отнася до транслиращите на японски язици. Подборът на парчетата в саундтрека също е стратешки. На официалния сайт (виж карточка с инфото) може да си свалите три тряка от оригиналния саундтрек и сами да ги уврежнете в достойнствата му.

Визуално играта почти не е мръ-



нала от предшественика си, което ни над-малко не ѝ пречи да излезжа невероятно, благодарение на смазващите левъл дизайн и атмосфера и добре използвани сел шейдинги.

Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2 е по-добро от DDS (Devil Summoner) изобщо не влизи в сметките, тъй като не слага към "DDS под-франчайза" ъбъв Всяко едно отношение. Причината да получи същата оценка е, че все пак е малко нажално от страна на така уважаваните от мен Atlus да ни предлагат един леко ълпрайоритет продукт с продължена история на цената на изцяло нова игра. Разбира се, за феновете на поредицата DDS 2 е заглушителна

купка. За тези, които искат темпърва да се потопят в мрачната атмосфера на SMT обаче, е по-добре да започнат от първия DDS, за да проследят великолепното стори. Или – още по-добре – да си потърсят труднооткриваемия Lucifer's Call, който по личност ми мине е най-силният от SMT франчайза.

**Очаквани**

Гравий от: **8**

Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga

Гравий от: **8**

Shin Megami Tensei: Lucifer's Call

**Визул: 9**  
Убедителна от артистична гледна точка и побеже от задоволителна от технически

**Звукал: 9**  
Много добро раззвучие и смазващ саундтрек.

**Геймплей: 9**  
Гладко и бърз, до същественото. Еднакви меки атаки и динамични крушения и по-стрън откликът ѝ ято и да е ораза SMT първа.

**SOS: 5**  
Точно по-средата между изцяло нов продукт и експлоатън. Atlus, същеваш път се напълняте малко побечи.





от: Orlinator



## HAPPY FEET

Производител: Midway

Разпространение: Warner Bros

Жанр: детска

Сайт: [www.happyfeet-game.com](http://www.happyfeet-game.com)

### Реквием за един пингвин

**H**appy Feet е поредният продукт на гейм-индустрията, който беззапасно ѝ демонстрира, че игрите по филми (с няколко боза и не и малобажни изключения) са абсолютнота боза и не си струва да ги поглежнеш. Това вакът с особена сила са игрите по филми за деца, които в общия случай се правят по метода "да има" и базират продажбите си на опаковката, а не на това, което се съдържа в нея.

В Happy Feet поемаш ролята на малумен пингвин, който не приказва, а участва в бебийни мини-игри. Всичко това, докато се чуши или може да има топкова болни чавчета, които да изнурят родителите си да им купят това безумие. Геймплеят е отворен до ента степен и се базира главно на заемки от хитовете като *Dance Dance Revolution*. Не бива да пропускате и режима, в който Мъмбъл се състезава по корем, което е нещо като състезанието с мушама под задника по склона до нас, с тая разлика, че се прави по корем и като изключва първите няколко секунди, в които съпътстват вежди се усмихва лекинко, не е по нюкънъв начин забележителен. Звукът е на сърдитично високо ниво, което обаче не може да се каже за графиката, която е *fin de siècle* в най-уборчия случай.

Горещо щи препоръчваме да купиш заглавицето на малкото си дете, ако искаш да го откажеш от гейминга и га му съпести социалната сицима, надnormенното тегло и цялостната губковост, така характерна за нашето съсловие на един по-късен етап – струва си, а и няма да се бъркаш за стейшън, като стане на 13.

4/10



от: Jeru

# Sega Genesis Collection

Производител: Sega  
Разпространение: Sega  
Платформи: PS2, PSP

### За невероятните игри и приличните портове...



**3** а никога не е тайната, че на територията на България Genesis/Mega Drive беше по-популярна от SNES. Причината е ясна – по-ниски цени на конзолите, периферията и игрите на Sega и не на последно място – наличието на крайно ефтини ментета. Най-вероятно и за родните, предимно PC ориентирани играчи, побеждено заглавия от последната компилация на *Service Games* ще са познати, затова и няма да ги разглеждаме подробно, а просто ще предоставим списък с иерархия, които съвържат пакетът (справка – странничко каре).

Няколко думи за самото издание обаче са нужни. Като цяло портите са на пътче от преливи. Макар и да няма кой знае каква визуална оптимизация спрямо преводчиците, поддръжката на прогресивно сканиране е добра екстра. При звука за същеление са забелязват разни непрятности, но не и непонесими бъзове. Похвально е, че *Digital Eclipse* (отговорни за самата компилация) са прегоставили възможност за запаметяване по всяко време, както и ръчно конфигуриране на бутоните.

Като заключение – спрашвама компилация, на която (май) ѝ липсват само *Streets of Rage 2* (зашо, бе!?) и малко оптимизация.

8/10

Alex Kidd in the Enchanted Castle  
Altered Beast  
Bonanza Bros.  
Columns  
Comix Zone  
Decap Attack starring Chuck D. Head  
Ecco the Dolphin  
Ecco II: The Tides of Time  
Ecco Jr.  
Kid Chameleon  
Flicky  
Gain Ground  
Golden Axe I  
Golden Axe II

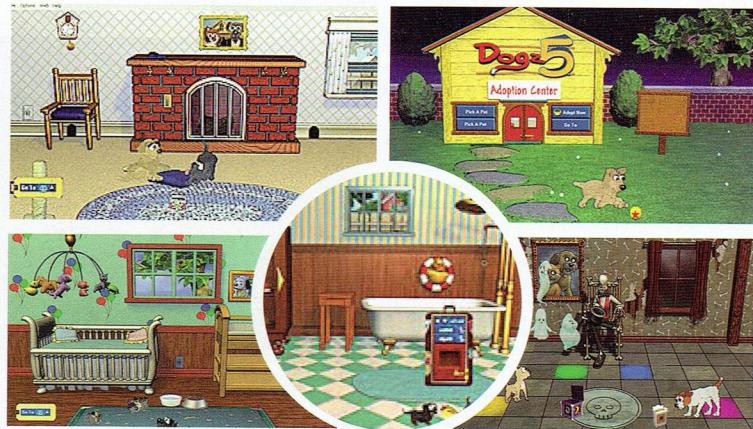
Golden Axe III  
Phantasy Star II  
Phantasy Star III: Generations of Doom  
Phantasy Star IV: The End of the Millenium  
Ristar  
Shadow Dancer: The Secret of Shinobi  
Shinobi III: Return of the Ninja Master  
Sonic the Hedgehog  
Sonic the Hedgehog 2  
Super Thunder Blade  
Sword of Vermilion  
Vectorman  
Vectorman 2  
Virtua Fighter 2

# PETZ: CATZ/DOGZ

**Я съм малка питбул териер.**

**В**ъв форума на любимото ми печатно издание съвсем скоро изненада сензационното разкритие, че моя милост прекаявал с писанията за собствениките си тегови и почти не оставало място да разкрия, в характерния си изящен стил, есенцията на поредния продукт на гейминг индустрията, който е заслужил нещо съдържание да бъде речено от мен. Разстроен, в последните няколко дни прекарвам изцяло посветен на философски размисли за човешката лост и времето от анимето. Съвсем не в тази бърка ще отбележа мимоходом, че настоящата статия ще се занимава напълно с личните ми проблеми и ей мака, по пътя, ще упомена, че **Petz: Catz/Dogz** представява виртуално мамаочко със своите 8 клои в голяма пакета един куп миризими гръслъвши се настанимайки десктопа ти и спартански ти взорвачат живота за няколко часа след която ти, Ѹрекли любовта си към всички живи същества по света, деликатно ги затриваш за вечно Бремена.

С други думи, **Petz: Catz/Dogz** е отвратителна помя, която на бързина на някой друг, освен на четиригодишните лъжици, който, неоткъм все още чутото на съвсомот забогълване на секуларните нужди, изпитва живота нужда да поддигне границата на зле наризвани предстапители на домашната фауна. Другите възможни потребители на този възмъзден кошмар са петнадесетгодишни фенки на Анея и Бритни Спирс, които съвсомото с време освен да търсят поезия с правописни грещки, се захлъват по разни лукави инциденти и искрено желаят да придобият и те я кученце, я комика, но корабо-сърдечните родители, така и не успели да разберат каква точно е поиздата да имат и портативен лайонийен от кухнята, им скършват меращите още преди те да успят да въблъднат отъръвхата си форма – тропане с обут 8 ботуши от Илиенци или регионални ми екви-валент крак и остри, пронизителни кюбове, към които за цял обикновен се прилагат и обилини сълзи.



Попътното ми упоменаване нещо досот се разшири, тък и прещенхи, че след айтобиографичните ми опити в cover story-то от предишния брой нова поборна изява Вероятно била възнарадена с японска корица, на която възторжено се съвокулявам с някой от промагоинистите на **Petz: Catz/Dogz**, мака че по този повод възнамерявам да приложа още от възстановените си разъскъдения по въпроса за играата. Така например, откроенни ми липсващите възможности да организираме ефектно състезание по надпръжване на домашни лъжици – като малък бих ѝ предложил на Еъррейд Териер, който притежаваше уникатни умения в областта и до ден днешен считам, че подобни съревнования на Бисоко ниво биха прилечки доста повече публика. За съжаление маргант аудиторията на играта Вероятно би намерила поборни иновативни автоворски попадения за пошли и поради тази пристрастна къщичета само лягат, спават, подгават лали и изпъняват други проглатени норми на панара, който можеш да си спретнеш с между 3 и 4 кука.

След като проходехътът и много сериозен разговор с разработчиците, се догохвирхме, че подобно хрумване

би могло да се включи, евентуално и разширва със сълв съвтъните маркетингови замервания, в никакъв Postal на мамаоччата. Че тия разработчици се казват Ubisoft, се опитах да скрия през цялото време, и сега целенасочено ще оставя този факт без коментар, за да мога зрелищно да наблюда в заключителните изречения на настоящия епохален научен трург.

Празната страница на Уърда ме гледа заплашително, никак остро, довлячи една ногти на сарказъм в усмивката ѝ, докато тръгваме на приближаване, секунда по секунда, краен срок за пребрана на статията изпращат остро, оглушителни сиг-

нали по гръбначния ми стълб. Стойм известно време така и се лягаме, застинали в танца на вечността. В един момент, избран от Събата и закован от същата като пеперуда на стена, лялото ми кутре потръпа в спазмите на катапултичната химична реакция, протекла някъде във видините на изригващото ми като Везувий съзнание, а се отпирало там, насред осенято с малки, черни промтомас-тични точици близо бойните на речеенския занаят (сори, Диана, ако четеш това – не е нарочно, просто бинаж съм искал да си направя гаврама) и текстът на статията се разва:

Не играйте **Petz: Catz/Dogz**.

**Същинско бедствие 1**  
**Deep Sea Tycoon**  
Deep Sea Diving Tycoon

Придоби от:  
Почти от:

Графика - 1  
Дизайнерска.

Звук - 1  
Гаден.

Геймплей - 1  
Ням.

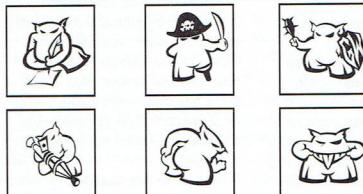
Кучки - 1  
Има, ама не сглъват.



Dressed to Kill:

# Workshop Тениските

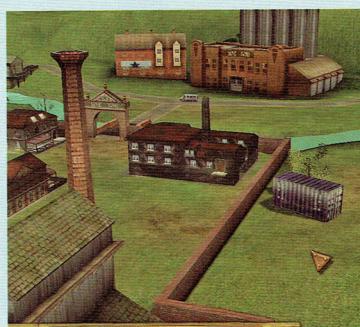
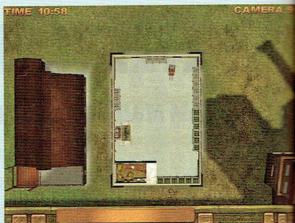
Както много добре знаеш, ние не сме стандартната медия, която просто ти сервира всеки месец смяна от екипа информация за случващото се в гейм средите. Ние не обучаваме да се ограничаваме с притисът за традиционни граници, но на сметка на това обучаваме теб и винаги искаме да га ти изменяваме. Къде приятно, къде неприятно, това не е от значение. Едно е сигурно – никога няма да търчеш на едно място и га станаш скучни. Обещането ни отпреди един месец е слазено. **GW** армийте вече имат своята униформа. И по-точно – боят набор от униформи. Всеки може да си поръчи от новите **Workshop** тениски, които досягат до вас благодарение на колаборацията ни с тичовете от [www.teniski.be](http://www.teniski.be), които са една много бързо разбъдаща се и отговорна фирма. Демек – точно обратното на нас. Ние предлагат на дейността в печат върху текстил – тениски, шапки, блузи... каквото се сетиш! Е, как може баш да това га се сетиш?! Мърсник! Има си татуировки за тази работа, но чуваме, че болко. Както и да е. Сайтът е изключително удобен за наблюдаваща, а възможностите при избор на шапки, цветове, размери и всички други елементи са побече от задоволителни.



Как га поръчаш наша тениска? Елементарно, Уотсън. Отизваш на [www.teniski.be](http://www.teniski.be), регистриращ се (става за секунди и може да попълни различни отстъпки и бонуси), избираш "Фирмени тениски" от менюто във вид, кликаш на тениската с добре познатият ти прор и прег забе вече във видимия каталог с различните варианти. След като си спря на конкретна тениска или тък си харесал няколко такива, пребива да укажеш какъв размер ще лаеш да бъде тениската, като броя желаети он и после добавиш избора с към кошицата. Когато си готов, избираш "Презглад и купи" от менюто "Моята поръчка" и след финално одобрение и каклашки на общата цена напускаш бутонта "Попъчвам". След което остава единствено да очакваш куриерите да позънят на вратата ти. Ако не са куририте, а искамки функционалисти, примерно, не им отваряй, че ще ни тежки на съвестта.

# Beer Tycoon

Жанр: Симулатор на извържлив мехур  
Производител: Virtual Playground  
Разпространение: Frogster Interactive Pictures  
Платформи: PC  
Сайт: <http://www.virtual-playground.co.uk/pages/BeerTycoon.asp>



продаваш на регионален, национален или световен пазар и после чакаш парите да га вливаш в касичката. Нито ще попадаш в кофти си туши, нито

ще трябва да се справиш с недоволство от страна на клиенти, нито ще бориш реално с конкурентите си. Алооу, някои тук сме икономисти!

Даже и най-хубавият момент – бирата – не е също застрашен, макар и всичко общо взето да се върти около него. Нито ще научиш нещо побече за него, нито ще ти се допие извънъжък, гори напротив – **ВТ** може да те откаже от тази блажена напитка. Известа е ужасаващо грозна и плоска и честно казано не заслужава вниманието и посещения от въпросното нискоалкохолно питие. Да не говорим, че колкото и да са се старащи предвкусачки, много голяма част от менютата и опциищите са останали на немски, незадиссимо от другите налични три езика избериш.

Та така, може би материялът трябва да стане една майтапчийска запярка със залявяне на царата, но това побърдяш ми няма как да се случи точно с **Beer Tycoon**. "Що ли? Ми" щото играта смуче. Бира. Със сламка.

3/10





изпрати sms на номер

**2260**  
мттел, глобул и вибател

обади се от стационарен телефон  
**0900 40 400**  
мттел, глобул и вибател

ти поръчаш **fresh naked****С всяка поръчка -  
З продукта**

като в fresh naked?

- почваш продукт и го изтегляш
- като бонус можеш да изтеглиш голям безплатни продукта



## fresh chart hits

МОНО ПОЛИ true tones

### fresh хитове

|  |            |
|--|------------|
| tom novy - unexpected                  | хит        |
| holly dolly - dolly song               | хит        |
| eminem - you don't know                | хит        |
| akon ft. snopp dogg - i wanna love you | хит        |
| us5 - mania                            | хит        |
| roger sánchez - lost                   | хит        |
| ludacris - money maker                 | хит        |
| the pussycat dolls - wait a minute     | хит        |
| nelly furtado - all good things        | хит        |
| morandi - а я любя оригинална          | хит        |
| gouldstall it. бут - 50 лева разходка  | оригинална |
| асле björn - я ужо                     | оригинална |
| устамата - 50/50 оригинална            | хит        |
| тънците - втора щедра оригинална       | хит        |

### folk хитове

|                                    |     |
|------------------------------------|-----|
| димана - sorry                     | хит |
| оркестър кристал - baby boy        | хит |
| райна и константин - ние знаем как | хит |
| мария - не си бори дошъл           | хит |
| преслава - уморих се               | хит |
| есен дъран - как искаш             | хит |
| анелия - бътър в космет            | хит |
| вероника - без коментар            | хит |
| амет - магистратка                 | хит |

### тапа-точи

|          |           |
|----------|-----------|
| кученце  | тапа-точи |
| маймунка |           |
| 533935   | драконче  |
| 533936   | зайче     |
| 533937   | пингвинче |
| 533938   | песец     |

### моята кукла

|           |           |
|-----------|-----------|
| блондинка | тапа-точи |

### тексаско

|         |         |
|---------|---------|
| ти член | ти член |

### лане

|         |         |
|---------|---------|
| ти член | ти член |

### ЛОГОЧИСТАЧКА

премиера 29.09.06г.

изпрати sms на номера за поръчка

533942

533943

533944

533945

533946

533947

533948

533949

533950

533951

533952

533953

533954

533955

533956

533957

533958

533959

533960

533961

533962

533963

533964

533965

533966

533967

533968

533969

533970

533971

533972

533973

533974

533975

533976

533977

533978

533979

533980

533981

533982

533983

533984

533985

533986

533987

533988

533989

533990

533991

533992

533993

533994

533995

533996

533997

533998

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999

533999&lt;/

# Реализъм

От: MrAK

Още в началото на този текст искам да се изясним, читателю – аз не съм противник на измислиците в игрите. Предвидено ясно е, че в края сметка те пробиват и са окриени от нечия фантазия, че болшинството от хората играят игри, за да избегнат от реалността, а реализъмът доникаде им пречи. В края сметка настreg забръзания ни, целеустремен, побързан и често скучен живот, евтина можат да се намерят много неща, на чиято база да се сътворят качествени игри. Когато ни отвежда до второ уточнение – когато казам, че търся "реализъм" в игрите, по никой начин не визуирям реалии събития, истории, случаи. По-скоро коняя за една близост до живота. За добре интегрирани, качествено престъпдан реалии бъдженятия, реалии съптуващи, а при игрите с превозни средства – реализтично управление Такива, създаващи преоптимизация за сълване на играча с продукта. Съгласи се, че докато играеш *Dom*, няма как да се поставиш на мястото на героя си пълноценно. Усещането от *Medal of Honour*, примерно, в същем различно. Ънпреки че и втората не би могла да претендира за особено реална игра. Зашо съм така?

Да вземем шутърите, като за начало. Няма ли побче напрежение, когато знаеш, че 2-3 куршума ще ти съляят на земята преди да блециш бой, са есенцията на тактическите шутъри, които се приближават най-много до реалния живот. Когато подхожаш към всеки един сблъсък с мисъла, че нямаш BFG по ръка, в близкия скрепт пълн се кратъм 20 броя, а събът в 30 минути тържи геймърът назад, аренаизиран и приятното поптапяне в атмосферата на играта са вътре по-големи.

Когато нещата опрат по симулатори, незабисимо дали автомобилни, или самолетни, тръклика е още по-голяма. Съгласи се – едно е да сериши в измислен автомобил и да летиш с никакъв нервани скорост, като използваш стечните по трасето за насочване на посоката ти, събъсм друго – да знаеш, че колата ти има никакъв пребор на възможностите и да се оптимизаш да я изцедиш до максимум без да я повредиш. Най-макарто защо мислиш, че удобността от тези игри е много по-голямо

със съответната периферия? Дали само защото е по-убодно, или защото когато хвънеш болана, асоциацията с истинския автомобил е вътре по-голяма? Най-вероятно истината е някъде по-средата, но аз винаги ще тъбръз – че при симулаторите в много по-добре нещата да се приближават максимално до реалността. По този начин в играта се блага много побче мисъл и тя се превръща в превъзбудителство, а не става пореутратено маломуто набиране по бутоните.

Не на последно място, причината да общим истинността в игрите е, че по този начин можеш да научиш нещо. Задисси се – откъде щеши да знаеш как се движат при стрелба различните типове оръжия, ако не беше игра *Rainbow Six*? Щеши ли никога да разбереш за тънкостите при радио съсъзнатията и управлението на автомобила, ако не нямаш *Richard Burns Rally* с неговото перфектно реализиран driving school? И дали изобщо никой щеши да те накара да спомниши за законите на физиката и приложението им, ако не нямаш *Falcon 4.0* с неговото 700-странично ръководство, подгответо за реалии пилоти? От игрите, които се притърпват много побче към истинския живот, получаваш не само удоволствие, но и полза. Възможността да се покоснеш до детския си мечти, че щеш. Да бъеш космонавт, пилот, комансър, състезател. При това – истински. Какво по-хубаво от това?

В заключение ще повторя началото – аз не отричам аркадните или фентъзи, или каквито и да било други игри, които не са реализтични. Много ясно съзнавам, че са създавени за забавление, а за общич от Време на Време да се разтърсват посредством тях. Но в игрите, приселиши се във високите нива на реализъм, за мен е скрита есенцията на гейминга. Те ти позволяват да се потопиш най-дълбоко в мазигата на електронните забавления, да се смеси с героя си до такава степен, че да се превърнатеш в него, да ти лука не за никакъв измислен персонаж, а за самия теб. Тези игри ти показват онова, което не би научил, освен ако почти щомот ще време от живота не промъчи в капанджетствания, сесии, странични курсове и изпити. Те ти дават възможност да бъреш тоба, когато никога нямаш да имаш възможност да станеш. Те ти позволяват буквално да изживееш побче от един живот. Затова тези игри са праийните, според мен.



# Аркадност

©m-Jerk

**А**ко бих сејала да пиша този текст, който чете в момента, преди огро гъвации, над-бероятно щах видяше името ми на съдебната спираница. Сизурът щах окажеше да се бори с опита да покажа как "простите" иери са за "простите" хора и като, видях ли, прътъва при едни реалистичен симулатор (бийт ѝ футболен, лематски или такъв на конни набегвания) в несръбнина с камерското "диктиране" на разни "Бремеъзи". Над-бероятно щах да зъби по-убедително отколкото сега, заряди хъса и енергията, които имах тогда. Днес обаче нещата са малко по-различни. Въпреки крекката си възраст, 8 последните 24 месеца са български фронтони с жестоката реалност и ударната юника ми отпрати чак на отсредния бряг. Откъм съменим измама рена се е опитвала да обира МГК.

Сиурено побежето от Вас са на път да отвръщат директно върху слъвчата страница, защото предполагат отменене на място отиването на нещата. Аз обаче не съм толкова като личина колко е твърдият бит, който може да се изгуби и да се възстанови, а просто да разлускат и пропашат всички компоненти на някого скелет и неизнадигнат заради (въпреки, че поне частично засега не тези факти е неизбежно). Нека хъръмим един по-различен поизд на нещата.

Замисляли си сте се колко от ук „реалистични“ ишират възможността си изразят по земни турнири? Да, факт е, че почистването им от всички на поборни марки приятия са бързо на това, че арканият разглеждането софтуера в значението на „масов“. По-основният факт според мен обаче е майсторството. И по-точно – списата на национална съюзница разделя в уменията на един посрещнат и един на ученица на един бърз израж на побъешено „реалистични“ заглавия. Това, разбира се, не важи за абсолютни Българички им представители (добър пример за изключение, например, е *Gran Turismo* поредицата). Както се доказва, реалистичният вид както до много от опции и коминектност, така и до сериозните дисбаланси. Разбира се при Гемините за главни почти винаги са правили извествените компромиси откъм „акуратността“, за да може играта сама ще пак да бъде изразена и балансирана. Интересното в случая е как нереалистичните ишират в побъешено случаи предлагат малко по-добър ефект от „превъзнощимите“ си събрата. Поредища като *Quake* и *Unreal Tournament* са перфектни примери за последното. Вирно е, че Българскиот отбор да побие и Украйните си но никой на този свят не е способен да убеди, че „тромпката“ от безумно въфръжданите скамти в *Battlefield 1942* или ранго-

**Rainbow Six** заставеете могат да ти донесат усещане и емоции, гори на километри приближаващи се до тези, съществуващи една добре пренесена и отигравана ситуация на **Unreal Tournament**. В които са разплъкан наизгружен до неизнадаемост опонент с 200 хели и 150 броя с един перфектно изпълнен комбо шот с щок рапидъла.

Нека оставим обаче мумтилърът изкаживането на страна. Кафяв е съмнителен от всички хърбен труп при реалистично представянето на бебрът оръжия и еквилипата, след като ИМ-то на противниците. Върху които ще ги използвате, в един цвят по-жълто от това на среднотоатемпици борец, зренето им е по-слабо от това на Пити Йонфор, а слухът на въвеждащата асоциация с Пити Тоне?

Испитаната а, че докато програмистите не карамат необходимите лъчи, за да направят национални интелигентни гадоби, а пропагандата ги представя като смесени можемета на победение и скриптовете, за реалистични изри и не можем да си говорим.

Горенаписаното ѕаки не само шумтвите, но и за ѕекичи останали јаќоре. Дори аз, кога ги рапи хен на **WE/PES** серијата (Вореша се ВСЕ ГАК за значително по-реалистична от **FIFA** програмите), не моза да си ѿкружи спушта и да ги призная, че ИМ-то, макар и една скла над това да останателе футболни симулатори, е излъчено тешко и му убиша кефа от срамдивиното акуратното представување на нај-популарниот спорт на планетата. Да не забравијме, че гори и *Колапс* засилува аркадичниот елемент во последното издање на **WE/PES**.

Причината, поради която ѝ занимавама с тези Българи, на пръв поглед нишама нюша общо с темата, че не сме 8рова, че се опитваме елегантно да избегнем критиката, които всички Вероятно са очаквали за спечала. Известията ми е различна и наричам се побежено от Вас Вече ся разбрало. В праб лекст, за тезиум които са изгубили при резкия забой, който поех към средата на стапития – гейм индустрията все още не е гордася за реалистични игри. Ограниченията налагани от техническото ни възможности конзолите не са едно и във и мисля, че не е нужна да ги изброявам. Искрено се надявам звръщки художник скрип от "калашите" на РЗД и X360, да бъде оползотворен както трябва и в следващите няколко години да станем събитието на настинна Реалистични игри.

Домогава обаче **Splinter Cell** ще продължава да дишва прахта на **Metal Gear Solid**, а всички "реалистични" ръйсъри ще са ненужно усложнени и скучни на фона на адреналинови бомби, като **Burnout**.



# POLICE

Привет.

Мисля си, че най вероятно ще ли имате нужда от това да разберете какви точно са въпросите ми размисли, но тък ще ще има лошо да ги споделя. Дали пък първо да не почна с един анекдот за случай избавящи коледни празници.

Руснаци посрещат Дядо Мраз. Последния го за лошо, да хубабо също бил руснак и размъквайки чубала с подгърците в новогодишната нощ фраснал добърко кончето водка, дотолкова, че го е удряло до съзби чубала. Попадайки в пръвата къща и влизайки при домакините в отнесеното си състояние гледахо стоя и гледахо....умно. Въпросните домакини също се чудихо какъв точно га спорят, след като видяхи състоянието на гостеприемника. Малкия 5-6 годишни Ваня, Петя, Севрюжка или каквото там име си изберате, когато все още не разбираят от нападане оглеждат ягодите и....

Дед Мороз, Дед Мороз  
С бородой и шапки  
Почему подарки не принес...  
Педерас Прокляты?

За този анекдот се сетих четейки писмото на наредения участник в играта.

Mда, преди три броя взимаий по-редното списание в 8 ръце виждам, че редакцията е написан от Снейк. Мисля си Фраймъл е в командиркова в чужбина на затова така.

себашкият брой обаче виждам, че редакцията отново е на Снейк и стоплям със скоростта на електрически проводник с високо специфично спротивление произведен в братска Албания, като това ме кара веднага да отваря страници с редакторския компютър и виждам по гъл редактор името Ал.Бакалов. Виждам съм индиготна година Полюбии редактор, като година Ция редактор.

Да му е честито Другари.

А тък го зогодина...хм, тук искам да му покажа нещо от сърце, хем да е смешно, хем да е оригинално, хем

да е хубабо. В повечето случаи преследвайки толкова много цели с едно нещо нищо не се получава и точно когато ми хрумна какво да бъде прочетом.

Както той самия си е поискал от града Колега... и момето въображение е доста, но бедно, но въпреки бъсъчко искаш да му покажеш следното: ПОРШЕ да бе онези слепканни спортни немски коли, което тък да си купи с хонорарите от статийите го. Сега в опит да бъда духовски истината е, че покелавам на Снейк чубала и да не се превада, защото той явно е във виновността в труден момент. Бих искал да покеля и на вас и на себе си след 10 години пак да пиша разни неща на рееджиконната поща за да бъди юни и аз, като ще ѝши курсори на изрите им ще си раздам както сега. В гъваницата час винаги си покелавам едно нещо новата гордина да е по-добро от изминалата. Желая го и на вас момчета, а от себе си мога да обещавам че винаги ще имате моите 4-5 боя, за списанието, не е много, но това може да обещава със сигурност. Живи и здрави.

-Борислав Бончев

За много здрави и щастливи години, амго. И за много изпълнени новогодишни обещания и покелания. Желаем ти и безсъмъртие, за да не си налага се ограничаваме в рамките на някакъв съдесен гордина. И без това на балкони се обвръщаме от това пребране на списания на пощите, само ни покани и ще съйтим да те ухлем. На себе си тък покелаваме да си бъдем все същите ентузиазирани ищущи и да не разочаруваме никога и по никакъв начин. Казвали сме го и пак ще го кажем – не го правим зареди твоите пени леви, а заради теб смях, твоите емоции и твоето усещане, че си прекарал 84 агоди приятни страници заедно с нас. Иначе Глашинът благодари искрено за покелането, но той упорито отказва да си качи на кола, различна от голф. По санкционнилни причини. Но ако гокара такива хонорари от списанието, то обещава безплатен на почеркта.

-GW

КАК МОЖАХТЕ????????????? 1) Не `ма диско! 2) По-малки страници! Ш є ви убли!!!!!!

някакъ си

Ми и ние това се чудиме. Как можахме? Може да е заради многото писне

по празниците, а може и да е просто приумица. Има ли смысъл да го коментираме? Важното е, че можахме, а сега ни остава само да можем 1) Да успяваме да отговаряме съвръдано на подобни писма. 2) Да промъжбаме напредък въпреки тях.

Какъто то убивашето - заповядай.

We got the skillz and we're waitin'.

P.S. We got them Walthers, too.

-GW

Съкли, Дядо Колега,

Аз съм малко и посучио геймърче.

Не че избра много - мама и татко не

ми позволяват, а и тези изпити по

граджанско право са многошиб... не

но съм фен. С много радост

бича X3-reunion. Голяма игра и голям

зор да се съобщи с нея, също знае!

Сънден извръщане (и члене, актам...) пиша

книга. Хубаба книга. Фентази. Като оная

на Толкин, кето направиха филм по нея.

Ама също и друго. Проблемът е, че вчера

накако успях да я заптрия (на питайте

като щот и без това ме е срам да изляза

от къщи. Но фактът е налице - инфото

го има, а файла - сейфнат). Бак є? Е

Богу бих с пралий бак-бл., аз че защо

да го ѿгейтвам редовно, а? Тай є

на 50 страници лиспстан... форту. Та

въръщам съм теб и скрижетата с

чукнатата ти работничинка е има ли

архбеба шанс да си търси 50 стра

ниши или трябва да си лъжна баната? 50

страници не е проблем да напишь, но да

препнаташ 50 страници, които венъж

вече съм написах... спрашувам се, че

никакъм тоба съм воля. Ти имаше ли

някакъв идей? Претърс

их темп пакумът в "documents and settings" и "windows" с помощта на "Active file recovery", но не успях да на мера каквото ми трябва. Всъщност открих няколко файла, бързото отнеси към кийната ми, но не мога да ги отворя... така де, моза, но вътрешната информацията е разбръкана, нещо от този род: "Жът->зъл->сър-~Q < 8пM80->h04". Ти можете ли да ми поможеш?

Ваше (послушно) фенче:

-Галинчо

Проблемът наистина е сериозен и може би е добре да го отнесеш към

някое по-специализирано издание от нашето. Все пак за да не те оставим

съсъм без отговор, що ти препрочуваме да пробавиш някоя от специализирани програми за възстановяване на данни. На нас в много случаи са ни помогали да спасим случайно изтривани файлове или части от таука. Про-

блемът е, че не можеш да си винаги сигурен в тези програми. Причини, когато изтриваш файл от хард диска той физически не се изтрива, а просто се премахва от партишън таблицата, така че да не показва. Иначе информацията си сега записана, докато някаква друга информация не се запише върху ѝ. От тук избуха и грижата с тези програми. Хубаба е га си пуска във нага след като открил липсата и по възможност га е работено колкото се може по-малко с компютърът междувременно. За да избегнеш това да си записал друга информация върху винагиата.

При положение, че е измислен около месец от писмото ти до получаването на отвъдната шансованост това да стане с значимо намалени, подозарими. И все пак опитай някоя от data recovery

програмите на <http://www.freebyte.com/filediskfixes> примерно. Да се надяваме, че ще си си от полза. Успех!

-GW

Ооо, пиянци, ко става беее :).

Честита Коледа, да сте живи, здрави и непревърнати! Много подарци, цветници, съвр. абе, всичко наяд-ни). Или Весело изкарване на Новата Година, както и, разбира се, на 2-та година, оставяща от тая (не си и съмнявам!). Да продолжавате винаги да ни раздадат с употребата и с баща бати резултатите (в най-над-добри съмисли това, де) работи. На Снейка р.д.-то по честитник, ноо все пак - га си достоен лидер на наяд-вело-то гейм-спълсане въвър!

Аре, живи, здрави, токома от мен!

Лп. - ще помоля тоя път да не ми публикуваш писмото, щото е кре-тенско, и не ща пак да си излазям :) . То євба ли някой нормален човек би го направи, ма аз знам, така си мисах и предния път :).

-тпoo\_стхнат

Можем да ти кажем какво става, ама ще загубим десетка аудитория. Иначе си стваба, да сме живи и здрави.

Иначе за много години, приятелю. Желаем ти много от хубабото, малко от тоба, котето е налада да го има и нищо от лошото. Бъди щастлив, в унисон с увогнатата на наизграбица.

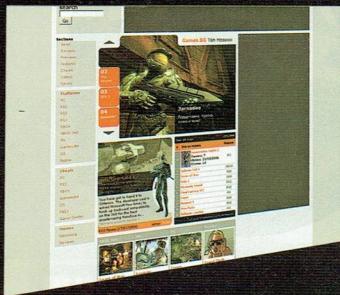
П.С: На Снейка РД-то не го помним, странка работи...

П.П.: П-тп-то ми не се чете. Пуст енкоудинг ;)

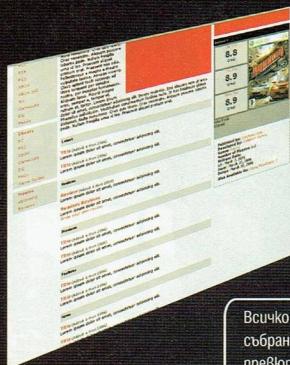
-GW

# НОВИЯТ WWW.GAMES.BG...

## ...ИДВАСЪС СТРАШНА СИЛА!



Началната ни страница – модерна, натъпкана с флеш и въпреки това адски лека. На преден план ще бъдат извеждени всички най-актуални материали и новини за деня. И като казваме за деня, имаме предвид точно това. Ъпдейтът ще бъде ежедневен. Master Chief ще застРЕЛЯ Всеки, който се опита да обори някои от тези твърдения.



Нашите ре~~вю~~та извършват в легендарния Workshop стил. Подправени с всичката необходима информация за играта, качествен видео и снимков материал. Поважните заглавия ще се разделят на разни допълнителни, обогатяващи общата и култура, и улесняващи живота екстрички.

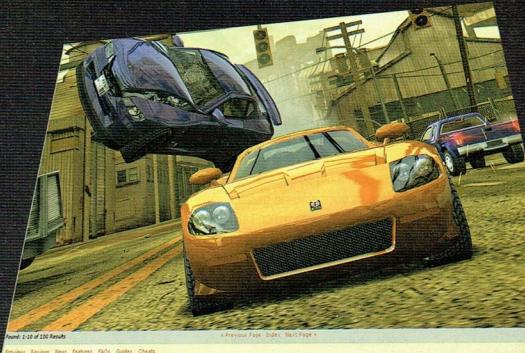


Нали ти казахме, че снимковият материал ще бъде с изключително качество?

Всичко налично за съответната игра, събрано на едно място. Новини, ре~~вю~~та, преводи, фийчъри, гайдове, кодове и прочее.



Нашият смазващ с качество (и количество) нео-фентъзи графичен роман, чиято първа част можеш да видиш още на премиерната ни сайта за гата. От Александър Snake Бакалов и Кристиян kiko\_the\_god Атанасов.



Page: 2 of 200 Results  
Previous Page | Index | Next Page |

Search | Register | New Features | FAQ | Guide | Cheap

# Logitech G25

## Какво е?

Волан. Ама истински. Кожен салон, три педала (ама не като тези от Министерството на Земеделието), лост с 6 скорости и възможност за превключване между полуавтоматичен и ръчен режим. 4 бутона на волана, 8 на отделен модул към скоростните лостове, плюс аналогоv под, който може да се асоциира като още 4 бутона. Две моторчета за фийблек-а, създаващи усещането, че караш истински автомобил и носещи ту мускулна треска след 3-часова сесия на Colin McRae Rally.

## Какво е специалното?

Самият контролер е много специален. Започвам от влага му. Воланът е тапицiran с кожа, както и лостът за скоростите. Повечето части са от метал и като цяло усещането, че държки кормило на реален автомобил, в бояче от осезателно. Сломената форс фийблек-а, усещането от който е феноменално. Ако го пуснет на максимално ниво, ще ти се наложи да положиш настинка големи усилия на места, за да задържиш волана или да го държиш в изправено положение, когато караш по неравен терен. Тук е мястото да спомена, че самият гейбр се върти на феноменални 900 градуса – нещо, което не знаят други волани да може да постигнат. Лостът за скорости също е уникален със 6 позиции за смяна на предваряватите. Ако решиш, че са неудобни или някоя игра не го поддържа, можеш бързо и лесно, с един превключвател, да го заковаш да работи на режим „полуавтоматик“ – като го бутнеш нагоре, в предварка нагоре, като го бутнеш надолу... абе, създаваш. Остави това, ами и задната се включва като при истинските коли, с натискане надолу преди да бързеш лоста към себе си. Засега се сещаш само две игри, които поддържат реално подобна смяна на скорости (изцяло ръчна) – *Richard Burns Rally* и *Need For Speed: Carbon*, но подозирам, че има и още, да не говорим, че с този волан Logitech направо поставя нова ера в производството на контролери за PC, така че вярвам от сега напътък ще виджаме все повече заглавия, които позволяват напълно ръчна смяна на скоростите.

Педалите са на отделна платформа – метални, с голяма площ за натискане и доста здрави ход. Освен това са сгенирати и помагат за прекрасното усещане от... знам, повторяй се, шофиране на реален автомобил. Свидетелстват всичко и не ми е ясно за какво и къде можеш да го използваш, но съм сигурен, че в скоро време и на нещо ще се мутят работи. Между другото въпросните амбридж и спирачката са събрани достащично близо, за да можеш да ги натискаш заедно с левият крак. Покътвам, доста популярен в истинските рали състезания. Откъсвамо и га поиздравиш, G25 е един волан, изпредважда времето си. Тървам обаче, вярвам, че излизат все повече игри, които да поддържат подобни контролери.

## Колко струва?

649 лв.

## Защо си заслужава?

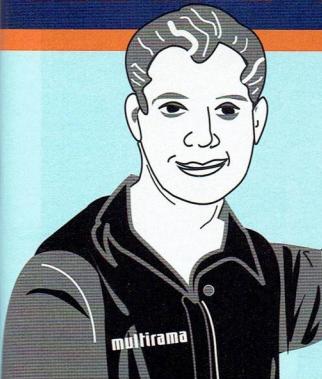
Най-макаро заради реализма, който носи. Наистина чувството да играеш с Logitech G25 е несривнимо с който и да било друг контролер. Освен това воланът е изключително удобен и позволява да не се гокосваш нито за миг до мишка или клавиатура. Имат предвид, че бутоните са напълно достащично, за да си ги настроиш така, че да близаш в менюта на игрите. Комфортът, който носи стабилизиращ захват и кожата по кормилото, която – освен че изглежда очарователно луксозно – помага да не си хлозаваш ръцете, са много важна част от устройството. Кабелите са достащично флеги и дават свобода при разполагането на отделните части от контролера така, както му е удобно. Воланът и модулът със скоростните лостове се заключват за масата здраво, посредством щипки, които са на винти, така че няма опасност да започнат да се местят, докато играеш. Няма нужда да пиши отново за софтуера, който позволява да си направиш различни профили за различните игри, нали?

## Какво може да те разочарова?

Стига да имаш парите, за да ги поизполвиш – ние. Всички игри, с които го можете да се забавляваш, волана от раз и оптим напътък е въпрос само на настройки, за да изпълниш максимално удоволствието от госяса с този невероятен контролер. Както пише на сайта на Logitech: "С G25 ту въще не играеш – ту караш."

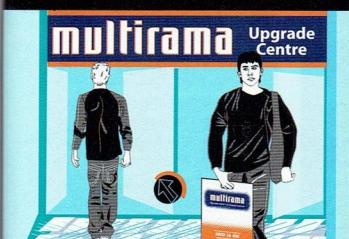


# multirama Upgrade Centre



София, ул. Ангел Кънчев 5  
тел.: 400 66 18  
e-mail: upgradestore@multirama.bg

[www.multirama.bg](http://www.multirama.bg)



# Месечен N**oobzor**

Този месец на страништите на списанието е модно да се говори за изминалата година. Аз, лично, си бях наимисах някакви други неща, за които да пиша, но не ми се иска да се цепя от комектиба, защото не смея и да си помисля какво може да ми направи комектибът си в голям. В това съмнение има, така че ще се наложи и в нобозора да си поговорим за 2006-та година, а разните пикантерийки и скептици на тема MMO-то на Relic и обявяването на името на фирмата на Раф Коцър ще ги оставим за следващия път.



2006-та въсъщност беше доста интересна година, особено що се отнася до MMO игри. Синха – опредено не, но при всички положения интересна. Имахме няколко комесани пропада и няколко много интересни неща, които се случват за първи път. Но за всичко по ред си. Един от нещата, които **не** видяхме през 2006-та, беше експансионът на *World of Warcraft*, който не мисля, че изненада някой – бил той клиент на *Blizzard*, или просто страничен наблюдател. Тобъ, която изненада мен и останахме странични наблюватели, бе, че хората продължиха чинно да си го чакат без да се оплакват много. Но по една (6 милиона потребителя) или друга (*Blizzard*) причина, като засега временно точно за тази игра, често се налага да изхвърляме всички общиоприети форми през прозореца. Две години без експанзи? Със спорадични пачебе тук и там? И протъръка ба държи 2.5-3 милиона абоната в западния свят? Каки им *Blizzard* и не ги „обижда“ по-често.



Най-голосаният пропал тази година, за съжаление, беше от една компания, която ми е много лъбима, а именно NC Soft. *Auto Assault* излежаваше изключително обещаваща игра през по-голямата част от разработката си – постапокалиптично екшън-MMO с коли. Пати-пати бут тряс, друсане и wasteland кърби – както можеше да се оберка? Ами – както се оказа – доста неща. Още по време на бетата започна да изтича по малко информация тук и там, при това – не непременно положителна. А когато бетата стана публична, малко преди лаунч на играта... всички видяхме кафявшата субстанция с очите си и стъпихме право в нея. А тя доста намерила и не беше кисело зеле. Как не я забелязахме по-отдалеч, не мога да си обясня. Вместо да ни дадат нещо различно, да превърнат нишата, разработчиците от Net Devil решиха (го каква степен) – благороднение на натиска на NC Soft, някога няма да разберем) да направят *Everquest* с колици. И то точно в момента, в който всички играеха *Everquest*-а с аноми и някакво намерение да го спират. За Вас не знам, но аз лично не изпитвам голямо желание



да кащ един от четирите види колици – количка-тайн, количка-поп, количка-бъфър или количка-тогие... и да видим и ба. Даокто събрали loot... Направо не знам, може би някой трябва да покаже *Fallout* на тия пичове. Играта, разбира се, се прозели колосално. Но понеже NC Soft са пичове, я борят онлайн, ако решат да я направят и бесплатна, може и да е добър убиец на Време.

Някъде по това Време на хоризонта се появи *Dark and Light*, направо готова за лаунч, разбирали ли. От която най-много се изненадаха хората, които бяха в бетата и които шумно търсеха, че играят май още не е готова за Апа. За да им запушат устите францизите от *даже-не-зная-как-им-се-казва-компания-не-мисля-и-да-научават пуснаха pre-order*... и то не каквът е pre-order, ами такъв, пълен с блажини, лудни и лютеници. Както се оказа в последствие, на пичовете им трябвали малко пари да си добършат играта, та решили да чопнат от никой и друг балък. Скоро се допъртали и самият pre-order лаунч, когато хората можеха да се разкарват с драконите си и да оставят следата си в света на Garanath (Към глупости помня, какви му са откъде наскъре трябва да знам именно на света... не е истин). И не щеща ли, сърбът не можеше да седи онлайн по-доло от 15 минути, почти нищо не работеше, GM-тата отговаряше на запитванията на разбиняни се клиенти с „Много сме заети, разпитайте играчите около Вас“, в



което нямаше да има никакъв проблем... ако работеше чатът. Абе разбира – ебати мизерията. Самите играчи около нас, че и по принцип, пишаха до небесата и много от тях се отказаха още в този момент. Доста скоро след това излезе и самата игра, която, разбира се, никой не си купи. След още една-две седмици *не-им-помни-името* официално се извъншиха и казаха, че ся пуснали небоършена (lol, Верно?) и да сокса на всички свои клиенти по 3 месеца бесплатно, за да мозат да си го добършат междувременно. Която при месеца трябва да са изтекли през октомври, ако смятат правдино. Да прозвя ли журналистически професионализъм и да проверя какво се случи вътре? Нееееее, *Dark and Light*, ебати, тъва нито никакъг играе, нито никакъг го интересува. Но определено беше един от по-забавните лаунчове.



Не всичко през последната година беше толкова трагично на фронта на MMO игрите обаче. Имаше lone една прилична нова игра, сред класата посредственост на 2006-та. Говоря за **Dungeons & Dragons: Stormreach**, която беше доста причина, с няколко много добри ивици, забити в най-смотрания D&D сетинг, за който Вълка никога е чувал. Добрите ивици обаче не по-пречика заглавието да се счита за провал, защото не можа да събере достатъчно събръкабри. Което ме нахътжава изключително много, но в известен смисъл ми и раѓба, защото доказа како може да се случи на една игра, която обръща бизнес модела си. Защото, виждате ли, D&D: *Stormreach* се е убила за т.н. micro transactions бизнес модел, но вместо това лакомищите от *Turbine* я пуснаха на пазара с месечно такса. Представете си колко популярна щеше да бъде, ако имаше никакъв много базоб сът приключения, които са безплатни и след това всеки си плаща, за да отключва допълнителни куесмобе. Да именно, подобно на **Oblivion**.

Лично според мен точно това MMO щеше да избие рибата и да бъде невероятно популярно, ако автоматите му биха превърнали този нестандартен за запада модел. Но не би – играета, гори и след експланкон, продължава да тъне в безплодна непопулярност.

Старите игри, за смектка на това, с пънна сила продължиха да призовчат нови хора, до бълват експланкони и като цяло да се бържат побече от добре. С изключение на много общичаната **Asheran's Call 2**, която за най-голямо съжаление затвори врати в началото на годината (на 30 декември 2005-та, ако трябва да съм точен). Винаги е тъжно, когато едно MMO си отива и с него си отиват героите и изживяванията на всички, които никога са го играли. От другата страна на момента тък се **Shadowbane**, която просто отказва да умира. Малко или много гензанаши нишова игра, отроваена още в родния дом, но успяваша да оцелее като малък извртан изверг (ебати метафората, все едно съм чел "Песен за огън и лед" вчера... хм... въсъщност съм). През Юни тази година разработчиците **Wolfpack** нај-после умиряха и се разладиха, като кълбовите фигури формираха **Stray Bullet Games**, и продължиха работата по... **Shadowbane**. Мен лично промяната му убежана, но съм сигурен, че от *Ubisoft* са разбрали каква точно е разликата... май.

Междувременно **EVE: Online** продължи банина си, но изключително сигурен марк към т.н. monetey hats. През март CCP извадиха малък контент пак **Bloodline**, чиято единствена цел беше поборавянето на достъпността на играта за по-новите играчи, а само преди около месец се появи и **Revelations** експланкон, за който комегата *Ikarus* е разказал подробно на страниците на списанието. **Revelations** отново смили планински бair, който е learning curve-ът в EVE. Разбира се изланчите имат още много работа да съвршат на този фронт предигра имат да може да се нарече "достъпна" по чийто и да е стандарт. Колкото до старите играчи, те са побече от шастливи, но за това – относно времето. Като си говорим за силни игри, няма как да не споменем и **Lineage 2**, чиито прозиводители, както обикновено, докажаха работливостта си и успях да изломам гъва претърпени с контент експланкон, за посещения от които, **Oath of Blood**, ща можеше да го прочетеше от нашия редизайнер **Lineage nerd – Dimensin**.

Като теглим чертата, 2006-та не беше лоша година за нас, MMO нърдофите. Нямаше никакви колосални нови игри, но така или иначе такива не ни трябват толкова често. 2007-ма също намирши се на приятни изненади с **Age of Conan** и **Warhammer: Age of Reckoning**. А много скоро (чети до месец-въба) би трябвало да излязат и безплатните "предложения" на *NC Soft – Eoxel* и **Dungeon Runners** (у още гъве глупости), които да помогнат за утиването на малко време, докато се появят heavy hitter-ите.

Ами това е за този месец. Не търся, че съм покрил всичко, кое то се случи – все една година е маса време. Но мисля, че съм споменал всичко по важно. Ако все пак някой пренеси, че съм изпуснал заглавие с колосално значение – *wolf@games.bg*. Мейлът между другото работи, че даки и набреме започна да работи – още преди да излезе предният брод. На него има цифром и словом нух писма от Вас. Слагати. Не можете да mi кажете, че всички гето по чепати това списание са Single Play retard. Аще малко побеche активност, ако общите.

**2006 година:**

**игрите, класациите, радостите и разочарованията (през позамъглените ни тролски погледи)**

**Призракът (на некст-джена) и мракът (на разочароваващите игри)**

**A**ко не си гледал филма, няма да схванеш ебабката от заглавието, което Въсъщност по доста точен начин се покрива с нашия неуспешен опит да осмислим защо произ-Водушите на развлечателен софтичър си направиха такъв лоша габра с нас.

2006-та беше година на промени. Както и всяка друга година въсъщност. Остава въпросът дали промените са били за добро, или лошо; дали са били реални, или просто много хора са обещавали в един глас едни и същи неща. Че и са вървали на Всичкото отгоре.

Да, 2006 бе годината на Обещанията. На E3 2005 се опитаха да ни убежат, че до броени месеци ще закъсвам в бъдещето, маркирано по новото време от прейблрите на *Killzone PS3* и *Unreal Tournament 2007*. Бъдещето се предвърна в настояще, некст-дженът неусетно се пребърна в презент фен с пазарната повъл на всичките конзоли от ново поколение (без PS3 в Европа, де, но га не избривайам), но гемоките игри, които да пребърнат виртуалната реалност в реалност, останаха просто една мечта. Една лъжка.

Некст дженът и тази година си остана Въздушане по трети път на бългешки игри, като избрали *Gears of War*, който беше единственото заглавие, предлагащо на некст-фен по начин, по който си го представяхме. Самотната игра, лансирана на реална революция, пък оключваше една била вълнца и конзола на побежче от пет години. Какво се случи?

Сега, в навечерието на поредното завъртане на времето гейминг-кокол, нещата изглеждат непроменени – 2007-та е заредена с все същите обещания, които трябва да са вече изпълнени. Чакаме Възхода на следващо поколение конзоли, на следващо поколение игри, на следващо поколение геймъри... абе поне на никакво следващо поколение, мамка ѝ. Защото настоящото поколение Вече започва да... как га щакем по-нежно... смуче. Всеки един от трите питана на конзолния фронт бе затрупан малко или много при стартира си, като гори Вече отдавна стъпват на пазара X360. Все още не е на очакваното високо ниво откъм залагания. Задават се много твърди. Но *агодашна*.

Добре, нека оставим конзолите настрана и видим как ќе предложи лобитијам на РС пазар. Ами, ако претба да сме откривени – предложи им на бъгове, неочевешки забишиeni системни изисквания за ици, които не ги оптрапдяват с нищо, нулема ограничаване и геймплей време от по 5-6 часа. С кое то следваше да се почубствавме зарубени и да излезем на никојко хълъга леви в машините си, за да можем да се измурим съвършено във Vista

Gaming-a през 2007-ма. Иеру като *Dark Messiah of Might and Magic*, *Need for Speed: Carbon* в *Gothic 3*, например, изобщо не впечатляваха, гори и на Визуално ниво, спрямо това, което изисква от коям хардуер. Конкретно последните маркираше и една от най-непрочитаните тенденции на пазара, забързощи се безобразно през 2006-та – гейзерско момо “без гайд за пускем царата както си е, на посъл, ако трябва, ще пачбам”. Имащо приложни заглавия от ранка на *Oblivion*, *Hitman: Blood Money*, *Neverwinter Nights 2* и *Splinter Cell: Double Agent*, но те бяха точно това – “приватни заглавки”. Нищо, което да забърши край сеbe си остана на свободното ни време.

Ако това е РС некст дженът – не, мерси! За Боза, гори ЕЗ изложението, което беше епичентърът по 86чко, случващо се в игралната индустрия пред годините, всеч няма да съществува в познатия нам вид. И как няма да е така, като в класическите по програмки редовно спомнят имена като Madden NFL, 2006, NFS: нещо-си и някой ноб Sims? Кому е нужно да се бута с още стотици лоти геймъри и журналисти, за да научи нещо, което вече знае. Което щи напомня да споменем, че пред излизането година за пореден път се помърди максимата че разпространението предпочтат сигурността пред оригиналното. Продълженията и експанзионите пред изцяло новите проекти. Бизнесът то е ясно.

ММО фронтът също ще съдържи много тих и масати онлайн игрици. Всички те ще при有兴趣ат към най-сполучливите заславия от преги година-две, като WoW, Eve Online и Guild Wars. Нормално е игри с токовка да възникнат живот да се задържат на пазара. В бъдеще време се очаква огромни раздължвания на онлайн сцената със заславия като Age of Conan: Hyborian Adventures, Vanguard: Saga of Heroes, Warhammer: Age of Reckoning и The Burning Crusade, но тук пак са говорим за обещания. Дали ще успеят да отнемат вниманието от преществениците си, че и да го задържат, предстои да видим.

бодим, но опитка ще има определено. Така че изтеглата година разочарова. От гейминг гледна точка, разбира се. Инчез се случиха и хубави неща. Наизнанадният отбор по Волейбол се очути с бронзовите медали на световното първенство в Япония. Азис си заминава окончателно (ххх!). Присъединявам се към Европа. Но като играчи май нямахме истински побои за работи, просто поредната календарна година, носеща със себе си малко емоция и побеже разочарование.

Ом: **гвата лъба: Snake & doom**  
**(мъчени от лош махмурлук, тъпни**  
**игри и мрачен негативизъм, за**  
**които са чували, че е куул)**

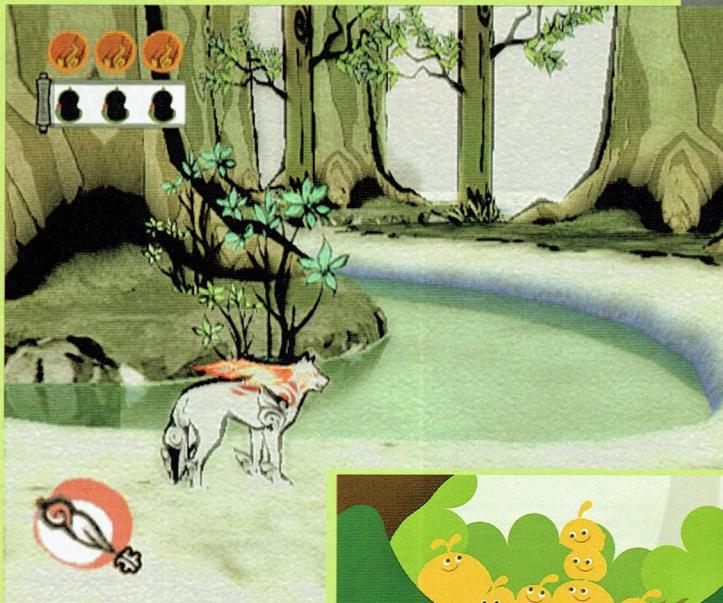


## Нека бъде светлина (u DS: Light)

**H**акога не съм харесвал крайният негативизъм. Бакалов и Дишков определено имат право за много от нещата, които са споделили с теб, но вижданията им леко се разминават с моите. На първо място, игралната индустрия е бизнес. Ние сме комерсиални издания (или поне се опитваме да бъдем такова) и раздаваме комерсиалните игри. Комерсиалните заглавия трябва да програмат. За да програмат, трябва да забавляват. Те програмат – съответно ядо и забавляват. Но идти върху на Splinter Cell и Call of Duty били кратки, споделят hard-core-ите. Е и? Най-вероятно, приятели, които ние, израчите, бяхме касата, сътворена най-вече с очи на гебеланкобиши, помисли си пуси няколко години по-късно от Денис Родман, беше нормално ядрото от заглавия да състмеляват произведения, на които можеш да отвеш месец наред. Днес обаче всеки играе – от банковия чиновник, през група добре изглеждащи младежи и гори красива бебе от отречния вход. На телефона си, на конзолата, на компютъра, на какви речи всеки електронен продукт, предлаган на пазара и разполагащ с дисплей 3x3 см. Интензивното ежедневие, което предполагам е покоснало всеки един от нас, допълнително съкращава времето ни за игра.

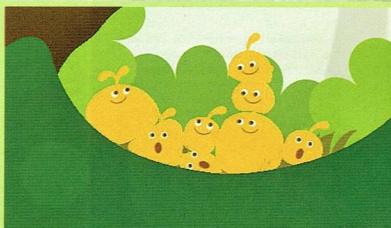
Освен това, модерният играч в дневно време е всичко друго, но и нъчъв геймспънъц. Социалната му живот не се изразява единствено в безконечно взиране в монитора на компютъра (за да играе). Той работи (геймингът вече е арти скопо употребление – не забравяй), учи излахи с приятели, води съвсем нормален полуб и семеен живот, спортува, разбива се в дадена област, различна от игралната индустрия, следи изъско други популарни днес ентузиастични институции като киното, книжната пазар и т.н. Въобще, говорим за съвсем нормален човек, който е видял видео игрище като давеност. Един съвременен "съвсем нормален човек" няма времето, което игрището от преги една декада изисква, за да бъдат забавни. В този разрез на музика Splinter Cell: Double Agent за Xbox 360, програмите на конзолата на който е около шест часа, е побече от добър избор за всеки малъг модерен играч. Основните сегменти, които състмеляват една модерна игра днес, са налице при творчеството на Ubisoft – убийствена визия и звук, лесносъществен геймплей и ултрамодерният обхват за играещия.

Прекъсванието от колегите (и моя милост включително) понятие *next-gen геймплей* е рекламен трик, насочен най-вече към Ниграващите. Към онези, на които търпят предстои да блокат от употреба, с което разблекателният продукт, предлагани от игралната индустрия, даряват изразия. А и игралната индустрия от няколко години определено не е бизнес, който различта основно на детскиата аудитория. Хубавото е случая, че количеството дено до 12 години програмата да се увеличава и да се прехвърля по продуктите на Nintendo (а и не само). За израстването на индустрията обаче основен ще имаше приближаването на



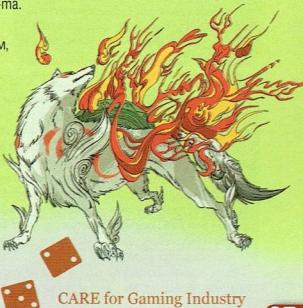
зрялото население – хората, които сами изкарват своите пари, такива, които търсят нещо повече от жизнерадостно подсоканче в новите заглавия. Нееднократно сме повтаряли, че аудиторията е определяща. Затова ще бъде забравяло да ни учудва по никакъв начин посоката, поета от големите издатели. А и, реално погледнато *next-gen геймплей* може да бъде сътворен от всички креативни ум за платформа, в която все още ние самите нямаме много място като израчи – мобилните телефони.

В интерес на индустрията *next-gen геймплей* ни бе предоставен и тази година – 8 преостатъчни количества – но основно за фокусните израчни платформи и най-вече за *Nintendo DS*. Затова прекомерните количества епаптирия, която използваме от известно време насам за охарактеризиране на игралните процеси в индустрията ни, определено не отговарят на реалността, ако последната от гледна точка, различна от тази извъняща ни на средносъстистническия израч. Ще ѝ споделяме нещо – възлеупите ми спрямо игралната индустрия до момента никога не са били пропити с подобно количество оптимизъм. Зашото, приятелю, година, в която ще можеш да избириш между платформи, които пращат коренно различно усещане от една "простичка" видео игра, не може да бъде разочароваваща. Зашото, сигурен съм, дозорина за отново ще имаше съвсем три големи ребенощии, на



които и да е игрална платформа, които ще пречуят или може би пробудят нещо в мен. Повъртайте ми, за побече много малко хора ще имат време. Кекути израчите ще получат съвсем задължителни *просто добри* заглавия.Ще си имаме и големите количества лячи. Въобще, нашата индустрия *ВЕЧЕ* се е превърнала в една много правдина посетима на Холивуд и лично за не виждам нищо лошо в това. Стига годишно всеки да има съвсем *Okami*-та.

Повече от сигурен съм, че който истиински търси, ще ги открие...



CARE for Gaming Industry



## Snake

Топ Пет Игри на 2006 година:

### 1. TES: Oblivion

При все имплементации са езбиймейната реализация. *Oblivion* изрази един пълноцръден, близък, смазаващ изкуство, от кото то е трудно да се откажеш. Пефектната изразна основа, върху която могат да бъдат нарачани фентъзи скокети и митологии, блазеризирани от официални и неофициални модове. Днес, близо 8 лята след премиерата, вече имаме поне три попъти по-добра игра, от които, която ни предложиха *Bethesda* ѝ.

### 2. Mortal Kombat: Armageddon

Най-високата точка в историята на една легенда. Тег още хиляди!

### 3. Dreamfall

Не, той не е заедната игра на 2006, просто защото 3 *Dreamfall* игра никак живописа. Продължението на *The Longest Journey* беше имплементирана на 2006, красива и странна приказка, разказана край уединения очи на един никога белък жанър, замислена скучната реалност и превърната виртуалните си автори не просто в пълновръстни персонажи, но и в мои близки приятели.

### 4. Neverwinter Nights 2

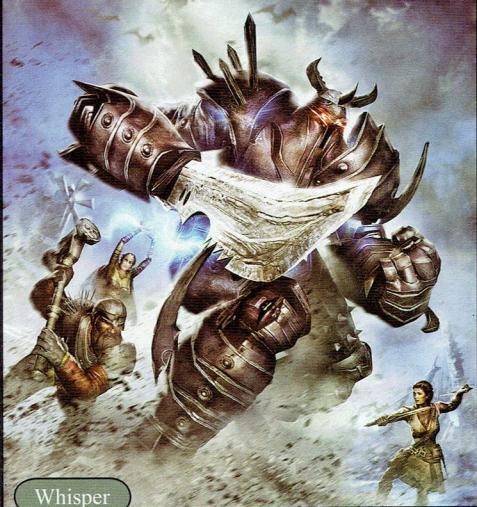
Виртуозна сълкуп ролява игра, наставяща спомени за времето, когато всички бяхме с гъба *Baldur's Gate*-а по-вечните и вътрещите разбърсани стени замръщи с потиние сили само за да хърдим никоя критичен неуспех). Нюкадън бъдееш не успя да покори удробяването ми от Европите Никозияни ноши, като очевидно изгуби една гигантска историка, направена от много кракът и юзър, заменен на гигантски битие на техническата реализация.

### 5. Battle for Middle Earth 2

Дисбалансирана и претрупана игра, която не ѝ допричи да е една от най-забавните стратегии за 2006 година. Беше да Аесът с инновациите на *Rise of Legends*. Балансът на *Dark Crusade* или покърчването на *Company of Heroes*, ма съсреди се в себе си епиката на една наистина грандиозна фентъзи война и фене пречеканата точка между филмите на Джексън и епоса на Толкин, за която всички фенове тайко и яко мятаха.

### Размисли:

2006-та смущава по особено неконтролиран начин. Очаквани съжал съвсема заслужава, като *Condemned: Double Agent* и *Dark Messiah* се побърза и отмъниха без гори да поразят леда на скованите им от скучи гейминг стратегии. За гори, гори игра, застанала начело на собствения мит-топ-лист, не съм способен да си припомня феномените да са в моднат като хората. Не се погиши нито една заслужава на *Death May Cry 3. God of War*. *Table of War*, *Army of Two*, *Kane & Lynch: Dead Man, Alan Wake*, *Halo 3*



## Whisper

Топ Пет Игри на 2006 година:

### 1. Neverwinter Nights 2

За мен, като одногодишен РПГ геймър, никма никакво съмнение, че това е игра на годината. Изключителна фабула, класически D&D геймплей с множество "Въръти", примица графика – какво повече може да иска човек, който все още си спомня от умилението за *Barb's Tale* и *Eye of the Beholder*? Тук отношо ще спомена огромното му разочарование от *TES: Oblivion*, кое то е антимезата на ронеите игре за мен – хипнотизираща езбимия и фабула, облечени в лъскава опаковка. Алоу, *Bethesda*, сумата еблокаша има и друго измерение, освен езбимично!

### 2. Lego Star Wars – Episodes IV-VI

Самият факт, че тази игра още седи на харда ми, и я играв и аз, и синът ми, говори достатъчно. Без да има инициален ефект, или "Кънтине ерк" графика, или "афро кул" същностни шумове тихомюзия, играта грабва неизброятно забавен геймплей с налагад безкрайни за брои възможности за преизпълнение. Дъз ѝ имам!

### 3. Half-Life 2: Episode 1

Единствената ми заблъдка към това заслужава е, че бях леко презгоря, докато играх на заден план, защото се приемаш последният *TES* основно като PC игра)

### 4. Company of Heroes

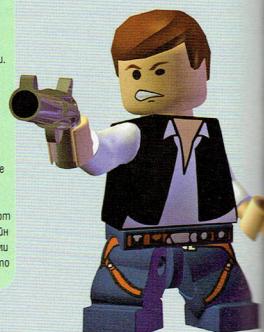
Тук в големите ми здрави – още не съм се научил да я играя, но от всичко, което чух при познати и приети, това е единствен на добре-добре PC-игра, използвана през последните години. Създал я чак на четвърто място именно защото все още никам лично впечатлява, но едва ли е възможно токъм момента гора да се забудиш от топловата кампанията начин, особено пакъфа, които разбираят от тези неща. Обещавам (ци), че в над-корпо време ще отвляга нужното внимание на *CoH*.

### 5. Duke Nukem Forever

Отикът до обявения пред 62 години, Дъйкън Винага има място в моята класация. Подозирам, че за съм една от тримата последни хора на тази земя, който все още вървят 8 Дядо Комеди, 8 DNF и 8 това, че "Лъвъц" ще стане иносит на КЕШ. Това заслужава с остава за мен последната искрица бележищо на РС игрите от миниатюра Век. Към темп съм!

### Размисли:

Така, твой като ми е малко труенно да направя класация на игрищата по жанрове, ще прескочи тази част от материала. През последните години, най-вече поради хода на гостстични свободни времена, станах доста по-капризен играч и обръщам вниманието си на тези заслужава, от които очаквам да изпълнят наредките ми. Всичките на това съм пропуснал многоигрови игри, което за добри или лоши, а както каза Вини Реймс в *Криминалът*, "а мародърът е факът ъф лайът". Това, което ще спомена, е че *WoW* съм остава MMORPG (не и ИТР) ГОДИННАТА, и ако *Age of Conan* и *Warhammer Online* се стечат някъде по прасето, ще си остана пакъфа и през 2007, особено със светлината на излъчването след фермийския. Това ще е останка си да видя следваща година, в *Spore*. *HLZ:EP2* прикупват на бий Бил Ротър *Hellgate: London* и новите MMORPG-ти. За мен от гостства време настапи будещето на РС гейминга е в онайки игрите, така как напрати си отпреван и най-големите ми надежди за 2007. Ако тук отмъкнеше излагне някое скрито бижу, въларка.





Koralsky

Топ Лет Игри на 2006 година:

#### 1. Okami

Заштото беше еднинственото заглавие, което изпълни всички препарирани обещания на съвсем гибелите. Заштото ми донесе комилетва емоции и забавления, които малко книзи могат да ми дадат. Заштото е изкуство. Но не на последно място – защото ме накара да гледам и чувствам да размишляjam, да живея.

#### 2. Outrun 2006: Coast to Coast

Правилното продължение на тогавашата класика. Абсолютно он-скрийд удробление, подпомагано с красибо блонди, беене скрости и възможността да си пуснеш директно от ферари-то прикачиши ту свашен музикален съпътствен – защото не можеш да имаш утрупване, да размишляjam, да живея.

#### 3. Loco Roco

Дълго време мобилинят ми телефон ми звънва с фрагмент от централната музика на жълтите кабриолети Барбори. Един от най-съвържателните моменти в 2006, зароди който все още спасително желая енро PSP. Време и по честен хоре до кенеда *нај-добром място за хангинг забавления?* – бях. *Слакъ.* Ако приемем, че дъска нюа идва в клик, който щипа откъм дебели край, то локомото ще влезе във възело на възка, която е успяла да надигне отбът прилучуващо гримискато му пророка и да се възьда в онбоя, която е видял, че и не на последно място – разбрал.

#### 4. Splinter Cell: Double Agent

Върхуки се змиевидват все още си остава звукомът ми любов, разбираят уса да се настани приятно във съзнанието ми, изябоявки се като гъден агент. Красив, играем и многош шипински – мод!

#### 5. New Super Mario Bros.

Песничакът на пръврът Super Mario Bros. продължава да храни 8 телефона ми, козато ме търси един оператор, мине спешност номер. Много специален прогресът да бъде и скокливият бодропрограм. Поглеждано от позицията на SOTC, Ако трябва да споделя все как никакъв блечаченчина измислящата зони, то не мога да не спомена за феноменалния скок, който нападнати фактически в лице на PSP и Nintendo DS. Кинък тихия нарицат също затвор забъркано трябва да се прибърши и изтриви, писани за мобили телефони, които обаче все побче се побликват до момента, в които придиши им, които се смитеат за хора с поспечени изрази изисквания. Ако приемем с чистоумията рода ресурси и геймплейнто ще ги извадим по пътим на минимум.



Top Лет Игри на 2006 година:

#### FPS на 2006: Prey

TPS на 2006: Okami

Стратегия на 2006: Company of Heroes

RPG на 2006: N/A

Адвенчър на 2006: Dream Fall: The Longest Journey

Аркада на 2006: Outrun 2006: Coast to Coast

Спортна игра на 2006: PES6

Симулатор на 2006: N/A

Мултимедийр игра на 2006: N/A

ММО игра на 2006: N/A

Конзолна игра на 2006: Okami

PSP игра на 2006: Company of Heroes

Разочарование на зондната: Jaws Unleashed

Изненада на зондната: Rub Rabbits

#### Размишления:

Не замахвай съмненията токма няма да ты прозо чудно странно, но аз никога не съм бил индустрита на 2006-2001-2002-2003 и т.н. Дали времето на периода от една зонда игра до друга. Пол зондна игра обаче никама пребре чудесно сътворени заслуги, които обаче не съдействат онзи, традиционен – вечния спомен съзванието им. От просто добрити иди имаше възрастово-количествено възпроизвеждане на 2006-ма. Та, за периода зондии – такъв период за мома скромна особа бе времето изтекло между основополагащия зонд на Shadow of the Colossus и начинанието цирко на Okami. Пресенчанието се измества в промеждукото от време между посещението на *Ninja Gaiden Black* и напътно именование на това реалността интригущо на SOTC. Ако трябва да споделя все как никакъв блечаченчина измислящата зони, то не мога да не спомена за феноменалния скок, който нападнати фактически в лице на PSP и Nintendo DS.

Ако трябва да споделя все как никакъв блечаченчина измислящата зони, то не мога да не спомена за феноменалния скок, който нападнати фактически в лице на PSP и Nintendo DS. Кинък тихия нарицат също затвор забъркано трябва да се прибърши и изтриви, писани за мобили телефони, които обаче все побче се побликват до момента, в които придиши им, които се смитеат за хора с поспечени изрази изисквания. Ако приемем с чистоумията рода ресурси и геймплейнто ще ги извадим по пътим на минимум.

Други? Wii направи строителен смарт, показващ за пореден път, че *Nintendo* знае, и да знам, че със времето скоро време под тема зонднища ми ще споми личната брошка от приручваният ново побег за игра на зондната. Закъмлю също, че през 2007 г. отново ще играя. Върхуки, че факторите време все побче и побче напекатка и любимото ми хоби остава на все за денен зален.



doomy

Top Лет Игри на 2006 година:

#### 1. Company of Heroes

Заштото беше еднинствена се близката до кампанията "перфектна" във всяко отношение. Едно от заслужава, доколо Ѹм края на зондната, за да удири най-сънката племенща на възкачи, отмисваша PC-то като съём платформа. In Relic we trust!

#### 2. Warhammer 40k: Dark Crusade

Първите 86 метра при мен очевидно са заветни от Relicsoft. А и няма как. Тук ѝк говорим за разнообразие, за гоунзилана през годините концепция и почти съвършен баланс между цели 7 раси.

#### 3. Neverwinter Nights 2

При покоявка многое прозъдженя на братулки ромеи отреди, именно 6 краи на зондната уселих за пореден пътът на съмре Company of Heroes RPG-ма. Издра, която същност ще се забърва, докато се изрази. Това ми струва.

#### 4. Prey

За много от колегите се оказа разочарована, основно с краткостта си и сюрпризния хайд която генерира пред пътника си до група. Пол зондна игра обаче никама пребре чудесно сътворени заслуги, които обаче не съдействат онзи, традиционен – вечния спомен съзванието им. От просто добрити иди имаше възрастово-количествено възпроизвеждане на 2006-ма. Та, за периода зондии – такъв период за мома скромна особа бе времето изтекло между основополагащия зонд на Shadow of the Colossus и начинанието цирко на Okami. Пресенчанието се измества в промеждукото от време между посещението на *Ninja Gaiden Black* и напътно именование на това реалността интригущо на SOTC. Ако трябва да споделя все как никакъв блечаченчина измислящата зони, то не мога да не спомена за феноменалния скок, който нападнати фактически в лице на PSP и Nintendo DS.

#### 5. Half-Life 2: Episode 1

5 часа. Но покоявка прътнени с геймлей и емоция, че никама нямаш проприят за израза подобрен тип епизодично заслуга. On Ritual ga хъзаш пакуканите и са гледат как се прафи.

#### Размишления:

2006-ма, през моя замъглен погезд, си остава една сладка зонда. Прекъсната, фърза да отмислеш. От PC зонда, разбира си. Геймле-ти прозъдженя на Prey и на RPG-ма или многое меса раззораваш. Накъто, като *Gothic 3* например, дует частично като *Oblivion*, а тук гори и допираникът *MNW2* не успа да ме накара да възмех също как се създава със съмре хардкор ролеви игри. Същото е положението и с екшъните – едни *Prey* и едни *Extraction Point*, които са за качественни, се излъзват и забърват, а не е това, което искам. Накъто, две от времето стратегическите фронти беши замъсти – *Dark Crusade*, *Legends of, Generals*, *Company of Heroes* блестяща на съмре настолна, но си заслужи да се споменат *Battle for Middle Earth 2* и *Empires at War*, която прилежащите им експланации.

Но като зло – наиме втори *Fahrenheit*, наиме втори *Feeble* или изобщо игра, която споми-коно да възникне във *Quake Wars*, *The Witcher*, *Savage 2*, *Command & Conquer 3*, *Half Life 2: Episode 2*, *Dragon Age*, *Unreal Tournament 2007*, *Spore*, *Crysis*. Онакъв гамак по-сънка зондна от вече изминалата. Оптизмът съм съмек. Шах да забравя *STALKER* и *Duke Nukem Forever*... или да ги пиша за 2008?



FPS на 2006: Prey

TPS на 2006: Okami

Стратегия на 2006: Company of Heroes

RPG на 2006: N/A

Адвенчър на 2006: Dream Fall: The Longest Journey

Аркада на 2006: Outrun 2006: Coast to Coast

Спортна игра на 2006: PES6

Симулатор на 2006: N/A

Мултимедийр игра на 2006: N/A

ММО игра на 2006: N/A

Конзолна игра на 2006: Okami

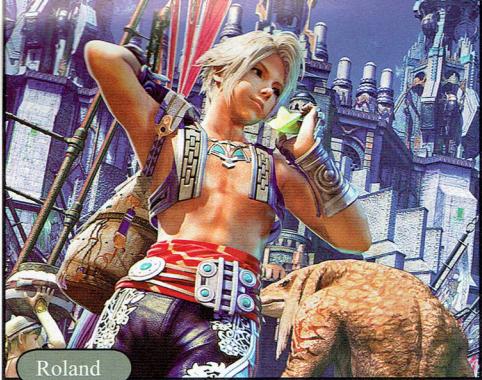
PSP игра на 2006: Company of Heroes

Разочарование на зондната: Jaws Unleashed

Изненада на зондната: Rub Rabbits

#### Над-очакван заслуга за 2007: Warhammer:

*Age of Reckoning* безспорно е най-блондантното от мен заслуги. Вече почти година съм аут отъмни MMО-addiction, запълвайки си времето с разни групии и незаслужавани външни зарядибъи, и може съменно нюто бърбене на *Mythic 3* ще ме заслужи на съмре отново пред монитора и ще ме накара да си чистам *Team Speak 3*. Ше проблем разбира си с *Age of Conan*, както и групи интересни MMО-ма като *Darkfall* и *Exteel* например, но за мен *WAR* си остава над-очаквано събитие. Което може да остане и за 2008... Наспращ от онлайн игрите, почти всяко онакъвано заслуга на зондната е възможна и хайдо, която трябва да се сърдига съмрено над-скор. Тък че какво онакъване за нея? *Mass Effect*, *Halo 3*, *Bioshock*, *Fable 2*, *Army of Two*, *Assassin's Creed*, *The Darkness*, *Eleven*, *Lost Planet*. И все пак за бъдеща стартера *Quake Wars*, *The Witcher*, *Savage 2*, *Command & Conquer 3*, *Half Life 2: Episode 2*, *Dragon Age*, *Unreal Tournament 2007*, *Spore*, *Crysis*. Онакъв гамак по-сънка зондна от вече изминалата. Оптизмът съм съмек. Шах да забравя *STALKER* и *Duke Nukem Forever*... или да ги пиша за 2008?



Roland

Топ 10 игр на 2005 година:

**1. Final Fantasy XII**

Най-заслужилото придобитие и същевременно едно от серийните разочарования в поредицата. Еднотипното редибиране и грефадания. Обаче е несопството сърдечна. И колкото га е невероятно, улъга да не ме разочарова истинският фантастичен колосалски ми очаквания. *Square-Enix* относно щастливо да направят игра, която еднотипното да имаш причини да размислиш, и га не можеш, просто защото си блъбъб в нея. Колектив...

**2. Forbidden Siren 2**

Мислене и съмртвания на хардкор-ниво плюс най-звърстката хорър-атмосфера за годината. С японци. Можех ли да искаш по-добре? Това е игра, която улавя на оригиналния Ringo, която е като стара видео-казета с изгоряла лента, често згледан обаче е слъпътърно. И ако трабва да сложи матичка на ФонФенцишата си, всъщност това трябва да ги е играта номер един.

**3. Valkyrie Profile 2: Silmeria**

Чаровна история и брутална бойна система. В петимесечно пакетче. Мазни (и неумишили, че мани дугошо) забърза с чаката скандинавска митология. Прослои разкош. Разбира се, можеш гладнати герояни да не е като излизала от бъдечи манастир за слабоумни, но все пак...

**4. Disgaea 2**

Първият ми го вес с рпг-съмртвания и очарователни обаждки с бълско съдържание в 8-битни сценарии къщички. В комбинация с арктически разбивки, сейлмър и обезораждаща анимационна визия. И пинзини-бомбажди.

**5. Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus**

Кошмарен свидетел, прикури, брутална история с концепция азът-заряд. Неправомерна подправка с феномените на **FFVII**. Но и неизвестно за пропуските от същността. Ако някой някога ми деше каква, че са гравии на токида в игра, щях да му се смее на глас. Сега не е и до смърти...

ме траят. Освен това измъкни играма, по която точек ище беше при години – *Final Fantasy XII*. За се окаже еднотипното побеже и по-малко от бълско, която очакваше от нея.

2006-т е в очакването на прехода между превозните презент и пъкт-ген. Виждаме поточния крах на маркетинговата кампания на Sony, но ми се струва, че е рано да обявяваме за "изхода Seaga", а PS3 – за "новия Saturn". Виждаме и възхода на Xbox360. Шом гори да, дето съм таќа MS-хейтър, планирам да си звъзма, прави съмтка. Не виждам само истинска пъкт-ген игра, ама съм тък че не може бълско...

За борба съз ми. Възчи конюшките загадват бих белзан от прехода. Нако измъкнах и за съвете покемони, нах-често за се преборят с гром и тръпка на Бълсъни монстри. Потоупорито използваха до предела им ресурсите на старите конзоли, а трети ги подмиваха с презренение. Лично аз мисля, че каквито и времомитост да имат Xbox360 и PS3, стартирате късно още не са казали посредници си сум, над-манжот как чакаме Кредитът с свата мяна, мака че...

На PC пазара тук измъкна профържанки и експлатънки в промишлено количество, което си харесах, бих раззите комионджийски изгражда, като "Луксър" юмбийска скока празнини. Понти нищо особено запомнях със бълскошнот и фанерки обрама за пръвнините на комерса на Корзата, аз някакъв не мога да разбера какво пречи на хората с личен живот да играят в продължение на един месец ЕДНА игра. Вместо лет, че това да е отприбиране да се правят простишки и коси заглавки? Или ня е страх, че съвременният геймър знаменува е краткотрайно? Много лошо, ако е така...



MrAK

Топ 10 игр на 2006 година:

**1. Mortal Kombat Armageddon**

Заглавието, което показва как трабва да забършиш една легенда. Иерата, която ме възхнови да играя отново и отново, накара ме да се смея с герион и това, която много малко ирви успяват да постменият – накара ме да мисля за нея. Поклон!

**2. Flatout 2**

Едно завършване, което си заслужаваше. Иерата, с която изкарах може би най-много време през измамата година. Заривдъша, борза и изключително дуетройкина. Какъв побеча може да се желае от един апактически ръбър?

**3. Company Of Heroes**

Евга ли има какъв да се напише за тази игра, която вече не е казано. Прекрасна изненада – когато вече мислеме, че сме видели Всичко от завършвания, то постмени на WWII, когато си запълвашме само защото пръвърждаш са злоупотреби със това събитие, в израния битки с избегвай съпътстви отново ирви съвсем полък. Изводът? Не е възможно да има кой може да го направи настината добре.

**4. Defcon**

Дори и самата извеса заслужава адмирация. Перфектната и минималистична реализация може само да допирне със това. Напомняйкъв по-редко се слуша да се пойи изза, която разчита само и ерхитметън съдимът. Вместо на ширена ерафика, басетът попиши и спомни си шипови анимации. А отмоза не се в слушава мащава игра настината да успее пазарно, направи си спомням.

**5. Ace Combat Zero: The Belkin War**

В годината, която се пойи една едните възможности със създаването на PC, Ace Combat компенсира притежаването на конзоли. Лесен за създаване, особено затъмнен и въпреки това измислящ покъръвяване и емоции ту, която се смиши до бълка с невесни асово. Камо добър, изключително разнообразие от реално съществуващи самолети, които можеш да управляваш в течение на играта, гарантита много часове пред премълбозър. И на всичкото отгоре поддръжка концептуален мундилър. Какъв побеча му трабва на човек?

FPS на 2006: GRAN

**TPS на 2006: Mortal Kombat Armageddon Konquest**

Стратегия на 2006: Company Of Heroes

RPG на 2006: TES Oblivion

Адвенчър на 2006: Tomb Raider Legends

Аркада на 2006: Burnout Revenge

Спортистска игра на 2006: FIFA 07

Симулатор на 2006: Ace Combat Zero The Belkin War

Мултиплъйър игра на 2006: Mortal Kombat Armageddon

MMO игра на 2006: отново WOW

Конзолна игра на 2006: Mortal Kombat Armageddon

Писи игра на 2006: Company Of Heroes

Разочарование на годината: Playstation 3 и историите около него

Изненада на годината: FIFA 07 – май от EA най-после тръбваш в првния посока?

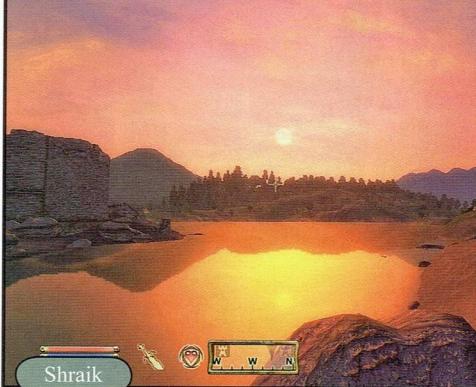
Най-очаквани заглавия за 2007:

**God of War 2, Unreal Tournament 2007, Farm 2, Army of Two, Mass Effect, Assassin's Creed, Burnout Dominator, Lost Planet**

Размисли:

За мен 2006-а беше сравнително постна година. За съжаление от представяването на любимите ми жанрове tutto едно не блечеше с нещо наистина отблъскващо се, но за смекта на това, призная, че се появява заливача, която ме изненада побеча от приятно. И все пак, с още на пъхото нахвализан на некст-ген заглавията, която очаквам да наброят скорост при играчната година, смятам, че тя ще бъде доста по-ползотворна за езърите. Най-доброто се очаква през 2007-ма да мозга да се наслади на игри, които чакам отсега, а не отново да разчитам на това, че никоя заглавие ще се окаже много приятна изненада.





## Shraik

Топ Лет Игри на 2006 година:

### 1. The Elder Scrolls IV: Oblivion

Зашпото имам 130 часа зденици на него и да ме пропадат всички професии, но в днешно време това е разбусимо на културен феномен. Първото истинско некст-джен гигантство, което на щасткото отвори върви бърре и на стартира брамки. Плюс фактът, че това е една от игрите с най-дълги почилици, които изобщо съм виждал. Според мен приятните изненади тук търпят времето.

### 2. Titan Quest

Зашпото беше бесен фен от самото ѝ бъдъло, като до членници в покоран и балансиран обичай. Прекрасна игра.

### 3. Prey

Един от малкото наистина уникатни и иновативни неща за тази година. Плюс може да над-вляпват саундтрек 8 игра изобщо.

### 4. Mortal Kombat Armageddon

Чак на четвъртврто място е основно защото с щикъл сам на нея и не намерих достатъчно време да поиграя с приятели (е, все пак със Снейка се помагахо какъто пъти много злещо). Иначе можеше и на второ да я сложя. Просто болезнено добро игра.

### 5. Black за Xbox.

Зашпото така и не можах да се съзля с мнението на Корала за това здравище. Подкрепям възка използо по повод парада. Black прибива да се усети (само къди кога – бел., Черния).

### Размисли:

Най-очакваните здравища за 2007:  
Spore, Empire: Total War, The Witcher, Dragon Age, Age of Conan, Shocker, God of War 2, Mass Effect, Halo 3, BioShock, Eve Online, Haze, Shadowrun, Assassin's Creed, The Darkness, Lost Planet, Fable 2, Half-Life: Episode Two, Kane & Lynch: Dead Man, Alan Wake, Resident Evil 5.



## FPS на 2006: Prey

### TPS на 2006: Gears of War!

### Стратегия на 2006: Star Wars: Empire at War

### RPG на 2006: TES IV: Oblivion – Knights of the Nine

### Адвенчър на 2006: Dreamfall: The Longest Journey

### Арката на 2006: N/A

### Спортна игра на 2006: N/A

### Симулатор на 2006: Flatout 2 (о га)

### Мултимедийна игра на 2006: Titan Quest v.1.20 (Всички вече е отровено!)

### MMO игра на 2006: N/A

### Конзолна игра на 2006: Gears of War, Okami, MK Armageddon (демо с тръбово място)

### ПиСи игра на 2006: Titan Quest

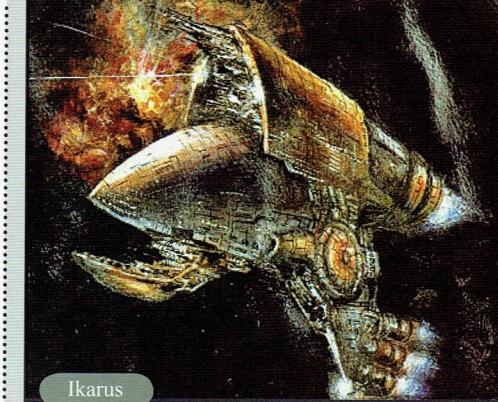
### Разочарование на годината: Call of Juarez и Multi Theft (зарди опростили нечовешки поченства)

### Изненада на годината: Okami, Condemned, Rayman: Raving Rabbids и завършването на Уистърълър

### Размисли:

Не се наемам да определя 2006-та като като година, защото всъщност ѝ има времена само мащ на ден нещата, излезли през нея. Слаба е единствено сърдечна с прещитания, като беше ужасно добре. Все пак 2006-та гори консолями здрави, наред с постремищите тауки. За мен се случва много интересни и приятни неща. Пербо – започна Конзолните войни, които ще барат побег година да се появят едни от над-вляпват здравища, излизани никоя (не казвам „найдявам се да е мака“, защото знам, че ще е мака). Вторично нещо е началото на игрите с епизоди. Пълно заставам за тази концепция и съм убеден, че в бъдеще те ще нинесе много побеги за разбор. Но съм въвличан в гората на класация Company of Heroes единствено защото му се подбира от игра за Втората световна (единакъв икона на стапа дума за Wolfenstein). Иначе всъщност играта е стратхона. Както и Half Life 2: Episode One защото имам да си го поиграям. Gears of War със здравища в TPS-ти на годината, тъй-като освен бене синъзи, има и над-вляпват стапи-скрий реджии, които съм виждал.

И не бързайте да отписвате Playstation 3 от здравищата. Самият факт, че гори Edge не съпомняват побоявани свободи в комедия си брой (гори напротив), трябва да ни говори достатъчно.



## Ikarus

Топ Лет Игри на 2006 година:

### 1. EVE Online: Revelations

Сначала, по които тази игра се разбива, ракета бива подгответа, промоторана и над-вече благородение на колюбритито си и смакнатите, но фантастични разработчици. EVE беззадачно отпада всяка конкуренция. Да, не е над-масовата. Просто защото не е за гра. А пониква над-хубавите неща за най-сложните, не над-простите. Да и ме пропада Counter Strike за което, все пак аз поизрабям и него.

### 2. Half-Life: Episode 1

10 часа. Задържало размазал се от кеф и с канка кафе, чай и шоколадови бисквити, си в преброяк още Вернон. В един и същи ден. Още!

### 3. Warhammer 40k: Dark Crusade

Очакван, но въпреки това блечипатяща резултат. Религията над-добрият мултимедиевен експлозия на годината. В която на фон на купчините нови стратегии се появява ищо, акцентираща на трупнина игра. Да си не живи и здрави, сърдевавите чланица на Warcraft 3 също, но на средния геймър това отдавна му е щом до гуша.

### 4. Dystopia

Да, не е игра. Само мод за Half-Life 2. С имална десетка карти в статус на недоработена бета. Но усъвършена е по-свеж от всички некодирани опции за отборни екини, които ни си пака през 2006-та. Много по-избавен е от Battlefield, например.

### 5. Company of Heroes

Да успеви да създаде WW2 игра, която да се хареса на израчуните през 2006-та, след като на всички има по-свеж на ланчата от тази изтърпана тауматика? Е, трибъла да си гоят, за да го постигнат. Трябва да си Relic.

## FPS на 2006: Half-Life 2: Episode 1

### TPS на 2006: Gears of War

### Стратегия на 2006: Warhammer 40k: Dark Crusade

### RPG на 2006: Marvel Ultimate Alliance

### Адвенчър на 2006: Dreamfall

### Арката на 2006: Pas

### Спортна игра на 2006: Не играя такива, нямам мнение

### Симулатор на 2006: DarkStar One. Поне излезе нещо.

### Мултимедийна игра на 2006: Dystopia

### MMO игра на 2006: EVE Online

### Конзолна игра на 2006: Gears of War

### ПиСи игра на 2006: Company of Heroes

### Разочарование на годината: Sin Episodes: Emergence

### Изненада на годината: Duke Nukem Forever

### Най-очакваните здравища за 2007: Ами НЯМА!

Нещо да се случи, нещо хубаво да имае... нещо. Пол-спасено UT2007, Quake Wars и Team Fortress 2, които ще смазат. Ако и те не смазват, нямам какъв просто, това е последният вълк. Големи надежди имам за Episode 2 и некоди модификации, за Halo 3 и Mass Effect ще спокя никой ще физира си и ще му взема Xbox. Command&Conquer 3 и STALKER. ще осират кардионами (от Ватикана). Може би и Crysis ще покаже сълка на наядка. Бъркът че големият енжин игра не прави Duke?



### Размисли:

Ако не би в направил блечатчение, три от игрите 8 личната ми тип 5 класация са експанжъни, а едната е моя. Нямам какъв да си коментира просто – качествените игри за PC се броят на пръсти на пениционарни поради неработоспособността имащи. При всичките мултимедиеви опции при ежекласници един щинц и никакъв мод единстvenът улът да ги понесе усмивка. Ritual of Aggression са изненади с Emergence, космически симулатори за здравища, а фългочачки здравища като Prey не са оказаха „зомбиата лиценз“. Абсолютно шокиран и изненадан съм, че Duke още не е готов. Разбира се. Ако имам деца, то съм че съм с нетрепление, здравища традиционни побеждени. Много слаба година. Ако случайно нимаш конзола, инвестира си една купчина пари 8 момент PC и не играши никакъв MMORPG-ти бъде съм съществени аркади, излъган и като ишът да ги имаш.





#### Топ Лет Игри на 2006 година:

##### 1. Company of Heroes

Освен че бръхките едни особено кумубоф фанатици, измислен се използ ръката на убийствама настолна гладън редактор. Компанията на герояте беше точно това, което може да се иска от една стратегия през 2006 година. И без да е изразителен на никойвър революционни темпове в събитийския, се преобразува в тип-игра на социума.

##### 2. Rico Loco

Докато на PC фронта не замиват залезвия със съмнителни качествата, съкърв си и обицава, колкото в партия на Крамки, с губър-хайндами FPS-и (*Prey* имаш предвид), на едни мини-конзоли излезе заглавището с проста механика, заради което щадището човека упоризирани PSP-ти на едни по-известни за смесостта, че си подобрява да нападнат токома обира игра, къмпингите получават едно заслужено Второ място.

##### 3. Defcon: Everybody Dies

Че е фениция, че фениция е, че играта може да се побере на старицки флаш грайф, може, но бърките това не е рядко просто еднакъв да отречи зарадището, което тълъваша хладнокръвно да изтрепши цялото население на майката Земя. Да не заборим, че исторически обичани шарти, в които никой кой знае колко арафтика и звук, а чист, рафиниран геймър.

##### 4. Football Manager 2007

Прециите мисли за феницията тук се развижват със тънка сила, като можем и да добавим, че FM 2007 не е никошо реформиран, никошо с нещо не е затънъл хората, които прери не са го харесвали. Тот прости в перфектен. Както обикновено.

##### 5. Prey

Въпреки че хайдат около тази игра беше нечуван и нозично, като извеже си оказа, че вместо по-добро от Моника Белучи, в никоя на нивото на здраво при开端е след склонките, поне по нашия кефиметър *Prey* си е здраво забавил, било то и само заради Бръхките с грабдящията.

#### FPS на 2006: Prey

##### TPS на 2006: Hitman: Blood Money

Стратегия на 2006: Company of Heroes

##### RPG на 2006: Gothic 3

Адвенчър на 2006: Broken Sword IV

Аркада на 2006: Final Fight One на MAME – тя е вечна

Симулатор на 2006: Football Manager 2007

Симулатор на 2006: Defcon: Everybody Dies

Мултимедиевър игра на 2006: N/A

MMO игра на 2006: N/A

Конзолна игра на 2006: Okami, японско

ПиСи игра на 2006: Company of Heroes

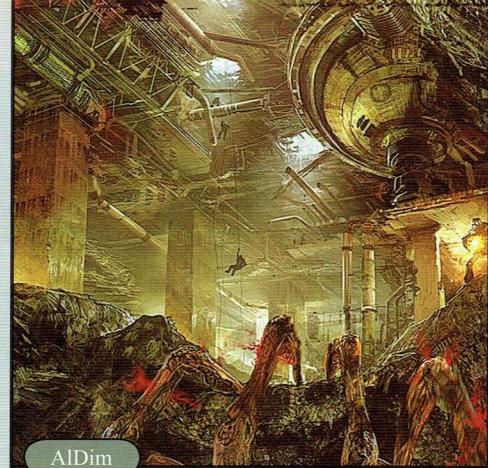
Разочарование на годината: Dark Messiah

Изненада на годината: че още излизаме

#### Размисли:

Следдами мнението на гледната змия, че 2006-ят си беше топла година за еймъни, и поне за тази част от час, които още не могат да съберат пари за PlayStation, на които да играят Okami. Оригиналните хрумвания също са започнали да аттракции с художествска точност от игрите с големи борбести, а тъкъм изненадите продуцират почти задържано пристиска, прикрити като тритън Z за залезвие, с които можеш да убиеш никоят час, ама нищо повече. Да не заборим, че никойко игра, за които се добре, че ще е F.E.A.R. на 2006-та, се оказа за прости причини, или гори в случая на Dark Messiah – трагично. Надеждата, че около уж склонките пех-деп генерации ще се заборови некакъв ураган от вълненията залезвия, беше жестоко слазена и оставала да се надигне, че през следващата година ще започне Defcon-style война за на конзолния пазар, от което гайд боке а и моещо PC ще намажат некой и други порти.

Най-очаквана залезвия за 2007:  
BioShock, Assassin's Creed, Kane & Lynch: Dead Man, Alan Wake, Football Manager 2008, PES7



#### Топ Лет Игри на 2006 година:

##### 1. Gears of War

Едрият най-после ни поднеса нещо, различно от Unreal френайза, и то какъв! Брилянтно приложена механика за стреляба от прикритие, смазваща атмосфера, може да смегаешо съзмание нещо във мултимедиевъра, и разбира се – великолепно автоматично-резанка!

##### 2. Neverwinter Nights 2

След що-здръз предсърдията Knights of the Old Republic 2, Obsidian-шият най-после ни доказаха, че носит по-нян частница от генциаността на вечните Black Isle.

##### 3. Prey

Може в основата си да е боязливно стандартен шутър с събива история и още по-бебечни персонажи, но брашнантата употреба на портари и промяната се изправява до направи едно от събитията на годината.

##### 4. Titan Quest

Титанът определило не е чак титанична игра, но не може да не намери място в класацията ми, при положението, че госта успешно притисна от отмътвача на Diabolus спраст. А и чудесно му тишка на специалността (гребозърка и римска история, сиреч).

##### 5. Hitman: Blood Money

На никоя хора не им допада чак токома, но за мен е поредката чудесна игра от поредицата. Задълбахът се неимовърди с разнообразните мисии, с брашнантите попадения откъм хулор и добърата доста съвсемавашо след прекалено мрачния Contracts.

#### FPS на 2006: Prey

##### TPS на 2006: Gears of War

Стратегия на 2006: Medieval 2: Total War

RPG на 2006: Neverwinter Nights 2

Адвенчър на 2006: N/A

Аркада на 2006: Dead Raging

Симулатор на 2006: форумино спор-мувъне

Симулатор на 2006: Burnout Revenge (то пок и едни симулатор...)

Мултимедиевър игра на 2006: Gears of War

MMO игра на 2006: Мразим Масоб Олио-френцизъм

Конзолна игра на 2006: Gears of War

ПиСи игра на 2006: Neverwinter Nights 2

Разочарование на годината: NFS: Carbon

Изненада на годината: Prey (тази година Prey, година Duke???)

Най-очаквана залезвия за 2007: Mass Effect, Dragon Age, Fable 2, Blue Dragon, Lost Planet, Crysis, Halo 3, BioShock, Too Human, The Darkness, Alan Wake, God of War 2, Assassin's Creed, Kane & Lynch: Dead Men

#### Размисли:

За съжаление измислената година хин не беше богата на големи игри, независимо за коли платформи или кой юни съмба въпрос. Както често се случва с току-що излязъл конзола Xbox 360 започна с малко касищна добри залезвия. Междувременно PS2 постепенно тръгна да замира, а PC геймърите по навик биха напитани с обещания, въместо с къщество. Преподавам голямият слаг съвсем на факта, че чакама седм индустрия в обновена полег комбово поклонение конзоли (ако и фълъвълакания DirectX 10 за PC), и търпъва им да се раздвижат.

И наистина – спрямъв си се, че през 2007-ма има здрави шанса нещата да са добри на мястото, особено със отмяса до Xbox 360. Не помня кога последно е имало токома много игри, които да очаквам с нетрепление. Да се надяваме, че излизаният наскоро Games of War ще се окаже само зребенец на цяло цунами от качествени залезвия, отвъдко се да размаже от кеф!



# GHOST IN THE SHELL

**Ч**увал си, може би, за **Невромантик** на Уилям Гибсън. Книга, проче, създала цял едип нов жанр – киберпънка. Написана е през 1984 г. Неслучайно наблягам на годината. Странно е как никой идей съкзаи изтребарват времето си, за да бъдат, както изглежда, просто имитирани в последствието. В този брой ще си говорим за най-великото пълнометражно аниме, правено никога. Превърнало се в основно „втъхновение“ за едип кул по-късни произведения. Защото *Ghost in the Shell* не е просто тържество японски анимашонен филм, ѝвъел не-усетното преплитане на рисувана и компютърна анимация, но и една от основните причини изобщо да имаме филми като **Матрицата** например (питах ли си се откъде е инспириран падащият зелен ког?).

Първото аниме, пуснато едновременно в Япония, Америка и Англия,

*Ghost in the Shell* моментали си създава чудовищна фен-база и до ден днешен е смятан от мнозинството фенове за може би най-добрата японска анимация и безспорно най-великия киберпънк-филм, правен никога. Това мнение, колкото и да е странно, се споделя и от огромно количество хора, които органически не могат да попасят анимето.

Годината е 2029 и технологиите са доистигнали небероятен етап на развитие. Кибернетични присадки, използвани изкуствени тела, киберпространство, шилдланти. Майор Момоко Кусанаги и нейните партньори Батоу и Тоуга работят за тайната правителствена организация „Секция 9“. Работата им е да действат там, когато всички други са съврзани ръце, и да разрешават гигантски проблеми по онзи начин, ако се наложи. Momoko е стопроцентен киборг, чийто единствен органичен



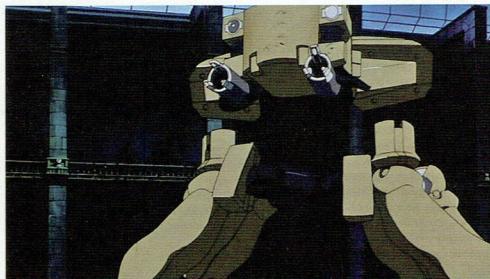
компонент е мозъкът, и професионализът е всичко за нея. Докато едн ден „Секция 9“ не се изправя пред мистериозен хакер, наричащ себе си Кукловода. Преследването му кара Майора да преосмисли представите си за това, което я прави човек, за да я изведе пред едип невъзможен избор.

Въпросът, който неминуемо ще си зададеш, докато гледаш филма, е едни: къде остава човекът ѿвъв всичко това? Хората вече са трудно различими сред кибернетичните присадки и изцяло механичните съмели. За да разграничат човешкото от машината, те са ѿвъли понятието „ghost“. Душа, себесъзнание, същност, наречи го както искаш, думата им много отсенки. Всичко останало е само обвивка, независимо дали органична, или механична. Просто чупрука („shell“, а оттам и заглавието). Но това доста точно ли е, да ги разграничи оттворенията ни?

Особен вълнородимате за същността на битието и разума, *Ghost in the Shell* създава и уникатно увещание за неоъзнатата обреченост. Фильмът на Мамору Оши е силно атмосферичен и на места та ще срещнеш бълни сцени, които са чисто внушене – музика и визия без никакво реално действие или сложност. Имено тези моменти

са мястото, в което се заражда духът в черулката на филма. Тогава може би ще започнеш да се питаш на само кое прави човек такъв, но и кога той спира да бъде себе си, Бълкери „душата“, която ѿвъ носи? Кога технокничният прогрес ще се преъбрне в нещо живо, нещо дишашо и хищно, което просто ще ни погълне? Кога ще се окажем изостанали след собствения си напредък? Тук гори не говоря за усещането, което всяко старо поколение има, гледайки новите технологии, а за внушенето, че цялата човешка раса просто не успива да гогони прогреса, които е родила.

Странно и





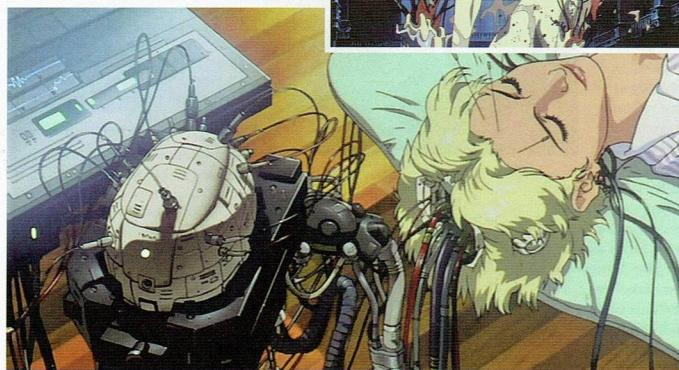
**Широ Уеда** е авторът на оригиналната *Ghost in the Shell* манга. Той е роден в Кобе на 23 ноември, 1961 г. и е учи в Университета по Изкуствата в Осака, а истинското му име Въстиниот е Ота Масанори. Най-известните му произведения са *Appleseed* и *Ghost in the Shell* (у двете са неколократно филмани), които освен огромна популярност, са му спечелили и немалко награди. Днес той е един от най-популярните творци в Япония, не само в Япония, но и в световен мащаб.



**Мамору Оши** е един от онези хора, за които "придържане към оригинал" е просто добро пожелание. Също като Тарковски и "Птици края пътя" (аналогията впрочем никак не е случайна), той взема мангата на Широ и създава от нея... нещо друго. Философско откровение от сензори и стомана, което и до днес се дава за пример на всеки, тръгнал да твори нещо в жанра.

Мамору Оши е роден на 8-ми август, 1951 г. в Токио. Там завърши и образованието си в Токийския Университет по Свободни Изкуства, след което работи за няколко студии. Накоу от най-известните му произведения са скореалистичният *Angel's Egg* (1985 г.), чиито герои са нарисувани от Иошитака Амано, поредицата *Pattabor* и разбира се *Ghost in the Shell*.

Оши е работил и с Хаяо Миязаки над проект на име *Anchor*, които така и не се реализира, тъй като двамата имали артистични разминавания. И до ден днес Оши критикува Миязаки за прекаления му идеализъм и наивност, а Миязаки го обвинява в това, че прави творбите трудни за осмисляне и недостатъчно забавни, филми. Въпреки това *Studio Ghibli* участва в направата на *Ghost in the Shell 2: Innocence*.



скореалистично е, но на някакъв начин *Ghost in the Shell* успява да го покаже достоверно.

По отношение на екшънът филмът опредено се спрява побеже от добре. Динамиката, която я има, е смазаваща. Но битките блукат търбичност и напримерът, които съкраща искат да покажат какъв лекота ѝ обект пребърза човека в предмет и колко лесно му е да го "сунчи". Мамору Оши съумява да преъбръне гори екшън в символика, така че побобна прищвана търбоизносност и агресия не са случаини.

Визията на *Ghost in the Shell* е убийствена, имайки предвид, че е прабен преги еднадесет години. Движенятията са плавни, едва прохождащите компютърни ефекти са юркиани перфектно, а от скоростта на действието понякога може да ги

се забие свят.

Героите също изглеждат страхотни, като се започне от Майор, чиято механичност е представена чрез съмнаващите ѝ сини очи, които не мигват нито бренък през целия филм, минен през гигантата Батоу, който също е на път към пълното роботизиране, най-ясно видимо в оптичните импланти, които скриват очите му (инспирирано, между другото, от същия онзи **Невроманик** от началото на стапията), и същински до бището ченез Тоеус, който тък са напурали чобек без присадки (като изкачим кулпунга за близане в мрежата).

Мусаката е един от най-силните елементи на *Ghost in the Shell*. Отварящата тема "Making of a Cyborg" е написана на гръден японски диалект и представлява смазаваща с внушене-

то си песен ъвъв фолклорен стил, която ще чуеш на още няколко места ъвъв филма. Останалата част от саундтрека е не помалко блечачливска.

И така, *Ghost in the Shell* е задължителен, ако си фен на фантастиката и киберпанка. Задължителен е и ако сметаш, че "философия" и "символика" не са маръси сумички, нито тък, че смесането на динамичен и търбичен екшън с наистина огромни идии в нещо небъзможно. И на-бече, задължителен е, ако общаш наистина стойностното кино.

# ANIME

# GHOST IN THE SHELL 2: INNOCENCE

**H**аправен почти цяло десетилетие след оригиналата (2004 г.), *Innocence* ни показва бъдещето три години след края на първия филм. На Батму и Тогуса е дадена задачата да разследват редица от зверски убийства, извързани от джиногуи – роботи-живни, използвани за убийстви. Ала Батму има свои собствени проблеми и може да ѝ е нужна помощка на ангел-хранител, за да ги преодолее.

Докато първият *Ghost in the Shell* все пак следва доста лъчко сюжета, ако не и духа на оригиналната манга, *Innocence* е изцяло авторско произведение. Мамору Оши просто е направил филм за себе си. И това си личи. Вторият *GITS* не е нукак лек за гледане. Почти всяка реплика е цитат от някой дребен философ или класически английски автор, зад всяка сцена и дуалове се крият сложни симбиози. Понякога – промтвояречания си едни на друг. *Innocence* е лична творба и като такава, албийорирана глас се чувва изключително силно през побежето време. Всички ще разберат какво иска да му каже този глас, вече зависи от твоите възможности и настроение.

За мен основната концепция във филма е развитие на идеята от първия. Докато в оригинална се поставяше въпросът за душата на човека, то тук по същемене е поставено самото възприятие на реалността. Всеки има е-мозък, всеки е-мозък може да бъде хакнат и в него да бъдат вкарани измамни образи, звучи и гори спомени.



Как можеш да разбереш, че онова, което видях, е истинско? Откъде знаеш, че си буден, а не сънуваш? Кои е комбата, която да те задържи в реалността? *Innocence* не преминара за отговор на тези въпроси. Но бага ми, задачата ги



отварящата тема отново ни показва механично изграждане, този път не на киборд с човешко съзнание, а на робот. Иронията е, че в *Innocence* това изглежда много по-вече като истинско раждане, отколкото като създаване във фабрика, за разлика от първия филм. Символиката отново е съвсем умишлена.

Музиката на Кенджи Кавай и продължаващата на първата част. Опъннатот е излен наследник на "Making of a Cyborg", но с побързина и епика в нея, а останалата част от саундтрека следва линията на изтъняващите граници между реалността, съня и илюзията.

Външност може да се каже, че *Innocence* е малко по-слаб от ori-



**Кенджи Кавай** е композиторът на музиката на двата мастиони опуса на Мамору Оши. Роден е на 23-ти април, 1957 г. в Токио и е работил не само над аниме-саундтреки, но и на гейм-музика (напр. *Silent Hill 3*), както и музика за изразявани филми (*Ringu*, *Ringu 2*, японски *Dark Water* и много други). Най-известните му са *GITS: Innocence*, *Jinki: Extend*, *Patlabor*, *Ranma 1/2*, *The Irresponsible Captain Taylor*, *Vampire Princess Miyu*, *You're Under Arrest: The Movie* и други.

зинания *Ghost in the Shell*. Макар и физията му да е на светлинни години напред, съдържащите е още по-различни и инконсистентни от този в оригинал, а изглежда с много по-разфокусирани и абстрактни. И бързото че филмът е по-скоро лично откровение на Мамору Оши, в което той Вероятно е блокиран много по-вече от себе си, отколкото в първия филм, изчистеното съвършенство на *GITS* е заменено от доста по-трудна за възприемане амалгама от символизъм и мистицизъм.

При все това препоръчвам горещо. Макар и тежък за гледане и изискващ колосална обща култура, за да бъда разбран истински. *Innocence* е наистина стойностно произведение, което няма как да те остави безразличен.

9/10



When machines learn to feel,  
who decides what is human...



# Upcomming Movies

Рубриката Води:  
Snake

## Pathfinder

Приятно дебино на ниво трейлър екипажче с фентъзи прибукс. Което привлече вниманието ни не толкова с екзистенциалната драма на Еомер, размазващ кадансио меч с олимпийски размери, а защото свидетелстват филм на режисьора Маркъс Нистъл ще биде съществуването на любовната на любовната на American McGee's Alice и много от другим да видим от рано как се справя малдевят. Иначе историята разказва за малко викингче, отглеждано от инциди, което – възмажало и преъбраило се в един от най-добрите воини на племето си – трябва да се възпроизведе среди своите, когато ново викинско нашествие заплашва родните места на осиновителите му. "Rated R for strong brutal violence", което вече зучи добре.



## The Number 23

Примитен на вид параноичен трилър с Джим Кери в ролята на съзряващ психопат, обсебен от разни нумерологични теории и желанието да закоум никого. Ние сме същите покрай датите за влизане на залата, така че напълно му влизаме в положението.



## The Hitcher

Сравнително съвобден римейк на популярния трилър за подигял стопаждия с Рутгер Хауер от 1986. Този път в ролята на психопата е Шон Бийн, на когото явно му става тъжно, ако не умира по особено брутален начин във филмите си. Още като видиш пространните автомобилни каскади от преиздърба тък, ще съхнеш, че продуцент е Майкъл Беър. Няма лошо, гаваш пуканите.



## Breach

Райън Филип, който също е бял мазен гей, явно поема по стъпките на Лео ДиКаприо от The Departed, стоящ във вънъркафър в компанията на интелигентен зъл лич от старата актьорска школа, в лицето на Крис Куупър. От сценариста на Чват на нощ, Вулкан и Летателен план, които опредено не стоят добре в нечия филмография.



## Primeval

Полу-документална история за крокодили, които ядат хора, което видимо ги прави лошите в продуцирането. Коралски тък яде длонери, смятайте какъв хорър ще заснемат, ако им падне една камера на мимице.



## Hannibal Rising

Очарователно ебълена продукация, даваща шанс на най-удбните (изрязани от филма Ханибал) моменти от романа на Томас Харис, разказващи драматичните обстоятелства, покрай които мобилят ни аристократичен канibal пребърта, да видят бял свят. На режисьорското стоянче е Питър Уебър, който ни изненада със приятно с арт тракторбъката на Момичето с перлената обеща. Момъкът в ролята на младия Ханибал не го познаваш. Ако ти го познаваш – почни да си подбираш по-старателно приятелския кръз, че ако те направят на суфле, няма да можеш да си четеши списанието.



## Dead Silence

Новото изнаше на създателите на емблематичния Saw (у нас, неясно защо, известен като Убийствен Пъзел) – Али Уенът и Джеймс Уан.

Историята разказва за малото семейство на Джейми и Лиза Ашън, които са напуснали преди година родното си градче – Рейвисън Феър – зловещо място, което, според най-старите му жители, е събрало на духове. Когато Лиза е убита обратно, на Джейми му се налага да се върне в Рейвисън Феър за погребението. И да научи никой доста неприятни факти относно зловещата слаба на градчето, събрани с един мъртъвベンтилорист и едно проектиране, заплашващо собствения му живот.



## The Abandoned

Искам да си представиш следната картишка. Преглежда си батюк то Снейк разни филмови сайтове с предстоящи продукции, обезет от трупови ентузиазъм. В един момент труповият ентузиазъм започва да се дави в пристъпи на злостна кашлица и въпросният инцидънг изскача от офиса, за да пийне нещо и да преосмисли видината. Две водки по-късно се връща, вече готов да срещни смело журналистическата си съдба. Заглавието на филма, постигнато го към експремни почверки в работното време, е The Abandoned. Обложката е закономерно голонога. Гомемският удар бързо линчеста му обаче е нанесен от касата: Иорданка Ангелова, Калин Арсов, Параскева Джукеева, Валентин Ганев, Ана Панайотова, Светлана Стюбова. Я пак! Прочина надежно историята: американска филмова продуцентка, родом от Русия, се завръща в родната си страна след смъртта на майка си, установявя, че е осиновена и трябва да намери истината за произхода си в никакъв изоставен хамбар. Извиши Змията, тя има специална нужда от още едно питие. Ще те държим в течение относно проекта.





## Апокалипти [Apocalypto]

Жанр: маиска драма, май

С участието на: индианци

Режисор: Мел Гибсън (Смело сърце, Страстите Христови)

Сценаристи: Мел Гибсън и Фафад Сафинца

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

**К**огато си оставил името си на видно място в историята на актьорския куинес, редовно присъстваш от нобинарските рубрики, защото си прилично откъчен и обичаш да приказваш разни политически некоректни неща на пънко-нагрусана глава, а междувременно сервираш на публиката трети пореден филм на неясен за масите език (ако ти лично си успях да хванеш приликата между английския и инода, което фофът шотландско-ирландската пасмина в *Смело сърце*, смятат, че си събръкал държавата), като предишните твои са били нечовечни добри, е нормално в теб и лентата ти да са се блокчли пъявични необозримо количествено зрителски очаквания. Когато в един момент неминуемо ти изиграва лоша шега, защото след споменатия *Смело сърце*, което си оставил едн от крайните камъни на историческите епоси, и *Страстите Христови* – брилянтен къс кин езукство, чито остро ръбове оставиха белези в много повече bushi, отколкото панкстите проповеди през последното десетиенствие – никак нямаш право на грешки. Не и когато си се закани да застанеш груба, кърбаба и съзерцаващата история за крака на матите.

Е, Мел я засне. *Апокалипти* все се сподари върху родните екрани и сега леки притеснено върху мялота окървавена маса за щамени кино-дискеши (или – как предполагаш – върху олтара за жертвоприношения на Ѹрха на пирамидата). А притеснението му в почете на основателя, защото изобщо не му мисля добром. Видно е, че Мел Въсъност е събрал всичко, което явно повечето хора са очаквали от него, и *Апокалипти* понесе своята печеливша съблукност от добри идеи, брилянтни заснети сцени, скандали, кървава и приходи. Аз обаче не съм повечето хора. И широкар установих, че отбъг сцените, корвящата и

идеите няма... нишо. Филмът следва утвърдената схема от *Смело сърце* с Веселияшкото начало, потъващо безмилостно в блатото на жестока драма, лансирайки ние добре познатата схема "Вижте ги сега, както са защастии, за да може после да ги едат, като им ебем мамата". Представят ни едно селце добри май, което никой и друг кадър по-късно с преброща в обгорени отломки, докато едни лоши май отвеждат нашите добри май на пазара за роби, на олтара за жертвоприношения или директно в отвратното, да става драмата. Нашето момче успява да избега от плев, Водено от мисълта, че трябва да спаси временната си жена и сина си, и, благословен от сценаристите, си спасява, като пич.

Видимо под влиянието грънданска фасада се помешава не очакваната разтворърваща човешка драма или поне историческа достоверен и обогатящ общата култура епос, а плъхът хойнуски скокет, напомнящ за кръстоска между *Рамбо*, *Страйкър* (в който заложки на садистично и изгубих по едн госта бозуганен начин) и *Фърът*. **Фактор** (зароди едно ядене на тапицки ташки). Героите са безлични, филмът достига собствената си кумищница със сълънчевите затмявания и разтворърваща се пред очите ни умираща империя, без да ги обръне никакво внимание, за да може отново да се втурне сред скъпната за нова серия тамбовски нацидъканния на тема капан и очакван в єви усмивки. *Апокалипти* не смозва да опроверга гори собствената си скандалност, защото не настига не само разтворърващите нива на



насилието в *Страстите*, но и повечето актуални хорърчета.

Като теглиш чертата, излизи че наистина сините моменти са точно три – групата шегичка с оранжия секс в началото, пирамидата и каданосвата ехътка между нашето момче и садистчето, а в останалото време наблюдаваш основно фъргози в фънгламта. Сори, Мел, ама по-други неща очакваш.



## Оннесени [Flushed Away]

Жанр: компютърна анимация с пластелинов вид

С участието на: четири метропсексуални бешерчета и ѹве-при моми за ѹрт

Режисор: Дейвид Бойър и Сам Фел

Сценаристи: Кристофър Лофт, Уилям Дејвис, Джон Кийнан, Йън Ла Френс и Дик Клементи

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

**К**огато в една анимация събреш за едно класен актьорски състав с ясно доминиращо английски присъствие с доказано откъчен британски филммейкър, подкреплен от парите на *DreamWorks* и сценарий за аристократичен домашен пълът, попадна в алтернативни миши подземни конюшни след екстремно спускане в клоаката, би трябвало да очакваш да се позабавляваш по малко. Което би било грешка, защото Въсъност ще се забавляваш много. *Оннесени* е свежка, остроумна и освежаваща груба в шегичките си анимация, в

която куп класни актьори се правят на идиоти, а насиените євъв всеки кадър ебакти те карат да съжаляваш за липсата на възможностита за пауза и преъбрътане в киното. Без да си поставя никакви недостатъчни цели и без да се опитва да надскача възможностите на собствената си Веселияшка фабула. Това е филм, с което да се позабавляваш в продължение на час и половина и след това да забаращи без уризиене. С други думи – перфектният празничен фънъ.





### Престиж [The Prestige]

**Жанр:** магия

**С участието на:** Хън Джакман, Крисчън Бейл, Майкъл Коен, Скарлет Йохансон, Анди Съркис, Пайпер Паррабу и Дейвид Боуи

**Режисьор:** Кристофер Нолън (The Following, Мементо, Безсъние, Батман: В началото)

**Сценаристи:** Кристофер Нолън и Джонатан Нолън

**Официална страница:** <http://www.prestige-movie.com/>



**T** Кристофер Нолън продължава да ни разказва мрачни си фрагментарни приказки с майсторство, доказващо все по-катогорично, че имаме работа с един от най-неподражаемите нео-бардове на новото време. От изумителния му дебют *The Following*, през основополагащия *Memento*, освещаващо перверзията в *Insomnia* и най-добрия *Батман*, създаван якою (прости ни, Тим), фокусаромническите скокови на лирата му неизменно успяват да откраднат душите ни край танцуващите светлинни и сенки на филмите му по младини. Този път любимата му игра с съма и огледалата е попаднала точно на мястото си – в зловещ разказ за тъмната страна на фокусническия занаят, която отвъд усмихвите за пред публиката, мракът ѝ сърцата

на гъвза сценични магъсъни бави и неумолимо оформя очертанията на най-хестокия трик, създаван никога. След като Кристофер Прийтъс – автор на романа, върху който е базирана лентата – отрязва грубо самия Сам Мензес и поставя текста в ръцете на Кристофер Нолън със зле прикрит фенски блъск в погледа, посменият – с помощта на гениалния си, написал *Мементо* брат Джонатан Нолън – създава един от шедеврите на годината.

Много хора най-вероятно ще бъдат разочарованi, че при все спрашенията поинтереси на сценария, намесяните същността на финансия тумист започват да се наслояват още от средата на филма, която до голяма степен развали голямото "уau, ама Верно ли?!" в края. Но всъщ-

ност точно в това е била идеята. *Престиж* е един огромен кино-фокус, генциано отпиран от Джакман, Бейл, Коен, Йохансон, Съркис и – разбира се – огромния Боуи. В него всичко е пред очите ти от началото до края, даващо ти пъната възможност да разгадаш трика зад екранната магия, ако гледаш внимателно. Пребъщащият кино-плакат в сцена, на която ще се разиграва един спектакъл-шедевър, в който търбите малко от участниците ще имат възможност да ти се поклонят на финала. Която не пречи ти да се поклониш на тях.



### Ерагон [Eragon]

**Жанр:** фентъзи

**С участието на:** Едуард Слийерс и разни хетеросексуални Режисьор: Стефан Фанцимайер (дебют, който се надяваме да си остане последен)

**Сценарист:** Петър Бъкман (Джурасик парк 3), по романа на Кристофер Паолини, който също е ѝ

**Официална страница:** <http://www.ergonmovie.com/>

**E**рагон е русолъв момък с видимо нежен нрав, който щастливо се боричка с доброта и смеха си брат из смата на родната им планина, докато Джъръм Айрънс, Сиена Гилъръ, един феминистичен дракон и пенсиечко, изиграват Патръкли в *Троя*, не наруват кромката му хомосексуална идтица и не го напитват да приключи със сърдечната си и да се спасява света.

Да направиш фентъзи, кое то да накара дори пътнотаксиовите ходилки да изглеждат мъжествени, е тежка задача, но режисьорът дебютант Стефан Фанцимайер се справя с нея със забавна лекота, подпомогнат успешно от актьора дебютант Едуард Слийерс, наадрен с таланта на възмъчен на лека Вибрацийка изкуствен член, и зле адаптирания текст от дебютното романче на

Кристофер Паолини. Последният прочее е бил петнадесет години хляде, когато е писал *Ерагон*, и е усяла гордо да реализира пубертетната си секуларна енергия в скокет, стомбаща гароите от *Звездни войни* в класически фентъзи септици, подкрепящий всичко това с дланът, който е токовата търъл, че на фона на цялата каша гори Убе. Бол има шансове за лепоти, старти с престояща си *In The Name of the King*.

Извъзът е прост: мили деца, ако в спонтанен пристъп на възхихование се запитате дали да реализирате налегнатата ви възхихована бъзбуза в написването на фентъзи роман, или в крепка чекия – смело го поръчавайте в длан.Ще спестите много болка на много читатели и зрители по света...



### Нощ в музея [Night at the Museum]

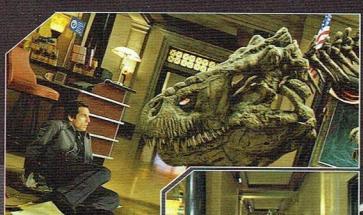
**Жанр:** семейна фантастика

**С участието на:** Бен Стилер, Клауд Оукън, Робин Уилямс, Мики Руни, Карла Гуркино

**Режисьор:** Шон Леби (Just Married, Розовата пантера)

**Сценаристи:** нак-ви

**Официална страница:** [www.zashosepreebahdagigledam.com](http://www.zashosepreebahdagigledam.com)



**D** осто е тъл...

# ИНТЕРВЮ С CHRIS DELAY, ВОДЕЩ ДИЗАЙНЕР В INTROVERSION SOFTWARE

Интервюто Взе: **Colossi**



**M**ечтахете ли да създавате игри и как това се превръща в реалност?

Винаги съм обичал игрите и съм замислен в игрални дизайни от много време насам. За мен работата в индустрията е доста улапично превъкъвдане. Игрият чесн споделят от най-лошата форма на плашищество. Разпространението често са толкова близо до правенето на игри, колкото кифафки. Погледнете им се спира на игри, които са вече на пазара, за да отнесе онзи, които излязжа са продават изключително добре, и да си нареди разработчик, който ще направи по-продуктивно идейно проъръждане. В този случай създателите на играта имат същно ограничен творчески контрол и продуктът е правен изцяло с мисията за финансова изгода, затова не е чудно, че накрая имате стомпики еднакви шутери. Тъй като бързо съзнатъл, че единственият начин да реализират игра, която имах с главата си, е да бъда независим.

*Introversion* беше основана в университета. Екипът търбованчично се състоеше от трима – аз, Том Арнудел – нашия рекламиен директор – и Марк Морис, администрацииращ директор. По време на следването разработвателския екип са за хакерски симулатор, върхузиен от филма *Wargames*, и накрая са решили да го покажат на Марк и Том, които биха достатъчно впечатленни, за да предложат да опитате разработката му. Не мислите, че този юнкод от нас си е представил, че пет години по-късно отновно ще правим и програмираме компютърни игри, особено имайки предвид откъде търбуваме. *Introversion* беше основана с около £600, като всички гае по рабно. Парите биха досегашично, за да купим купчини дискове и известно количество мастило и да

започнем да си записваме копия на *Uplink*. Външни с идейта да ги разпространяваме през онлайн-магазин. За нашето удоволствие разработката на играта бяха крайно положителни и покрихме разходите си изключително бързо, намерихме гистрибутор и продадохме 40, 000 копия в цял свят.

**Зашо избрахте името Introversion? Съвързано ли е с перспективата, от която играчът ще приема игрите ви, и собствените ви подход към разработката им?**

Името се почи въвеждано. Да твориш игри е до сълма степен откосната от света игра на отшелник, поптен в собствения си свят. Когато прекараш дни пред екрана, напълно погълната от проекта, можеш да забравиш какво се случва около теб. Прекога, кога това важи за всеки, който се занимава с творческа работа, изискваща солидна доза себеотдаване.

**Darwinia** е свят на противоположности. От самото начало ли целяхте да създавате емоционална реакция у играча с идейте на визуална и звук?

*Darwinia* се разработващ защо без ясна идея какво ще почупи накрая. Замисълът и работният процес при нас винаги са били доста спонтани и мисъл, че именно тази свободност с графика ни дава творческа свобода, както и известни пречки пред това да си сътвориш работата на време. Ранните снимки от играта не приличат почти по нищо на финалната Версия, бързели и също ги разработихме от *Troll*, беше нещо, което решихме рано в процеса на разработка. Поради липса на ресурс, не можех да постигнем желаното външното изражение на играча, като работим бързо множеството макети дадали от всеки аспект на играата, с които да напълним продуктите си. Вместо това играчите ни използват стилизиран дизайн и графика и се съсредоточават върху игралното преживяване и атмосфера.

*Introversion* беше основана по рабно. Парите биха досегашично, за да купим купчини дискове и известно количество мастило и да

мисля, че опростената графика на *Uplink* или *DEFCON* въобще не увлечава реализма на симулацията, в която е поставен играчът. Разбира се, по този начин играчата ти се отличава от всички останани в тази епоха на фотorealистична графика. Никой няма да обръща *Darwinia* с нещо друго.

**Какото творецът реши да остане верен на визията си, той е наясно, че само малка част от публиката ще разбере произведението му. Мислите ли, че човек трябва да е билър възход и паденето на гейминга, за да осмисли *Darwinia* във външна и цялост?**

Със сигурност не сме мислили за множеството съвременни играчи, които правят *Darwinia*. Нашите игри са до голяма степен предназначени за определена ниша. Наглас им се да бъдат такива, защото не бихме могли да се сърдечно избавим с големите разработчици, които специализират в шутъри от търъло лице, например. И не бихме забъртели гизърските си решения около масовия интерес. Като малък разработчик, трябва да обръщаме слабите си страни в наша полза. Разполагаме само с също хора, които означават, че не можем да се възпроизвядаме в съответствието на реализъм, но юкъ можем да експериментираме с нестандартни концепции и иди, които могат да помогнат на компаниите, не сподели също да се приближат. Може би част от причината за известната ни успех с корени в празнината, отворена за умничани игри в индустрията, която започва газлигията ни. Излежка, пръв последен години същата команда част от играчите изпитват чувството безразличие към игралната индустрия и носталгия, насочена към дните, в които играчите бяха по-крайни. Може би това обяснява защо доста от феновете ни са по-оптими играчи. Въпреки това мислите, че всеки, който обича играчите, ще се забавлява с *Darwinia*.

**През какви трудности трябваше да минеме по време на разработката на *Darwinia*?**

Както казах, факътът, че нямахме ясен

план за работния процес, измести застрашително сроковете. Мислехме, че играчата ще ни отнеме 18 месеца, но въобще не прекарахме 3 години в експерименти с различни играчни механики, по време на които компанията сериозно пострада финансово. Най-голямият проблем беше с концепцията творческото изразяване, което трябваше да се направи на ръка. Нако ги ребълта се омакаха, че играчта била търговска картичка, но на нас ни бяха необходими 3 години да направим игра със 10 нива. Надявахме се да генерираме нивата на случаен принцип, но се наложи да построим всяко едно на ръка, което отне ужасно много време. След това прекийдане си научихме урока и направихме *DEFCON* много по-опростен. Когато пуснахме *Darwinia*, някои играчи се омакаха, че контролът с рисуване на знаци в прекалено труден за усъвършаване. Първото демо не беше особено привлекателно, защото играчът беше оставен сам да открие как да играе. Отне ни много време да направим следващото демо с по-дружелюбно управление и цяло ново обучаващо ниво. Благодарение на това второто демо играчата беше ободрена за Steam.

**Komkama Maddie сама озвучава живот-лиите на Darwinia. Развъжете ни за звука и музиката в играчата.**

Музиката в играчата беше чудесна, нали? Правена е почти изцяло от небъроятелния композитор с име *Tash80*. Никога не услыхах го преди на живо, защото живее от групата страна на света спрямо нас. Знам, че общата глътка звучи от *Gatmbo* и стари конзоли на *Atari* в музиката си, за да създава това характерно звучене.

**Мислите ли, че естественият подбор на Darwin изобщо може да осигури щастлив живот за жителите на Darwinia?**

Всички сме подблъснати на естественния подбор и това е тъкът време за потиснатите, като тези, които насят външната на *Darwinia*. Техният живот може да поближе извънчаните на играчата по начин, подобен

на желането ни да сасим засяршението вигове в реалния свят. Ако играчът успее да промени света на *Darwinia*, може би житейските ни щъбати щастливи – всичко е възможно.

#### DEFCON беше започнат като почишка от Darwinia...

Започнах **DEFCON**, когато ми беше писало от разработката на *Darwinia* още през 2003 г. Той беше чудесен проект, почти изцяло освободен от излишно съдържание. Картина на света в добре позната, интъферицът е отпострен, никоя моделирана ръчно ивица, междущини анимации, дуалес или каквото и да било друго – просто чиста игра. Трябаше да се направи само музиката, така че усълужим се отгадечим от *Darwinia* колкото се може повече.

#### Успяхме ли да създадеме новото на пароана, кое то цялките с играма и системата със съюзи?

Създаването на напрегнато и параноична атмосфера беше съвсеменно важно за успеха на **DEFCON**. Играчът трябаше да захапе кукличката бърките от пропуснатия характер на играчка, да почувства, че има много да губи. Системата със съюзите е жизнено важна за постигането на това чувство, защото, въпреки че можеш да се обединиш с други, всеки играч, за да спечели – по-късните ти се независимо от състоянието на съюза. Играчът може да пребегне съюза си и да се прехърчи в отбора на противника, съзига той да му позови. Честната никий скрибър, за да предаде и удири събъект със зъби. Ключов момент, когато съюзникът си разменят съобщения, разиграва се морска битка за отмящане, докато накрая сръженето окончатично се разпада и всички се избиват дружно.

#### Никий шокира ли се от концепцията на играта? Има ли възмутени афекции?

Въздушност не, като изключим някои морални и етически въпроси, които ни биха зададени заедно с премиерата. Което е иронично, като се има предвид, че когато

**DEFCON** трябва да получи рейтинг, просто ние имаме категория за игра, която симулира насилиствен съдъстия, но без да нализа в 8 кръвоизливните детайли около тези съдъстия. Това означава, че **DEFCON**, игра за термоядрена война, гордеща се с гос-

тъчлен брой жертви за едно от търбитите места в конкурса, ще ще получи рейтинг 3+! Важното за нас е да правим интересни, оригинални и пристрастявящи заглавия, но ако една игра може да бъде уместна и съврзана с някаква актуална тема, тя придобива съвсем друго значение. **DEFCON** излезе скоро след изречението опити в Северна Корея, и това със сигурност прибави граматичният ѝ израз, защото мено можеш да бъдеш военният геймър, в който взимаш участие, като напълно осъществими, и това в укасваша. Някои журналисти отвлязаха, че играта е доста безчувственна в основата си, омаювайки ѝ значимостта на събитията доклад на факти за една глобална война. Мягката ядрена бомба, тя поискала противниковия едър и Бисичко, която бъркаше, е прозорче, посочвашо броя на жертвите за една бърза удач. Изцяло си отстранен от потресаващата реалност на ситуацията, но това Вероятно не е едно от едно безпространство откъсване от ядрената война в реалния живот. Натискаш само един бутон и действие е спорено, но ти не присъстваш там, за да го наблюдаваш, и си свободен от отговорност за хунгариите си дейния. В този смисъл съмятам, че **DEFCON** ни много силен посвещение.

#### По какъв начин появява Steam на вашата популярност като независим разработчик?

Проблемите на компанията биха много, като започнат от недостатъчен персонал, за да оплатиме определени типове игри, и спешните до привлечението на разпространители и извън територията на Обединеното кралство. *Darwinia* трябва да спечели на *iG* и да докаже *Steam*, за да я забележат издателите, което Вероятно обяснява защо появяването на **DEFCON** беше отразено значително по-гордо в пресата. *Steam* беше некошо като спасилка за нас, представяйки ирите ни пред много по-голяма и разнообразна публика по много по-хорошен начин, понеже елиминира разпространителя и ни осигурува значимето дали от всичка продажба. Освен това ни помогна да получим добре дошли интерес на индустрията. *Valve* са уважавана компания и обединението ни с тях несъмнено обдора погледа на индустрията към нас.

#### Обичате ли да играете игри, освен да ги правите? Прекарвали ли сте часове пред никое заглавие?

Разбира се, всички ние обичаме да играем, когато имаме възможност. Честно казано, след като пуснахме на пазара

**DEFCON**, бяхме доста занети и си остававме с надеждата да играем побече след Коледа. Сложим си, че дрешите не биха много радостни от времето, което прекарваш в игра на *Anarchy Online*, вместо да правя *Darwinia*. Бих напълно пристрастен.

#### Мислите ли, че игрите трябва да се опитват да приличат на филми? Никат ли своя собствени предимства?

Това е един от подгответо за създаване на атмосфера, но не е нещо, с което бихме се захващали. Все пак ирите са ири, а филмите – филми, и игрите притежават сили, за които филмите могат само да мечтаят, така че в онайкасъзуба на Време едините да се опитват да имитират дрешите. Режисърски похвати и форматистична графика, наподобяваща филм, са много по-лесни като замисъл от оригиналният геймплей и често прикриват съществена линса на нобъръвания.

#### Интересувате ли се от възможностите на новите конзоли? Има ли изобщо "ново поколение" или Бисичко е просто шум на рекламна кампания?

Нещата се коренят в многостоти пари, които ще бъдат направени или иззубени, ако рекламираната кампания не изпълни съботията роля. Но опредено, бихме искали да видим ирите си на конзола и това в много по-съществено за нас съдържание, като имаме известна стабилност в индустрията. Лично аз общам съвсем *Xbox 360* и очаквам с нетърпение да се събуди с *Wii* – мисъл, че новият начин на контрол, който предлага конзолата на *Nintendo*, има огромен потенциал.

#### Уникални и иновативни игри са се появявали независимо от хардуера, за която се правят. Мислите ли, че е настъпило време хардуерни иновации да изместят традиционния начин на игра?

Съм като че има място и за възето. Иновативни и хардуерни предизвикват интерес, но някои платформи имат същите неоспорими достойности. Независимите разработчици ще продължават да правят игри за *PC* и *Mac*, защото е свободно пространство и е много по-евтино. Просъстества, позволяващо на ирите да модифицират ирите ни, което значително увлича мяжното фълголетие.

#### Не е ли време за жанровете да паднат?

Никога не сме били почитатели на жанровете, въпреки че разбираем ирите, които искат да знаят каква игра купуват,

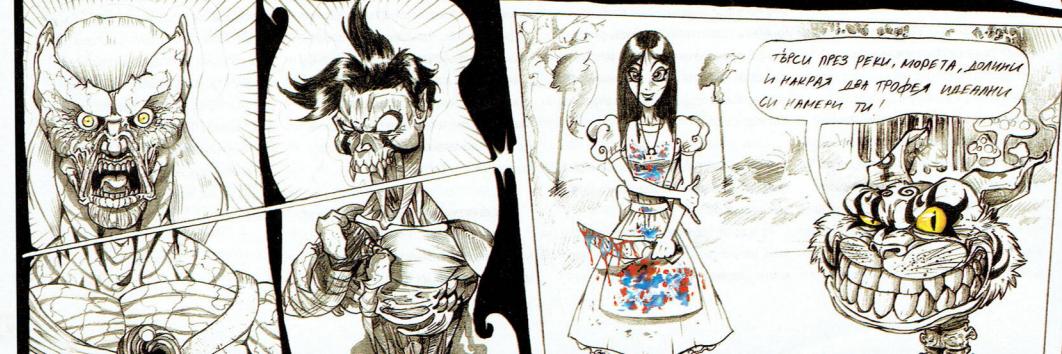
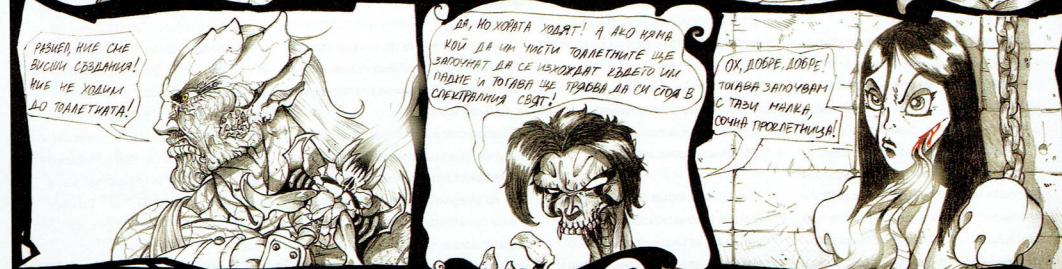
преди да се разделят с парите си. В този смисъл жанровете изпълняват важна роля за индустрията от комерсиална гледна точка, но мисъл, че бъркото се бие с много разработчици и мразят. Жанровете могат да бъдат изключително ограничени начин да характеризират особена и оригинална игра. Имахме този проблем именно с *Darwinia*, която описание като *Cannon-Fodder* свръча *Lemmings* с *Trot-ски* прикус, но разбира се, това ще бъде разбрano само от геймъри, които играят от времето на *Angela*. Зато във, когато давахме интервюта, я наричахме "ретро-стратегия с реално време", и от същата линка точка мислим, че това беше грешка. Хората очакваха стратегия и получиха нещо доста по-различно. Проблемът е, че гушите "стратегически игри в реално време" са толкова неопределени, че към тях може да се прикаши почти Бисичко. Всички съвременни игри се разбиват в реално време, така че единственото, което остава, е "стратегия". По този начин изратното множество спретнато се разделя на игри, които са "стратегии", и такива, които не са, познати още като "екшиън".

Тази дефиниция в топкова обща, че в основата ѝ са става безсмислено. В контекста на компютърните ирите терминът "стратегия в реално време" същностно означава игра в стил *Command & Conquer*, което *Darwinia* със сигурност не е. Тя не е *RTS* – а просто *Darwinia*.

#### Бихте ли споделили нещо с нас за бъдещите си планове?

Ами, винаги преочитаме да сме предизвикани, което говорим относно бъдещите си проекти, като част от причината е, че се изменят силно в процеса на разработка, и ба събра да не уточняваме нищо твърде рано. Хитър поглез бързо досегашните ни продукти може да попадне на добра смета. Това, което сега наричаме "четвъртата Ира", във въздушността, с която се завърши *Angela*, след като пуснахме в продажба *Uplink*, и на определен етап беше разработвания раже до рамо с *Darwinia*. Беше останена да изчака, докато завършихме и издадохме *Darwinia*, и остана да чака до завършването на маката на *Военна игра*, наречен *DEFCON*. Виждае се, че вече пет години и за нея е отдалено най-много време за мислене от всичките ни ирите досега, така че трябва да е най-богатата!

Many thanks to Vicky Arundel.



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

1MB / 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 peer-to-peer Връзки!

Всички IP адреси са PEA/НИ!

Всички услуги от 44 лв на горе получавате безплатен статичен адрес, който се активира от гистрибутора след заявка от страна на клиента.

Всички адреси на услуги от 33 лв на горе получавате симетричен международен трафик

Всички услуги освен "На трафик" са с неограничен трафик.

В ненапълнени часовни зони получавате допълнителен капацитет - до 90% пъти стандартизация за вашата услуга.

Всички услуги предлагате безплатно динамична промяна на DNS записите в нашите сървъри, чрез които потребител логнал се в Интернет автоматично получава прав и обратен

DNS запис отговарящ на потребителския му име.

статичен IP адрес за услуги под 44 лв се доплаща 5 лв. месечно.

ОТВЪД  
АЗЕРОТ ...

Вдигнете  
нивото на  
героите до  
70, след това  
отключете  
едни нов  
свят на  
възможности.

ЕДИН  
НОВ СВЯТ  
ВИ ОЧАКВА



Превземете тъмната граница  
ядейки крилати същества  
под ваш контрол.

Усъвършенствайте  
мистичните  
енергии на  
кървавите  
слфии.

Освободете  
непроявлената  
мощ на  
драсенай.

WORLD  
**WARCRAFT**  
THE BURNING CRUSADE

януари 2007

[www.worldofwarcraft.com](http://www.worldofwarcraft.com)  
[www.pulsar.bg](http://www.pulsar.bg)

ПУЛСАР

© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft is a registered trademark of Blizzard Entertainment, Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

**BIZZARD**  
ENTERTAINMENT