

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS | MASS EFFECT

+
БЕЗПЛАТЕН
КОД ЗА
GAMES.BG

ЦЕНА 4,95 лв. | БРОЙ 27 | ФЕВРУАРИ 2007
СПИСАНИЕ ЗА ИГРИ, КОМПЮТРИ И МУЛТИМИДИЯ

GAMERS' WORKSHOP

GAME ON
ДИРЕКТНО ОТ ЛОНДОН

TITAN QUEST:
IMMORTAL THRONE

TOMB RAIDER
ANNIVERSARY

AGE OF CONAN:
HYBORIAN ADVENTURES

THE LEGEND OF ZELDA:
TWILIGHT PRINCESS

LOST PLANET
EXTREME CONDITION



WORLD
WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE

ПОБЕДИТЕЛИТЕ

ОТ ИГРАТА НА GAMERS' WORKSHOP - ВЪТРЕ!

ISSN 1312-5362



9 771312 536006 >

PC

MAGAZINE
BULGARIA

2 www.pcmagbg.net
февруари 2007

МЕТАЛ ГЕЯР СОУДИ МАГАЗИН

11 умни начина да ускорите своето PC

ЦЕНТРАЛНИТЕ ПРОЦЕСОРИ ПРЕЗ 2007

Достатъчни ли са четири ядра?

ТЕСТОВЕ НА 5.1-ЗВУКОВИ СИСТЕМИ

Преглед на седем системи за
пространствен звук

На диска:
Eragon Demo
Agnitum Outpost Firewall Pro
CryptoExpert 2007 Lite
Mozilla Firefox 3 Alpha 1



VISTA

Всичко най-важно за новата система

Подкрепено от стотици часове лабораторни
тестове, нашето ревю съдържа всичко,
което трябва да знаете за ъпгрейда към
Vista или покупката на ново Vista PC.



...нашето издание е родено именно в бездната на тези противоположности. В привидната несериозност на сериозните текстове и привидната сериозност на несериозните тъкува, в които щастливо показваме скрития под думите си среден пръст на всеки, способен да го открие...

Отново е средата на месеца, а ти отново четеш **Gamers' Workshop**-а, който най-чично ти представя в тази откриваща страница. Започваш да големай никаква страница закономерност в това събитие. Време за среща на стари приятели, време за поредната ни, изключително приятна разходка по каменистика, но разкриващи изумителни панорамни гледки, път на гейм-журналистиката, макаба, каквато не е била и никога няма да бъде грудаче. Слова на всичките Богобе!

На момента гори усъпът да се изуми от нивата на добивка на геймъри, които царят сред екипа ни. А, побъртай ми, за не се изумявам доси. Дори сникебъния материали с Хари и Конго, който че имаш същимелната чест да видиш по-надъндре в броя, почти не успя да нарушат хладото ми спокойствие, като само лекчепата в частта ми нийко задъвняха, раздвижехи от издайнеческо простиране.

Но виж, екипът на **Gamers' Workshop**, че и самото съществуване на изданието като цяло, очаква усъпъ да отвлеке апка-типично в костите ми и да присъбие спазматорично мускулите ми в пристъп на атавистичен ужас пред видимо рушащите се закони на битието. Е не нормално да събереши разномощна банда от търни простиши и да очакваш от тях да правят най-добро време за компютърни игри (и не само) в България (и не само). Не е нормално горепроливените Богобе да са излели томовка колосално концептуален интелект в привидно кухите тукви на колегите (мотия със съвест реално куха; те за това са изцяло отгоре, га не им се практичат) и наред със стимулация се край пишещите в това издание тежка, коморитна простиране, да се рагдат подобни красави лица. Неща, като този брой.

Чети текстовете на хора, моятки близък хор, излема същата и улуших си от околните страници, България се на невероятния начин, по който мислим им отекват в камертона на правдимите думи и как музиката на словото им рисува картини... и с следващия момент си спомням пънкстайкните таунерски песни на Илиев, спасително манифестиращ на YMCA Дацкиов и блажено врещачи Like A Virgin Ваенчански (Сони, спретн го този **SingStar** франчайз, *МОЛЯ ВИ!*).

Е, нашето издание е родено именно в бездната на тези промтвомоломии. В привидната несериозност на сериозните текстове и привидната сериозност на несериозните тъкува, в които щастливо показваме скрития под думите си среден пръст на всеки, способен да го открие. Но поне, както изтъкнах самото ни съществуване руша усъпъ на битието и в търбие Вероятно Апокалипсисът да настъпи всеки момент е добре да мина по същество, за да можеш да ги видиш броя на спокойствието, преди да си установиш, че четирима колоритни ездачи надничат загратомът в огнищата си сочещи стапнатия за **Zelda** преди да си добършат тъкненото гело. Което си е една конфузна симутиашка, ако чеепи в кюлота, признай.

През януари се случиха доста интересни неща и факта, че сплетения ни комютик вече помага хищниците си рещененетки като Веръх Същите некст грън машинки, беше само едно от тях. Ябно нещата на пазара наистина се променят с изумителни скорости щом диги абфорти на настоящата текст и краен ден на **Sony** уся да се разочарова от нещата, налични до момента за футуристичното барбекю, наречено **PlayStation 3**. Във всеки случай обаче Войната между платформи и конзоли ми е безкрайно простиана, а същността на качествените игри ще зарее настъпките в едни или други момент (което не пречи на **Microsoft** да се намахат профилактично с плахно млечице, че га не загори в очертанияша се за тях пек). Януари показва за поред път и още нещо – всъсъ търбене, че **PS** гейминга е съзат, бива защивено подо грик и друг **Gears of War**, че гори и **Lost Planet**, а всъсъ крайно изблъсене, че **Verico** що е изгаряло бъдеще с затворено в пръскането към телевизора ку-тупки рано или късно се съблъска членко с нюк и друг **Burning Crusade**, които да смаже пазарни **Verico** дуго през този месец и да замие победния си трон в настъпящия брой. Така че нека спрем да се занимаваме с глупости и просто да играем.

В броя и покрай списанието също се случиха заслужаващи отбележане събития, като най-важното от тях е, че практиките Чешмекър в комардирка по Лондон, за да отрази едното събитие на рода си гейм изложба в света Game On. Е, не го практиките баш ние и не беше точно комардирка, ама важното е, че си я отрази човека. Сушаваше здрави месечни пърни на гардоха шанс да ги стоварим и три гигантски ръбомята с **GW**-сти за притие игри на сезона, които наистина си струва да притежаваш.

Закономерният бързот защо отново имаме реклами на www.games.bg, ама имаме www.games.bg, както бяхме обещали миналия месец, също среща съвършен неприятен отговор – технически ядobe. Можем да ги преборим за сегмента, можем да ги преборим и за по-външне. Проблемът е, че за разлика от **Verico** останаха, че е “зейбс” в последно време, нашите перфекционизъм просто не ни позволява да пуснем ръштан продукт. И за да не решиш, че се измъкваше с шокиращо азбукования спрямо същупашата лад “Къде съм? Къде пет леба”, се захващаше с реборен юйтъйт на настоящия www.games.bg за България период от “седмица или по-вънче”. Избили ни за пореден и наядваме си искренно – последен път.

С което елегантно стигаше и до финала на този убог, являващ се и незава най-висока точка. Поне за теб. Или поне за теб, ако се казваш Мартин. И още по-точно – ако се казваш Мартин Маринов (от Варна; квартал Възраждане; бл. 36, ет. 2), който спечели Хвър 360 и Мартин Кристев (от София; квартал Овча Кула, бл. 610, ход А, ет. 7), който спечели здрав конфигурирання. С което играта на **Gamers' Workshop** достигна еличната си завършшв. На околните снимки можеш да видиш очарователното момиче от **Mullifarm**, чието нежни, теглеви лице ще ръчи, бе следвало да целят по победителите. Самите победители, засенко с придобивките им, че можеш да видиш идния месец в специален репортаж от награждаването. С господин Кристев вече се запознахме, но господин Маринов е пропуснал да напише телефон за контакти, така че го помолим да се събърне с нас на редакционните на телефони и/или мейлобе.

Както се казва 6 такива случаи – на печенльшите честито. На останалите – успех в бъдещите ни игри, които ще започнат в нед-скоро време и приятни мигове с четенето на броя. Ние поне имахме арски приятни мигове, докато го практихме.

-Snake



Кодът Ви за
www.Games.BG

J93P-FBTX-HKBV-TFUA

Уникалният код дава едномесечен достъп до www.games.bg

Съдържание



26 World of Warcraft: The Burning Crusade

Всички на преген план излизат въпроса "Заслужаваш ли си чакането и истериите около The Burning Crusade?" Макар и все още да е много рано да се даде окончателен отговор, според моя мисъл не само си заслужаваш, но и беше необходимо. Съвсем откровено мога да заявя, че WoW придоби съвсем нов, дори искрен искрен завършен и зрял вид благодарение на продължението си.



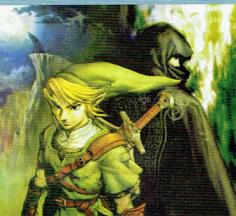
Highlights



Age of Conan

14

Age се базира на създадената от Робърт Хауърд легенда, избесната най-вече с приключенията на емблематичния Конан. Сънят на роботство, кръвоопролити битки, дребни божества и груп сеят на нивата. Изобщо никакъв хубав не очаква човек в тези сурови земи и времена, ако не владее добре меч, магията или изкуството да се спомага в сънките.



The Legend of Zelda: Twilight Princess

32

Уникална е способността на Nintendo през няколко години да издават игра, използвайки за своя съединения основа една и съща концепция, и въпреки това всяка нова покъла на Link да бъде крайночлен камък за стомпването година.



Lost Planet

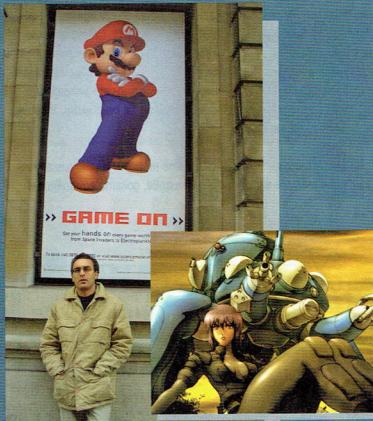
36

В края на краишата, DOAX2 не е никакъв шедевър и евти ли ще те занимава колко дълго (особен ако не трягнете да колекционирате бански костюми с ляпа на уста, та да изкарат никой друг Xbox 360 achievement), но същима че все пак заслужава аплодисации за това, че почти успя да напипа златната среда между хардкор гейминга и софтикор порното.

04

Games:

- 14 Age of Conan: Hyborian Adventures
- 17 Mass Effect
- 20 Tomb Raider: Anniversary
- 21 TMNT
- 22 Titan Quest: Immortal Throne
- 24 Tortuga: Two Treasures
- 26 World of Warcraft: The Burning Crusade
- 32 The Legend of Zelda: Twilight Princess
- 36 Lost Planet: Extreme Condition
- 40 Metal Gear Solid: Portable Ops
- 42 Rainbow Six Vegas - Multiplayer
- 44 Runaway 2
- 46 Flyboys Squadron
- 47 Bass Pro Shops: Trophy Hunter & Trophy Bass
- 48 The Shield
- 50 Roboblitz
- 51 Sonic the Hedgehog





Изяря: Lost Planet, Gears of War, Dead Rising, Kameo: Elements of Power, DoA4, разни SingStar работи, Rayman Raving Rabbids, MGS: Portable Ops, Loco Roco, Pursuit Force, Tekken: Dark Resurrection, Dark Alliance II и лъбните обичани симулатори, за да не пренебрегвам и PC пазара все пак.

Гледамт: и после пицца за морва, което звегам. Драматам на каква страна закономерност.

Слушам: Dropkick Murphys, Zdob si Zdub, Bloodhound Gang, Machine Head, Artery, Day Watch OST и избрани SingStar рингове

Чемат: Томински

В необятните MMO селения за съм: он с базата. Или Куекта не беше MMO?

snake@games.bg



Изяря: Far Cry Predator, Rainbow Six: Vegas, Gears of War, Lost Planet, Ghost in the Shell: SAC, Sonic the Hedgehog, RoboBoltz

Гледамт: The Good, The Bad, and the Ugly, Constantine, X-Men 2 & 3

Слушам: Cheap Trick, The Hives, Goldfrapp, Feature Factory, музиката на Ninja Gaiden и Deus Ex

Чемат: стари Украйновечета

В необятните MMO селения за съм: M-какъв?

aldim@games.bg



Изяря: Lost Planet, Gears of War, Kameo: Elements of Power, Test Drive Unlimited, Dead Rising, Enchanted Arms, Dead or Alive 4

Гледамт: си изворлявам ефир на компютъра и се чудя да го сменя във въбще...

Слушам: героми осъзи Carnivool и Massive Attack, госта Kulture Shock, умерено Zdob si Zdub и чум-чум Machine Head

Чемат: Стиби Кина - Мекомъри "За писането"

В необятните MMO селения за съм: едн от милионите групации

които си пишат за да си губят времето. And I'm proud of it!

doomy@games.bg



Изяря: EVE Online, The Burning Crusade

Гледамт: си сервирам NIN и гледамте и по-малко баскетбол

Слушам: Fanfare Ciocârlia, Lady Sovereign, Styxie

Чемат: Хорнсиките на Амбръ

В необятните MMO селения за съм: малки гном с големото меч или космическа нинџа

wolf@games.bg



Изяря: The Legend of Zelda: Twilight Princess (c Princess) (GC, Wii), Quake 4, Quake 3

Гледамт: Pan's Labyrinth, Prestige (голяма на кино), Babel, Blood Diamond

Слушам: Recoil, Manu Chao, Motorhead, FSOL, Massive Attack, Pitchshifter, Asy9, Snap, JSRF OST, Quake III OST, NIN and many more...

Чемат: Гайдането на Хиперион и стари броеве на Ендо.

В необятните MMO селения за съм: Нинжка, коя друго...

koralsky@games.bg



Изяря: World of Warcraft: The Burning Crusade

Гледамт: Епизод. След това не посоках да гледам нищо друго...

Слушам: Static-X, ретроспекция на Ministry, NIN и KMFDM

Чемат: Гейминг Магазин. Няма да спра докато не го довърша

В необятните MMO селения за съм: золотото Таурен с малкото гномче, запленено на колитото му

whisper@games.bg



Изяря: UT2K3, Tekken 5, Blazing Angels, ToCA 3

Гледамт: Prestige (с Възхищение), Hogfather (с още по-хамло) и Ghost in the Shell: Stand Alone Complex

Слушам: Къичнечето на малкин помар на съвещание. Рано сумрик,

Чемат: Джонатан Страйкър и Миستر Норел, Perdido Street Station, новата на Струеаку

В необятните MMO селения за съм: Доброят дух на алкохола.

mirak@games.bg



Изяря: на борбата с акции на Blizzard

Гледамт: Престъпът (с Възхищение), Hogfather (с още по-хамло) и Ghost in the Shell: Stand Alone Complex

Слушам: Къичнечето на малкин помар на съвещание. Рано сумрик,

Чемат: Джонатан Страйкър и Мистер Норел, Perdido Street Station, новата на Струеаку

В необятните MMO селения за съм: последния мокихан...

roland@games.bg



Изяря: Titan Quest, SingStar, Wii Sports

Гледамт: The Prestige, Blood Diamond, Babel, Battleship Galactic Season 3 (Брутален)

Слушам: Enigma, Blood Diamond OST (много добър), Audioslave, Iron Maiden

Чемат: Незначителни неща този месец. Нещо напомнящо с гарника с информация и ми трябва време да си смина.

В необятните MMO селения за съм: мирак

shraik@games.bg



Изяря: Gears of War, Rogue Galaxy, Sword of the Berserk, SingStar games, WE 10 JL

Гледамт: Shaun of the Dead, Boiling Point, Once Upon a Time in High School, Oasis, Chasing Amy, The Prestige, Dances with Wolves, Tokyo Zombie, Wing Chun, Blood Diamond, Clerks II, Life Aquatic, Shutter

Слушам: These Michelle Gun Elephant, Audioslave, Angels of Love, Smash Mouth

Чемат: ръбъта на Eurogamer и гледам как се съобщават все побеи и побеци

В необятните MMO селения за съм: избий лайната на Всякакъв тип MMO гейминър!

jeru@games.bg

Брой 27 Февруари 2007

заден редактор

Александър Бакалов

отговорен редактор

Ивайло Коралски

безплатен редактор

Иван "Whisper" Иванов

кореспондент

Симон Цанев

дизайн

Ясен Стоянов - Jeru

корица

Димитър Динев - Dee Dee

маркетинг и реклама

Ивайло Коралски

Мария Чешимерджий

менеджър

Юрий Митеев

адморски колектив

Александър Бакалов - Snake

Александър Димитров - ALDim

Антон Ципков - Anton

Борис Ангелов - Fall From Grace

Борис Йончев - Max

Еманюел Йукоров - ShadowTrance

Емил Възьовски - Wolf

Ивайло Коралски - Koralsky

Иван Иванов - Whisper

Камен Мъжев - MIKE

Орхан Яланзой - Orinator

Симон Цанев - Roland

Симон Чешимерджий - Shralk

Чавдар Караджов - Ikarus

Ясен Стоянов - Jeru

комикс

Кристиян Атанасов - kiko_the_god

издател

Data BG

Gamer's Workshop е списание за всички любители на игрите - хардкор играчи и любители на компютърни игри, които са интересни за всички.

Workshop е издаване на магазин. Не обхващаме онлайн магазини.

Можем да се дебреем на наше ребята и миници, защото на тяхно място сте вие - наше читатели.

Обсъждаем всичко на вие и вие обсъждаме именно това и никъде по-далечно от това.

Също така вие можете да напишете на мен лично.

Също така можете да напишете на мен лично.

редактура

София 1000, ул. "Степан Караджа" 7Б

тел.: (+359) 885906504 / (+359) 9816465

e-mail: workshop@games.bg

<http://www.games.bg>

рекламен офис

тел.: 088920107, 0888 896 188; (+359) 9816465

e-mail: koralsky@games.bg

печат

Андриан Прим

Gamer's Workshop е запазена марка на Димитър BG ООД, София.

Наклада част от това издание не може да бъде

репродуцирана целият или частично без скриптово

писмено разрешение на издателя. Всички права запазени.

igrata



games.bg

Дал си почти четири леба за списание, вече си го изчел и сега плачех тъжно над празния си портфейл, изобщал се пред прага на жестоката финансова реалност? Задължи си в питиски бас, че гори и от меси лентите от Уъркшопа може да има някаква полза? Цял живот си стоял търсъд защ терорист, че човек може да забогатее без да граби нищо особено трудоемко.

Е, настанил си битът час. Бешеността той настанила гори и не се блисцаш в никое от горните търсения.

Вече седем години се опитваме да те разсъмваме с глупостите си, за което ту ни плашах Всеки месец Е, време в е разнообразим малко бреъката си – сега ти ще ни разсъмваме с глупостите си и ние ще ти плашим. За какво и колко ли? Ами чети, де.

Убеди ни да ти подарим игра

#4

Какво се иска от теб:

В рамките на МАКСИМУМ 2000 знака да ни убедиш, че заслужаваш да ти подарим оригинална игра по твой избор. Какви поиски, че не сме шефки.

Награда: Игра, която си пожелаал.

Награда:

God of War, която си е сила



Победител:

Петър Величков с романтичната си епистоларна новела "В гъза". Ще ти пратим играта по поща, моля те не си грабвай на живо до офиса, че щи обзе лек ухапа относно желанията ти.

Мисауважаем с-и Бакало,

шя ба е*а в гъза! Не бя, яма. Ама много ми се ще. Бива ли бе, хора, бива ли? Токъз десетки раздадохме на иери за плейстеййън 2 (God of War, Final Fantasy XII, Metal Gear Solid 3, Shadow of the Colossus, Okami) че наф-нафрам нахихме да си взема пустата му конзола. Евтина е, има какъв да се играе, та Викам си – що тук не. Но досега сън останал леко разочарован от MGS3 и FFXII (проче посвеното ми напомня че и Роланда ша е*а в гъза, ма на него моки и да му хареса, щом се фюри на файло, Фентъзи... твър че сън тас). Твър че аре, грабам ви посреден шанс да се изкупите пред мен, като ми подарите токъва прехъденица от Вас God of War, да го видим той съмна ми за нещо. Аре ба, колко ми е? Ако ми хареса може и вазелинче да почна да позади. Построи искам да имам определение за изхранвачите за конзолата пари, не за друго. Върбите че гори и само заряд Singstar Legends че майд си засълужава инвестицията, ёй лулууу съм на тая игра. Вие ме запалихте, еф! Ами ще ви бяс и с онк Диньош (нео няма да е*а в гъза, ша земе да ге преб...). У Джерумо и Мерлин Менсън звезди заенди!!! Само Свир крайме - търена и макрофонче са от мен, пинището е от Вас. И вазелина, ама да видимътърво габи ше ми хареса God of War... Май няма да го дадеме, Не бе, но принцип съм хетеро, ма го грабвай-зам за да си взема игричката :)

П.Л. Майман бе! Изброях по-горе иери са готовни, просто очаках нещо колосално с озел стаптищце в списанието, язно за тубъ не са ми допадали чак толкова. Примерно Колосус арки много ми е нафризи. Твър че се наредвам и God of War да ми докосне по добрен начин, знат ли... Devil May Cry троцката е сила, ёй това беше иера за эз, да списанието беше музика написана др. ёзмал!

Аре, чекам. И играата и парнито.
- с уважение (и задни мисли): Петър "VoinOtZapad" Величков

#1

Забавен колаж или изцяло лична рисунка

Какво се иска от теб:

Да ни нарисуваш нещо на гейм тематика (може и на ръка, не се претенция бай за уменията си за работа с програми) или някакъв забавен колаж с популарен гейм-арт. Ощеяваме както малкин, така и креативност, но най-вече - по това колко си ни разсиямя с творчеството си.

Награда: 50 лева

Победител:

Иван Starrider с произведението си The Battle of Workshopka.

Успя да разплечеш от умевните глахния, което от своя страна ще забави броя поне с три дни, така че ако зажадняши за февруарска Workshop фенове го щадят у Вас с Вили и факли, не им казвай кой си.

**#2**

Забавен скрийншот

Какво се иска от теб:

Да запазиш за поклонния идентични момент от игра.

Награда: 40 лева

Победител:

Тони Севлиев с увековечения си игрален миг, озаглавен лично от него "После пиратите не били гейобе... каквете го на Суг Майер". Казахме му гор. Той се усмихна нежно и подгърнаше. Бррр!

**#3**

Снимка на култова домашна гейм среда

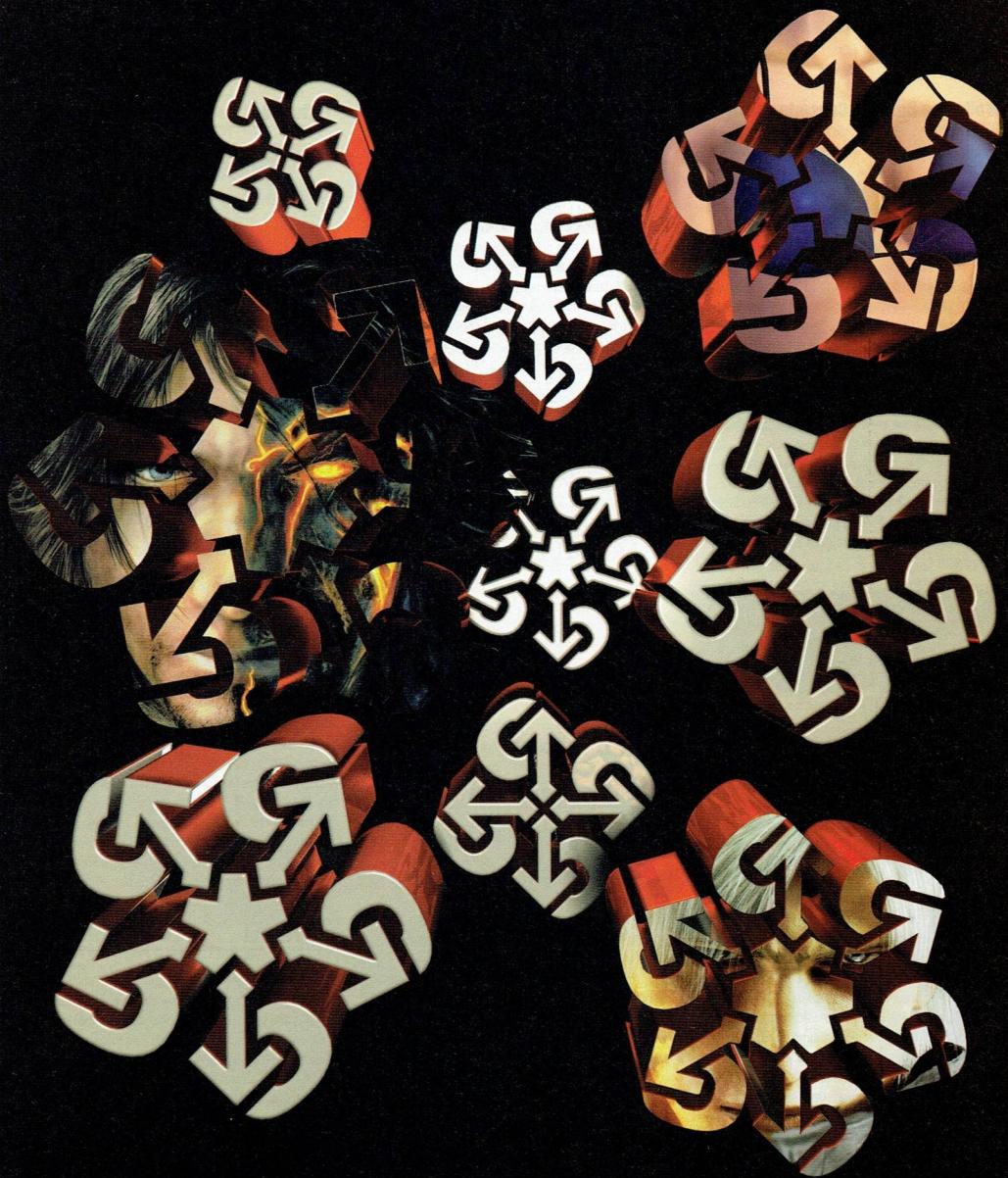
Какво се иска от теб:

Ами да заснемеш гейм средата си. Компютри, конзоли, телевизори, оплетени падобе, разпилени на всъкъде игри. Знаеш как е.

Награда: 30 лева

Победител:

Нама. Срамота, пичобе! Нај-ценната ни пощенска придобивка се състоише в подпран до монитор изкуствен член, но решихме дружно, че ако това е гейм средата на абтора, определено не искаме да си играем с него...



GAMES.BG

WoW: The Burning Crusade чупи рекорди

Он Blizzard Entertainment не пропуснаха да се похвалият (или си хас) с продажбите на третия експанзион за World of Warcraft – The Burning Crusade. Още за първите 24 часа от излизането си, разширенето се предвижда в най-бързо продаваната игра в Съединените щати и Европа за всички времена, като продаде 2.4 милиона бройки и счупи посещения рекорд на Halo 2! Въпреки че се забави побеже от очакваното, това изобщо не попречи на феновете да си го закупят на секундата, след като плъзна по всевъзможните реални и виртуални пазари. В момента WoW има над 8 милиона потребители по цял свят и честно казано не виждам признаки в бъдеще такси мания да отслабне.

МОНО побеже за експанзионът можеш да прочеш по-нататък в колосалното ревю на мистър Whisper, както и в странничката за официалното представяне на The Burning Crusade в България, на което скромният им колектив се замъкна в цялата си прелест.



Half Life 2: Episode 2

Valve гостства, EA разпространява. В тази простишка формула може и да се крие бъдещето на разпространението на развлечателен софтуер. Става дума за т. нар. Черни и Оранжеви кутии, които ще съдържат най-новите игри на Valve, но ще бъдат разпространявани от Electronic Arts. Черната кутия ще е насочена изцяло към PC-пазара и ще съдържа в себе си дългоочакванията от всички нас (а предполагам и от теб) Half-Life 2: Episode Two, Portal и Team Fortress 2 (приятне игри заедно ще се разделят на цената на една). Оранжевата кутия ще се разпространява за PC, PlayStation 3 и Xbox 360 и ще съдържа всичко от черната с посесстрия плюс Half-Life 2 и Half-Life 2: Episode One (които посега не са излизали на конзолите от новото поколение). Езами убийствената покупка, честно!

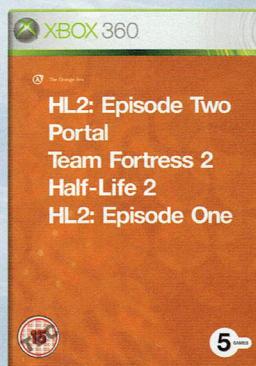
Нямам трепрение да се поклонам до тези заветни благии...

и тук точно удряме на камък. За съжаление проповяданите прогнози за излизането на новите продукти на Valve (зборувам се за лято) не се събърнаха и Half-Life 2: Episode Two и останалите експри ще ѝдат някъде в късната есен на 2007-

ма. Ще им простим обаче на пичовете, защото сме сигурни, че и този път няма да ни разочароват.

Ето какво мисли директорът и съосновател на Valve, Гейб Нюъл, за бъдещата съблестна бъдност с EA: "Черната и Оранжевата кутии представяват нов подход към издаването на няколко продукта за няколко платформи едновременно. Нашият опит ни подсказва, че няма по-подходяща компания за това в цялата индустрия от Electronic Arts."

HL2: Episode 2 продължава историята на Горден Фрайман и ше предложи няколко непознати посега зони в района на City 17, във и повече нови оръжия, подобрана физика, нови врагове и "сериизи обрати 8 историята".

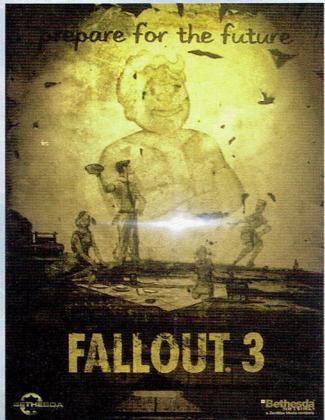


UT 2007 потвърден и за Xbox 360

Разпространителите Midway официално обявиха, че Unreal Tournament 2007 ще се появи и за Xbox 360 (посега беше обявен само за PC и за PS3). Останала игра ще е официално и преименувана на Unreal Tournament 3. Въоръжен с безძесъцъщ Unreal 3 движок (точък оставаша да е с нещо друго), съично очакванията от всички нас вътръх много голем коз на Epic ще се появят някъде през втората половина на 2007-ма. UT3 ще гари с брилянтна графика и физика, брутални футуристични оръжия и ще ни запомни настър недъбкания до този момент онайди батати. Издадено, да не се пръснем от външните, баще, поптрай още малко.



Fallout 3



В интервюто за Gamasutra водещият президент на Bethesda Softworks (The Elder Scrolls), Пит Хайнс (да се съвети името му), разкри интересни подробности във връзка с еднотипното излизане наъгълъкъваната трета част от култовото постапокалиптично RPG Fallout.

"Доста сме напреднали в разработката на проекта. Екипът се прори съвърни силни, но ще трябва да почакат още малко. Както постъпваме със всички наши игри, особено тук с тези от побег на машини, сега няма да говорим за Fallout 3, докато не достигнем етап, в който можем реално да го по-кажем доколко сме готови. Вместо да ѝ оставим да гадаем", заявила Пит Хайнс в интервюто. Той добави още, че Fallout не е просто някакви си бързи възходи разработка и че Bethesda работят по проекта от госта по-отговаряна!

Нов Flatout

Разпространителят Empire Interactive обяви, че Bugbear Entertainment не спомня ново FlatOut-заглавие. Става дума за FlatOut Ultimate Carnage, която се е преместила побояждаща игра откакто съвсем се попоти в чара на третия умопомрачително-аркаден и размахващ разгром-симулатор на всенити финландски. Според официалната информация FlatOut Ultimate Carnage ще е разработва директно за Xbox 360, като на този етап се знае още, че играта ще разполага с 5 различни синълпъл и голям мултиплей (с поддръжка на Xbox Live) режима на игра. Засега са потвърдени само 12 автомобила, но също така е обявено и съодно допълнително съдържание, което ще може да се сваля бесплатно след официалното излизане на заглавието.

Очаквай *FlatOut Ultimate Carnage* някъде през юни. Между другото *FlatOut 2*, която се появява преди 6 месеца, вече може да се покупи с над 1 милион продадени копии.



Killzone 2 – Иде ли? Ми май иде.

Котак и редовният братат новинар на 1Up, Лук Смит, пуснаха почти едновременно тълстата книга, че *Killzone 2* (известен още като *Killzone PS3*) ще излезе скоро при нас. Дословно предбебено шифрото звучи така: „Очаквайте *Killzone 2* демо още преди да успеете да местите бетата на *Halo 3*.“ Точно така, същият онзи *Killzone 2*, който обра всички овации на E3 2005 и след това изчезна бесследно. В посредно време бокта бляхме почнали да се чуим за чий Sony решиха да отнемат този култов проект за сметка на босия франчайз *Resistance* (щото от това, кое то видяхме, *Resistance: Fall of Men* си е боза с косми). Излиз, че *Killzone 2* изобщо не е била зарязана, а просто е преминала в сънка. Лук Смит се кънчи, че източникът му е повече от сигурен. Ше видим. Бетата на *Halo 3* трябва да се появи тази пролет.



Как *Lost Planet* надхитри всички

Водещата индустриална компания за бизнес *Forbes.com Inc* обяви, че *Carlson* са покарали общо 40 милиона долара за хита си *Lost Planet*. На пръв поглед шифрата звучи massa ресектиращо, но всъщност се оказва, че само 20 от тези 40 милиона са били използвани за направата на играта. Останалите 20 са отпили изцяло за реклама, маркетинг, PR, партньори и промоции. Рассипниците такива неғин! Така или иначе обаче ходят определено се оказа успешен, защото въпреки че не получи високи очаквани (ако то се убеди и от ребълото ни в 8 този брой), *Lost Planet* се продаде много добре.

Още преди 12 януари биха покарани над 1 милион бройки. Новият подход на *Carlson* към техните игри в дяло на господин Марк Бломон (наем е гей-рекорд от *Midway Games*, но преги това е работил със *Sony*, *Time Warner*, *Activision*...). Именно той е бил причината демото на *Lost Planet* да цъфне на

Xbox Live, а 8 кината да бърят трейлъри на играта, редом до тези на новия Джеймс Бонд (*Casino Royale*) например. Браво, Марк, браво, Бломон. И да ти еба... ба Меша наистина, дето така масово ни заблуди всички.



Gears of War в Страната на изгряващото слънце

Последните данни за продажбите на развлечателен софтуер в Япония показваха нещо изключително: *Gears of War* е на седмо място по продаваност за последната седмица на януари! Събитието е уникално, защото, както знаеш, играта е за *Xbox 360*, а *Microsoft*-ските конзоли традиционно не бърят добре на японския пазар. Така или иначе 33 212 души са решили да я купят. Една от вероятните причини за този феномен, е изключително високата оценка, която *Gears of War* получи в ръббото *Famitsu* – 37/40.

Famitsu тък, ако не знаеш, е най-елитното японско списание за видеоигри, кое то се разпространява от *Enterbrain Inc.* В момента излиза в 5 различни издания в страната, насочени към различните игри на платформи. Първият брой се появява на



Square Enix лицензира Unreal 3.0



пазара юни 1986 г. (смятат за какво става дума).

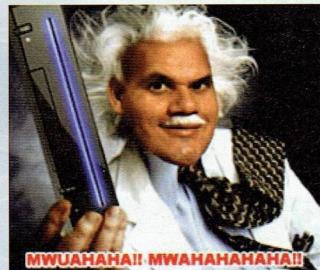
При положение, че все по-вече и по-вече пари се излизат в графичните обвивки на модерните игри, не е чудно, че гори японските разработчици започнаха да лицензирам умъртвъци и умъртвомодери

гейм-дизайнетели. Какъвто е *Unreal 3* ендъжън, които съвсем накърно беше закупен от авторите на *Final Fantasy*-серията, *Square Enix*. Такъ Мурагата от японския разработчик-гигант заяви, че сделката значимо ще ускори циклически процес на пребърдане на игри и ще позволи на авторите да обърнат победче снимане и на други важни елементи, като дизайна, в предстоящите *Square Enix*-заглавия. Да се надяваме, че този път сделката ще ни дари с нови и още по-вълнуващи игри. Защото последния път, когато японци лицензираха най-наушумелия енджин в момента, проектият просто пропада (става дума за *Namco* и *Frame City Killer*).

От своя страна *Epic* имат радостни слобесни гълъби в интернет и се хваят със сделката. Джей Уибл, вицепрезидент на *Epic*: „Изключително много сме разълъчани, че ще работим заедно със *Square Enix*. Те са едни от най-големите и най-значими гейм-компании в света. За нас е чест.“

Wii маща

Ами по всичко личи, че *Nintendo* са успели да постигнат Задевателната цел и са продали 4 милиона Wii-ма до края на 2006-та. Според *Acoisement pres* компанията е регистрирана 43% увеличение в печалбите за последните 9 месеца. Според информацията *Nintendo* безпроблемно ще излязнат и Цен номер 2, га продадат нови 2 милиона Wii-ма до 31 март. За сърдечие, продажбите на *Playstation 3* го следат на януари ъвлизат евра на 2 милиона бройки (от своя страна *Xbox 360* дотук е продал 10 милиона!). Ако случайно се чуши – този щот на големия *Reggie* (Reggie Fils-Aime – президентът на *Nintendo* за Северна Америка), дето сме го пуснали към новинката, беше заснет от член на *GW*-колектива малко след обявяването на тук-цитираните цифри. Избей



Какви едно "Сбогом" на пичовете от Ritual

Ех, докога Богу сиромашията, значи... Големите *Ritual Entertainment* (познати са ти от работата им по *Heavy Metal: FAKK, ST: Elite Force 2, 25 To Life, Delta Force - Black Hawk Down, Counter Strike: Condition Zero* и най-вече от великденския *Sin*-франчайз) бяха закупени от КЕКЪБъл гейм-компанията *Mumbo Jumbo*! Последните са някаква абсоултна сила-бездобротна на пазара на кежъбул-заглавия (от

сила-безпогубна на пазара на кежъул-загадки (от англ. "casual" – непостоянен, нередовен), като са едновременно разработчици и разпространители. Но се занимават единствено и само с игри, ориентирани към нередовните геймъри. От *Mumbo Jumbo* се наядват *Ritual Entertainment* да ги направят безспорни лидери в тази пазарна ниша. Не се и съмняваме, че успяват. *Ritual* са наистина големи. Но някак е тъжно да видиш компания от техния ран, закупена като черноработник за милионите ламути по света, които прегърват същата си не са и чубали за *Sin*, например. *Ritual* се блъкат като *Mumbo Jumbo* с 8сичките си 30 души персонал и повече от 10 години опит в разработването на сериозен и иновативен гейм-софтуер. Според информацията от *Ritual* не губят време и вече са започнали работа по редица загадки. За съжаление обаче, почти е сигурно, че можеш да забравиш за нови епизоди по *Sin* (търваш на 8сичкото отворе не се програде добре) не само в близко, но и в далечно бъдеще.

Ако се чушиш защо изобщо се случват подобни скеки, вземи предвид следния факт – през 2008 г. се очаква пазарът на кежъул игри да надхърчи 2 милиарда долара.

За първата успешна макава игра се счита **Microsoft solitaire**, който пристига безплатно с Microsoft Windows пакета. *Solitaire* беше последван от *Minesweeper*, след което буквально ни затрупаха



Хари Потър + Конъю = ВНЛ!

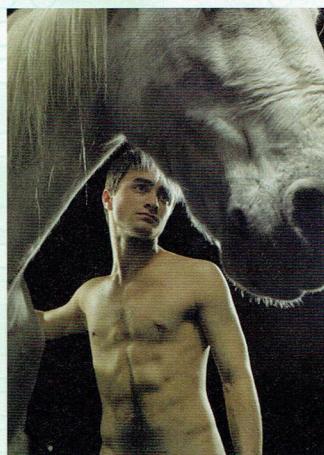


Докато *Sonic the Hedgehog* е зает да забива кри-крибуки принциески, този сладък бля кон е решил да забие известният от ролята си на Хари Потър Даниел

Райджъф в противоречивата еротична Уест Енглеска театрачка постановка на Питър Шафър, *Equus* (бел. латински експерт в екипа – "Кон"). В една от сцените напращащият от мускули и от скоро придобил темелно окосмяване младеж ще участва в симулран сексуален акт, яхна жребец чисто гол.

Equus е написана от Шафър през 1973 г. и в най-общи линии разказва за психичният, който се опитва да помогне на 17-годишен младеж, страдащ от патологично сексуално приближане към кон. В общи линии се счита, че пиесата е една от най-значимите театрачни постановки на английски език за последните 30 години. Най-голямият ташак обаче е, че психоизологият, който ще помага на сексуално де-ориентирания Райджъф, е онът пропуснат бебекът от четирите филмчета за детето мъжески – чичо Върънън (Richard Griffiths). Так добре, че по същество брат Хари не наистина на него, че че е възложил генуно от сценката с коня.

Не съмтятаме да наблизиме в пикантни подробности, просто ще оставим промотиращия събитието снимков материал да говори вместо нас. Ние сме

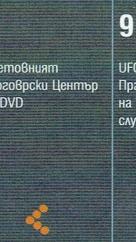
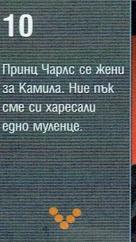
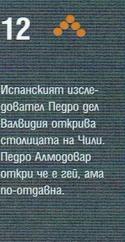
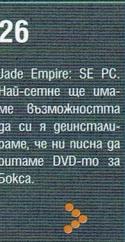


GW щурмува некст-джена!



Един от най-големите специализирани магазини у нас за компютърни компоненти и развлекателен софтуер *Племис* представи за първи път 8 България *PLAYSTATION 3*, напомняйки ни за престоящата европейска премиера на конзолата. За момента определено не можем да кажем, че сме силно впечатленi от възможностите на новата платформа. Дори напротив. Но 8сички ние знаем какъв бранд е *PLAYSTATION* и как всяка нова домашна конзола показва пълния си капацитет повече от година след като е излязла на пазара. Очаква се официалната цена да се възьде някъде в рамките между 1200 и 1400 лв. Едни възхищени. След журналистическата презентация на PS3, спешно са нас и колегите от MM беше демонстрирана на новата конзола на *Nintendo – Wii*. Кораски и Снейк показваха забидни тенис умения и снимките наоколо показват около една стотина от страсти, с които давамата големи борят със зелената Виртуална топка. Седмица преди реакционното забършване на броя се събрахме и с личен *Wii*. В момента, видях ли гисторично (независимо от вида и марката), давамата изпитват непреодолимо желание да го

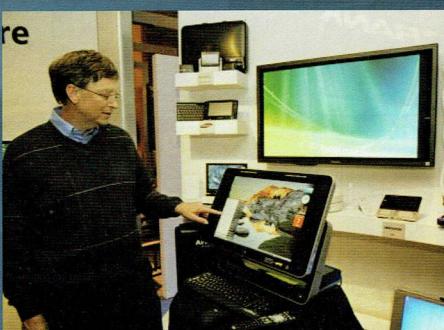
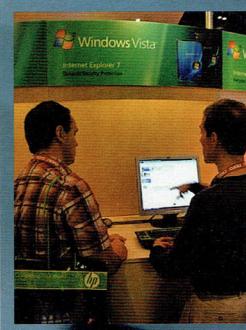


Понеделник	Вторник	Сряда	Четвъртък	Петък	Събота	Неделя
			1 	2 		4 На тази дата е роден Алис Купър
6 	The Sims: Life Stories	8 	9 	10 		
12  Испанският изследовател Педро дъл Валдивия открива спомнящата на Чими. Педро Алмодовар откри че е звя, ама по-омадана.	13 Test Drive Unlimited	15 	16 	17 	18 През 1930г. е открита планетата Плутон.	
20 	21 Crackdown Xbox 360; Virtua Fighter 5 PS3	22 Вече 21 дни не можем да отнемем Дашиков от 360цата.	23 Jethro има рожден ден. Ние нямаме. Ще се напием злостно от яд.			
26  Jade Empire: SE PC. Над-светлине ще имаме възможността да си я дейностните, че ни писна да ритаме DVD-то за бокса.	28 	Месецът съвръши преглавременно. Шокирани сме!				

Февруари

CONSUMER ELECTRONICS SHOW 2007

CES, ЕЗ и други Е-та



Tази година ще бъде прехода за електронните изложения. През 2006-та организаторите на ЕЗ, най-голямото експо за игри от откриването му през 1995-та, обявиха, че то ще стане изцяло бизнес ориентирано и че достъпът до него ще биде ограничен само до малък брой поканени лица, съврзани с индустрията. Това остави огромна празнина, която няколко други изложенища се опитаха да запълнят. Едно от тях в CES, което се очаква в бъдеще да обръща много повече внимание на изработата съфера, а, само някоако гни преди започването му, и *IDG World Expo* (най-известният покрай *MacWorld*) разтвориха, че ще организират *Entertainment for All* (или *E for All*) с подкрепата на *Entertainment Software Association*.

Но да оставим настрана кашата около Е-та и да видим какво ни предложи тази година на новия CES.

PC геймингът "окуява"

От PC гейминг сцената най-много вниманието приляжа към *Age of Conan: Hyborian Adventures* и *Crysis*, които бяха и своеобразна реклама на новия DirectX 10. За *Age of Conan* можеш да прочетеш в изчерпателното преди до дому. Колкото до *Crysis*, беше направена блещуваща демонстрация, в която героят разглеждаше и разрушаваше всичко на пътя си, биещ се с копици и бъркаше бразески Войници във въздуха като перка с помощта на своято muscle suit. Джак Мамаис,

главният дизайнер на играта, сподели, че невероятната визия, за която тръбят от края време, не е самоцел, а начин да накарат играча да се почувства като супербоян в реална обстановка. След CES сме склонни да му подобраме. Друг въпросът какви конфигурации ще могат да поддържат този чудо. Според Мамаис компютър отпреди 3 години с DirectX 9 би трябвал да е достатъчен, за да се играе прилично, но едва ли на такава машина ще си види нещо от красоснимите.

По време на програмната си реч, *Microsoft* представи много от функциите на новия *Windows Vista*, включващи възстановяване на старти версии на документи, разни безопасностни изути и екстрики като видеодекстър *Bekeraudi*, *Virtual Earth 3D*, който ще се конкурира с *Google Earth*, поддръжка на touchscreens и т.н. Най-интересен, конкретно за нас, беше *Live for Windows*. За незаподознатите, това е *Xbox Live* за Windows спрода, който ще бъде отворен идното лято и ще позволява мултплеър между *Vista* и *Xbox 360*. Две по-търдени залавия са известната игра с карти *Uno* и шутърът *Shadowrun* (разработван от *FASA*, създавателите на *MechWarrior* поредицата), който обещава блещуващи баланс, въпреки голямата разлика между контролите за гейми и флагманите. Говорите ли на *Microsoft* (Роби Бах) спомена, че и *Halo 2* ще бъде част от проекта, но за нашите голямо съжаление се оказа, че *Bungie* нямаше подобно намерение.

PlayStation 3 – обещания, обещания...

Золу за пореден път си сложиха розовите очила и се направиха на удариени в опит да убедят хората, че всичко е съвсем наред и *PS3* ще разможе всичко низше, ще се зобе мяжна конкуренция. В края на краишата Питър Ди, маркетингов вице-предизпект на *SCEA*, уся да се поизложи, докато телевизорът им отмисли "истинското HD", предлагано единствено от тяхната конзола. Док бийби, че фълдоукачаният ексквизицън райсър *Motorstorm* щал да бъде поддържан на 1080р с 60 карфа в секунда, но след CES се оказа, че играта ще същностно ще бързи до 720р и то само с 30 карфа.

Беше анонсирана и "голямата новина", че щоногат са си изтънели обещанието да доставят 1 милион *PS3*-ки в Северна Америка до приключването на 2006-а и Золу се заканила, че до края на март месец тази година ще стигнат до 6 милиони в целия свят. Но, гори да успеят в това съмнително начинание, когато накара не едни и двама аналитици да побудят скептично всички, те имат доста сериозен побор за безпокойство, защото последните няколко семестри доста бројки на конзолата им заставват по магазините, за разлика от *Wii*, което почти никъде не може да се намери (все не ми се бърдищо нещата да са чак толкова зле, докато лично не минах покрай един от местните *EB Games* и не видях цели 14 *PS3*-ки, кисищещи нещастни на витрината).

Какво друго ни остава, освен да по-желаем костмет на *Sony*... Определено ще им трябва, за да преъзможнат негативизма, съпроводящ новия им продукт, и да излязат побегници в настоящата конзолна война.

Защастие имаше и по-добри новини, съврзани с желанието на компанията да разшири не особено задоволителната засега онлайн функционалност на *PS3*. Ди обира вниманието на планираната възможност за безжична бръсна на *PS3* с хард диска на *PS3* и загатна, че ще се стимулира създаването на "user generated content", което зучи като отговор на *XNA Game Studio Express* (версия на game development tool-овете на *Microsoft* за непрофесионалисти). Бяха показани и няколко класически аркади на *Midway*, които скоро ще бъдат пуснати в *PlayStation Store* с поддръжка на онлайн мултплеър и 720р: *Championship Sprint*, *Joust*, *Mortal Kombat II* и *Rampart*.

Xbox 360, готов да преъзможе ходите

В лагера на *Xbox 360* нещата изглеждат доста по-обещаващи. Като за начало, *Microsoft* се пофукаха с разни ресурси – цифри – 10.4 милиона продадени брошки в 37 страни, 5 милиона абонати на *Xbox*



Live, 2.7 милиона продадени копия на *Gears of War*, като пълно от 160 игри за конзолата, които тази година ще насратат до 300... Но големата „бомба“ го е свес това. До края на 2007-ма 380 ще поддържа IPTV (Internet Protocol Television), която, след изненадващо гоемия успех на Xbox Live Video, е побъз за голяма рапортажна съдия на страниите, в които услугата ще е достъпна. Докато Live Video засега е само за жителите на САЩ (и гори канадци, като мен, са обречени да ги гледат малоброини филмови трейлърчета и т.н., докато съседите по съкрайбрата да зияят HD филми и TV сериали), Microsoft казаха, че IPTV ще се предлага и на други места, но сме сигурни, че България ще е сред мята, така че не запретвай ръкави. За сметка на това изказването означава, че почти със сигурност ще бъде пуснатна нова версия на Xbox 360 (за която 8 посредно време се ширят постулати), най-малкото тракаща с по-голям хард диск, за да може да се запишват телевизионният предавания.

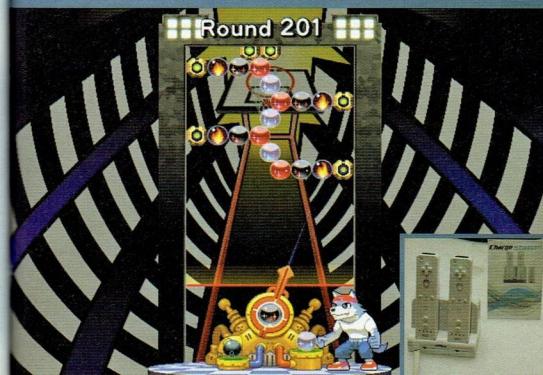
Междувременно *RedOctane* гагоха малко нова информация за Xbox 360 версията на *Guitar Hero II*. Тя ще има цели 10 песни повече от версията за PS2, както и възможност за сваление на допълнителни от Xbox Live, което вероятно ще включват

акамо нови парчета, мака и макива от първата част на **Guitar Hero**. Показва и китарата за Xbox 360, която е базирана на Gibson X-Plorer (яно 8 тон с X-а на Xbox) и се препоръчва да е по-добре от PlayStation-китара.

Съобщението е от съпътстващата хардверна компания на Xbox, която щади геймърите със забавления като *Castlevania: Symphony of the Night*, считана от гостите на сайта за най-добратата част от култовата поредица на *Конами*. При това са подобрена визия и поиздъръжка на широки еkrани!

Nintendo e Вкусно

Nintendo никакъти ги наимаше на CES, но *Majesco Games*, една от първите гейм компании, които заявиха, че ще покажат изложението, показаха какъто го представят (буквално) за *Wii* и *DS* – *Cooking Mama: Cook Off* и *Cake Mania*. Предлагала, че заглавията на двете игри ще говорят достатъчно, така че няма да наблизам в подробности от опасения за психическото ми здраве. *Majesco* ще публикуват и нова версия на известната темпирислобона мини-игра *Bust-A-Move*, *Bash!*, която ще позволява хаотичен мултисълъв с цели осем души.



Гейминг қаңғы

На CES имаше и немалко геймърски аксесоари. Изложенето беше обсъдено синон. на PS4, които представиха продукти за всички конзоли и ново поколение. Сред тях бяха intercooler за PS3, подобрен на популярното охлаждано устройство за Xbox 360, но с настройки за Вентилаторите, както и практични зареждащи устройства за Xbox 360 и Wii контролери и за PS5, безжичен IR предавател за Wiimote, както и адаптер за употреба на PS2 контролер с PS3, който за съжаление не позволява пускането на изпълнено зарязаната от Sony вибрационна функция.

Много интересен беше XG Station, която GPU на ASUS, която може да се вързва като хардуерен адаптер през ExpressCard слот. Фирмата демонстрира как посредством ноутбук със слабо Intel GMA 945 видео се превръща във свежа геймърска машина. На всячкото отгоре са включени съвместими настройки и датчици за контрол на температурата и честотите на паметта и процесора.

Въпреки че не е директно свързано с гейминга, не мога да не спомена, че Същността на Всички като след



тъа увъртания през последната година, най-накрая излязоха с устройство, което плейва и възможност конкуриращи се HD формати. Нагъваме се това да сложи край на *HD DVD vs. Blu-Ray*. Войната преди да се е развила, защото покрай нея потребителят можат само да загубят.

И така, нашият кратък обзор на CES 2007 приключи. Определено си промича, че организаторите са пополни усияни да привлекат побързо хора от игроземата индустрия, но засега опитът им да заместият E3 е доста тъжна. Това ни навежда на мисълта, че изложението ще си остане насочено побързо към общата електроника, а голямата сбиршица от геймъри ще се преориентира към конкуренцията от *For E3*. Особен това, гори в новата си форма, E3 все още не бива да бъде отписван напълно.

PC
X360

Age of Conan: Hyborian Adventures

Жанр: MMO | Производител: Funcom
Разпространител: Eidos | Излизане: есента на 2007

Om: doomy

М рейтинг + MMO = ВИЛ?



Black One

Aко следиш внимателно списанието и по-конкретно MMO размислите на колегата Wolf и тук таме - на моя мнозинство, то несъмнено си спомнал до избогта че през 2007-ма година пластмасовите на онлайн сценария значително ще се разместят с излизането на новите „зомби“ представители на жанра. За добро или за зло. Ако пък не се доверяваш на нашите пророчески заложки (които не е като да не си подвеждали, но пък от Европутбол добре печелим), то е достатчично просто да следиш отблизо случващото се на гейм пазара, за да се съгласиш с нас.

Зашто дори да се окажат пълен провал, заглавия като Warhammer: Age of Reckoning, Vanguard: Saga of Heroes, Lord of The Rings: Shadow of Angmar и Darkfall несъмнено ще оставят своята следа на масивните онлайн сценарии през 2007 (ако всички благоволят да се появят на време, естествено). Е, настъпил моментът отново, след краткото му представяне в E3 броя, да си побоядим именно за едно от тези „многообещаващи“ MMORPGma, които би трябвало да придобият голяма част от феновете на жанра към себе си. А именно – Age of Conan: Hyborian Adventures (AoC).

магията или изкуството да се спомнява в сенките.

Играта ще започне именно в кожата на роб, който измъквайки се от оковите, ще се опита да поеме по славния пот на самия Конан. В последствие, бидејќи вече свободен, ще започне развишитието си спрямо предварително избрания от теб клас и бавно ще се опиташ да намериш мястото си в необитнатия и изпълен с приключения свят, разделен на три нации – Аквилония, Симерия и Стирия.

Да разчуши жанра

На всички ни е ясно, че подобно на всеки един изграден жанр, онлайн гротата също са доста забъдан и подлежат на междуусобни кръстоски. Бих добавил гори, че именно онлайн заглавията темпъра ще показват най-злокомично разнообразие откъм хибриденост, пък с какъв успех – ще видим. Мислим ли бе друга. В MMO да се откриха поплати Вода е юноша, ти щркунца си тръбоподобите на гейм срещу сълна сила още от времето на Ultima Online. От друга страна, да се създават крайно оригинални и гори иззначени онлайн игри, които се занимават с футбол, памагочита, колички и т.м.





подобни извънредни също се видя че не е най-правдивият подход за печение на по-големи гри от житията за този ред заглавия играчи. Именно затова много хора очакват с интерес какво ще излезе от **АoС** – защото от *Funcom* елементарно използват всички добре познати нам елементи на едно сполучливо MMO, като обаче не пропускат да ги примесят със сериозна доза нови идеи, една по-груба и първична времена, както и невиждана бойна система. Но нека се спрем на отделните моменти един по един.

Бойната система

– новостта с която най-много парандира **АoС**. Задръби за неща като кликане, auto attack и тем пободни. Тук вече си имаме Real Combat Engine, който ще ни позволи да правим атаките си в реално Време, да ги насочуваме където намерим за добре в дадения момент и да се наслаждаваме на разрушителни комбо. Всеки път, когато се отвори сумка от RCE в лада на ми се въртят неприятни tag spike-ове, които се оказват решаващи в дадена ситуация, но от това кое то се чува от страна на тестърите, системата работи. Как работи ще се убяга когато я тествам лично, доподадоша щи се съмнявам, с нескрита надежда нещата все пак да получат, тъй като и на мен малко или много ми е пискало от кликвестовете... Също така ще има и mounted combat, кое то макар и да не е нещо оригинално, поне за съм видях реализирано и балансирано адекватно до момента.

PvP

– Друг основен елемент, на който различата **АoС** (като и аз, бай ѝ ѿ), са притче биг PvP. Единият ще предоставя мини игри, от типа на *Battlegrounds* в *WoW*, където играчите ще се движат на отбори и ще изпълняват различни обикновени. Вторият тип, който се очаква да играе ролята на оръжаниен и забавлен, с кръстмаршите свиди. Стоиши си в тъбочко, пиеш си каквото си пиеш, по никакво време решаваш да се праиш на тъж



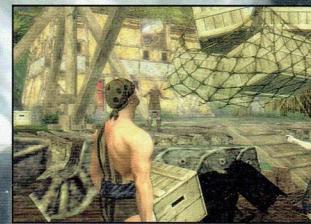
и се сшибаш. Боят не е до смърт, тъй че реално не губиш нищо от тези битки. Ще има наличен ladder ranking на най-добрити побоищци, както и различни бонуси и негативни ефекти в зависимост от това какво точно си изпил и колко. Звучи забавно, макар и малко летинско и излишно. Ше го видим. Третият тип ще бъдат обсади на замъци и градобие. Не е нещо невъобразно, но според Гаот Годаже, ръководителя на **АoС** проекта, тя никоя да имат почти нищо общо с това кое то сме видяхали в *Lineage II* и *Dark Age of Camelot*, която също имаше siege-ове. Може би единственото заглавие, с кое то този изграждан аспект от **АoС** е съпоставим на този етап е *Shadowbane*.

Обсадите в Конан ще бъдат с голяма RTS насоченост – армийте от NPC-та ще се разполагат, ще имат силни и слаби точки в защитата и укрепленията, ще бъдат налични обсадни машини като кампани и огрохни стъльби. Също по подобие на *Shadowbane*, ще има PvP свободни зони, където играчите и най-вече гильдии ще строят градобие и крепости, които могат да бъдат нападани по всяко време на денонощето. А там се очаква да бъдат крафтвани най-големите благородни отък предмети. Във въпросния *Shadowbane* идвате баха добри, реализацията обаче куцаше. Дано *Funcom* си имат едно

Новини от фронта

Тъй като не остана много място, ето набързо малко от новостите свързани с **АoС**, които изтекоха в последно време.

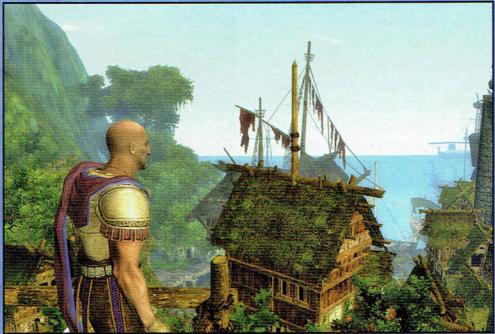
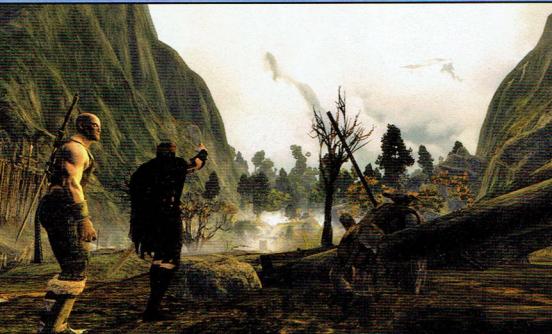
Към средата на януари, голяма част от играчите биха изненадани от кардиналната промяна в структурата на класовете, предприета от *Funcom*. Повечето биха съяти в нови тъкаща, като умения са се запазили, но с цели баланс с биха драстично промени, а някои особено изчезнали класове (като beastmaster-а) съвсем са отпаднали. Общо взето няма много конкретна информация за новите класове, затова съм ги споменал в тук приложеното като с новите им наименования, както и категориите в които попадат. Повече информация



– when its done.

На приключващия неотдавна CES 2007 за пръв път са блеснали DirectX 10 възможностите на игратата. Резултатите са били азки блечиплатиращи на ниво близък – доста по-тъбоки и богати модели, значително подобрена окома среда, много нови ефекти и какво ли още не. За съжаление при по-масивните





сълътъшъ (които се наричават да не липсват) се е забелязан немалък слаг в картите, гори и на мощните презентационни машини. От *Funcom* се оправдяват с това, че са имали търбъре малко време да оптимизират играта за DX10, а прости са искали за момента да покажат на хората новите графични възможности.

Дано. Въпреки всичко не се спряжай – графиката и блазините ще могат да се душерврят красично, коещо ще позволи и на хора с по-слаб хардуер да играят *AoC*. Все пак не очаквай чудеса, де...

Има новости и около изкуствения интелект на NPC-тата. Точно така, MMO с ентузиазмът противници. Накъде отива светътът?! Става дума за това че вразите ще реализират „адекватно“ на шум и движение в даден радиус около тях. Тестът ще можеш да ментшъ камък, за да отблъскнеш вниманието на даден пазар, коещо не знаем точно кому и е нужно да присъства в едно онлайн RPG, но нали знаете – жанрови къръбосмешния fyi!

Spellcasting-ът...

е друг интересен момент. Особен че реално времетата бойна система ще позволяи смазванията магически комбата, наскоро стана ясно, че ако даден играч прекали с употребата на демоничните сили, те поемат контрол над него и го заставят с

некакъв сътен свят. В който ще трябва да се бориш с Всевъзможна адска плач, за да се измъкнеш. Фин!

Да обрнем внимание и на слуховете за ебенулана Версиия на *AoC* за Xbox 360. Е, вече е официално – играта ще излеза и за Майкрософтската конзола, като върху свете Верси се работи паралелно и се очаква да бъде разработено на една и съща дата. Аз лично бих я опитах и там, но едва ли бих плашил месечна такса. В краина сметка да напусваш некоя пооб с микрофона по Live-a и да го нахлебиш, както си тръбва, 8 часа съвсем различни неща.

Монте 10 стопинки

Да, определено очаквам с интерес *AoC*. По ред причини, като бойната система, различните типове PvP доста кървавата и мрачна база (които изглежда по гротеск ще надмине дори и по-блънчавия от мен и потенциален, като *lore Warhammer*), красавицата графика ако щеш. Проблемът е че всяко едно от тези достойността може да се обрне и срещу разработчиците ако не си изградят картиите правилно. Бойната система може да се окаже най-голямата грешка, ако разбили баланса между класовете. Възможността да се биш от коня си (или каквото там ядиши) – също. За обсадите няма да отварям сума, тий като гори в любимото ми от гледна точка на



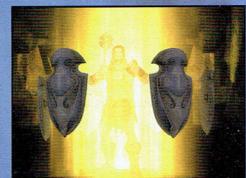
PvP/PvR MMO – *Dark Age of Camelot* нещата не бяха на ниво и битките почти винаги биха тромави и адски небалансиранi. Дано поне сливането на класовете, коещо дефектно намалява общият им брой, спомогне за подобряване на последното. Същата – еднакът. Манията за същественост е хубаво нещо, но не и при онайки игрите. Защото за да постигнеш нещо красищо от гледна точка на визията, не е задължително да изоставиш възможностите на новия хардвер до краен преход, а просто да имаш картриен арт отдал и достащично време за тестована. Понеже, ще ме простиште, но предполагаме че да го ще бъди нормално с 50, 100, 200+ персонажа в един екран, особено при наличието на реалномодрена бойна система, откакъто да почна лиши по това как чича ми има „бемтимускулите и като переже някой по требата на юзък“ (които е изградени от побече полигони откакъто са налични в целия първи *Half-Life* ба речем, ама тъй щото трябва да се поклаща

•Лечители

- Druid of the Storm
- Scion of Set
- Priest of Mira
- Bear Shaman
- Бойци
- Guardian
- Conqueror
- Dark Templar

•Маговици

- Demonologist
- Lich
- Necromancer
- Herald of Xotli
- Убийци
- Ranger
- Assassin
- Barbarian



като минаваш през нея, разбирали ли...) има прокси кърб. Примерно.

И все пак – дано пък Ѹе обзорят *Funcom*-ши и вземат че наистина изкарат едно достойно за възложение (и месечни такси) MMO. Не че няма на какво друго да се спре при набиращата си година, просто Ѷе е хубаво отчизнитещо да са побече от един. А Конан притежава потенциала да се нареди след тях. Тъй че очакваме в скоро време отпук бета тест (може би още докато четеш тези редове), а към октомври месец, по последни данни – най-сетне.

Mass Effect

Шеметен трил из Млечния път, или защо ще си купим новия Xbox

► X360

Жанр: action RPG | Производител: Bioware

Разпространител: Microsoft | Излиза: средата на 2007

Сайт: <http://masseffect.bioware.com/>

Hлюди игри ни предоставят огромни територии за изследване. Други предлагат богата история и взаимодействие с персонажите и средата. Това, с което бъдамо ще взирим феновете, е как Mass Effect успява да постигне и вътре, при това на нейната досега начин.

Кейси Хъдсън, ръководител на проекта (Всички цитати в статията са негови, без финални).

В случаи на тежка амнезия

Да тръгнем метровъ да ги обясняваме как са BioWare и за какво се борят, ще може пропа на лош юкс и неуважение както към теб, така и към самите нас. Нека единодушно приемем, че създалите на Baldur's Gate-серията, Neverwinter Nights, Knights of the Old Republic и Jade Empire, са наистина 8 RPG-жанра, и да прозъжаваме смело напред. (Следва братска пререка/съсно цомбено, ако случайно си фенка и 2-3 бури пауза).
...4-5 бури по-късно (на сюжате)...

Mass Effect е първото екшън-RPG на BioWare, което се разработва ексклузивно за Xbox 360 (за ентузијастите PC-версия – по-нататък). Това е може би и най-амбициозният проект на компанията досега, а – както се вижда – има Всички препоставки да се предвърне и в едн от най-успешните.

Историята

Запознай се с командир Шепърд. Един

от най-страхотните персонажи, които са виждани от много, много време насам. "Колем, просто не може да не се асоциираш с ти зория, ебати!", обича да казва един колега. Въпреки леко гейзъката конотопия, сим слъжън да се съгласи, че от пъча спират истински харизма и култ. Та това си ту (ако не искаш това да си ту обаче, можеш да изгреви и като жена). Ти си Спеклер, защитник на мира в човешката хесемония сред звездите. Разполагаш с предан екип от бойци с разнообразни умения и коренно различни характеристики (броят им ще се увеличава с напредване на историята) и с феноменално-иззевкация съвръх-светлинен кораб SS Normandy. Годината е 2183-та. Етичното ти приключение започва, когато тръгваш по следите на легендарен агент с Спеклер, който е преминал от тъньката страна на закона.

Това е едната страна на нещата. Другата част от страхотно-иззевкацията същоимен позъ, който от BioWare са ни призовали, зучи така: "Животът в галактиката е спримен в по-сложен щълък на уничожение (Печатът елемент апуне? Абе я за заби фима и гай да си говорим за Мила Йобович. Да я русна ли по цели в Ноубините, а? Не бе, пи само какви и готово! Ше ме процъваш, ами ми е голяма слабост тая мафка). Летищният щълък се появява на Секули 50 хиляди години и винаги е свързан с изваждането на мистична раса от машини, която изтребва напълно всяка форма на ограничен живот. През 2183-та година ТЕ ще се забърнат." Слагаме точка на историята и само

леко напомняме, че Mass Effect Всичност е първата игра от трилогия!

Детайлите

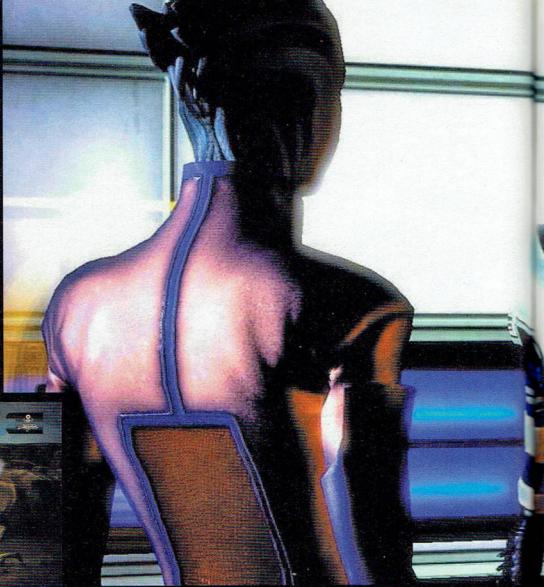
Mass Effect е ъпдейтван във всяко едно отношение KOTOR (напомняме, че именно Кейси Хъдсън беше главен кодиродател и на този митичният RPG). Сега вече разбираш защо сме склонени ентусиазирано. Ако искате не, прибави към това и наградата за най-добро RPG на E3 2006.

Повече контрол над прими герои едновременно (Шепърд и други двама по твой избор, можеш да ги сменяш, когато искаш; в зависимост от това, с кий точно играеш, на определени места ще се откликват събкустите) и започваш да изследваш футирустичната Версия на Млечния път, която канадците са изградили спешано за теб. Управлението е като при спартански екипи от трето лице, с тази разлика, че отново имаш пауз-бутона, с кий можеш да спреш действието по всяко време (но не е задължително) и да раздигаш шамари (е, това си е задължително) и ценни команди на подчинените.

Както вече споменяхме, битките са в реално време, като е обрънато спешано внимание на тактическия елемент. "Тоба, което е наистина страхотно в битките в Mass Effect, е близкото до KOTOR усещане по време на скриването, които са много за-бъди и спрашено остроност от изчуждения интерфейс, като при класен щълък от трето лицо. Всеки

може да подхване играта, да започне битка и просто да се забавлява, вместо да е тормозен от сложно управление. В същото време той може да дава стратегически команди на другарите си, да ги насочва срещу определен противник или да ги използва в собствените си атакувачи комбинации."

Всичност по отношение на бойната система може да гледат на Mass Effect като на единственото по рода си "squad-based-third-person-shooter-role-playing-game." Казано по рука начин – мисли за уникана символика между Knights of the Old Republic, Deus Ex и Rainbow Six. Прилика с Deus Ex са гори иако. Освен възможността да разбиваш постоянно героя си, трупащи точки опит и нови умения, ще можеш и по склон начин да си ъпдейтваш организма и дори пајмото! За канак на всичко музикала в рекламираните кличета към играта на места много напомня тази на Deus Ex, а това е уласко добра новина. Всеки един от героите ти ще може да попъзва усълугите на три коренни различни бойни специализации. Става дума за пътя на "Войника" (боравиши с множество разнообразни оръжия от всяка българска камиба), "технически специалист" (обърщащи български работи срещу собствените им създаватели, унищожавайки щиповете от промишлените) и "биолог-специалист". Последният иззевка най-интересен на този етап. Биологичната енергия в Mass Effect е нещо като тъньката страна на същата в KOTOR и с нея са съвръзни накои от най-разрушителните умения в играта (именно за нея ще са ти нужни и разни-



те импланти за мялото).

Битките в KOTOR биха близуани на d20 правилата от претата ръбийца на *Dungeons & Dragons*. Дали подобни "изчислени" пристъпват и тук, е трудно да се прецени на този етап (бърпри че имаме подобни подозрения от виданото досега), а официалната информация гласи единствено, че "бойната система в *Mass Effect* е създадена от ние".

Къстомизацията не се свежда само до оръжията, мялото и уменията (сякаш това е малко). От BioWare ни дават пъти свобода да изпредставим из основи и нашия MAKO – брутално иззеленка всъщедж, кръстоска между футуристичен трак и БТР, с който ще прекосвем огромните територии на различните планети!

А съветът в играта е наистина одренен. Говори се за стопници планети, които ще можеш да посетиш, както и разни изоставени космически кораби, станции и астероиди. Изглежда, че по амбиции *Mass Effect* се доближава до феноменалния *Sparte* на Уил Райт. Основната съдържания линия ще е с продължителност 25 часа, а със съдържество и размотаването по публичните домове на различните планети (майданите), можех склонно да прибавиш още 30. Тестът, като цяло играта май ще е малко по-храмка от KOTOR, но за сметка на това свободната тук ще е поня.

Ето какво казва Кейси Хъксън по отношение на възможността за преиздаване:

"Имаме изключително амбициозен план за свояните на допълнителен кънкент за играта през Live. Той ще



позволи на играчите да продължат да изследват галактиката още много часове, след като изиграят основната история. Засега не мога да издам по-вече по този въпрос." Ако ни позволиш един бърз коментар, Вероятно стабаsuma освен за нови странични мисии, още и за няколко експансиони в бъдещето, но това са само догадки. Но точно в тази игра има огромен потенциал за това.

Bullseye

"Създадохме нови технологии, бъдоме нови геймплейни покъхвати, нов подхад към взаимодействието между различните персонажи. Награвахме всичко това с една единствена цел – да създадем наистина безпрецедентно ниво на потапяне в историята."

Доста неща казахме вече за игра, а все още гори не сме загатнали за черешката в тортата. За това, с което BioWare наистина ужасно много се гордеят и честно казано има зашо, мамка му. За най-рефлексионната черта на този наистина прекрасен

проект. Става сума за разговорите в *Mass Effect* и целия начин, по който се Богу диалогът в играта.

Още от E3 2006 насам еднодушно сме азки впечатлены по този параграф. Вместо да се потъши да четеш тонове текст на екрана, ти избираш основната насока на разговора, а оттам настъпва Шептър поема всичко на плешищо си. Опишите са коренно различни. Да речем от "Залапахи", през "Поглътни", до "Просто бъди ми с NPC-то". За всеки един отведен твой избор пичковете са направили абсолютно различна анимация. Бюз пример. В едно от филмчетата пристигаш на пустинна планета, на която се намират множества вражески еници. В същото време обаче тук има и минорска колония. Оказва се, че миньорите са заклещени в няколко бункера и не могат да излязат. Шептър казва, че ще ги спасите, но един от бойците те се бъзпротивява и заявява, че те не са важни за мисията. Още докато питаш го, на теб ти изискват 3 опции: "Ще им поможнем", "Имаш право", "Дадох ти заповед". В момента, в който е на средата на репликите си, ти избираш "Дадох ти

заповед". В следващия момент се случва нещо наистина изключително. Както си седят спокойно и си говорят, изведнъкът Шептър спуска противящия се за юркото и го пради на 2 стопника, прекъсватки го абсолютно брутално: "Аз командвам тук Геръс, не ти! Дадох ти заповед и само гледай да не я изпъниши". Следва "Слушам, командире!" и отиваште да помогнате на засъщите нещастници. Точка. С гбе думи, ако следиш внимателно какво се случва и избираш отговорите си на време, може бъквало да си изграши едни искрички интерактивен филм, без паузи в разговорите, без нелоки пишици и 5 минутно чудене на коя реплика да се спреш. Всичко това, благодарение на специално създадената система за звукове в *Mass Effect*. Разбира се, ако искаш, можеш да мислиши и 100 часа какъв отговор да давеш, пичковете просто ще чакат решението ти. Начинът на побобни разговори досега сме билами единствено във феноменалния *Fahrenheit*, но тук наявлизаме в цяло ново измерение по този параграф. "Във всичко един разговор в *Mass Effect* можеш да оперириш токъв интелектуално, че бъквало да се потопиш в дигалог. Награвах започва да изпитваш истински чувства за всичко, което ти се случва. Не само че всички диалози в играта са избърчани, но интерфейсът е базиран на типично емоционални реакции и ти позволява да реагиши много по-бързо, като в реален дигалог. Тази комбинация от интерактивност и изключително детайлно изградени гигантски персонажи означава, че разговорите в *Mass Effect* се превръщат едновременно в гледане





на и буквально участват в драматична сцена от някой филм."

Множеството морални дилеми от **KOTOR** тук отново ще пристигнат със страшна сила. Постъпките на Шепърд, благородни, безимитабли или брутани, че имат сериозен отзъв сред члените на парти и ще влияят пряко на историята. Командирите в пич, но в голяма част от случаите ще му се налага да биде наистина гадко коеч в името на по-висши цели, известни на мащина.

Техническа реализация, противници, PC-версия

Технически Mass Effect смразява кръста за секунда. Това е най-блъзкото до термина *фотореалистичност RPG*, кое то сме срещали! *Oblivion* е звършил краси, но поними персонажите в него, нали? Е, тези 8 Mass Effect са и може би най-живите дигитални същества във видеогига. Просто няма такова нещо. Достатъчно е само да видиш отблъсъците в очите им докато ти го боряш, и няма смисъл да коментираш побече.

Очакват огромно ранообразие от избънзински раси в играта. Основните са Асарите, Турианците и Саларианците. Всички филмичната будахме и т.н.



Age (първата – по причини, описани в каменара).

На финала

След Бисичко, кое то казахме, би трябвало да ти е ясно какво ще прочетеш в тези последни рецензии (ха на бас още отсега, че ще успеем да те изненадаме обаче!).

Mass Effect е екшън-RPG – УБИЕЦ! Диамантин, чието караше ще мерим не в стотици, а в хиляди. Потенциален огромен хит и основоположник на новите монди в жанра. Ако BioWare не сглътне нещо много сериозно, кое то, исторически поиздравяло, то просто няма как да направят Mass Effect ще изтрябат трициклически в Млечния път (римата е известна още като "таза" в някои краища на галактиката). Ще застраша с 2 цитата. Първият е отново на Кейси Хърбън, а вторият е на един от лобистите му адвокати – Рей Бредбъри. Пости ни, че този последният няма да го пребеди, но се страхуваме да не се изкупи магистър в него. Защото Бредбъри е същински магънисък, точно както и писателят от BioWare:

"В края сметка това, кое то прави



един игра наистина запомняща се, не е простият сбор от всичките ѝ характеристики накуп. Най-важното е усещанието от прекъснатото и дали в крайна сметка то ще тя накара да се вълюби в играта. Всичките игри успяват да създават точно това усещане, кое то разлъга любовта към превъзходство. И мисля, че точно на това ниво Mass Effect ще се превърне в много специално превъзходство, кое то твърдите факти просто не могат да опишат. Единственият начин е да се потопиш в него и сам да го усетиш!"

...

"Anything you dream is fiction, and anything you accomplish is science. The whole history of mankind is nothing but science fiction."





Om: Koralsky

► PC
► PS2
► PSP

Tomb Raider: Anniversary

Жанр: Third Person Action | **Производител:** Crystal Dynamics
Разпространител: Eidos | **Излизя:** Пролетта на 2007

Оригиналът в легендарна опаковка...

B се още ни е трудно да побърваме, че англичаните от Eidos изчакаха цели единадесет години, за да ни дарят с римейк на оригиналната първа част на Tomb Raider. Както добре знаеш, от няколко години куто и сакамо се убива да римейкват популярни франчайзи, преобличайки ги от основи с модерни графични решения и прилагайки мукатке няког и нов пластичен стик 8 геймплея. Естествено, 90% от тях целят просто да ти вземат европа-ритичните, без да дават нещо особено на преша. Тако, но сме се сблъсквали и с изключение – Capcom-ските преродени Resident Evil за GameCube, примерно, в абсолютното гоказателство за това. Синко се надяваме такова изключение да е и римейкът на любимия на всичка ни Tomb Raider.

Какво ново?

Новата игра ще се появи за PC, PSP и PlayStation 2. На практика платформите, на които археологката направи своя дебют. Всъщност, тя го направи на 32-битовия SEGA Saturn, но както знаеш, след 128-битовия Dreamcast, таралежните лапонци ника една студена вода с търпение Sony привкус и в момента по раздадът единствено софтуерен мастионот. Бигейки израчи, които са преминали оригинална и на притче платформи, за които беше разработен, очаквам много от този римейк. За момента изглежда, че ще

го и получим многощо. Любимото на мяня елин народ студио Crystal Dynamics отново стои зад "новия" TR проект и по всяка Вероятност отново ще ни зарадва с добър игра. Локациита и историята на римейка ще бъдат базирани на оригинална, но геймплейната част ще бъде използвана от Tomb Raider: Legend. Което ще ви ще учува някого. Освен това структурата на нивата няма да следва мази, която беше характеристика на оригинална. Тези в Anniversary ще се възползват от гравитационни ефекти на Legend, като това ще позволя използването на всичките характеристики геймплеяни характеристики от последната част. Можеш да очакваш куката отново да бъде на лице, бойните техники и спешните акробатски умения на Лара – също.

Спорито ще следва лъгът на предначертания от своя оригинал път, като за момента няма никаква налична информация за обещувани промени, на каквито ние принципно не бихме се изненадали, особено, когато заг играта спрямът инициалите на CD. Външният вид на Лара ще бъде коренено променен от този в Legend – все пак, Биртуалната Джоки ще трябвало да е гесет зодини по-млада от събота легендарна посестрица. Секси екипично, което беше наметнатата независимо от климатичните условия, характеристики на всичка местност, също ще бъде налично. Синкото бори, впитите кафави гашети и малката раничка, побираща света, ще получат съвършен 3D

дейт. Такъв ще има и лицето на Лара, както и – хъм – нехните щаци, които 8 играта от 96-та представляваща гъба триъгълника на кръст, нафериращи илюстрирано поколение играчи. Всеки отблъсък почтател на първородника обаче ще забележи и малката разлика във външния вид на Лара, а именно – разпуснатата коса. Първият Тумб Рейдър беше единственият от серията, в който Лара си бе пребързала красиуване дълги коси, за да мозат Вероятно да не ѝ пречат. Графичният енжин на Anniversary по подразбиране ще бъде този на Legend. Единственото, което се можим, е той да бъде поне малко оптимизиран в Next-gen режим при PC версията, защото беше безумно на машина, на която Rainbow Six: Vegas, Double Agent и Condemned летят, TR-L да блъчи с 15 кадъра за секунда.

За Ларчето – с любов...

Tomb Raider Anniversary ще даде шанс на модерната играчка младеж да разбере защо Лара все още е име, което се ползва с огромен ресурс, при все последните Биртуални и филмови издъръни. Същевременно тя ще бърши по-старите играчи срещу нас в онези будни за индустритата времена, когато почитателите 3D зучеше като новия месия. Върваме в CD и ако плебийският ската на Версия в показателна, то ни очаква една мина до добра игра. Лара, официално те желаем – отново...



► PC ► X360
► PS2 ► PSP
► GC ► DS
► Wii ► GBA

TMNT

Жанр: Beat 'em Up | Производител: Ubisoft Montreal
Разпространител: Ubisoft | Излиза: 13 Март 2007

Om: Irenicus



Старите костенурки в нова черупка

"They're the world's most fearsome fighting team,
they're heroes in a half shell and they're green.
When the evil Shredder attacks,
These turtle boys don't cut 'em no slack."

Преди известно време никакв бич набеди мое поколение в липса на "смислен" интерес и елементарни културни познания. В заключение на тиратагата сътърпим сътвояни директния ълърс: "Ти ще бъдеш имаш ли идей кај Микеланджело, а?"! На която отговорих самодоволно: "Разбира се, че имаш. Микеланджело е оня с нунчакот!"

Та мака. Като част от генерация, израснала с костенурките нинджи и чиито първи еромични порби са свързани със сексуалната журналистка от канала шест, властвали над фантазиите ни доспа преди кака Лара да лъсне с едни ёзди напред, радостта ми от излизането на нова игра, базирана на комиксите на Кейбин Истъмън и Питър Лайрд, беше изразена в сътишица, каса бира и една безсънна нощ пред екрана със сърдите три сезона на Костенурките Нинджи.

Новата игра, озаглавена особено изненадващо Teenage Mutant Ninja Turtles, се разработва от Ubisoft и в по-голямата си част следва съюзът на едноименния CGI филм, който се

очаква да излезе някъде през март тази година (23.03, ако трябва да сме по-точни, поне в Щатите).

Екшът, стоящ зад филма, и този, разработващ играта, взаимно си помагат, като опитват да сведат разликите между геймъта с отрочета, що се отнася до атмосферата, до минимум, за което ще допринесе и фактът, че костенурките, както в играта, так и във филма, ще бъдат озвучени от едни и същи актьори. Една от основните разлики е, че в играта с течението на съклоята ще се появяват доста повече познати персонажи отколкото във филма. Забравете обаче за Шръдер и култовите Рокстеги и Бибон. Ххии!

TMNT ще е екшън-ориентирана и ще използва добре познатия ни от Prince of Persia JADE ендърн. Това означава, че любите ни пицоядни блекучи в различни моменти от играта ще се катерят по стени, че се лъгат на въхъта и ще подскочат насам-натам от нивата, за да състигнат до дадено място, а в определени моменти ще тичат и по стеничите по добре познатия ни персийски модел. Ще има и каскоди, в които акробатичните умения на костенурките поизнчават няма да са достатъчни, и те ще трябва да си помогнат. Тогава персонажът, с който играете, ще привика притама събрали на помощ, за да го засияят и хвърлят през някоя по-голяма пропаст. Примерно.

Играта ще има общо 16 нива, като във всеки даден момент ще можете да контролирате само една от четирите костенурки, но всяка от тях ще има специални умения, които ще са необходими за преминаването на даден участък от нивото. Все още не е изяснено точно как ще става смяната на персонаж и дали ще е в по-важен избор, или не. Това, което е ясно обаче е, че ще имате на разположение толкова наречените "family attacks", които всяка от тях ще е тясно свързана с героя, който ги прави. Ако играете с Микеланджело, примерно, и активирате тази атака, той ще хвъща най-близките от брандата си краката и ще го завърта като пумпа, направъчвайки противниците си.

Разликата между Леонардо, Донатело, Рафаело и Микеланджело обаче няма да е само във "фамилната" им атака. Играта със всеки един от тях ще различава коренно като боен стил, въз основа на разликата в оръжиета и личностните им осо-

бености – Леонардо например ще е уравновесен и предпазлив, докато Микеланджело ще се хвърля в боя с гламбата напр. Освен всичко друго JADE ендърн ще дава възможност на играча да създава и събъ собствен стил на игра. Дали ще се втурнете към Браза и ще галазате с нунчаките, докато ви се забие свят, или ще се започнете като непро и прескачайки го ще забърте с ритмик в стената във въпрос на избор. С други думи TMNT ще предлага разнообразни комбоби и различни възможности да се справите с дадена ситуация. Играчът ще е настроен главно като single-player изживяването, но любите име на мултитъл ще могат да тестват уменията си и в мрежа.

Играчът ще излезе за PC и за бисички актюристи конзоли. Интересно как ли ще излезе управлението на костенурките на Wii версията и дали нунчако-контролърът ще може да се ползва по предназначение.

Ако всичко Ѹврби по план, TMNT трябва да излезе на 13 Март.



Om: SHRAIK

► PC

Titan Quest: Immortal Throne

Жанр: Hack'n slash RPG | **Производител:** Iron Lore
Разпространител: THQ | **Излиза:** края на март 2007

**Само да те гепна, с брадвето ще те цепна
 (важи и за авторите на чалга-текстове)**

Kогато започнахме да правим Immortal Throne, за нас беше важно не само да създадем просто продължение на играта, а да изградим нещо уникално и пълно с нови превиждания. Добавихме им толкова ново съдържание, но искахме да подобрим и познатите местности от оригинала. Също така взехме предвид и нужния филдбук от феновете и направихме всичко възможно да им дадем допълнителните екстра, за които ни помолиха.

Майкъл Вертеп, продуцент на Iron Lore Entertainment

Как згрозното пате стана лебед

Не знам дали разбира какво точно се случи с тази игра. Ама да га не си, не се шашкай, нашият работата ми е да те информирам. Както вероятно помниш, още с излизането си Titan Quest разбие всички анти-рекорди по крашове, бълвост, некафро скрин мултиплъ耶 и разпространителска притръпност и уса да въбеси могъщо крепкия ни колектиб. Незадисимо от всичко обаче, сърда не ни ражда да ѝ поставим ниска оценка, защото видяхме в нея огромен потенциал и фън, каквито не бяхме усещали от години. Е, не събрахме 2-3 месеца по-късно излезе чарта Върволици от пачбое (последното е 1.20), която отрави абсолютно всички проблеми. В резултат на това Titan Quest се пребира в най-доброото hack'n slash RPG в историята със

Diablo II, а авторът на тази статия от своя страна се пребърна в брадато зомби 65-и лъвът (с тенденция да качи още десетина).

След прекрасните пачбое Titan Quest разкри титанични си потенциал и показва на феновете истинското си лице. А то се оказа доста интересно. Ламуите откриха, че играта е лесна, докато не започнеш на трудност epic. Тогава става ясно, че всички онези резистанси (които са най-многообразни от всички hack'n slash RPG-ва в историята), скоростни на придвижване и кастиване на магии, нападателни и защитни показатели възможно имат огромно значение и ако си ги подгравиш с лека ръка на нормална трудност, фънът за теб приключва никъде слегървото пребъртане и бива заменен от рубриката "живот в отбъдъното". Хардкор изгражте, от своя страна, останаха приятно изненадани от фините промени в баланса на различните класове герои след всеки пач и постепенно се забърнат на сърбрите в интернет.

Titan Quest-комюнитието се събуди от дълбока летаргия и започна да гъвчи страхотни мобове и къствъм карти (виж страничното каре и тестът мобовете преди да излезе продължението).

Цялата тази позитивна енергия не остана незабелязана и Iron Lore решиха, че е крайно време за нови приключения в приказния свят на Titan Quest. Звъс га ги покий. Gamers' Workshop с гордост представя Titan Quest: Immortal Throne...



Общ поглед и История

По всячко личи, че Iron Lore здраво са си седнали на задниците и наистина са се опитали да привърнат гръмките слова от началния щипт в действителност. Очакват те около 12-15 часа игра, между 400-500 специално създадени за Immortal Throne уникатни предмета, над 30-тина квеста, 20 небълкдни досега монстри, ново "Dream" мастерство (помеси нови 9 различни класа герои), още 10 нива опит, които можеш да набършиш над максималните 65 села, и нови реликви и чармове.

Историята излега горе-долу: След като убиваши титана Тифон (или Тайфун) и минашаш през отворения си нортам, попадаш (вероятно) в Атинските блата. Оттам настъпва започва една наистина епично и Вероятно претенциозна в древния Средиземноморски свят, което накрая ще те отведе в подземното царство на Хадес. Преди това обаче ще преминеш със сила през историческите места Родос и Епир, реката Смике (наричана още река на омразата; тя разделя земята от подземното царство), Епесиките поля (кудето най-великите герои и най-пробитните са изпращани за вечен живот след смъртта) и други интересни места от митовете и легендите.



Не ни е съвсем ясно още защо е нужна цялата тая безмислен сеч, ама имаме едно подозрение. Вероятно Хадес се е поразсърдил на античния Вазабонд Шрайкос Профанис (говеден брат на она култова фигура от редът му – Юнакос Профанис) затвори му загина скриптера, изтрепа де що имаше демон в Древна Гърция, Египет и Вавилон с него и обявя на последната оперативка, че хич не съмня да му го връща (става въпрос за онни маси-мъбици с приятно-лилав стапа Hades' Scepter).

Подробности

Може би най-интересната новост в играта е свързана с т. нар. "Антични формулни" (*Ancane formulas*) и с един от двета види нови NPC-та – Енчантърите. Въпросните формули що могат да се разчитат само от тези пичове и али успеят да им снесат точните съставки (формулите имат няколко конкретни реликви), те що могат да ги обединят в един изключително могъщ артефакт. За него има изготвен чар на нов слот в инвентара. Говори се, че това ще са най-бешките предмети в играта (ще дават различни активи и пасивни бонуси, нови умения, бъфове – лунни) и също се събират ТРУДНО. За конструирането на легендарните айтеми (акаи чите) от новия слот обаче събен намирането на споменаните формули, вероятно ще ти се наложи да уничожиш и някои от

събаряните вече от теб с пот и кръв артефакти. Твоят те ще заменят реликвиите като една от основните съставки, за да ти е гайдо.

Енчантърите също така ще могат да отрежат реликвиите от редките предмети, но при процеса по твой избор ще губиш или реликвиите, или предметите, в които са имали място. Вторият вид нови NPC-та са собствениците на *kerbantite*. Чрез тях ще получиш допълнително място за съхранение на ценни предмети, които също така ще можеш да местиши и между различните си герои. Кербантите ще го намират във всеки следващ град (а с тях и складираните айтеми).

В *Immortal Throne* ще можеш да си купуваш и складове. Тяхната употреба ще е еднократна, но за сметка на това ще те дарява с много мощни магии и склони.

Новото *Dream-mastъri* е замислено да бъде еднакво полезно както за феноомете на боя от близка дистанция, така и за любите им на лъкове и стапове (Шрайкос Профанис). Между другото, забелязваме, че почти всички умения имат тук поиздат "психична енергия" и се чудим дружно дали сред новите предмети ще има и таики, които нанасят/усиват точно тези психични поражения. Както и дали някои от новите противници щяма да поиздат подобни мърсни номера.

Ще можеш да играеш и със старите си герои, разбира се. Като качиш ниво, вече ще можеш да бършиш избора си и при основните атрибути (strength,

Модовете

- **Soulseekor's TQ Defiler** (съвал си версия 2.7.5). Тази тиймачинича програмка с благородчук име прави следното: позовай избор на версия (в зависимост от сложения в момента ч. 1.08, 1.15...). Фокусът автоматично всеки един пренаден герой, незадиски от причината (заязне на по-нов юйтър, краши). Позовай реджим Player vs. Player; Задръбява интропатам при старти; Копира създадените герои от костъм квестобите директно в основния квест; Интегрира 8 събел си 11 абортски мода за игра, като можеш да пуснеш само тези, които пожелаш (Има такива за побече опит и комби краш; за убъдчадите шанса за намиране на уникатни предмети и побече предмети в сандъците; за спонсиране на времето в *Titan Quest* 8 уобен за теб час – например вече може да е само 9 часа супримта, или тук 23 часа, за по-активна физика в играта – най-бешкот мод от всички, когато е активиран, пропитвашите го започват да хърчат във всевъзможни посоки по картата, като им нанесат забърбящ удар). Дава достъп до понятие хинкобе и директен гаумон на най-новите файлове.

- **TQ Vault** (версия 1.620). Одромен Биртуален трезор с над 12 отбелязания. В него можеш да складиш всички предмети, които гертите ти намират в играта. С *TQ Vault* имаш възможността и да местиши тези предмети към инвентара, на които и да ги от персоналиите си. Също така можеш да разделиш ги и различните реликви и чарове от редките (зеленични) айтеми, 6 които си ги вложих, и да ги използваш напоново!

- **Playerlight** – удобъвка светодиодната около персонажа ти в подземията и пещерите и през нощта (в случаи, че те се страх от темното или просто си кювад).

- **Camera Mod** – удобъвка още побече да приближаваш и отдалечаваш камера. Zoom-in-ът не ти е тъмкота наляжащ, но Zoom-out-ът на момента е ужасно въжел, ако да речем си на лък, не виждаш откъде те цял, но за сметка на това не същата и на кого стреляш.

Всички файлове можеш да намериши на следния адрес: <http://titquestvault.ign.com/>

dexterity, intelligence) в случай, че допуснеш неволна гръзка при разпрередяне на точките. Добавен е ият ноб рег с бери бутони. Пълна поддръжка на 5.1 съраунд. Честито, трошенето на кокали в hack slash RPG-тата никога не е звучало токъвата приятно. Ще се порадваме и на улобреждане при играта в мрека, като в случаи основно е работено върху интерфейса за намиране на

подходящата за твоя персонаж сесия. Очаквай и нови ефекти на визуално ниво – вънни, стъпкови отпечатъци, поддръжка на bloom...

Какви са съвремни лебедът по-нататък

Titan Quest: Immortal Throne ще е един много правилен, прилично бълъг, интересен, разнообразен, още по-красив и забърбящ в съдъмлено отношение експанзион. Сигурни сме, че ще допринесе за още много безсъзнателни нощи, редакционни менюта и колкото менита с мяло (все това поем, като играем *Titan Quest*, така и не разбрах защо; (за да позеленеем като нимфа-ми, бре – бел. *Snake*)).

Както сме и почти сигури, че Троянът ще ни събърне вървите в началото, поне до излизането на първия пач...

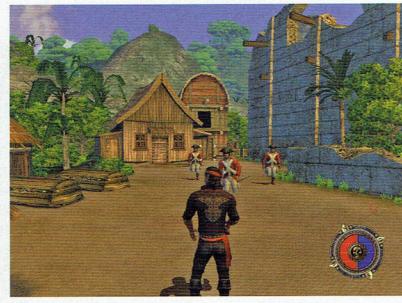


Tortuga: Two Treasures

Жанр: Pirate Action/Adventure | Производител: Ascaron Entertainment
Разпространител: CDV Software | Излизане: 5 март 2007

Ом: doomy

Пиратството ограбва – не го подкрепяйте!



B последно време сумата "пират" започна да иззубва класическия си смисъл.

Няма я вече романтическа, няма го ромът, няма ги папагалите, куките и фърфърите крака, както и онова благозъбично "Ярррр!". Вече пиратите вместо океани обитават разни бъдваруращи морски сайтове. Пляжката, която са гепили, днес не се измерва в километри злато или шаманити, ами в трапак, който се свийба и лигъчи. И ето затова се появяват подобни игри, които да бърнат добре от стари образи в съзнателното ни, измествайки модерната представа за "пиратство".

Tortuga: TT ще представи мята игра в стила на *Sid Meier's Pirates!* Тоесть – екшън-адвенчър, в който ще се комбинират множество геймплейни приумушки като дуели, морски битки, търбофай, решаване на пътници и прочее изображения. Историята разказва за младия и амбициозен капитан

Томас "Ястребъ" Блайт, който, съвъзбийки се с ближнения пиратски главатар Blackbeard, тръгва по следите на легендарното скърбовище на Хенри Морган. Задача, която ще се окаже достъпна трудна, и скоро в битвата ще разберат, че не могат просто да открият местоположението на ковчежето и да го приведат, ами ще се наложи да се замесят в множество интриги, политически игри и дори любовни приключения.

Демонта на играта ни дава шанс да видим основните на геймплейната механика, както и да усетим частичка от историята на *Tortuga: TT*, така че ще ти споделим личните си възгледи за я бояд изрази игра, наместо да базираме това предвърху рекламино гърьмъти предварителни материали.

На първо място щатът морските битки. При тях няма нищо изненадващо – търбаша да маневрираш около бражеските кораби и да ги обстреляш с оръдията си. След като

си нанесът досчатично поражение на даден плавателен съд, можеш спокойно да го вземеш на абордаж. Управлението на кораба има доста по-аркадно усещане в сравнение с

неговото съплеменник от жанра, които са попадали. Такива неща като сила и посока на външта ще изобщо не трябва да те притесняват, което работи съласта модерна яхта. Евал...

Дуалите са друг елемент, който видяхме в демото. Когато вземеш даден кораб на абордаж, нападаш събореш или укрепление или просто се събираш в някои кръчма, ще се наложи да извадиш сабята си и да покажеш на враговете си къде зимуват кракените. Управлението отново е макарено и опростено. Местиши Ястреба с W, A, S и D, а събята размазваш с левия бутон на мишката, като имаш няколко специални удари като ритнички, бързене на остритец (за разгръден с обградили те опоненти) както и серия от бързи мушканки. Нюч особено, но такъ като напатък има по-динамични битки с побъчни противници, както и по-голямо разнообразие откъм оръжия и екипировка, нещата могат да стапат умерено интересни.

Историята изглежда приятна. Да, иде реч за поредния трекър-сърч адвенчър, но когато сцените не са никак лоши и още от самото начало се налага да се бъкаш в една доста приятна ситуация, изпращащи гледната ти на малко країбърно гравче за зелен хайър, подхърляйки му фалшивата карта, докато ту си тършуваш от име-

нето. Също така ще споменем, че нашият чобек е и голям съвлят, тъй че не винаги ще се налага самозахранва с пазачите за да се напъхаш в някоя рестроукт зона. Някако подгответа и хубави суми стигат, за да получиши покана от фьордията на някой кмет или началник на стражите. За щастие май няма да ни се налага и да танцуваме с гебодуките, както в *Pirates!*.

Проблемът е, че въпреки няколкото приятни моменти, като заезматата пощенска съложна линия и отрестораната играна механика, впечатлението има от момото хич, ама хич не са хубави. Графично играта е ужасна, като гори да се възмъти за залагания като *Pirates of the Caribbean (shiver me timbers! – беи Роланг)*, например, са светлинни години по-качествени откъм техническа реализация. Грозни и робати морски кучи дъвченици, указан *view distance* и доста проблеми с клипинга. Просто жалка картишка. Но нещата донякъде са компенсирани с дизайна, който е на ниво. Интерфейсът е удобен, артботите в играта са съвърши, а и звучението на персонажите им добре извършва зоза колорит с изключвателни Blackbeard, който хич не излезява и звучи като съврен пиратски глъвчар.

Също така морските битки са меко казано... елементарни. Естествено, един демо не може да ни покаже всичко, но на този етап сме побече от скептично настроения към *Tortuga: TT*, тъй като играта не блечатлява ни технически, ни геймплейни. И въпреки че не веднъж се е случвало историята да спаси дадено замъгление, някак си ни се струва, че точно тук този няма как да стане. Така че *Gamers' Workshop* за пореден път ще си изправи срещу пиратството. Дори и в морския му вид...

► PC

Disciples III: Renaissance

Жанр: Turn-based strategy | Производител: Akella, dat | Разпространител: Strategy First | Излиза: ТВА 2007 | Сайт: <http://www.disciples3.ru/>



Руснаци... походова стратегия... 3D... дежа-вю?

Cлаго като Вече видяхме едното фентъзи ориентираните TBS шитани – Heroes of Might and Magic поредицата – га преминава от доброма старо 2d в новата генерация, евла и никой се в съмнявал, че набелението за негов най-голям "конкурент" (определяне, с което ние остро не се съгласяваме, понеже и двата поредици имат своя чар и са несъпоставими) Disciples ще последва примера му. От последното 3d настас, когато за пръв път бе показван едноименниот налично до момента видево, демонстриращо нюбия 3d енджен, информационните косове, които докосват до публичното пространство с крайно незадобрители и изникващи във времето. Въпреки това нека видим какво се знае със сигурност, или спрямо какво се спекулира към момента, и какво можем да очакваме от новия Disciples.

Около историята не се казва почти нищо на този етап, но отново се очертава ситуацията да е почти същата,

каквото бе във втората част. Тоест, едното събитие е ръба на апокалипса, в който различни раси се борят за наимощие. Заговорът за раси – в Renaissance броят им е намален от 5, колкото бяха в Disciples II, на 3. Това ще бъде добре познатото им Empire (хора), Legions of the Damned (демони) и ефи. Тоест се губят събитията от най-холоритните тракища, а именно планинските джуджети и немъртвите, които, въпреки че ще присъстват по едното или друг начин в играта, няма да бъдат пълбъди. Жалко...

Чисто геймлейндо механиката от предходната част все съзапази, въпреки че промени не липсват. На пръв място – фокусът върху лидерът в армии – вече е въвач по-съзаем, отколкото в предходната част. Той вече ще разполага с по-добри инвентар, ще може да екипира брони и оръжия, които освен че ще поборват пасивните му показатели, ще променят и бъдещия му вид по време на битка или при разходки по картата. Заговорът за показватели, от изтекната до момента информация се очаква RPG елементът да е госта по-силно застъпен, като броят на характеристики, резистентности и уменията на лидерите (че и на единиците) ще бъде значително забавен. Премина се очаква и в системата за кастване на магии, но подобността липсва. Единствено, което

е известно, е че spellcasting-ът ще се базира на някакви магически карти. Задължително е да споменем, че магии ще могат да бъдат пусканы от лидера както от съвършена карта, така и по време на битка.

Друг интересен момент е, че в Renaissance юнитите ще могат да се движат от картата без да е задължително с тях да върви и лидер, което определяло ще поразноброязи геймът. Даши ще е към по-добро или по-лошо – само времето ще покаже. Но като спомним колко мулти блока противниковите ходове с над 3 лидери във втората част, то сме сигурни, че ако започне и да си дели армията, нещата не върват като добро. Дано ни обират. Като новост ще има съда допълнителни ресурса, които да бъдат добивани и без друго съдържание с различни кристали. Повече информация за тях обаче на този етап липса.

Малко за техническата част, които цели да пренесе добромата стара концепция в съвремiento на геймдизайна. Ендженът, задвижващ Renaissance, се нарича Virtual Dream engine и е дело на руснатачите от dat. От днешното до момента, нещата наистина изглеждат впечатляващи. Въпросът е – кому беше нужно? Истинската красота на старите Disciples игри не бе в еграфиката, а в арта и ръчно изрисуваните аватари на единиците. При наблизането на третото



измерение този колорит малко или много ще отстъпи, за да направи този "новите технологии" с всичките им шейбъри, бълрое, динамични осветления и прочее напълно изящни в една походова стратегия елементи. Не, че не означава както неизбежно е 3D-то през 2007 година, просто ни е леко тъжно. Във всеки случай се надяваме да видим в скоро време повечко индейски материали, за да можем да приемем по-добре позицията си.

Притеснителното в случая е, че около проекта наистина не се шуми, като руснаците гори не са отворили най-елементарен форум, чрез който да комуникират с феновете на поредицата. А играта не е като се прави от бъчка. Нещата обаче изглеждат съвсем още в търбите начален стадий на разработка, тъй като – въобще със времето си. Все пак, макар и малкото неща, които се знаят към момента, да не ни надхвърчат по начиня, по който ни се шеши, се надяваме, че Renaissance ще успее да пропължи по адекватен начин страхотната фентъзи поредица.

Очаквате в скоро време още едно изложение на темата. Приближането на третото



Жанр: MMORPG | Производител: Blizzard Entertainment
 Разпространител: Vivendi Universal
 Сайт: www.worldofwarcraft.com/burningcrusade/

> PC

Om: Whisper

WORLD OF Warcraft® THE BURNING CRUSADE



Заштото World of Whorecraft не ни задоволи напълно ...

Д

Бългото чакане събраши, ТВС ис ин да хас! Без съмнение най-чаканата игра в България за тази година гоѓде... и си тръзна в рамките на един и същъ ден! Само между 1 часа сутринта и 18 часа вечерта на 16 Януари бяха разразбени всичките няколко хиляди бројки, осигурени от Пулсар, съставяйки други хиляди български играчи без възможността да се възложи на всички в напрежение за покоряването на новите инстанции и трупането на нови епизоди. Това е донякъде и за хубаво, защото може би ще накара нашите братя да се научи да си заявлява предварително играта, която го възнува, така че да е сигурен, че когато гоѓде дойде денят X, неизвесто кое ще е тук. Но да се върнем на темата. Фактът, че няколкостотин наши геймъри (кой каза нърдове?!?) Висяка посрещнаше пред Дома на Киното, за да си купят играта Веднага, добре доства както на психологията и специалистите от 4-ти километър, така и на нас от Уркшона. Първо, очевидно не само ние сме зле с глъбата – тези няколкостотин души топлят сърцата ни и ни карат да се чувстваме част от нещо голямо! Второ, щом има такъв интерес, значи WoW не е безразлична на хората, ерзо ще направим още едно материйче по темата. И понеже бай Whisper е

правителството в сънка (заедно с бай Бака... или беше Мангау... дебии и иметата малдумни...), той си беше запазил броичка и кротко, и блажено се засе с немеката задача да инсталира едни нови 2-3 гигабайта на харда си, че и да ги пачне след това (и то няколько поту). Час, час и половина по-късно Висяка беше готова и неговия таунър нахук пред Тъмния Портал.

Трябва да отбележа огромното си задоволство от факта, че предсказанието на скептиците, в това число и моя милост, се оказа неверни. Опасенията за паднати сървъри, безумен лаг, липсващи NPC-ти и прочие проблеми се оказаха неоснователни.

Blizzard успя да изненадат не само милионите си потребители, но и себе си, и незадно как стъмжа да осигури почти безпроблемно пускане на продължението на WoW. Че имаше грижи е ясно, но всичко беше в рамките на "нормалното" за игра от този камъкът.

Веднага на преден план излиза бързото "Заслужава ли си чакането и истериите около The Burning Crusade?" Макар и все още да е много рано да се даде окончателен отговор, според моя милост не само си заслужава, но и беше необходимо. Съвсем откровено моза да заяви, че WoW придоби съсъм нов, гори бих до наредка забъррен и зря вид благодарение на продължението си. Грибнакът на играта е запазен, като са добавени доста нови елементи и дреболии, които карат обръзнатите



играчи като мен да зададят въпрос в стила на професор Вучков, който би звучал приблизително така: „Абе, ла-анкоу, защо, аржеба, не се сетимте че тия екстри по-ранничко?“ Да бехте слушали „Лос хемемос“ много по рано щеше да ви донесе акъла, убаждаеми...“, но нещо – било неблагодарно от наша страна ако кажем, че не сме добомни от това, което получаваме.

Но га караме поред: В графично отношение има много новинки, но пристрастта причина, че ендъжна на играта не е във вълните и не възможността да знае какъвът гейпредиз. Радостта за окото ще от моещите на новите създания, насячващи териториите на Outlands. Накои от тях са доста сполучливи, други –

не чак толкова, но допълнително – разнообразие определено рафа и допринася доста за положителното впечатление от играта. Специално в

първата територия особена радост ми донесе едричките Fel Reaver, който кристалови небреки на зоре-надолу и не пропуска да стъпне поредния нещастник, достащично глупав да не побегне когато усети тъмена на земята под стъпките на гигант. Между другото грави впечатление от огромните брои гигантски твари, с които са населини новите територии. Съжаля умишлено пичовете от Blizzard се опитват да съхнат играчите, изправляйки ги срещу некомократно по големи противници. Не ме разбираше неправилно, не се оплаквам – те умират също толкова лесно/трудно, колкото и по-макарите им събрания, но присъствието им определя е осезаемо, особено при първия сблъсък с тях. Другият голям плюс на експлажън в графично отношение е липсата на гнои, мурлощи и хиени в Outlands. Не можете да си

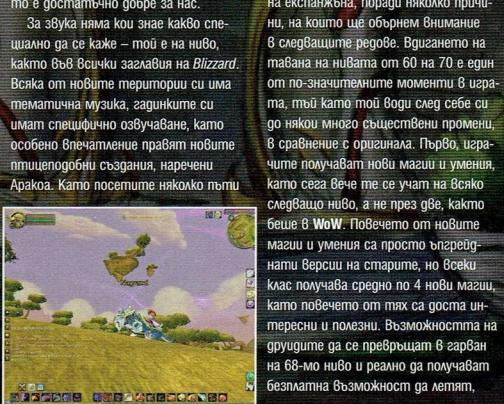
престаните колко добре се чувствава чобък, когато не видя, и по-важното – не чува, противници мути/звуци на гореспоменатите прости твари.

Единствено място където видях хиени беше в Hellfire Ramparts във знак на промест срещу този визуален и



Seithek Halls, ще разберете какво имам предвид: Малко го пропутувам този аспект на TBC, но както вече казах – игра е в ръцете на Blizzard, звукът е на ниво.

Сега ще си спра малко по-подробно на най-същественият елемент на всичка една игра, а именно геймплей. Тоба е и без съмнение на-същинският коз на експлажън, поради няколко причини, на които ще обръщам внимание в следващите редове. Видяното на тавана на нивата от 60 на 70 е един от по-значимите моменти в игра, той като тоги води след себе си до накои много съществени промени, в сравнение с оригинална. Първо, играчите получават нови магии и умения, като сега вече те се учат на всичко следващо ниво, а не през гъба, както беше в WoW. Повечето от новите магии и умения са просто въгледи на Версии на старите, но всеки клас получава средно по 4 нови магии, като побежет по тях са доста интересни и полезни. Възможността на групите да се превръщат в гарван на 68-мо ниво и реално да получават безплатна възможност да летят,





масовият дисплей на попа (на 70-то ниво), за който се говори че маха гори балона на паладина (не съм имал възможност да го видя това чуло все още) и никой други са сред по-правилните уникатни умения. Други са малко по-специализирани в насочеността си, което ги прави използваеми или само в PvP (Shadow word: Death на попа), или само в PvE (Soulwell-a на уорлока), но никоя това допълнителното разнообразие дава доста радост.

Вторият бонус: на по-високите нива е и видигнатият тафтан на професията. Именно при професията Blizzard са надминали себе си и най-сетне са направили така, че не само Алхимията и Енчантинга да имат смисъл. Не те нижа да си останат може би най-желаните и използвани професии,

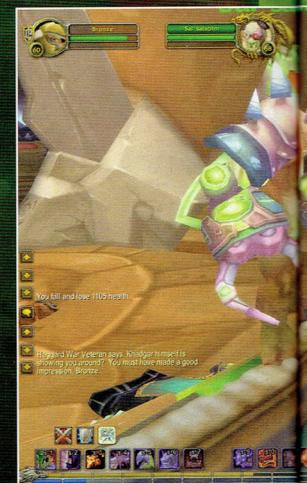
но TBC дава възможност на играчите, специализирани в други посоки да се чувстват помезни и доболни от избора си. Ковачите вече могат да сменят специализацията си, ако не са добили от нея, и да коват никои безумно добри оръжия и брони. Ко-жарите получиха може би най-много лобоф, след като тяхната маломума до скоро специалност вече може да произвежда крък за крака, рамене и други, които действат като енчанти и дават доста сериозни бонуси. Да не говорим за различните барабанчета, които буквально правят кожаря безцен като както в PvP, така и в PvE съблъсък. Има барабанче, което възстановява 750 мана и жизнени точки на цялото парти за 15 секунди, има друго, което увеличава скоростта

на атаката и прави то на магии с 80 точки за 30 секунди, а има и едно, което прави Fear на го 5 опонента за 2 секунди ... и всичко това е на Instant cast, т.е прави се моментално, а не отнема време, през което никой да ги потрепи или да ги убие (опази боке).

Новата професия, Бижутериятъм (Jewelcrafting) също е доста интересна и помезна, особено в светлината на Бъбренето и да ли Diablo II скломе (sockets) на никои предмети. Най-общо казано, бижутерият може да произвежда от руда и скъпоценни камъни различни бижута (пръстени, огърлици, трипътеки), както и да сече скъпоценни камъни и да ги превръща в зодии за Враждебан в слотове украсления. Бонусите от тези зодии украсения са доста сериозни, но надлежното е, че посредством тях играчите имат възможността сами да си конфигурират екипировката спрямо предпочитанията и/или нуждите си.

Алхимиците отново са най-благодатестмъвани, като вече имат нарочен куес, който им предлага специализации в една от три области – отвари, еликсири или трасмутиране (превръщане на един предмет в друг). Това което специализират в дадена област получава е, че всеки път когато създава предмет от областта си на специализация, има шанс да създаде не един, а няколко еднакви предмета като използва ресурси само за един. Например, ако сте Майстор на Отвари, всеки път когато правите Greater Healing Potion, имаше да произведете 2 до 4 допълнителни отвари от този вид на цената само на една! (Звучи като реклама на Вулканизиран презервативи – 5 на цената на 1!). Но

това не е всичко! (Дох!) Специално за алхимиците е Бъбренето и елементът на изненада – докато си правите отвари, има малък процентен шанс да „откриете“ нова рецепта! Тези рецепти са от типа „Flasks“ и както се досещате са доста ценни и помезни. Моментът на „откривателството“ е доста забавен и получава мястото специална оценка за оригинално хрумване. За жалост по всичко личи, че на този етап само алхимиците могат да се наслаждават на тази супер корава екстра. Не съм сигурен за това, тъй като честно казано не съм отгеля никакво време за развитие на професии на моя герой, в желанието си да разследам максимално количеството от нови контент. Но се надявам



"откривателството" да бъде достъпно и за другите професии. Все пак и те са хора!

Другата сериозна новост в геймплея, която лично на мен ужасно много ми допада, е Възможността да играчите да летят из териториите на Външните земи. На 70-то ниво всеки, който има достатъчно средство може да си закупи бърз (100%) или не особено бърз (60%) въздушен "кон". Или ако имате късмета да сте групич, като мята милен, още на 68-во ниво получавате възможността да се трансформирате в гарван, който лети със скоростта на по-бания "кон". Предполагам сами можете да се досетите какви преимущества дава възможността за летене в играта. Освен, че спестявате много време от катеренето по Бисоки сараци, или забиквалиято на планини и други некоректни разположения по пътя Ви препятства, възможността за летене придава съсъс нов облик и на изпълнението на някои куести, както и в битките между играчи. Нямашо по-сладко от това да си набележите жертвата докато се носите над нея, да се спуснете като орел от небето и да стоварите няколко бързи удари/мазии преди нещастните гори да е разбъркал каквото се случва. Това е само един пример за това какъв нови възможности предоставя TBC пред играчите. Нещо ми подсказва, че много скоро този аспект на играта ще стане повод за множество коментари и дискусии, тъкмо потенци-



ано в него е заложена възможност за злоупотреба с игралните механики. Предполагам времето ще покаже, дано не съм прав защото възможността за действие в третото измерение ми дава много раздат и ще бъда агрески тъжка панда, ако не гайд съм съществено разочароване на множеството играчи, включващ има милен.

Почти целият континент на играта след 60-то ниво беше насочен към покоряването на инстанции за 20/40 човека. Битките между играчите бяха избутани на заден план, като единствения начин да си начешеш крастама беше да се включиш в някой Battleground, където битките се водеха в изкуствена среда и по някакъв начин не бяха меродавни за уменията на участниците във Върхала. Плахихте опити за т. нар. "World PVP", т.е. постявяне на обекти из различните територии, забояването и контролирането на които пръвично беше да носи определени бонуси за играчите от същата фракция, се оказаха неуспешни по ред причини, най-важната от които беше, че бяха изкуствено измълсанни и стояха

найкак си не на място. Отделно бонусите които даваха бяха изключително смесени и не бяха достатъчно мотивиращи. Burning Crusade внесе много съществена промяна в статуквото. Като начало бе променена концепцията на PVE-то. Вече няма инстанции за 40 човека, на тяхното място идват трактири за 25 души. Другата, по-съществен според мен промяна бе увърхването на жибота на инстанциите за 5 играча. Това стана благоиздание на леко забърканата комплексност на последните, както и на въвеждането на т. нар Героичен режим (Heroic mode) на игра 8 пъти. Този режим позволява на 5 души да се опитат да покорят избранията инстанция на най-висок режим на трудност, където всички загини са 70-то и по-високо ниво, имат допълнителни от стандартните си умения, а тъкъм босовете са забъркано 72-73-то ниво и търгувани с нови умения, аури, мазии и атаки. Естествено, преместите които ще направите при този режим на трудност ще са доста по-добри от тези при нормалния режим, а всеки убит бос ще пуска специални знаци, които от своя страна служат за закупуване на още по-мазни курии. Отделно именно инстанциите за 5 човека са единствените начин да видишете репутацията си към

множеството играли фракции, всяка от които ще изкушава с Външни сини или пурпурни предмети, ако достигнеш най-високото ниво на репутация към тях. Още по-отделно, за да можете да покорите някои от бъдещите Външни места, като например Mount Hyjal, ще трябва да сте минали всички инстанции за 5 души, а също достигнати определен репутации с различните фракции, да сте минали Karazhan, да сте убили Lord Kazak, да сте посадили поне едно изолистно дърво в Южен парк и т.н. Слопенавм всичко това, за да





изтъкна как на този етап фокусът на играта се измести от непрекъснатото 8уисен в инстанции за 40 человека към тайба за 5-ма играчи, което е изключително по-ожижено според мен. Единствената хардкор инстанция в момента остава Karazhan, която 10 души трябва да покорят първично от 10 босса. Всички други dungeon-и са с максимум 3-4 боса. Между другото, за тези от вас, които не знаят, американците от Death and Taxes успяха първи да покорят Karazhan, две седмици след излизането на експанзионка, докато никой друг ни-ко-във евроботомбето от Nihilum успяха първи 8 света да помекият Gruul's Lair – единствената мина на момента инстанция за 25 души.

И тук по много елегантен начин пичовете от Blizzard са успели да оплакат тихната идея за World PVP с PVE-то. На никоя територия има разположени стратегически обекти, които, ако се контролират то башата фракции, ще дават бонус на поражените, което наистина докато сме в тази територия, а в никоя случай ще дават и възможност да събират специални значки от босовете на инстанциите в територията, които

значки, както се сещате, са залупване на сини и пурпурни предметчета. Особено впечатление ми направи концепцията за неутралното селище Halaal, намиращо се в Nagrand. Фракцията, която го блажее ще може да ползва тамошните търговци, да използва куестите, които NPC-тата дават и да разменя събралиите от убийството на противници в рамките на сещащите знаци за ОЩЕ хубави предметчета. По-интересната част тук е, че за да превземете града от Вражеската фракция, трябва първо да убите всички пазачи на града, които са максимум 15, но всеки един от тях има стотици хиляди точки живот. Най-лесният начин за тяхното елиминиране е завладяването на гнездата на разположените в четирите края на града Wyvern-и и използването им за бомбардирane на пазачите. Докато все хървате бомби върху нещастните гардофе, изглеждащ от Вражеската фракция мозага да разрушат забадените от вас гнезда, да ще бънят като канието и да ще наядат табаките. Като илюя купона в Halaal в плен и ако пичовете от Blizzard успят по съща ужасяканен начин да въведат нови.

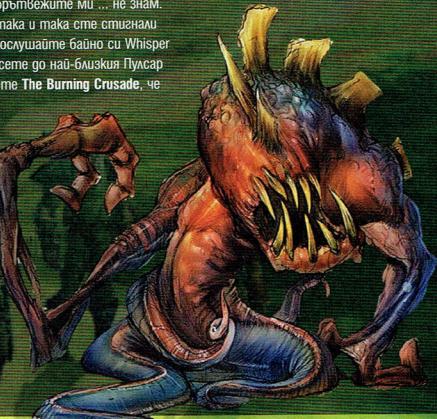


ориентирани към въвеждането между играчи елементи, ще спечелят сърдата (и портфейлите) на много повече хора. Допълнително за феновете на PVP-то има едн нов Battleground, които (признаам си без бой) не съм пробвал, както и прословутата Аrena, чието първи сезон ще е започнал когато четещите тези редове. И тук ще се събират т. нар. Аrena точки, с които блескостъвие ще можете да си купувате кораби пурпурни предметчета, а шампионите на всеки сезон на Арената ще получават бесплатни бризи ляпки дракони, които могат да бъдат придобити само по този начин, т.е. не можете да бъдат закупени, ерга ще са сериозен източник на самочувствие и рекордната ерекция при подготвянето.

Между другото, ако все още четещите тази статия, значи нещо не е наред с вас. Аз се измърших да пиша, а вие как не се изморихте да четещите бърътвехите ми не знам. Но щом така и така сте спишани до тук, посушавайте башо си Whisper и се занесете до най-близкия Пулсар, докато купете The Burning Crusade, че



и оригинална World of Warcraft, ако го нямате. В скоро време няма да намерите друга компютърна игра, които да заплаща така хубаво времето ви. Тък знае аз човек, може да се срещнем някъде из Lightning's Blade или Neptulon, където се подвизават мондиго ионащи – можествият и могъщ таунер друид Doody (плох) и красиувящ и кокасетът юнгар маюсоник Cuddly (flex). А готовата keep your feet on the ground и stay away from the voodoo и сичко ще е ток и жица.



Шедевъръ

Година: 2004
World of Warcraft

През април: Една хубава sandbox игра

Бизър: 8
Само защото енжина е бехт, не че Blizzard не мозат.

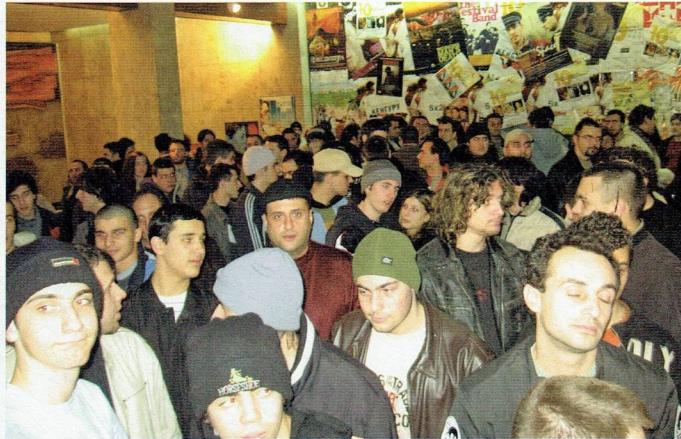
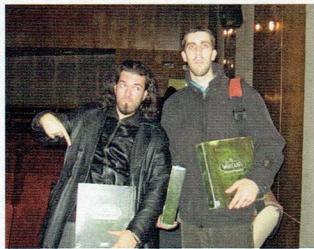
Звукът: 9
Възмълечен, както винаги, при изригне на тази компания.

Геймплей: 9
По-добро няма да видим докато не излезе Warhammer Online, което очаква поне една година. Ако на вас ще седи на сухо една зодина, де...

Цикълът: 10
Гърбът 70-то ниво георд в Европа бе наличен 28 часа след пускането на експанзионка. Правите сметка.

The Burning Crusade - BG Style

Ом: Koralsky



Плани Високо горе. И българският *World of Warcraft* щарч имаше частима да посрещне експанзията за своята любима игра в лицето на *The Burning Crusade* по начин, близък до неговия събрат във Франция, Швейцария, Германия, Австралия и т.н. Разбира се, *Домът на киното* не е парижкият търговски център FNAC, Media Market в Берлин, а още по-малко в лондонският HMV, но това, което организира официалният представител на Vivendi за България – Пулсар, е золата стъпка в правилната посока. Посоки, която се надяваме с времето да приобщи българския щарч към целокупното семейство на мордерия западен плейър. Ако подобни пропови са предлогия за това какъв може и трябва да се случи на българския широк пазар, то ние застапавме пътно зад всеки, който виква разбището му по този начин. Началото на самото празненство беше в навечерието на светобояната премиера на играта и стартира 8:22:00 в упоменатия кино комплекс. Наг 500 ребностни почитатели на Blizzard-ския колос при MMORPG игрите се биха стъпки в хладната софийска вечер да приветстват старта на любимата си игра, както и да вземат със себе си предварително поръчаните копия от *The Burning Crusade*. Голяма част от екипа на GW също посети меропри-

ятието. Естествено, до един бяхме разпознати от наши фенове. И мразени от мнозина

след момента, в който моята своята личност бе грабната под мишиница при Кълекционните едначни на *Burning Crusade* и нег опеката на моите телокхранители-лоджийбо в лицето на *Snake and doomy* (виж снимките) се измъкна по обувки 45 номер в неопределените посока. Иначе, докато нечии от Пулсар се биха погрижили посетителите да не скучаят и за секунда – на екрана в централната зала се проектираха всички трейлъри и интересни подробности около

създаването на *The Burning Crusade*, докато гладните и жадни можеха да се почертвят със сладороди и безалкохолни напитки от импровизирания бар на сцената. За (наши) зла участ алкохолни напитки нямаше. Малко през забавната час беше организирана томбола, в която участие взе всеки един от присъстващите, а наградите бяха крайно благоприятни за всички WoW geek-ове. Побежен от задължително да отбележим и раздаването на повече от 100 оригинални тишърти с едрирано логото на *World of Warcraft: The Burning Crusade*. В последствие разбрахме, че şartното е пръвъръжло до гъба след

полунощ (ние толкова време без алкохол просто не можем да издръжим) и видимо недоволни не е имало. За финал ще повторим – всигале високо трошките си пали. Благодарим на Пулсар и истински се надяваме побоги инициативи да застанат, а с тях и интересът към индустрията ни в България. Искрено се надяваме и други залави да могат да предизвикат побден интерес у български щарч, защото само по този начин ще можем да вкусим от това, което виждаме по странничите на западните специализирани издания и телевизионни канали, посветени на игралната индустрия.



REVIEW

THE LEGEND OF

ZELDA®

Twilight Princess





Жанр: екшън адвентър от трето лице

Производител: Nintendo EAD

Разпространител: Nintendo

Сайт: <http://www.zelda.com/universe/game/legendzelda>

► GC ► Wii

За принцесите – с любов...

Нова *Zelda* игра, нова необходимост от спасяване на принцесата, носеща същото име. Няма лоно. Дори напротив – макар и да не се рабда на задъбочена и оставяща те без думи история, победницата никога не е сътрагата от краина килиарансост, безщадност или целинасочена показност. Простичък, но винаги добре разказан сюжет, който остава по нещо в здрава, напомнящо му, че грънчарят творец не е използвал перото си, за да напише известно количество страници сценари бутафория, а умекателна приказка за деца и възрастни.

Сложната линия в новата *Zelda Twilight Princess* следва добре отвъдната пътека на съвсите предшественици.

Изключва факта, че играта се разпространява във версии и за първи път предлага нов вид управление посредством уникалния контролер на Wii, притегателната сила на *Сумрачната принцеса* отново се крие в безкрайно увлекателния геймплей. От играта не се изискват отмични умения или висок експирьенс с по-старите *Zeldи*, а отговаряне. Първично и непреднамерено. Просто изпълни първия половин час селскостопански неволи и неусетно ще се впуснеш в може би най-голямата екциз-адвенчър игра, създадена до момента. Духово продължение на *Ocarina of Time*, *Twilight Princess* е съчетана в себе си най-добро от превъзстановка си, добавяки свежа блънка от модерни ново-българения. Без обаче те да нападкат по какъвто и го начин. Направо в ушибите като всеки един геймплейен елемент същестства в перфектна симбиоза с останалите му събрата. И докато за едното просто удивление е съответната гори една минута, то за

The Legend of Zelda - Twilight Princess

От: Koralsky

Рупита ftw...

Силата на талантта се крие в неизвестната правдивост. Един от първите белези за появата на талант е умението. Талантът, приятелю, е също така и продължително търпение. За съжаление и най-малкото кризище в погрешна посока може да убие и най-голямия талант. Примери – безброй, при това във всеки вид изкуство, всяка развлекателна индустрия, обществени и политически течения – наблягате, където талантът има почва, на която може да се зароди и същевременно разбие. При екипите, разработ-

вали всички големи *Zelda* игри за конзолите на *Nintendo*, той винаги е присъствал, бийки основополагащ фактор за получаването на статута, който има франчайзът днес. И никога не е кривал от правия път. Ако в този момент отвориш *Gamerankings*, то неминуемо ще забележиш, че на Ъърха на всички играли платформи от никако години неизменно стои името приключението на Линк. Почти като по закон, всяка една нова *Zelda* близо в топ 20 на същия сайт и остава там за неопределено време. Както и да го ѝ припомни, това си е постижение, с което не може да се похвали никојо една друга геймпордера. Целият ореон на *The Legend of*

Zelda ширите не се движат на осанката, която притежава най-известният епф в игралната индустрия, или на някакви графични висоти, а още по-малко – на сюжетни забъди и безкрайни липри кръв. Дълъги се на комплексност. Комплексност, която украсява по една абсолютно непримурен начин всяка *The Legend of Zelda* и която кара милиони играчи да изпитват посрещдането на пладестата, при все прибъдно детинска юнтура. Униканата е сложността на *Nintendo* през никакво година да изградят игра, използвайща за своя геймплейна основа една и съща концепция, и въпреки това вска нова поява на Линк да бъде крайъзълен камък за съответната година.



направата на нещо наистина удивително на необходими много години. В случая с *Twilight Princess* – три.

И така, три години след *Wind Waker* получаваш залязващ с коренно променена визия и начин на игра, базиран на този от анимационната *Зелла*. Отново ще обхожди познатите ти от *Ocarina of Time* локации – гориста местност, снежните и потъналите в лава територии и т.н. Мини игрите за пореден път са заложни участие в изграждането на геймлейната част, като никой от тях ще бъде на с мина. Например риболовът може да си мине за съвсем отдалеч и да обере програмките на култовия *Sega Bass Fishing* (ако и на актуалния риболовен смъх, разширен от господата Бакалов и Дешков след някоя и друга страна). С контролера на Wii тък дюри гори рибари могат да се впускат в ширен на по-голямата щука. И да забравят, че в 4 суптири имат среща със съседа за невъртулен риболов в района на близкото езеро...

Сноуборд частта от една страна е

абсолютно легитимен представител

на една много сериозна унитър-спорт игра, която почти не отстъпва на класическите *Amped* и *SSX*. Имаш още сумо, ко-кошки полет (това трябва да го видиш с очите си, за да побървиш) и какво ли още не. По подобие на втория

Metroid Prime за GameCube, в *Twilight Princess* на разположение ще имаш гъба със свят. И го показват електрическият юръл, в който се побудяваше Самус, в един момент доскучаваше ужасно много, то мози, обхождан по Линк, не би могъл да остави в лапите на отмъченето гори и за секунда. Именно в тази алтернативна реалност ще се запознаеш с изключително симпатично същество от женски произход на име Минга, което ще ти бъде безценен помощник в множеството същущности. Там ладят и любят на зелените одежди Линк ще се извърши като мъжки вариант на Аматора от *Okami*. С други думи – като бълк. Хубавото на цялата тая история се състои и в това, че всички обик на Линк предлага различна бойна система, различно взаимодействие с околната среда и нови бъзможности при интеракцията му с него. Реално поизгледнато спектралният свят в периториално копие на "светлия" тракът, с няколко съществени разлики. В спектралния



GameCube vs Wii

Всички човешки същества са духове, визията, по подразбиране, е доста по-мрачна, а във въздуха ще зърваш въсякакви видове партикли ефекти и блум светлинки, променящи почти изцяло познатата от "нормални" светя атмосфера. Трябва да отбележим също, че всяка нова местност трябва да бъде премината и във вдама реала.

Продължимостта на играта варира между 50 и 70 часа при скромно преминаване на основните квестове, без въобще да се занимаваш с второстепенните такива. Иmai предвид, че някои странични задачи изискват до 10 часа за решаването им. Можеш сам да си направиш съмката колко огромна е *Twilight Princess*. Босовете в играта, по подразбиране, са лобер-кул и абсълютен етапон за изминалата 2006 година. Признаваме, че са малко по-лесни, отколкото очакваш, но тък находитъвостта, която трябва да вложиш при отстраняването им, компенсира това напълно. Останалата част от геймплея се приброява стриктно към тази на *Ocarina of Time*, че и в *Wind Waker* – трепеш тролска и оркска палач (основно) с нисък изкуствен интелект, кълкватш руши като обезумя, тук-таме – пазаруваш. И така.





Визия и звук

Че *GameCube* е конзола на побеждени от пет години, го знахме. Че трубо може да ни изненада с нещо – също. В действителност се оказва обаче че старите пушки все още не са казали последната си думи (и ако видиш посещения трейлър на *God of War 2* за *Playstation 2* ще разбереш защо). Макар и текстурирането да не е на много високо ниво (на места – дори трагично), партайкътът системата е една от най-добрите, които сме видяхали никога, за която и да е платформа. В това число *Blazing Xbox 360*, PC и *PLAYSTATION 3*. Зимното ниво например без особен проблем може да се мери като визуална достоверност с *Lost Planet* за длане по-мощният хардуер на *Xbox 360*. Не знаем откъде са го изкарали този хардуер, но ресурс програмистите на *Nintendo* от бедното къбче, но след *Resident Evil 4* то още единък показва, че може. Естествено, за оптимичната визуална част на играта спомага най-вече спрашняният ѝ арт. Лицевите анимации също могат да минат за етапон. Дори през 2007-ма година Дори при втората генерация *Xbox 360* игри. Визуално разликата между *Wii* и *GameCube* на практика се състои единствено в поддръжката на режим за широк еcran (16x9) при новата конзола. Версията за

GameCube поддържа единствено 4x3. Лоудинг между отдалечите местности почти отсъства, но той така или иначе по принцип не е наличен при играчите, пишани от *Nintendo*. Звукът до траката степен не е изненадал. Всеки, който е опитвал която и да е игра, посетена на земята елф, че се чудим дали ще обиде да му обръщаме вниманието. Ше споделим все пак, че миги ме лекобикате отново са на лице и отново нямаше изчуващане на персонажите. За смектка на това имаш един от най-правилните пущания и мненияния във всичко. Всичките ми колеги единногуно споделяха, че е крайно време *Nintendo* да се замисля за тълен войс актинг и изоставяне на миги звученето, но по мое лично мнение самата същевица на играта, изградена през годините, ще се промени, при това – ком лишо. Отново побътряям, че това е мое мнение.

Зелфически финал

Най-голямото качество на Всъcko е неговата искреност. *Zelda Twilight Princess* е искренна игра. Има, която дава Бисичко от себе си. Не задължително за да ти се хареса. Тя дава, просто защото има какво да даде. Нещо побече – това, кое то дава, го дава в предозирани количества. *Twilight Princess* без

никакъв съмнение е най-голямото *Zelda* приключение до момента. По наши скромни мнения е и най-доброто *Zelda* приключение. Последната *Zelda* е поредното доказателство, че идете и тихната реализация са най-важни. А хардуерът стои няколко стъпала по-надолу от тях. Мъчаливо и без чак толкова шум, *Nintendo* отново сътворища продукт, който си помни десетилетия напред. Продукт, на който няма да постапим десет, само защото наистина не е ребабиционен. Но е почти свидетел. Защото в световен мащаб едва ли съществува друг подобен екип, който да може да сътвори толкова комплексно и физически енергично приключение, което да има толкова мащко слаби черти. Всъщност, чужеса има там, когато върват в мяк, и колкото побече върват, толкова побече те са слушат. Мисля, че последното изречение каза всичко, което мислим за последното класно творение на *Nintendo*. Грамотна работа. Японска...



Legend of Zelda: Wind Waker



секс с Любимия човек след шестия месец...



Визия: 8

Великолепна! Не може напълно да скрие напрегнатите години на своя оригинален харчер, но от друга страна тук е побеже от заборавимото.

Звук: 8

Пу-пу – чек. Миги – чек. Аписа на войс-актинг – чек. Цялостно качествено звучество – чек.

Геймплей: 10

Ето тук обаче че го използваме – „не чети, а играй“

Рутума: 10

Няма трака парична единица, за която да расте в храстите и нийшне на хората. Евро ли? Рутума for life!

В Wii версията на *Twilight Princess* Линк борави със съвоята ясна ръка, Всъcko съвсите отмълни лебичарски прелюдии. Линк Мирямото е взел решение, прокипувано и от желанието на милиони играчи десничари Линк в *Wii* варианта да обърне... ръчете. Проблемът, пред който са били изправени от *Nintendo* обаче, е бил, че при пропъването на играта от *GameCube* към *Wii*, всички карти, босове, модели на различните персонажи са били напълно забършени. И съответно – съобразени с лебичарските наклонности на Линк. Решението, взето от *Nintendo*, е било да обрнат на горизонтала цялата *Wii* версия. И така, бъл финансият варианта на *GameCube* версията Линк си е останала лебичар, а картите и моделите – непокънати спрямо оригиналната концепция. Докато при *Wii* версията целите съвят са обърнат на опаку. По този начин например, в *Wii* варианта, съльзите и луната се приближват по небесната шир от запад на изток.

LIFE |  T-ENG 1000

Lost Planet: Extreme Condition

010
Hand Grenade500
Machine Gun
ЧОИ
Gatling Gun

Студено, Capcom, студено...

Mного ми се искаше да започна тази статия с някакъв особено лирично въведение тип "И докато Вятърът свиреше легендата ѝ песен настъпът замръзнала кости на едни мъртвът свет, озънят на едно отълъщение и топлината на една любов ще го дарят с надеждата на първия, искрящо изумружен стрък прева." Или нещо от сортта: Видно е и с простооко, че Lost Planet уеляня как да се размине с

лириката. Тя така и не успя да предразположи сумите ми да я възлягат по поборен начин гори и след особено актичен, седемчасов петинг, по време на който новото екшън отрече на Capcom настоятелно стимулираше никой търсъде възки му ергени зони, включващи едри пуши, едри мекобе с още по-едри пуши, гранатомански експлозии, спиращи дъха глегачки и спиращи по още по-категоричен начин дъха монстри с олимпийски размери. Трябва да изкрия до отката мрачната си душница, за кака, че играта е лоша. Напротив гори. Това е едни от мъст хеб екшъните от ново поколение. Просто разъждаващи колко побоече можеше да бъде Lost Planet, няма как да не хъбне я.

Пич, къде ми е планетата?

Сложетът на играта е възбъдено витиеват и напомня по изискаността на шеста, същински Гамоте. Човечеството отива

колонизира щастливо планетата E.D.M. III. На планетата това видимо не е болага, защото стоят върху колонизаторите местната фауна, представена от един особено неприятни бублечки, наречени Ейкури, нагадани от майката природа със зъл нрав и бронирало телосложение. Човечеството тръбва да бъга панически, защото изтребяването на бубите му извади малко наагорно, докато някакъв особено креативен биологичен гений не се съветва, че слабото място на бублечките е гърба. Въоръжено с това безценно знание, човечеството започва да стреля бублечките в гърба, изравнявайки по този начин шансовете в схватката. В хода на спрянитето се установява, че освен че им е слабо място, гърба на бублечките възьщност представлява и някакъв га-си-бе-майката колко мозъчествен и невъзможен източник на енергия и човечеството започва масово да обезчестява анало живо-пикните.

Гениално изразените персонажи сътвътват върху този септинг и разгръщат със страшна сила личните

ци драми. Главният ти герой очаровано напомня на Мао Дзе Дун на млади години, обаче се казава Уейн, за да е по-кул. Насреп някаква схватка баша му бива премазан от особено тълст бръмбар с благозъчното име Зеленочко (Green Eye), а нащето момче остава да мързне настъпът някакви прести и е спасен от приста ренегати: белосърдие с руски корен на име Юри, дебел с лилава коса, която не я запомни как се казава, защото я зяла в щипче, и обичайното хладе техно-шик Рук. Уейн е налязън от лота амнезия, като в общия линии помни само името си, от кой край се твърди пушката, за да не се проспремлява в машашите, и фактът че Зеленочко е убил мати и респективно – Ейкуридите следва да бъдат изтребени до края. Водени от своите подложни цели, пристата ренегати решават да го използват именно за последното, а последната склонетка племенства може да накара и Уейн да се получаваща интелиектуален.

Обобщено, историята на Lost Planet напомня на секър между сумисти – ясно е че я има и в пристъпи на



перфектност ще ти е любопитно да я видиш, но като цело не е много-много за пред хората. Не, че не сме виждали и по-добри игри, но настоящата драма неистинско с факта, че наистина да си кротува в би-муви нишата, която приналежи, и да ни заливат с екшън сценки с разтворима камера и уан лайтъри (за спрашка – *Gears of War*, който буквално удря склоненото бинго без на практика да има склонет) **Планетата** е претърпана с пременици, склонетни обрати, умишлено безумни драматизъми и разточенични къмпанини, сякаш е най-малкото новият *Metal Gear Solid*.

Ice Ice Baby

Добрата новина в случая е, че техническата реализация на *Lost Planet* е томкова брилянция, че не само успява да измие срама от семеизразяванията на сценария оттогава, но и изважда великолепна и пълна атмосфера, въпреки нещошибите усилия на какомските писачи да я осерват. Един единствен поглед ти стига, за да повярваш, че това там, в телевизора ти, е истина. Че се напираш на една забравена от бога планета. Загубен сред необитателните снежни поета, с издишвашите се сред искрящата бело-

та руини на изоставени мегаполиси; загубен сред тишината на мъртвия, покрит с лег бетон, затихнал в очакване на истиеричните крикси на последната зимна буря... или на поредния изскакаш изпод леда, пиращ Едикри. Дори един единствен миг насред тази студена красота може да изкупи Всеки леб от парите, които си дал за играта... че гори и за конзолата. А как подобно изказване ти се струва пресилено, значи просто не си виждал **Lost Planet**. Защото изкуството, притежаващо изкуството, каквото от *Capcom* сътворили за пореден път, то просто няма цена. В този рег на мисии, гори земнината в *terraforming for dummies* филмата шокира устия да ми разгъбват в чипата си комичност, именно благодарение на тази изградена от визуала атмосфера.

Процесът и отблъстърено да избръщаща глава от коя сцените, раздаващи гореописаните сценарни годи, обръщи внимание на великолепното гигантализиране на популярната актьорска мутра (поне в родната му Корея, ве) на Лиъй Блонг Хун. В ролята на Ейн. Некст-дженент, чиято липса лъкото критикувах през 2006 започна да се разгръща край мен с все по страшна сила, поне на визуално ниво.

Избын чисто визуалното си съ-



Бършенство, *Lost Planet* се рагва на идейни и разнообразни нива (в, не че схванах защо нашето момче си ходи с кожухчета и из устената му се изнужда пара гори и нареде вулканите, докато набликнаде се лея лаба, ама да не издръжиме) и здружи добри като дизайни и реализација бубончета и мекобе (при все, че малко по-голямо разнообразие в редищите и на тървите, и на вторите имаша да нареди). Като яло, изключва една-две недомислици, в които все забимбите пристиче след малко, на ниво техническа реализация **Планетата** е продукт от най-високо качество.

Във Всеки случай, след успеха на *Dead Rising* и *Lost Planet*, от *Capcom* са били заети с молби да лицензират своя MT Engine, който ще забъдеш и *Devil May Cry 4* и *Resident Evil 5*. В отговор японците са се поклонили учимо и са сподели, че това ще им костюма тъбръде много време и персонал, така че за момента прегочишат да се съсредоточат бърху създаването на още по-добри и красиви игри с него. Не можем да отречем, че маркирати наистина крим ако пикат 8 ръкава си.

Coldplay

Геймплейната механика на *Lost Planet* е забъртана около две основни неща – безспирен екшън и евна джакъ, наречена "хармънайзър", явяваща

се предпоставка за първото. Уейн (като и вдама-трима от другите централни персонажи) имат възможности в себе си въпросните хармонизатори, които се тяхнато благословия и проявление. Името е, че хармънайзерът изисква да бъде захранван постоянно с термална енергия (онази от гъзъ

на бубончета), като лекува светкавично всяко нараняване по тялото на нашето момче, но липсата ѝ моментално води до светкавичен спад в жизнените му сили, сякаш си оставил Разяд на душата с ограничено съзряване на фуши. Като теглиши чертата, установяваша, че при достатъчно количество енергия можеш да увръжиш няколко членци сълъска с особено ценеустремен танк, но при липсата на таеква ще си умреш като премръзнало псе, гори и никой да не събавя да се бие с теб.





Улобжата е, че запасите ти от термална енергия ще спадат непрекъснато със скорост от приблизително точка в секунда, ако не правиш нищо, и далеч по-бързо, ако използваш енергийни оръжия, упражняваш мекобе или си повя демидж и резонериращ. Гореспоменатата брзота на хармънайзъра с лютия екишън се състои във факта, че – освен едни разпръскани

On: doomy

Второ мнение

За да не побържим комегата, често мнението на тънко поръфено, ще ти сподели какво е за мен Lost Planet. А именно – второто истинско некст джен захваща след Gears of War. И то не само заради смазващата визия, ами също така и поради забавленията, които имате, при все краткото си и немалко проблеми.

Проблеми, без които играта щеше да се нарида в пълнеша блузото до момента понятие за съвременен модерен ентирийминтън.

Какво ми досади? Във времето на Уейн, въвеждачата постовините на падания и търкаляния като и леката листа на разбюздре от земна точка на мисии. В смисъл – ако някой в чак брифингът – честите, излиши са! Но виеете же кара да ги преторчам! LP: за техническата част вече се спомена многообразно, но да претърпим исклучително красива заслуга: притежаващо спиряща дъга ефект; постигане на екипи, напук на фронтовия главен персонаж и нуждата от привързане към контролите; кумбузи моменти, като едно спускане със 3 ъзмака от еднократна пещера; крайно избиване и машински бос енкапсули (на места напородяваш обсъщите от Shadow of Colossus гори); забъди с наименование си юнитами.

С суми прости – кратко, на места противоречиво, но в раква сметките пълноценно изкуството. Забъди какво очакваш, разбира се.



но картата уейпойнтите и някой и друг контейнер – единственият ти приток на енергия са убитите брандове, пускащи едни червени T-ENG локвички, които ти чинно трябва да си обереш. По тази причина единственият начин да оцелееш, е да не се мотаеш излишно, а непрекъснато да се буташ в мелето и да убиваш някой или нещо, за да поччиеш по особени дебилен начин от бездейстие. Емблематичен случай за правилото, че

Lost Planet пръвба да се играе бързо и без размътване, е моментът, когато батъо ти Снейк, удобно разположен върху един мост и възоръжен със снайпер и базука, беши добарал удобна позиция за стрелба и прочистила бараката на Бойдини, пет-шест мета и четири стационарни ракетни установки; засли нагло голината, пред която моят Уейн трябваше да мине. Цялата тази операция премина брзинично без да забуди гори точка живот... и малко по-късно бях осъбено изненадан от Мъртвите, защото енергията ми се беше изчерпила, а труповете на брандовете ми, заедно с термалните кристалчета, отдавна бяха изчезнали в дониката под мен.

Правилният начин за преминаване на ситуацията Всъщност се състои в скочане на настраг към дома, прегазоване на Усичко живо без огъв на щетите, които поемам (зашото при постоянно приток на енергия с практически бесъмъртвие) и смело продължаване напред през нивото.

Остави тактическите прийоми за драздите.

Lost Planet изигра

в кум правилото първо да стреляш, а после да мислиш, защото мисленето води до наказания, а стрелбата – с каквото и да е, по каквото и да е – носи облаги. Което Всъщност е белколено. Планетата е пръвчен аркаден екишън от старата школа, в който убиваш



големи бублечки с големи пушки и прогължаваш смело напред. Ако консийните бляха побобна на геймплей от доскул класика, без колебания бих забил на калкоманското отрече въвежта, че даже и десктоп, гори и само заради носталгията.

Задри факта, че вече не правят цари, които забавляват на абсолютно пръвично, гайданко ниво, оставяйки мозъка ти в стенобрайд режим.

Избы съобразяването с хармънайзъра, за геймплея няма кой знае какво за казане. Можеш да се разложаш пеш или да упражняваш разнообразни мекобе (тук наречени VS-у), като



всеки различен модел се разва на различни специални умения, които са без значение, и оторвани пушки, които са от огромно значение. Какви ми честно, на кой му пуккавали VS-тът може да скочи на Бисосина, да се глайди ефектно или да се транфорамира в моторна шайба, при положение че зад вдама ти пристъпа се крие онезева мощ, способна да прати вътъкло ценни грабробе, а всичко, което

се иска от теб, е да ги приброяш лекичко. Още по-весело става, когато установиш, че Уейн е яко копе и може да помърле на ръка всяко едно предназначено за мек оръжие, разна-

слайки даската мощ, сякаш е пазарска торба.

Въщност, каквото и да ти напиша на теми страници за Lost Planet, ти няма да прозвучи убедително.

Тази игра пръвба да бъде усетена.

Нейната сила не се крие в конкретни геймплейни аспекти, положени на рендензентски анализ. Тя се крие в конкретни моменти, които не виждаш нищо заради гума от поредната експлозия, помежду си от земната съз на десктуките избухни бублечки, край теб се сриват легенди блокобе на някаква ненавременна лайнин, а ти продължаваш да стреляш насред



изтълчилите телевизора ти черни върху с шестстебелната си картечница. Боден от наядждана, изстрелят им все още попадат в пръвичната телесна част на чудовищния Едукрип с размерите на спретната коятерашка, която понася демидж единствено ако го учуваш в поката на опасната.

Това е Lost Planet. Всичко останало са просто думи.

Хитовете на Планета "Пайнер"

За съжаление Lost Planet не е просто резултатът от уврежнинето "лоша история" + "чудовищно добър екшън". На чисто геймплейно ниво играта се рагда на няколко недомислици, които може и да не попречват шлфостното от адреналиново усещане, но тък помрачняват портфеляти, разделят със със 140 леб за нея. Пръвият и най-основен проблем е, че Планетата е кратка дори и за събре-

менните стандарти. Аз лично я минах за 4 часа и 11 минути (!) на базу и за 6 часа и 3 минути на погнал. Най-големият тащак се крие във факт, че в отдален разрез със съвременните хитрички на производителите, Lost Planet не е умислено уധъвания, а умислено скъсан. Напиши каквото ти казах за енергията и хармънъзъра ти. Ха сега си помисли или си струва да губиш време в излишно размотаване, за да изрояши сикретите из нивата, или в по-добре да прелетиш на Скоростр през босъци, за да можеш да пристигнеш при боса, очакваш те в края на всеки лебъл, с 8-9000 точки енергия, рабящи ти шанс да го спазиш без право на обжалване.

Всъщност краткостта не би била чак такъв проблем, ако играта предлагаше поне някакво минорно разнообразие в развистването на ситуацията, предполагащо към преизграждане или малко по-читатъл мутимилър. Кооперативният режим също липсва, кое то е пъкно безумие, при положение че към сцените намекват, че из нивата на моменти са разложвате по двама-трима човека. Той Gears of War също се минава за под десет часа, но разбиращите се винаги

по различен модел престрелка и с удръжки на мярката щастливо са с месец. Уби, Lost Planet няма да се рагда на побобна благословия.

Избън Всичко това, гори и похвалената техническа реализация не е на нивото, на което ни се искаше да бъде. Има проблеми с клипинга, контролът е леко дъръбът, като на места Уайн прафи буквально каквото му скимне, а не това, което ти искаш от него. Не, че съм очаквал насред снеговодете да се раззеет чвертеният шилфер на Даните, но честно казано госсега Сарсот не са правили игра, чийто основен герой да ми е до такава степен антипатичен (на ниво история) и чужд (на ниво контрол). Да не говорим, че може и да е много реалистично през 90% от изралното време Всичко, което Виждаш, да са експлозии и пушек, но в едни моменти потапната превъзложава на иначе великолепните визуални ефекти ти полази злокобно по нервите и те кара да целешуща спасителни оптиката на снайпера си, даваш ти възможност да се отглежчиш поне за малко от бойните дейстия.

Lost Planet is great to visit (but you wouldn't want to live there)

Заключението? Lost Planet, при Всичките си недомислици, е един от задължителните екшъни на сезона и една от най-красивите игри за набиращаща все повече мощ нова конзола на Майкрософт. Без да е легендата симфония на съвременнистъто, която очакваше, това определено е един адреналинов и мащабен екшън, способен да осмиши цената си и времето ти. И пращеш порената мъчнително бавна крака към бъдещето на гейминза. Ако трябва да ти разкрия подгата

Бюнг-хун Лий



Образецът, по който е създаден Уайн в Lost Planet, е всичко нащумя в последните години корейски актор и здрав любимец на колегите до други и Јери. Пичът е роден на 12-ти юни 1970-та година. Сред филмографията му са намират клубовете участия в краини симпатични филми като Joint Security Area, фантастични Cut от Three... Extremes (узвата беда на любимица на корейски режисьор Чан-Ун Парк), както и доста притинани и повърху се неотвърдна якуз-драма (или гангън-драма, ако трябва да се съобразяват с корейските престъпни реалии) A Bittersweet Life. В момента в сред нај-твърсните актьори на Изток, като режисьорите го бебат не само заради актърската му майстория и визията на, но и заради борбата му за познания в Бонбините изкуства и по-специално за маекуондо. За съжаление в Lost Planet кориорът му е малко и много поизгубен сред глупбатите Кот-чени.

си журналистическа идейка, скриита под думите на тази статия, тя е да те разочароваш достъпно, за да може Lost Planet да ми даде Всичкото уобичаство, което не успя да даде на мен, паднал от Всичките на хъбла.

Така че стига рецензентски глупости – грабрай базуката и се втурвай насред виенциата.



Откроява се



Виждан: 9
Действие в будущето, използване на изкуствен интелект, превъзходни стрелби и мобилни и локални състезания са същите елементи на играта на Южна Корея, която е създадена от

Зръден: 7
Будущесто, будущи ефекти, изкуствен интелект и състезания са същите елементи на играта на Южна Корея, която е създадена от

Гоимин: 7
Гоимин е модерен и съществен ръчник, който е създаден от Южна Корея, която е създадена от

Одукку аркадика: 9
Основните привърженици на играта са имати муми, които са създадени от Южна Корея, която е създадена от



Lost Planet - Online Battle

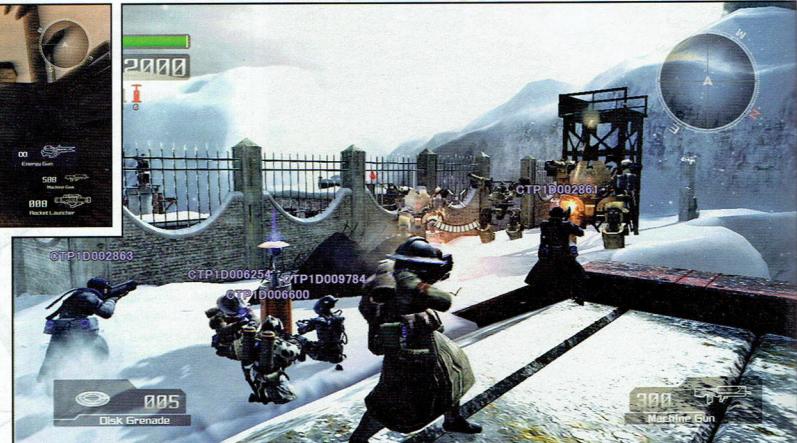


Cъщо като сингуларните кампанията, онлайн мачовете в Lost Planet са тънки както с брилянтни попадения, така и с пълни идиоти.

Първото нещо, което ще те направи блечателен, е че стандартното трупане на фрагове е заменено от иновативна точкова система. Резултатът ти ще убелячава с избиране на фрагове, унищожаване на VS-и и активирани на добре познатите от кампанията Data Post-obе се намалява с всяка съмтър или убийство на сътвърдник. Тази игра, концепцията на лиспата на кактус и да е начини за възстановяване на здравето, кара играчите да се замислят преди да се втурнат в самоубийствена атака.

Дизайнът на осемте карти са стратешки. Визуални са в тон с природните и индустритъл пейзажи в сингъла и предлагат разнообразие както от огромни области, тънки с VS-и и turrets, така и от малки, затворени нива, в които съмтърът бебне зад всеки ъгъл. Освен това наличието на кука за пръвране (с която можеш да прекасаш пръстопътници и да се катериш до по-труднодостъпните места) ги прави доста бертикоано разумена, без да има нужда от съмтъри, трамплини и други типични за жанра решения.

Всяка от картите е приседна за които и да е от режимите на игра: Elimination, Team Elimination, Post Grab и Fugitive. Първите три възможността са просто по-префърънчен имена



за обичайните Deathmatch, Team Deathmatch и King of the Hill. Kokomo do go Fugitive – в него един от играчите е преселван от всички останали, които трябва да съвляят точките му до нула. Това на пръв поглед излежда като интересна идея, докато не усетиш, че в по-големите карти шансът гори да видиш блягаща нещастник умиращ, и май само на него му е забавно.

Най-приятни са стандартните отборни режими. За разлика от Elimination, в чийто хаос недостатъците на контролите и механиката на Lost Planet лъсват като ейкрициди защени, ти са доста по-малко фрустриран и показват истинския потенциал на иновациите в играта. А именно – тактическа употреба на VS-ите и лота борба за всеки Data Post от картата.

Сигурно си се зачудил какви са тия идиоти, за които намекваш госсе. Най-абсурденото дизайнерско решение е свързано с трагикомично-то постоянно падане при съблъсък с експлозивна ударна вълна, пренесено от сингъла. А именно – слаломите на земята не могат да бъдат убити. Дори да си изправиш целия пълнител в мях, те просто си стават кромтичко, ч



ако не са томани ламки, ти пуйват един между очите. Почти толкова бруталнищата е начинът, по който е "решен" проблемът на рисуночниците се нещастници – просто и мях са ги направили неуязвими! Няколко вълни секунди те са същински машини за съмтър, от които единствено спасение е паническото бегството.

Освен това, макар и да не е решаваш фактор, на мултплейъра му липса така нужната за чистота шурупътърътърът. Явно с идейта да превърнат по бащински целия мейнстрим от дечка с писъкливи гласчета (докато им бъркат 8 скобичета за паричките, пестени от закуски), Capcom са направили насилието безкрайно и от постно по-постно. И, както ще забележиш още докато си търсиш игра, явно са покънвали огромен успех, защото на

мачовищта не можат да им замърши глемите усти.

Друг проблем е свързан с лиспата на регионални ограничения. Участници на хора от всички краища на света може да излежда като чудесна възможност за забързане на международни приятелства, но реално е дразненска пречка. Ту допиратка никоя заподобна сума, оптваша се да ти обясни комплексната си отбрана стратегия на патагонски, ту се лаяш, докато Тоши от Япония те пълни с ракети, ту ставаш свидетел как полошината хора се дроят при началото на мача.

Като цяло мултплейърът на Lost Planet е противоречиво преживяване, което може и да ги донесе, ако успееш да пръвшиеш сериозните му проблеми, но не е кой знае каква конкуренция на големите игри в жанра.



Dressed to Kill:

Workshop Тениските

Както много добре знаеш, ние не сме стан-
дартина мегия, която просто ти сервира всеки
месец смянка от екана информация за случващото
се в гейм спредите. Ние не обучаваме да се ограни-
чаваме в приети за традиционни граници, но за
сметка на това обичаме теб и винаги искаме да
теб изненадваме. Къде приятно, къде неприятно,
това не е от значение. Едно е сигурно – никога
няма да тъпчим на едно място и да станем скуч-
ни.

GW армиите вече имат своята униформа!

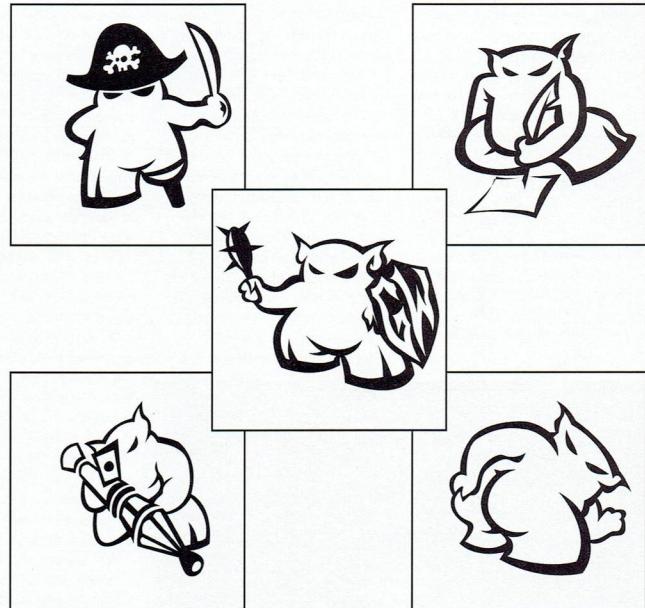
И по-точно – богат набор от униформи. Всеки
може да поръчи от новите **Workshop** дрехи,
които досягат до вас благодарение на колабо-
рацията ни с чифовете от www.teniski.be които
са една много бързо развираща се и отговорна
фирма. Демек – точно обратното на нас. Нещ
предмет на дейност е печат върху текстил – те-
ниски, шапки, блузи... каквото се сетиш! Е, как
може баш да това да се сетиш? Мърсни! Има си
матуровки за мази работа, но чуваме че боляло.
Както и да е. Сайтът е изключително удобен за
навигация, а възможностите при избор на щампи,
цветове, размери и всички други елементи са по-
вече от задоволителни.

Новият момент спрямо миналия месец? Драс-
тично разбитие на текстилните ни игеи. Освен
върху тениски, вече можеш да си поръчиш лъ-
бимия трол върху сувъръ, шапки, блузи с дълъг
ръкав, потница и каквото още се сетиш. Можеш
да добавиш собствен надпис към нашето лого
(примерно "Дшиков еекс машина") или никаква
друга шаренийка, и да избирамаш между седем цвета
на дрехата и шестнадесет цвята за щампата.

Как да събогаш с наша дрешка? Елементарно,
Уотсън. Отиваш на www.teniski.be, регистриращ
се (стапа за секунди и може да ползваш различни
отстъпки и бонуси), избиращ "Партийски тени-
ски" от менюто вляво ясно, кликаш на тениската с
добре познатия ти трол и... можеш да развириши
куреативната си фантазия. След като си се спрял

на конкретна щампа ще можеш да избереш
на дрехата, мястото на трочето върху
нея, цветове, размери, мъжки и дамски моде-
ли... абе изобщо – кам он ин, Уъркшоп лабурс!

Когато си готов, избиращ "Прегледай и
купи" от менюто "Моята поръчка" и след фи-
нансово одобрение и калкулация на общата цена,
натискаш бутона "Поръчвам". След което
остава единствено да очакваш куриерите да
позвънят на Вратата ти. Ако не са куриери
и а исламски фундаменталисти, примерно,
не им отваряй, че ще ни тежиш на съвестта.
Ако си панкал, спикнал и тренирал жудо
ток, на съвестта ни ще тежат исламските
фундаменталисти. В този случай се отръви
 вниманието от телата, защото лошият хора
ще ти вземат новозакупената тениска, като
те ѝ карват в замвора.





Жанр: stealth action | Производител: Kojima Productions
Разпространител: Konami | Сайт: www.konami.jp/mpo/

Om: fall

► PSP



Metal Gear Solid: Portable Ops

PSP най-накрая получи "правилния" Metal Gear

Дълго обмисля какъв увод да има тази статия и по какъв точно начин да представя настоящото заглавие, и в крайна сметка стихнах до заключението, че... представяне просто не е необходимо. Говорим си за **Metal Gear Solid** – едни от най-популярните франчайзи през последните години, както и едни от последните козове на *Sony* В конзолите на *PlayStation*. Почти съвместестваната способност на *Kojima Studio* да създават невероятно качествени заглавия обрча всяка **MGS** игра на успех, независимо от платформата, цената, края на събета и каквото там се кани да застане на пътя ѝ. Но тази причина не е учудващо, че след двета тактически PSP експеримента, от *Solid* решиха да заложат на сигурно и се върнаха към змийските корени. Още от пръвите скрийншоти беше ясно, че се готви нещо огромно, но финалният продукт надмина и най-смелите ми очаквания и се нареджа заедно с останалите змийски приключения в залата на **MGS** славата.

Действието се раз развива през 1970 г. и хърчи святлина върху събития-

та от живота на легендарния Naked Snake, сега вече носещ титлата на Big Boss, преди създаването на Outer Haven в оригиналния **Metal Gear**. Поредната му мисия го изпраща да прочути тайна съветска база в Южна Америка, където обаче е скопо-постъпъкски бленен и затворен от мистериозния Gene, лидер на разрушаващите се FOX. Тя са прибликли охраната на базата на своя страна и са създали нация от Бойници, доста подобна на митичния Outer Heaven, и искат за които пристъпва почти във всеки **Metal Gear**. В затвора срещащи младия Рой Кембъл, който тук все още е зелена барета, и един по-възрастен мини война срещу FOX и доста сериозното присъствие на добре познатите ни съветски Бойници, които обявиха платото. Историята бързо се забърза около мистериозното наследство, което всички се опитват да докопат в **MGS3**, супер Бойници, предаделство, семиотични Вражки и други типични за серията темички.

Действието е доста много-загадъчно и отново засяга теми

за лоялността, почитата и факта, че приятелите лесно се превръщат във врагове на бойното поле. Ше се запознаете с някои елементи от корабовото минало на Big Boss и донякъде ще разберете мотивите, подтикнани го към бъдещите му действия. Останала това лошите в новия **Metal Gear** са създадени с доспа въвхълбенение и са азоти интригуващи и запомнящи се зори, в контраст с някои недогат обмислени босове в предишните игри. Доста гискунтирал факт е липсата на характерните за поредицата пространстви и придвижваша историята към сцени и замяната им с анимирани комикси. Въпреки че това наяд-Вероятно е направено, за да се спечели място на UMD-то, лично ми мое мнение е, че комиксите са много умело създавани и пасват страхото на базирания на мисии геймлей, предвиден да се играе на малки порции. По този начин се създава и една малко по-добър баланс между геймлей и история, до голяма степен разбих-ващ действието.

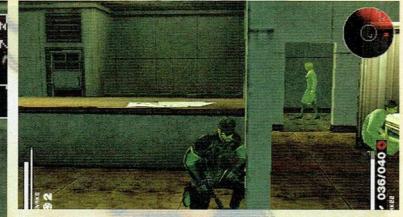
По отношение на механиката на играта **Portable Ops** е класически заглавие, черпещо същни шепи от напримерния в **MGS** олимп. По този причина моментално ще разпознавате добре познатите геймлейни похвати от предишните части с няколко изменяванища, но много интересни новобебъдения. Въпреки масовите оплаквания от проблеми с управлението, аз така и не можах да го срецина. Даже напротив – смятам, че дизайнерите са се справили чудесно с липсата на втори аналог и редуцирания брой спусци.

Свободната камера в трето лице от **MGS3: Subsistence** се завърща, като можете да я съртите във всички посоки с помощта на стреките, а L-бутонът я застопорява зад юрба ви. Байкото промъкване и залепянето за стени вече става с тригърника, а краччето дава достъп до инвентара, който е намален драстично само до 4 предмета.

С помощта на няколко прости комбинации изпълнявате обширна гама от действия – тичане, пъзене, промъкване, пръчкане и стрелба, мощното премътане напред, която събира враговете, разнообразните СОС трикове... изобщо – побежето познати от **MGS3** неща. За съжаление разяснято на юрба се е изларил в небитището, както и използването на пленен враг за жив щит. В този ред на мисии щата кръв е улимицирана и всички вече умират чистичко и стерило, която е огромна крачка назад, защото именно разплъсквашата се кръв е отчаяната вик на гардите, получили крушум в главата, небрънък са ме възприяти просто да ги очистя,



A: 99.99



039/040

за да не ми се пречакат. Като компенсация получавате новичък радар, който реагира на шумове и общо взето наликава за посоката, в която има някой, без да го показва точно къде е въпросната, увеснявайки излишно играта. Също така, за добро или лошо, целият survival аспект от **MGS3** е премахнат и вече никоя да се налага да си правите поlevи шини или да осъществявате генощ на местната флора и fauna. Това обаче е правилното решение, тъй като пасва по-добре на разделяния на мисии геймплея на **Portable Ops**.

Истински голямото новобъдение обаче се крие в униканната система за набиране на помощници. Още в началото установявате мобилна база (състояща се от един брой военен кампън с Верни Рой за телефон) и имате достъп до няколко локации за изследване. За да отбележите някакъв подвиг, имате нужда от помощници. Въпреки че е човекът армия, Снейк приведя, че трои пъти няма да се спади сам и активно се заема с... азимация. Потенциалните работни ръка са гардиите, голяма част от които са гости обръкан и изпълнени от Гене и не са съсъм наясно с момента му, както и разнообразните медицински персонал, механици, гори и някои от босовете, които са изключително ценни постъпления. За да плените някой обещавати хандигат, трябва първо да го защемите или чрез някоя СОС хълбатка, или с Верни Mk22, и го забележете до камиона в началото на нивото. След края на мисията той кисне в затвора известно време, докато му дойде акумулятор и се присъедини към Вас.

Всеки член на екипа ще има рег-

показатели оценени по системата от С за най-лош до А за най-добър в съответната област. Отделно побежето имат по някой специален скрип, вариращ от по-бързо тичане и влече на защемението врагове до различни медицински и технически умения. По този начин раздирате в кой от четирите отряда – шпионски, технически, медицински и полеви – да ги разположите. Отрягите имат съответни различни предназначения – шпионските носи информация и отключват бонус мисии, а също така събира муниции от местата, из като шпионски, медицински пристройки за лекарства и възстановяване на стамина между мисии, техническите изработват разни флагови отрога на термични очи, а полевите отряг (в който задължително трябва да е Снейк) изпълняват мисии.

Освен Змийчика, имате още три помощници, като всяки момент управявате по един, а останалите се крият в лежерадните картонени кутии, разпложени по изцяло. Предимството на работната ръка е, че ако вашият хорд са с правилните униформи, останалите гарди са не обръщат внимание и пичвате мозгат да влизат на места, недостъпни за Снейк, да събират по-вече предмети и да служат за пушено мясо. С напредването на игратата събърете някои униканни герои със специални умения, които са много полезни. Всички тези новобъдения ще карат да се мъчате да съберете максимално количество Войници във всяка мисия и гори упорито да се връщате на някое място, докато намерите достатъчно добър персонал. Най-добритите войници се намират по доста странни

начини като търсещи на холупното и GPS сканиране на определен места в Япония, както и даже по-традиционното тързуване онлайн.

За мутателните мускули, които за съжаление не съществува в доста ограничени аспекти. Можете да направите ад нас сесия с до 6 играчи, както и да се пробвате онлайн в deathmatch, team deathmatch и capture the flag. Можете да използвате всичките си войници, които сте напртузали с пот на чело, както и големия гама оръжия.

По отношение на техническата част **Portable Ops** излежда и звуци пребъздно. Графиката по нищо не отстъпва на големия браз за PS2 и въпреки че някои от локациите са леко нисковидетни и скучни, моделите са пребъздохи. Дейвид Хеймър отново е преоставил своя униканен глас за иззвучаването на Снейк, като основна критика към аудио департамента е, че побежето диалози не са озвучени.

От заключение няма смисъл на истината – всеки, който харесва **MGS**, задължително ще се вълюби в това заглавие. За останалите то е добро начало.

Шедевър

Придобива от:



Почти всичко за PSP



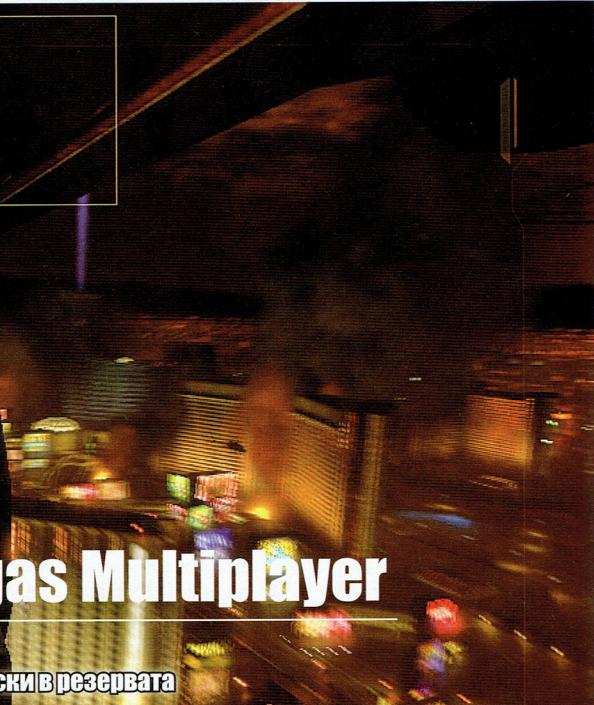
Останалите от поредицата

9

Визия: 9
Почти някаква загуба на детайл при скока между концовките. Апса на кат сиена със сметка на прекрасни анимации и комики.

Геймплей: 9
Побежето класически аспекти са налице. Системата за събиране на бонуси е много добре заредена.
Удоволствие от изиграване на гигантски онаквания: 10
Добрите стар Хидео отново не е изненадващ на себе си – всяки дейни блоки са вложени много мисии. **Portable Ops** е достойна за залата на сладката на MGS.

<Max>: mnogo si sexy, be
 <marsbeta>: i ti mai
 <marsbeta>:])
 <marsbeta>.trebeshe dr pushka da izbera
 <marsbeta>.ama)
 <Max>: sledwa6tiq pyt
 <Max>: DWAMA
 <Max>: TOWA E TOQ OTWYTYRE
 <Max>: KAK NI ZAOBIKOLI PODLO



Rainbow Six: Vegas Multiplayer

Ловният сезон за терористи е открит.

Следват откровенията на двамата горски в резервата

Om: Snake

И стината е, че отдавна не си бяхме прабили истинско LAN парти. Да, тестували сме десетки мултплеър заглавия в нашите променящи адреса си офиси, но сред глагашите ни осъдително купчини с очакващи вниманието документи и обичайните ежедневни трудова обстановка просто не е същото. Докато сеза – сеза беше различно. И няма как да не бъием благодарни на **Дъговата шестница**, че именно тя беше искрицата, възпламенила клагата на това позабравено уобсомпъне. Шест компютъра (плюс един препечат от Солитер лаптоп и един DS, на които женихте на Max и Meg изтърляваха командоските изсълпления на полюбинките си), един апартамент, концесията шизари, храна, спирти и беззаконочни напитки, способни да осигурят на обсаден град поне две особено

благоденствени години... 24 часа **Rainbow Six: Vegas**. Беше крайно приятното и обаждашо работното ежедневие мероприятия. Особено на фон на прерищото ни **Lockdown** мулти, което отне на фбами ни с MRAK към шест часа за скучно прегазоване на основната съжетна линия, след която потъна в забрава.

Е, бъв **Vegas** определило беше различно. "Сценарийт" копо не беше нещо особено блещателно, наблюдателката защото сплестяваше всички елементи от историята, хъръляше в лицата ни определени нива без ясно обяснение чий точно го дирим там и каращи всеки от нас, който не е изиграл синъкла, да се чувства уменре тръп. Истинският фън, изненадващ, добре с другите режими на игра, които също щи препоръчваме да не пренебрегвате. Особено кооперативният лов на терористи, който беше сред най-напрежнатите ни мрежови преживявания в последно време,



благодарение на топлата липса на рисуон за играчите и инфарктното надиграване с проявявящият сериозни амбиции за очистването на Изкуствен Интелект. Убеден сме, че друг подобен копо, караште настинка да се доверши изцяло и победии, не е виждал бил свят в последно време.

На всичкото отгоре играта е оптимизирана зверски добре за мулти, като визуалните превести абтоматично се самонастройват така, че да не ти сече драстично насреп месето. Съвсемът ни е по никакъв начин да не пробваш LAN или онлайн играча бъв версия 1.0, защото крашите са по-чести и от съблъсъщите на самолети с небостъргачи на 11.09. Последните пачобе обаче оправдат достатъчно добре стабилността, за да можете да се насладите на тази великолепна игра от нобъгъл. Без да е новитет **CS** или **Battlefield**, **Vegas** предлага забавен, изчистен от излишни усложнения и изненадващо бърз и адреналинов – преобъд изралната си механика – мултплеър. Браво, **Iby!**

Rainbow Six: Vegas предложи на здравите ни за тактически екипни душици шест вида тръжка игра. Ше ги предложи и на теб, стига да си склонен да си лийши от съня за известно време, защото отмената на зарубляване е неуманно бисока.

-Attack and Defend

Ясно е, Два отбора, като единият трябва да защитава дадена позиция, а другият да я пребъзми. Любим режим в Delta Force тук се побоязва с гъръм и тръск, само за да покаже, че и в Rainbow не падат по-голи от Delta.

-Survival Free For All or Team Survival

В този режим играчите са без право на респоун. Който остане последен в мянето, печели. В отборния вариант, логично, печели отборът, чийто играч е последен.

-Sharpshooter Free For All or Team Sharpshooter

Добре познатият ни Делтам. Имаш право на "Бълкрайзион". Играчът с най-много фрагове печели.

-Retrieval

Отборна игра, подобна на Capture The Flag. С тази разлика, че целта не е да вземаш и бражваски флаг и да го отнесеш до центъра на твоята база, а да вземеш коба с химическо оръжие и да го занесеш до контейнер, който обаче не се намира на мястото, където е твоята коба. С други думи разположението на "флаговете" и места на отбележдане на точка не съвпадат, както в обикновен CTF. Това води до необходимостта отборът да борви под контрол побече позиции, за да е сигурен с победата си.

-Coop Terrorist Hunt

Любимият ни режим, споменат и в основния текст. Отборът трябва да умишнира всички терористи на картата. Играчите никат право на респоун. Любят на терористи подтикъв като кооперативна игра гори побежи от Story-to, а ако се почупят бълките синими и решите да ѝ караете максимално количество терористи, при това на по-висока труда, ще добиете едно неповторимо чувство за обреченост, тип: "сам сред външи". Колкото и играчи да сте, задължително изкуствене.

-Coop Story

Същите, че е ясно. Основната съжетна линия в кооперативен режим, минус съвременните от разчитането на историите, както вече споменяхме. Добро адриналиново прекървяване заради новооткривашите се тактически възможности, но едва след самосиндикалано изиграване на сингъла. Иначе ще би е тъло.



От: MrAK

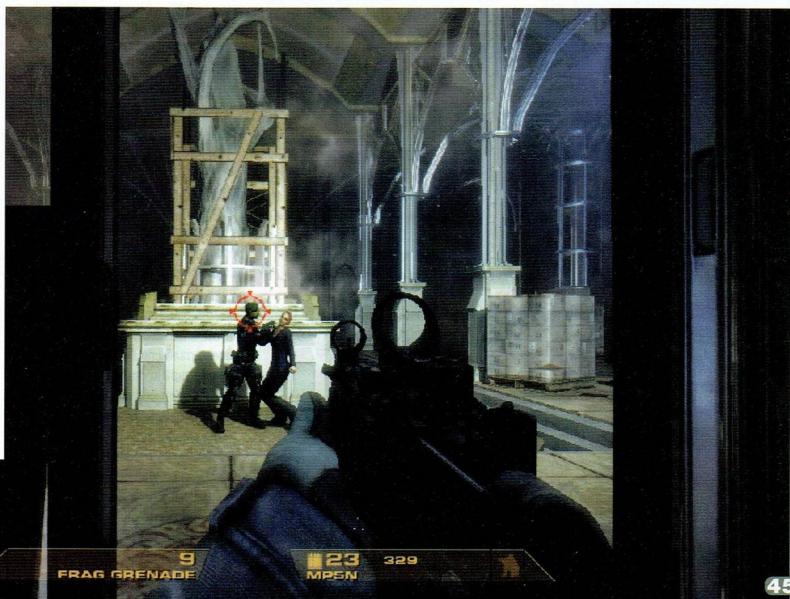
Колегата право го е казал. Играта представлява истинско удоволствие в кооперативните си режими, а ако успеете да се организирате побече хора, и ще имате мнение се различава относно играта, е стори-то, което според мен може да се превърне в истинско кооперативно удоволствие, смила да се изразе както побоба – без респоун, с тактическа мисъл, бавно привързане и пренасяне на всяка ситуация. Апсата на ограничения при "съживащането" обаче ще накара побежено екипъри да се впуснат щуро напред в едн типично CS стил, който тази игра никога не е имала.

Иначе някои от мисиите предлагат наистина много побече удоволствие по този начин, отколкото в сингъла, поради простата причина, че екипът

може да се раздели на 4 отделни и самостоятелни бойни части (забравихте да споменем, че стори-то може да се играе от 4-ма човека, за разлика от 3-членния ти отбор в сингъла варианта му). Друго голямо преимущество е, че не е нужен близулен контакт, за да изпратиш част от отбора си 8 група точка на нивото, както в сингъла.

Просто се разбираше кой Ѹе ще покрия, и готово. От тази гледна точка обаче липсва поддръжката на Voice Over IP. При това много липсва. Ако не сте в една стая, както бихме ние, и не можете да комуникирате помежду си по друг начин, освен с Вердания на играата, голяма част от тактическите изпълнения стават безсмысли, твой като комуникацията между отдельните звена на екипа е търбъре музика, да не говорим, че докато искаш да кажеш нещо някому, си изложен на сериозна опасност, твой като не можеш да правиш нищо друго, докато пишиш.

С суми прости – препоръчваме мултиплеъра и особено кооперативния тайм в Rainbow Six: Vegas на всички бы. Ние със сигурност ще продължим да го играем поне до излизането на UT 2007.





РЕМЕШ

Жанр: Води се симулатор | Производител: iEntertainment
 Разпространител: iEntertainment Network | Сайт: www.flyboysgame.com
 Изисквания: 1GHz, 256MB RAM, 64MB GPU, 2GB HDD

Om: MrAK

▶ PC

Flyboys Squadrons

Mayday, mayday, we are going down!

Hие, в Уъркспона правим ог-
ромни жертови заради вас,
читателите. Те не всеки
път се изразяват в това да видим
по нощта, да работим по 48 часа
без прекъсване или да се скъсваме от
обикаляне по печатници, реклами-
тели и всяка ви институция, само и
само за да излезем изобщо (че и що-
где набреме).

В много от случаите на нас ни се
налага да унищожаваме мозъчните си
клетки с недоразумения като **Flyboy
Squadrons**. Игра, направена по едно-
именния филм, който мина незабеля-
зано по светодигите и нашите екрани
(напълно заслужено, между другото), е
всичко друго, но не начин да се раз-
товариш от тежкото ежедневие и да
се отпуснеш и забавляваш с един що-
где читателски прокурим.

Абе каквото се опитваш да разтегаш
локуму? Играта е тогава пробал,



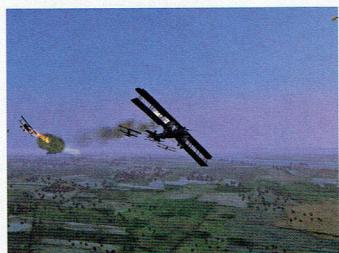
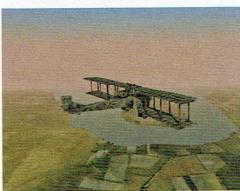
абсолютно безполезна и отвращава-
ща димица кучинка лайн, и ако си
гледал филма и с право си мислиш, че
няма как да се появи никакъв по-тъл
продукт на тема Въздушни битки от

като начало, управлението на
самолетите в това побогие на игра
е със сигурност в пъти по-сложно,
отколкото излежаха във филма.
И докато героите там се научиха
как се летят, след като ходиха по една
дъска на пръсти, то на теб най-вероят-
но и фоката юни ги да поможе.
Твой като никой не е сън с нюх до
награби съвестни учебни мисии. Тези,
които присъстват, се състоят в
осадни полети, на които ти е въз-

можено само да гледаш,
докато самолетът прави разни маневри,
а от гору се излъчиша
кой бутон по принцип
би причинил на летя-
щата кучинка ниски
полизони да извърши
затъртане, потопление
или каквото там прави
в момента. За да ги е
още по-весело, липса
разумени и достъпен

начин да си нагласиш контролите
като хората. След няколко опита да
намекна на играта, че имам фокусник
и изрично бих желал да игра с него, се
изправих пред забъръшена контролна
схема, състияща се от микс между
Въпросния, клавиатурата и миймата.
Не знам как ти се вижда играта да
забърши с фокусник, да контролираш
височината с геймпад и да стреляш и
да се озлаждаш с клавиатурата, ама
аз не виждам и октопод с хобот как
би могъл да се справи. Може би
това разработчиците пребърдило са
оставили функцията автопилот за
всички маневри – излитане, бъзгушен
бой, летене и кацане. Така можеш
само да гледаш 12-те мисии и да
се чувстваш добре.

Това последното би бил прекрас-
но, ако играта приличаше на нещо.
За съжаление обаче тя е кучинка от
ниски поизходи, грозни освртвания
и нелогичен моделни и отврати-
телни звуци. Наземните единици и
структурите изглеждат все едно аз
съм ги рисувал. С водни бобчици, че
да е по-неразбираемо какво точно
представляват (за спрока – ени-
стивеното, което мога да нарисувам
що-згде свърсто, е името ми с
жълто на снега). Моделирам на са-
молети излъжват достоверно, ако
самолетите по онова време са били
конструирани от хартия и лепило
“Кале”, при това с 5 години мур-
гави братя със сериозна зависимост
към съветското лепило. Звучите
напомнят за удари по тенджера с
лыъца и могат да съвършат пре-
красна работа за будилник, но не и
да те ориентират за това какъв се
 случва на бойното поле. Тук трябва
да отбележим, че видимостта ти



Същинско бедствие 1



Blazing Angels

Визия: 3

Има никаква, но и без нея може да
мине. Абе виж само Айфеловата кула
и шеши са горе. От съм:

Звук: 2

Няма звук, че е звание, но не вижда
и работи, за да се ориентираш в
обстановката. Телевизор да бъга
психи: Atari Telegames Riot.

Геймплей: 1

Той какъв?

Същинско на покукванията 0
 Няма откровено споделен от всеки,
 решил да даде пари за този цар.
 Го-доре ме почери 2/3 бури някъде.
 Ше изкараха поизходи във часа (за
 токъв се минава синтънетът на игра-
 та). И ше излезе по-евтино.

от кабината е съвсема до абсолют-
ния минимум. За да си ориентираш
какъв става в небесата около теб,
трябва да импровизираш малка нощ
на музика по бутоните на клавиату-
рата, за да се озлаждаш постоянно.
Ако искаш да гледаш пълночно в
атмосфера, си престави, че те
гонят бури пъни мътни, подрън-
квайки с бериси в такт.

Играта има и мумипилейър. Но ако
си мислиш, че той спасява работата,
всъбоко се лъжеш. Първият
луѓи хора, които го да играят така
или иначе, та можеш да срещнеш
само никой и дури заблуден и посущаш
рецензия по сърбрите. Фактът,
че можеш да игравши с немски само-
лети – което няма как да стане в
синхъл-а – като и то, че играта
представлява нещо като ММО със
самолети – с рейтингни, трупане на
точки и качване на нива – не обяс-
нява МЕСЕЧНАТА ТАКСА, за боза! Абе
трябва да луди са

Bass Pro Shops Trophy Hunter 2007 & Bass Pro Shops Trophy Bass 2007

И ловец съм, и рибар съм...



И ловец съм...

В лоба има нещо първично и аграрно. В хентая с пипала – също (не, не, там има основно прекомерно количество теменни течности и излишно много фалцитно лицене – бел. специалист Роланд). Но да не се откъндиват от темата. А именно – сексът с елени избърши ловния сезон. Или по-точно стрелбата по тях. Ако се казваш Елена – напусни! Еленко, ти къде бе? Ти си защепен вид. Дай тоя Durex насам. Оребреня.

Във всеки случай, ако някога си мечтал да попаднеш сред фьордите, без кожен шлифер на голо и пушка без "у" в ръце, то от Big John Games явно са мислили именно за теб, когато са работили върху ловния си симулатор. Ако не са, си в правоото си да ги ребъндват.

Въпросната игра представлява нещо като Unreal Tournament 2007, само че с елени. Всъщност новия UT таќа и не сме го видяхали, но сме убедени, че ще изложка таќа. Или поне се надяваме. Минус елените, разбира се.

Шегата на страна. На лява страна, за предпочитане. Големият Джон ни предлага поредния си бестселън ловен симулатор, имащ за цел да измести поредния бестселън Sims от първите места в класациите. Играта е комплексна до безобразие. Има гори и RPG елементи, а по лицеви анимации Bass Pro Shops Trophy Hunter 2007 бие и Oblivion. То не, че търви Super Mario Bros не го прави де, ама звучи

представително като сравнение. Има си и елени, както може би отбелзахме. Има си ловна хижичка, заезчета, горички, еленчета... и един Драгунов на рамо. Че и превозни средства си има, като в Halo-та са, частна тролска. Имаш и инвентар, който побира средно между 5 и 25 предмета, в зависимост от това колко си пил (в търку, да я пипашата кога останаша?) (– бел. Роланд, който очакваше побече). Предметите се делят на няколко категории: пушки (общо калибривани, за да не опипаша тоалетната чиния), грещки (от последната колекция на Версаче – личният последната, нали почни момчето), аксесоари (аман от непробокарани с нищо маръчи асоциашийки бе, ловният ти билет не въклъва) опияща да пребиеш елен с изкуствен член), дневни дажби (от русенски Барен и боб с пръшки, ъмуми...) и разни приспособления за приличане на рибачка (группито варианти е да използваш естествения си сексапил).

Будейки вече екипиран, облечен и подпийнал, можеш спокойно да си избереш измежду няколко локации, всичките симулираны в Шатите разбира се, защото не видяхали кой друг игуши от си купи игра. После отиваш, стреляш (в булет тайм, няма машак) и се мопиш триуете полигона, които са попаднали на мушката ти, да не са някој защепен от неясни природозащитни закони вид, защото В пропизен случай ще те спомене събботата на колегата Снейк, който отстреля един тапир и за наказание беше изхърлен в основното меню

без право на обжалване и облажване. Последното го подписва тъбъко и го накара да потърси душевен мир възполище на Витоша и под полите на гъве лесничетки. В този рег на миски той посвещава тази статия на Ебстмат и Стамат.

...и рибар съм

В риболова също има нещо първично. Миризмата на умряла мръяна ни набяга ненужни еротични спомени за Мимето от осми бе клас, докато ние гледахме Бодоева и с изражението на главни шарани по време на разномощният миграции. Търсихме същите емоции и в Bass Pro Shops Trophy Bass 2007, но не открихме там гори и на-общиковен сицилий. Дето се казва – таќа и не се намери какво да подържили възбудите ни. Но ние играхме с рендензентско упорство и стигнахме до смехните избори:

А/ Пребвали сме се с Мимето, В играата има един-гъза по-хубави скрина.

Б/ Богата 8 играча, въпреки че не е зле направена, не става за изстудяване на бирата. Ние лично съчухме 3 монитора, докато го установим. Добре, че бяха службни. Ако боят се е забавен, да знаеш, че това е причината.

В/ Риболовът изисква постоянство и тврдение. Ние нас ни отне към 2 часа и половина да хванем първия си костур. Ама при положение, че Мимето я добиахме осем месеца, пак си е оберта.

Г/ Изборът на стръбъ в много важен. Номерът с червите става само на Панчарево. В Bass Pro Shops Trophy Bass 2007 трибъба да си крати. Играата предлага немалко разнообразие от различни пристапки към уловската кука. Ама стръбъта, с която уловихме Мимето, тук не подейства... Богата беше ледена, не за друго.

Д/ В играта има и рейсинг елемент. Който, след безумното чакане нещо да кълвне, ни подейства като претият тес с Мимето. Демек – изобщо що нямаше нужда от него.

...на купона цар и господар съм

Въобщеист и двете разглеждани игри биха могли да бъдат изключително забавни, ако поддръжаха мултиплеър, какъвто, за нашите любови-рибарско пристърбие, отсъства. Така че единствено видяхали нещо за теб остава тази статия. Ако и тя не ти е била забавна – кори, и ти си се преебал като нас.

Живо Тегло

Придобита от:
Тони Стораро

12kg.

Придобита от:
Вамес

Визул: Маса
Ето го и първият възим конкурент на Quake Wars и UT2k7.

Звук: Стерео
Най-хубавото нещо, което се е случвало във игра, откакто Баба Мела загуби гейбътимонста си.

Геймлей: Да си бебе маїкама!
Най-хубавото нещо, което се е случвало във игра, откакто Баба Мела загуби гейбътимонста си.

Ролна Фиесета: Оппа!
Посети официалния сайт на играата...

Жанр: замислен квест... май I Производител: Point of View

Разпространител: Aspyr Media

Сайт: www.lameretardedgamesatestfiveyearoldwouldnotplay.com

► PC ► PS2

Om: Roland

The Shield

Балада за половия орган

The Shield, за незапознати, е сериал, който ѝ върви по западните телевизии и разказва за умерено корумпирано ченге на име Вик, кое то не се съвни да си изцяло ръчеше, когато се налага. Шоуто се води добре и има доста награди, така че може и наистина да е таково. За съжаление обаче, единомената игра най-нежно съмрту.

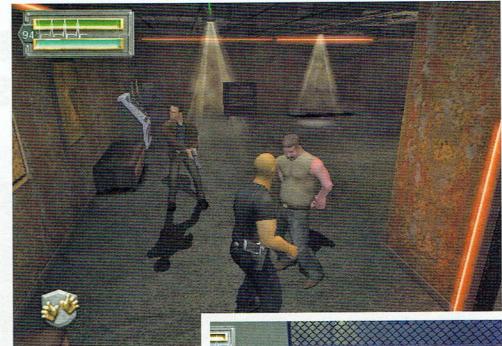
The Shield в търгът търси екшън с елементи на прясна любопомия, в който то поема ролята на Вик и трябва да се мотаваш из много престъпни квартали, където рандъм брой гангстери поблярят при или четири еднакви реплики до припадък. Скриптият съблът в играта се върти около коварни план на мафиотски бос да забледие града, като видишите житейските му с появяване на маломощни лафове...

Както и да е, сеза историета. Интроверто на играта се състои от нахъсани в стил "както се случи в предните 100 епизода" изгладени кадри от сериала, които се очаква да ни въведат в обстановката. Не ни въвеждат. Следва озоваване в някаква къща, която то обясняват как да си ръчеша, да стреляши и изобщо да си

много бедес ноу-њънсенс корабо ченге. Оптималната следба ѝ върви от изплемявашо малоумни мисии, събрзани от поредица много куул и мийнагул разходби, разкриващи някакъв "не сме много гангстери, отраснали сме на училища и знаем къде е Истинският Живот" шайт, който, дори и да си фен на сериала, симео можеш да скринеш, понеже е много смешен.

По отношение на геймплея, The Shield носи трагичния полъх на късен УВ, който е толкова тъп, че не е гори смешен. В общи линии или трябва да се промъкваш из разни места, или да разпъзваш заподозрени, или да преследваш бандити по улиците. Пръвото в тебе на макли сеч, защото има само едни начин да минеш стълк-мисии - на принципа на пробите и грешките. Вразовете бинации знаят когде си и винаги се обръщат към теб, точно когато елаш излаг да ѝгъла. Рилууд. Пробваш пак от друг ѝгъла - НЕ! Пак те виждам. Рилууд. Опимваш се да... НЕ! РИЛОУД! И мн. Пробваш и на езу. Сейм штап. Изпрати очаква от теб да налучкваш, като за всяка грещка те кара да почвеш мисията от начало. Ае нема нуква, а?

Престрелките са още по-маломощни. The Shield е екъни, ок? Е да, ама Вик в ченге. Много корабо и бескорупчено ченге, обаче въпреки това ченге. Теба ѝ отразено от т.нр. heat-meter, който се тълни. Всеки път, когато застремляш някого, и се празни, ако предаваш гоказателства, вместо да си комаш, и арестуваш



хората културно. Имайки предвид, че играта изисква от теб да убиваш постоянно, системата е много казано абсурдна. Но тък за щастие един арест компенсира петшест убийствам. Съвсем като ръкът лиф, а? Разбира се, над-голямото удоволствие ѝца от факта, че Вик си има партньори, и те често са на него по време на престрелките. Хъръят се като миниран ташибан към престъпнищите и най-недрено ужурват преди избухване да успеши да спишеш до мята. Рилууд. Опимваш се да ги набъгаш, за да излезеш ти на търпа на куршумите, што поне си малко по-очен с абсурдни мерици. Да, ама не си. Системата за привличане е по-маломощна и от ИИ-то. Рилууд! Изримваш яно по колото местиши едни курсор. Ако докато събрши времето, нацелиши рандъм мястото (курсърът се променя с приближаване до целя), откриаш скрития предмет (нагротици или амуниции). Ако не успееш обаче, по неизвестна причина не можеш да търсиш пак. Съвсем като в реалния живот, ако не намериш нямко от раз, то изчезва в Голямата Розобъл Безна. Рилууд!



На места се очаква от теб и да инсенираш доказателства, за да очерниш престъпнищите. Задебен момент е как още ще Ѹвротама мисия се иска да смокши греб тухи херон в една къща, която без друго е пълна с наркотики, ебати! Ма те понеже не са твои, таковата...

Не. Всъщност причина да играеш The Shield просто няма. От каквото прочетох, играта не може гори бегло да наподоби качеството на диалогите и сюжета на сериала (въпреки че гостува на актьорите си съвършават героите си), така че феновете му ще остстанат безумно разочарованi. Визията е размазашо зле (нешо като Clive Barker's Undying за бедни), звукът е просто пратичен, а геймплей... РИЛОУД!

Но пок ако имаш някаква конкретна настъпство към теб да си Ѹваша, нервите си проби и грещки в безумно тъпла история с некадърна механика и смешни гари - играта е точно за теб. Аз ще направя всичко възможно да я забравя скоропостижно...



Със сериозни проблеми

3

Визия: 3

Дори ако се абстрактираме от факта, че гладнати ти ѿрди е ръбат, плевиа, покен чичка, графитата е много интересна тъйка.

Звук: 4

Пътешествият се 3D-фигури реплики, които личат нещо, дадоха със са безумни, музикални - откровено тънка.

Геймплей: 3

Корумпирани българско ченге, която също са много да се забавляват, е разбъркано. Да не говорим, че са използвани покътвания, които са мачнати за къщниците още преди да се родят.

Засло: за боядисан

Не, кой си нареди тия чички, баси?



Пътешествия:



Корумпирани българско ченге

Даде опт:



The Sopranos

► PS2

.hack//G.U. Vol. 1 – Rebirth

The World – отново и с отмъщение



Този материал няма да е по обичайната схема. Тъй като мястото ми в края недостатъчно, а в 8 проекта има още две игри (Втората се чака съвсем скоро), оставям обстойното описание на епилога за тях, а тук ще се посветим малко на .hack//PROJECT.

Това е огромен франчайз, обхващащ практическите Всички Възможни мегуми – от четирите PS2 игри, около които се върти всичко (.hack//Infection, .hack//Mutation, .hack//Outbreak и .hack//Quarantine, които са отдели епизоди на една игра), пред едното анимето (ВБ, карето), да до книги,漫на, менюски, играчки и както ли още не. В основата на .hack// има много интересната концепция за RPG, чийто съчинение е ММОРПГ.

Годината в 2015-та и всички са възманичени по The World – футуристично виртуално MMO с милиони играчи от цял свят. И докато те карат рибите във игра, в реалния свят създавателите ѝ от CC Corporation играят същи игри и не всичко е такова, каквото излезе. А когато виртуалният свят започва да влияе и на реалния, нещата стават опасни.

.hack//G.U. продължава няколко години след оригиналната метаприказка. Официалната на CC Corp. е разрушена при пожар и сървърите на



The World са унищожени. Не след дълго се появява The World R:2 – втора версия, в която има много и най-различни промени. Ти поемаш ролята на Хасео – PKK (Player Killer Killer), който пресъздава най-големия РК – мистериозния Tri-Edge, практики приятелката на Хасео – Шино – в ръба-ляйв кома, след като ги убива в The World. Срещаш им (още в началото на играта) е краткотрайна и фатална за Хасео – цялата му информация е изтрита и от убийството на герой със склон към, той се изобавя на стартовата позиция. Съблъсътът обаче му показва, че Tri-Edge не е нико нормален РК, нито изобщо нормален клас. И мой отново се блъска във трънене, когато този път ще промени живота му завинаги.

Макар и самата игра – но въвеждането спрямо предишните части са колосални. Вече можеш да се лоз-думаш от The World и да четеш къмънини форуми (в който се появяват топлиши с почти реалистични постове в тях, макар и

ти самият да не можеш да постваш), да си проверяваш мейла (с опции за предварителни зададени отговори на определени събрани със съжета на места), да гледаш новини (с включени в тях кратки аниме-филмчета от по няколко секунди), да си сменяш уолеп-тур и т.н. Количеството къмънин в играта е колосално и наистина създава усещането, че героят ти е жив човек, играещ ММО.

На хубаво геймпът заглавището си в .hack//slash с госта къмънини, въвеждащи историите. Битките са в реално време, с асеки много ефекти и различни супер красиви комбо, които можеш да правиш сам и заедно с партньори си.

Из The World се виждат прегратки, където трябва или да въбебеш името на местността (комбинираща от три думи), или сам да ги генериращ/откриваш такава, комбинирайки думите, с които разполагаш до момента (те, както и уолеп-турите и музиката за бекаруңа на основното меню, се отключват в топлиците на къмънини форуми, но и при някои разговори).

.hack//PROJECT на аниме-фронтът:

.hack//SIGN – аниме с 26 серии на Bee Train и Въздушното парче .hack// заглавие изобщо. Bandai поръчват на студиото OVA с 4 епизода, всеки от които да бързи като бонус-DVD с по една от партьите .hack// игри. Резултатът току-що им харесал, че гайдър-ланци за създаването на ТВ-аниме, чието действие да се развива изцяло в The World. .hack//SIGN е много краси сериал с прекрасна атмосфера и чудесна музика (над-добромото OST на Юки Кацукура до момента), но за съжаление историята му е също недоразвити и разчита за обяснение на следващите залавия от франчайза.

.hack//LIMITIMAL – вътрешната OVA в четири части. Историята се фокусира околните цитадели, забоядисахи CC Corp. и сърдечните случаи на играчи, излагдащи в кома.

.hack//Legend of the Twilight Bracelet – детско аниме с 12 епизода, в което отново се появяват и герои от SIGN, но като че ли са въбрани по кокони, за да му се обръща спешно внимание, а и няма много общо с цялостния съжет на .hack// поредицата.

.hack//Roots – последното до момента заглавие по темата, която се въвежда създаването на историите от когато трябва .hack//G.U. Такъ се запознавам с Хасео и Шино като макло по макло се превърща в The Terror of Death. Научавам побъене и за притягателно (включително излаганата 8 кома Шино), а и за Tri-Edge.

.hack//Бонус – проектът е пълен и с отредени ОВИ по един епизод. Накрая от тях сме със затворени от различни засади, други са допълнителни истории с тях, а трети са пародии.

Затази страницата – смачкай и се гоvorим! Повече за самите игри ще си говорим в материала си за създаването ївбе части, а засега имаш препоръката ми да тестваш Rebirth. Играят е зарябваща и направена така, че незапознатите с франчайза да не се чувстват като в неброно лозе, така че няма да имаш проблеми.

Отлична

Геройски:

госпожините .hack//ове

8

Роди от:

Valkyrie Profile 2: Silmeria

Визия: 7

Хубава работа, ама плейстайшънска. 2005-та година вече не е времето на...

Звук: 8

Страхотна бекаруңа музика. Прилично иззвучава на американската Версиа. Особено, сещаш се, по време на...

Геймплей: 7

Много добър баланс между контроли и геймплея. Малко репетитивни "танцовки".

.hack// 8

Голяма еволюция спрямо предишните игри и ефектен рилеус на франчайза.

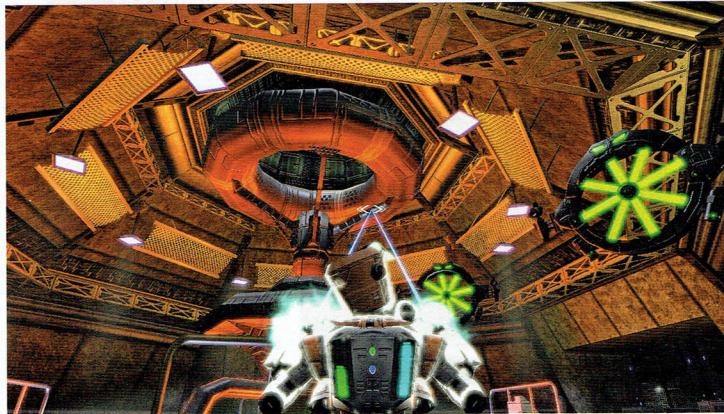


REVIEW

Жанр: Action/Puzzle | Производител: Microsoft Game Studios
 Разпространител: NakedSky Entertainment | Сайт: www.roboblitz.com
 Изисквания: 2GHz, 512MB RAM, 256MB GPU, Direct X 9.0c, 50MB HDD

► PC ► X360

Om: AIDim



RoboBlitz

Аз, роботчето

Още като пробах trial-a му на Xbox Live Arcade, разбрах, че RoboBlitz не е поредната дребна губиремка, пусната в лаунгов сървис за мини-игри на Xbox 360. И наистина, започналият като tech demo пръв проект на независимото студио NakedSky Entertainment се оказа свинско бижу, тък било то и не съвсем омайфансо.

MegaNOED

Човечеството отдавна е изчезнало от лицето на Земята, но това не пречи на Биц, роботчето-техник-тенеке, чиято роля поемаш в играта, да шета из базата на могъщия лунен Space Cannon. И когато склонито му ежедневие е прекъснато от нео-

чаквана инвазия на злия космически пират MegaNOED и многобройните му минонечета, то поема събитата на света в собствените си метални ръце (не, че има какво друго да граби; единствената му дружка, роботчето-изобретател Карл, е прекалено зает да виси от тавана на работилницата).

За да може да активира Space Cannon-а и да запрати лошкото си до другия край на галактиката, Биц трябва да пусне 8 произволен ред в отговарящи системи из базата. Това е съвързано с решаване на разнообразни задачи, трепане на мафи коши роботчета и, в края на всичко от нивата, ожесточена битка с някой от по-малките NOED-и, която може да се спечели само с изобретателна употреба на околната среда.

We need a broom gun!

Вероятно всяка жена, разбиваща се на малки копчета и пурпчета, бъде склонена да крие "Аууу, не е ли сладък!", като види Биц. Поне до момента, в който забележи, че той има пристапки за всеобразни съмртоносни флагажи. В началото започва с обикновените си магнетични ръце, с които може да хвърля всяка обект (и в последствие да ги разнася, за да реши някой пъзел или да бие лошкото по главата). След като постъпвате достатъчно от търкалящия се из нивата Upgradium, може да се отбие до работилнически и да го използвате за разнообразни блъфери. Варварски от оръдия като EMP Rifle, Pulse Cannon и Firework Launcher го увлечавате на бронята, скоростта и скакането.

Но гзовдят на програмата са Tractor Beam-овете, които Биц получава като подарък от Карл след утвърдяването на първите си грав NOED-а. Те са място съвързани с брилянтната физична симулация на играта и дават възможност за алтернативни решения на пъзелите. С единия може да свидните гъба обекта, а с другия да притегля всичко по-малко към себе си или да се прикрепи към фиксирани обекти в средата.

Big things come in small sizes

На пръв поглед RoboBlitz не излезда особено блещучащия за игра, правена на Unreal Engine 3.0, но като се вземе предвид, че е побор 8 лимита от 50 mb на Xbox Live Arcade, си е направо постижение. Миниатюрната големина

е осъществена чрез технология за "procedural textures" (генерация на текстури в реално време), която ще следим с интерес за 8 бъдеще.

Разбира се, 8 mb не може да се побере и кой знае колко изобщаване, но от NakedSky компенсирам със склонността на прекрасна електронна музика, силно напомняща за тази в Deus Ex и първия Unreal. В комбинация с менюните подгръдене и блъкането на роботчетата, тя създава пленителна леко меланхолична атмосфера.

Сладко, но кратко

За съжаление не всичко, свързано с RoboBlitz, ухав на цветта. Основният проблем е в управлението. Въпреки че е съвсем 8-ton с реалистичната физична симулация на играта и дават възможност за алтернативни решения на пъзелите. С единия може да свидните гъба обекта, а с другия да притегля всичко по-малко към себе си или да се прикрепи към фиксирани обекти в средата.

Освен това, колкото и да е забавна като чудо, играта е элементарна (особено ако поглежда подскажите, които Карл пуска като зациклики някъде) и се минава за няколко часа. Но поне от NakedSky са обещали скорошен мултимедийният съдържател, който се наричаме за ютуба малко допълнителен живот.

RoboBlitz ще ли може да се определи като голямо събитие, но определено е необичаен за Xbox Live Arcade и предлага предосмътъчно забавяща геймплей, за да си струва поне едно изиграване.

Отлична

Победа от:
"Гигаботы на 25 гигабайтов Blu-Ray"

8

Бизън: 8
Страхотна, въпреки миниатюрната големина на играта.

Звук: 8
Ням като звукът съвързано с изобщаването, но музиката на бляскава с лихва.

Геймплей: 8
Удържка комбинация на реалистична физична симулация с екшън и решаване на пъзели.

Роботчици: 9
Въвлечението на Биц е едно от най-дълготрайните удробствания в играта.

ICO

Sonic the Hedgehog

Таралеж в гащите

Oще докато го бранеше от кучетата, Петър Моканина разбра, че той непознат селянин не се е отблъснал при него току-тази, а го гони някаква беда. И наистина – отзад в каруцата му лежеше момиче. Гледаше настрани и лицето му не се виждаше.

– Ти май болно имаш – каза Моканина.

– Иам. Една Соничка имам болна.

Селяният поглядна към очите, западнущи на поляната, задържа очите си над мяк, но не ги виждаше, а погледа си над мяк с ръка, тъй си и блукваше.

– Не ни траят децата – започна той. – Измърж на вбе-три оши малки. Соничка ни остана само. Но ето, че тя заспала и сънувала някакъв сенчест таралеж легнал на гърдиите ѝ. И оттогава момичето не го бива. Ей го, изсъхна като вефа. Вика „Там, дето беше Сянката, ме боли.“

– Ама работа, ама работа! – чудеше се Моканина. – Ами сега де го водиш?

– Водя го сега аз... хм... как да ти кажа... чухме, че тука в Манджилиари се явих... яви се едното спребрен таралеж! Досещ среображен, като монета. Който го види, от каквато и болест да е болен, изздравя! И на, го добираме.

Содомизъм

Историята на *Sonic the Hedgehog* започва с епично-драматично и настинено с екънъм интро, каквото би видял в <сложко> името на произволно *Square-Enix RPG*. В него вечнитеят злосторник Dr. Eggman отблъска сладката (макар и леко крибовката), но каквото да ги прашиба... японки) принцеска на Soleanna – Elise. В последствие се оказва, че мази нежна персонажа е кълчето към освобождаването на някакво зловещо огнено звърче, което може да гage на Eggman власт над времево-пространствия континент. Разбира се, героят, който веднага допомага на помощ на живота, вселената и де-виците в беда, е не кой да е, а Sonic. С напредвашето на действието се намесват и бечно-гепресираният-



супер-таралеж-от-бъдещето Silver и умиматината-форма-на-живот Shadow, като на всеки от мяк е посветен отведен епизод.

На пръв поглед това изглежда като съвсем обещаващ предстоящ мафия от николко часа маломуно забавление, поне докато не останеши, че, колокот и да се смееш на губ-постигти ѝ, царят се взима съвсем насирионо и има претенции да ти предложи тежка емоционална драма с почитуваността и външенитето на епизод на *Pokemon*. Както и лековат роман между Elise и Sonic, който ни кара да се чудим как игра, пропагандираща социализъм с животни, може да се пробутва на малки деца.

Епилепсия

Доста често *Sonic the Hedgehog* те кара да шукаш из тънчименно посттия Soleanna и, в типично RPG стил, да общуваш с наследявашите го персонажи. Въпросните проявяват подозрителна готовност да споделят житейските си мисли (акт, сълъвоеш от лицеци анимации, наподобявящи епилептичен ърч) с всеки Гигантски Таралеж, който си застава, и някои даже раздават Могъществени Страннични Күесствове от рода на „Намери Лех, Обичното Куче“ (не се шегувай). Като препатиш чобък те събъвтваш (ако по небедомо сметчение на обстоятелствата попаднеш на тази злачестна игра) да си спечлиш болката и да бягаш надалеч от всяка-какв побобни оферти.

са крайно безизейни откъм умения, те допълнително изострят проблемите с механиката на играта.

Погребение

Sonic the Hedgehog има още сумърки недостатъци. Тъкана е с технически проблеми, като се почне от флематичните лоудови, мини се през спадовете на фреймрейта (които забавят и геймплея) и се стигне до честото пукване на героите без каквато и да е видима причина. Босовете са малко и елементарни. Озъдяването на персонажите е забележително бездарно... Моза са изброяват по упоре, но евба ли има смисъл.

Тук ще моментът, в който покорите от *Спешно отвлечение* се спомеждат траурно, отблъсват час на смъртта и отиват да поплатят 6 никое тъмно ѡгъче на бомнищата. От SEGA забиха погребния прирон в ковчеза на кутията на времето хъдрът таралеж, който е незаменима част от демстъртата на не ерги и вдам от нас. Искрено се надяваме да го застремят на-найкара, та да спре да се лъчи...

...Замислен, Моканина се върна при овчите си и се залови отново за ѿр-буите, които правеше от нещадена болка кока. „Среображен таралеж – мислеше си той. – Или ми го!“ Но нещо го подпира в ѿрбите, мислеше го. И като пусна шилото и поглезна кам небето, той извика:

– Боже, колко мъка има по тоя свят, боже!

И пак се заглава подир каруцата.

Мозъчна смърт

С малко късмет може и да се добереш до каквото от истинските нива, където се крив посредната надежда за поне малко забавление. Sonic, Silver и Shadow кръстосват 11 локации, вариращи от тунчи поляни до засенчени планински склонове, и постоянно намират нови методи за фрустриране на играча, не без помощта на съръх-сензитивните контроли и ужасявящата камера. Последната постиненно се обръща във възможно най-нецелеватни посоки (особено в битките с босовете), забравя-ра се защо всичко, що стърчи, и за каквато е инциарирано Въртение, кое то само по себе си може да прати в луднищата, докато се опиташ да се спускаш със сноуборда на Sonic, да наущиш никой да със суперспирите на Silver или да упражняваш преобразовани спредства на Shadow. Но най-лошото е когато с побог и без побог трябва временно да поемеш контрол над стоварвания ти от съдържето странници персонажи. Особен че-

Разочароваша



Визия: 5
Най-добрият... или по-скоро най-малко долният аспект на Sonic.

Звук: 4
Персонажите здучат като бандга умствено изостанали.

Геймплей: 3
Повторяван интр и тап, обсъден с учащища камера и фрустриращи контроли, среща Final Fantasy за бедни.

Мъка: 11
Мъчи, сърби!



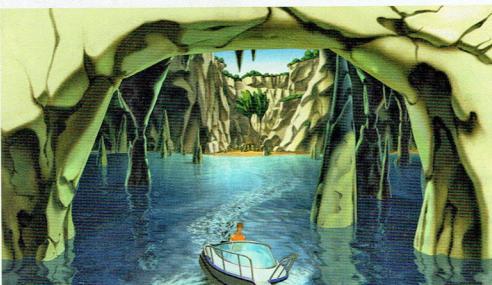
Жанр: Quest | Производител: Pendulo Studios

Разпространител: Focus Home Interactive | Сайт: <http://www.runaway-thegame.com/>

Om: Orlinator

► PC

RUNAWAY 2



Свеж полъх в гробището за игрални жанрове

Датата е седми февруари, две чайки и седма година, действието се раз развива в китайски крайморски град Варна, Ваш покорен раб Гобинъ е преследван от демонични скрибове, докато в същото време се опитва всячески да избегне непримиримите последствия от скисването на нервите на двете трети от триумвират, турнати от събъдата начело на нашето печатно издание.

Ситуацията е върло драматическа, напрежението достига най-високите си месечни точки преди да се утвърди отново в не особено арденантната процедура по запитване за заплати и упорито мяркане от отрешената страна.

В тия помежду условия аз се виждам принужден да иду изпълнявани на кратко мнението си за *Runaway 2* – една игра, която по една или друга причина вероятно ще остави неизгризана, но която, бъди сигурен, си струва. *Runaway 2: The Dream of the Turtle* е продължение на недоочакнената *Runaway*, в която испанските от-

Pendulo Studios (ако се смееш, се чувствай политически некоректен) за пръв път разкриха на английски език малкия си да правят изключително шарени и забавни квестове в епоха, в която на мода са изключително черните и постайни FPS-и.

Брайън и Джина, промагонистите на играта, са първата игра, заминават за екзотично островче, където, възбуждени се на самолет, претърпяват необясним инцидент. Брайън мята Джина от самолета, след което някой хипро я разстрелява, но за сексуално облегчение на първия – без фатални последствия. През това време той сам призовава античната машина и двамата започват да се избират взаимно и да разпилват мистериите около перорадата бакин, в която са се възбуждат. Същото приключение ги отвежда на разходка до Аляска, пиратски кораб, подводния свят и прочее характерни за квестмаджийската микровселена локации. Разкриването на ред побече от историите било престъпление спрещу онези, които

имат някакво намерение да пощракат добре из Runaway 2, така че ще ти оставя някоя и друга мистерия.

Графичният елемент по бързо се побече от добре, като са използвани бъзицерни фонови и триизмерни cartoonish персонажи. Предвид нискобюджетният характер на заглавието, е съвсем нормално да не получаваш графичните фойлервърки, с които си свъркал от десетимагабайтовите чудеса на текноложките от прещигнатите страници (мя и *Runaway 2* не е мафка, в тия Брайъни се приложи за сериозен удар по хард диск си и изломи спусък с ненужни порнографски материали и нелегално приобретени музикални файлове). Въпреки това графиката е стилово хомогенна и забавя (за разлика от настоящата статия, примерно, в която пак напомняме място за личните ни премеждия), което в крайна сметка, както биха един небръннат пияндинурик от една прилично маломузка реклами, е най-важното.

Но причината да изиграеш *Runaway 2* далеч не е нито в графиката, нито в до голяма степен измукваната от пръстищите истории. Изразяването си струва най-вече зара-

Отилична



8

Графика: 7

Въпреки че логично наима космически вид на кое да е видеоконфиренно заливаче, изглежда в симпатична и трудно ще може да ти претресе, поне графично.

Звук: 8
Забавен, както побечеше неща в *Runaway 2*.

Геймплей: 8

Макар е трудно да оценяваш геймплея, като вече трябва да твърдиш, че все пак – осмисленото е явно на базата на скрибовите ефекти, които можеш да ги смущиш удобно със стъпка.

Хумор: 8

Рядко се случва компютърна игра да бъде смешна без задържане да преминава в бедища простища. Същото важи и за нашите броеве, между другото.



**Ghost Recon: Advanced Warfighter 2**

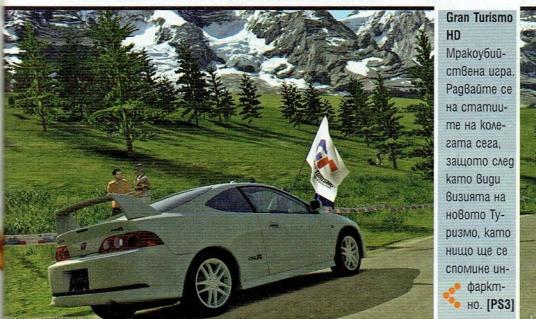
Още от същото, ама по-добре изглеждащо. Нама лошо. *Ubisoft* са доказали, че го могат *Ghost Recon*. Но също сме доказали, че го можем, когато Дешков не ни избива настрих танкисти. [Xbox 360]

**C&C 3**

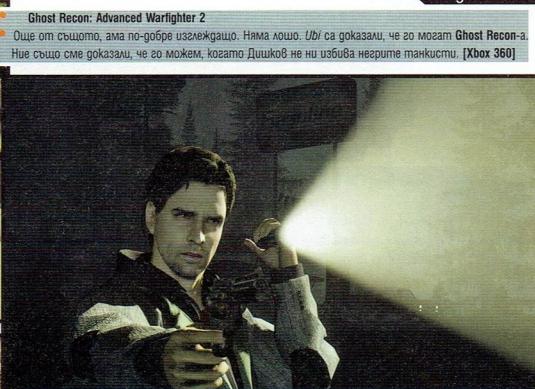
Един от малкото ексклузиви PC хитове вече не е само PC хит. Което не ни пречи да оставим с гигантско нетърпение и да се бъзбуждаме притиснато между от кубето на Кейн. [PC, Xbox 360]

**Metroid Prime 3**

Кораски изтряпва еректирало при мисията за тоба, която се крие под костюма на Самус. Обикновените играчи просто си чакат поредната голяма игра от поредицата. Ей тоба е разликата между промата и кежуът геймърите. [Wii]

**Gran Turismo HD**

Мракоубийствена игра. Райдайте се на стапищите на колите сега, защото след като видите вижданията на новото Туризмо, като иначе ще се спомине инфарктно. [PS3]

**Alan Wake**

Алън се събуди и се почувства по-преван до рора от Макс. *Remedy* имат видимото желание да ни помогнат още по-дълбоко във мрачните си геймплейни фантазии. Както и да изстискат краен преод хардуера ни, мамка им. [PC, Xbox 360]

**UEFA Championship League**

Задаващото, благодарение на която Дешков и Коралски ще успеят да си отмъстят за тежката загуба на своя непрекъснат Айбръкл от Арсенал, и то на Анфийлд. 3:6. Шотът в замазан от съзите им. [PC, PS3, Xbox 360]

The Darkness

Дали смазвашата комиксо-ва основа и обещанието разчулен геймплей ще успят да наделват нас покръстено остраята визия? Предстои ни да разберем. [PS3, Xbox 360]

**Bioshock**

Духовният наследник на любимица на System Shock 2. Този път със смазваща визия, наред с очарователно изобретателни геймплейни игри на креативните пичове от мъртвия Looking Glass. [PC, Xbox 360]





Геймгероите на 2006

**Аликс (Half Life 2: Episode 1)**

Сексу. По-оправна от Фрийман. Доки вяла първата си главна роля. Не пусна на Горбун, нито на Кучето, ама и ние не бихме. Поне не на Горбун. Наше момиче.

**Тони Монтана (Scarface)**

Още гори и без Пачино, който само идва да ни покаже, че е персонаж от класа. Освен това посуба повече и от нас, която вече си е постижение от световна величина...

**Томи (Prey)**

Не е добриха за кастинга на Final Fantasy XII. Не че не е гей момчето, ама е чернокос, червенокос, а борин етап си има и гадже (после го заспреме), която само доказава гейската ни теория, ама възможно е да става драмата). Ом я, че никой не го разбира, се забреще с гравитацията.

**Мамчето (Liberty City Stories)**

Сине, сине, ти си ангел мой. Ама друг път. На-мо-гъшъят злодай на годината има пеньоар, рокли и зъл краб, а на негов фон гори Кейн от C&C изглежда като приятен, благ чичо.

**Елексис Синклър (BioShock)**

В унисон с мокрите ни сънища, блезе в играта мокра. Големи сме, ей!

**Вълчицата (Okami)**

Бяла, божествена и същевидната. Освен това е пълната противоположност на израза "откъснато мяне, трябва не никне". Напрало ти идва да я почесаш по музичката (после обаче се сеаша за Тир и Фенрир и ти минава желането: ако не ти мяне – чеси си я; или поне си пообогати общата култура).

**Нашите си (Titan Quest)**

Зашпото са "неба такива пичово" (у маши, в случаи с колегата Дишкоф). И зашпото успяха да изкарат с нас дъги безсъни нощи, бътието се рамо до рамо с монстри и бъгове, като един истински, уъркшопски колектив.

**Казума (Yakuza)**

Докола се до момиченце, спрявашо няколко милиарда ѹени. Но наместо да я прорада, както си му е редът, се пребори с део шо има раньвъм енкаунтър, за да я защити и на финала гори се ба-касанбо с най-добрия си приятел. Опа, спойър...

**Они на Дишкоф (WoW)**

Зашпото ще го купуваш за 500 долара. Малко ли е? Най-после и ние да разберем, че има полза от MMO-тата. И от Дишкоф.

**47 (Hitman: Blood Money)**

Наместо коса, му присадиха черно чувството за хумор, с която и без това купуваша му поредица, стана още по-култова. Все още има щад на човек, който ед сегашка ще запие "Едно ферари с цялат червен", но ние си го обичаме.

**Сам Фишър (Splinter Cell: Double Agent)**

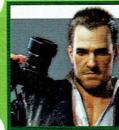
Слажаха щварца му. Укараха го в затвора, бих го, съблъкоха го във, изхълъка го с маркучи... и тамън га стане интересното, го интегрираха в редищите на злокобна терористична организация. А той, понеже е кораба копеле, се пребори с нея за под шест часа. Гоу, Сами, гоу!

**Маркъс Финикс (Gears of War)**

Голям, лош, бивш замборник, риташ мутуризи зедници и разрязващ противници с прикрепената към пушката му моторна резака. Какво повече може да иска човек? Какво имаш предвид с това "360"?

**Скорпион & Суб Зиро (MK:Armageddon)**

Зашпото са легенди. Точка. И удибителна!

**Франк Уест (Dead Rising)**

Трепе зомби папач, въоръжен до зъби с тигани, стикове за голф, четки за зъби и други подирчни материали (гобче че в 8 Mall-а нямаше секс шоп...). Гоу, гоу ем, тайлър!

**Каная (Dark Messiah)**

Единственото хубаво нещо (с едри шии) в рамките на една престъпно-убийствената игра. Която близо в гладбата ти още след туториъса. Бихме предпочели взаимовръзката между влизанията и гладбите да беше реализирана по малко по-различен начин, но и така ни беше хубаво.

**Кинг Слейм (Dragon Quest VIII)**

Зашпото Акура Торияма е Огромен! А и слаймовете Винаги са били емблематични за Dragon Quest поредицата. Пък и как га симпатизираш на синъо лайнъ с очици и корона?



Анти-класациите на 2006



Най-бъгливата игра:

Gothic 3



Задръжка нива и текстури 8 паметта и си заброяваш път до там, та услужливо ти ги зарежда отново. До пълна безпаметност. Не си пускат харддиска. И 8 стъпката на Weta Digital ще сече. И това е евба началото (ако насрещ напреки бий заседнеш В ников Ведро, без право на мърдане от там, ще разбреши).

ХЕИ съветва: спреш бубенчестата на пасът помага единствено на временен и безмилостен *uninstall*.

Най-хомосексуален персонаж:

Гейчо от FF XII (как мака "кои от въсичките"?!)



Първо са възбудихме. После разбрахме, че е мъж и ни стана гайдо. Ебахи и извратените японци! (След това си дадохте сметка, че всеки ФФ-герой опакъвка побежи женски персонажи, откогато и примицата ще видите приживе, и почнахте да се устокоюват с "те японите са извратени", нали? – бел. Роланд, който обаче също смята, че Ваан все пак е търъгът хомо)

Най-пропилиян сексапил:

Sin Episodes: Emergence



Най-хубавото нещо в играта (освен ако не го видиш на растри) беше едноминутната й появя за минималистично бельо. Играхме до края с надеждата га ѝ видим отново, но уби. На фона на шестте часа еcranно присъствие на гореспоменатото гейче, приемаме това като сериозно престъпление срещу, надяваме се, все още доминиращата хетеросексуална мъжка част от човечеството.

Най-мозъчи лизиани:

Gothic 3



По-страшни от Вин Дизел на амфетамини. По-мозъчи гори от колосите в Shadow of the Colossus. Тези горски обитатели премазват каквото видят. Безощадни са като ято скакалци над полята и предвещават гейм апокалипсис. Повярвайте ни, вече ще опитваме от дивеч на диво с огромна предизвикателност.

Най-безумният оръдия:

Prey



Генialни като дизайн, безумни като ефикасност. Ей, пичово, това е 3D шутър, не конкурс за триизмерна анимация. Елате да ги стоварим по един френски ключ връзък дизайнерските тикви, тък га видим дали ще ни трябват около десет удара, за да ги сбалансираме и безмилостен *uninstall*.

Най-противен глъбен герой:

Bad Day LA.



Негър-клонар, серящ върху магистралата още в откриващата сцена? Вие си се асоциирайте с него, ние не искаме!

Най-зрорни персонажи:

TES: Oblivion



Не само NPC-тата. Гори с героят, който сам можеш да си направиш, няма начин да стане хубав. Е, кажете ни, това спрявядливо ли е? MrAK се отказа да играе играта, само защото не можеше да покара героя си гори приближително до невероятния си сексапил. Срамота.

Най-смъртоносна периферия:

Контролерът на Wii



След като купува пострадали геймъри върхна бързината бъзничата пръчка, защото когато я изпуснеш, нанася колосални щети по околната среда, а ако си достатъчно кардък да се ученеш – и по теб – от Нинтендо направиха по-здрави кашки за прихващане към ръката. Да не стават повече инциденти. А изпитваш ли тъзи кот ще плаща, роптаем ние?

Най-смъртоносна конзола:

PlayStation 3



Оказа се, че никак не е здравословно да отидеш на пазар за новата конзола на Сони. Хора биваха бити, ограбвани, че гори и простирияни. Стигна се до там, че в интернет се появиха обяви от здравчии момчета, които предлагаха срещу скромна сума да изчакат на опашката с купувача и ако някой предважи претенции, да му обяснят лобозно колко не е праб. И мафия му колко не е праба... Е, кажете ни, с тъкъв екипън на кой му трябва *GTA 4*?

Най-голям къмпинг:

САЩ по времето на пускането на Вече споменатия Playstation 3. Хиляди паркинги се бяха преобрънали в палаткови лагери. Край лагерните огньове на кипара бидеха подгръбани хитови лагерни песни, като "Шо мака, бе Миме (не ти видира контролерът)" и "Бягат кончета, препускат в галоп, ай, оти ше портват *MGS4* за 360". Ние, които обичаме да ходим всяка година на Кацац, вече се чувстваме като тънки аматори в къмпингарството.



От: Георги Георгиев

Ей, ничове, от любомито ми
Гъвъ. Как сте? (оф, ари стига с
лиготищите, Savoy Silver Club rUIzzZ)

Ми тъпло ми стана че не сложихте писмото в списанието ми (мое си е). Ари ся ша го карам направо на пета на смукат (марийче, ко пак смучеш мааза) - голям фен съм на Half-Life. Спор няма. И ми става тъжно че в списанието ми (казах че е мой) няма май много много фенофен на тази игра. Последно пишахте за HL2EP2. И то от BoGLE мисля че беше статията. Браво, човече, само така! Дано тиси истински фен, че тонастинна играта го заслужава! Всички! Сиуерн беше май са сешиятче че вече съм бил писал. Ама тоя път няма много да ги мешам разотите. Искам само да сложите туй письмце в следващата број на списанието ми (!). И в него да го има това - www.historybg.com

. Ей потрошах се да го пребеда... Но за мен що значи много ако го има писмото ми в списанието (той път няма да използвам думичката "ми") ... Хем така ще се популаризира сайта тък и вси пак - за фенофенете ще е спрахтоно да научат побече за любимата игра и историите ѝ. Благодаря че ви има на този свят. Казах че няма ги да мешам много разотите ама не можа да не кажа че ме в яде че не можах да участвам в играта с картичите. (Енчейт ай стига съм бил занимавал. Само да знаеше че от мен Винаги ще имате пепти лева на месец! Абе гъзъ си съдирам обаче за Гъвъ що имам!

Auge поздрави и пак да кажа Savoy Silver Club rUIzzZ!!!

Пробедохме социологическо проучване сред членовете на екипа, но така и никой не ти поискал гъза. Само Гловин са поизалиси леко над офертата, но искренни се че ще дават наградите, че го направи, подвежен

от съвсите Lost Planet набиши,
в търсене на
Т-енергия. Благо-
дарим ти, че си ни
Берен... такова ге... чи-
мател и въвла за сайдчето.

Комбайнската напаст определя-
но е заслужила добродър признание.
Надглеждам се, че и на други ще им
е толкова интересно, колкото ни
беше на нас. Защото фенофен на HL
в Workshop има го, а Вторите
Епизод е една от трите на най-оч-
аквани PC игри за 2007 (группите го
не ги помним).

От: Любомир Любомир

Избиявам се за безлодоството-
то, че имам нужда от помощ по
един жизнено важен въпрос. Става
въпрос именно за играча Neverwinter
nights 2 в факта, че панката със
съобщение се намира в My documents
не нам от какъв бор, обаче след
като мина първата част от играча,
отпам напатък Бинзи ми изкарба
едно съобщение, че няма побече
место на хард диск, а подгответе
имам още един свободен гигабайт
6 "С" и цели 20-30 "Д"... тъй като
в продължение на 2 гни играх без
save-ове, вече ми е дошло до гуша и
ви моля за помощ понеже прочетях
8 статията в GW за играча... Дано
има решение на този проблем...

Пробвай да преместиш My
Documents на D. Става с десен клик
върху папката на десктопа и зада-
ваше на нокна локация. По принцип
е добра идея да го направиш, за да
не изгубиш разни ценни събитие или
документи, ако нещо ти се пребе
унгиуса. Надявам се да помогне.
Прочее в момента има и един не-
приятен вирус, който се загнездава
от теми държатели и ти пълни
Сто без право на обикновение, така
че е добре да пробрещи и този Вари-
ант с някоя качествена антивирусурс-
на (ние лично залагаме на NOD32).

От: Mumaka /aka. BlackJack, aka.
Morgenthern

Избем ту сре, избем ту душу!!

Е, ничове, май стана време да
се прекъса и да взема да жертвам
малко време, принципно задено за
сън или игра, за ща да гласна някои
и друг рег. И така ... колко станаха
... 8 години? Беше време, когато

близах 8 гвайсетата, сега е време 8
което зоня пресесетака. Промениха
се доста неща от тогда, най-малко
аз. Съкаш съм мръзнал на няма и
крачка от хлапето, което бях. Още
се е 8 мет. Усещам до, че шаба
Всеки път, щом отърна ню брой
и се върна назад, в спомени. Сладки
и стари, а съкаш са от по-минания
вторник. Беше време на беззрикв
и бесесе, беше време свободно и
мирно. Беше време с кое то сам
разлома се и сам решавах за каква
глупост да хърля. И за хърлях, о
как само го хърлях и пилеех. Ама то
съвсемото време е за това, за да
го пилееш. За друго не става и не
съм чул до сега някой да събра мал
съвсемото време ... примерно. С него
си купувах хубави спомени.

И така, доста време мина, а
за това време да написах цеевли
бб, май, писма. Брой, да ми се
ненадяваш. Много имах да ги кака,
от някъде не можех да започна.
Пак нито няма да ги кака и тук
и каквото да го зборя, пак нито
няма да е. Да кака, че съм с вас от
първия брой, без ни един пропуск
(даже никоу до 2 пъти, шото съм
разселяна и куха лейка, та се случи
да си купя никой брой по гъв
пъти, смятайки стария за но?)?
Че ви чубствам близки както никой
друг? Че искам да седна с Всички ви,
както и с много от тези, който не
са сред вас вече, на маса, дружно
да се напием до безплатност. Че
искам да ви познавам, ви да срещна,
да ви списна реката, на Всеки един
поотделно, както и на тези, който
вече не са с вас, но които бих и на
които дължа благодарност гори за
това, че съм такъв каквото съм
сега. Чеку, тъвърдяващо да бъде
преди другото, май. Карай. Все
клишието от този сорт ми хръмваш,
а не искам да се подпърам вече.
Знаете ли как ми се събива сърцето
сега, като си помисля, че след малко
трибва да хърна нокнатата и да
изрека тия пусты малони от списа-
нията, че ги си прати?! Вий сърце
нямате ли?! Ама няма как. Мечтая
съм отпътува да побори приробки, а
няма да моза скоро да ги съзовъм.
Разходи бол, приходи умерени и не-
достатъчни. Съкаш тол на някий му
стигат. Малко надежда поне моза да
си позовъм. Чат-пат, умерено, че
не се разглезя.

Клед съм се някой ден да ги гойда
в редакцията и колко пъти от то-
гава съм минавал на крака от там,
ама все бързам за някъде. Аман. Все
някой някъде чака, все има неотлож-
на работа, или път обратни ме чака.
Русе-София, София-Русе. Беше преди
8-9 години, когато кийвех и ухъл
София. После се преместих в Русе.
Тук ми е бизнес, тук ми е живота
и приятелите, който оставих там,
вече се разпляяха по света. Един
апартамент ми остана и не съм ходи-
дал го последна дажде да го върти
години. И за това нямам време гори.
Ай стига съм ревел. Но же добре
ден, когато ще ми остане време и
ще го щади и ще има среца и може би
гори и маса ще направи и черене
ще има, вий се не бойте. Заклвам
се, за кой ли път ...

А ако ли минете някой ден през
Русе, ако ли ще дотрябва човек за
компания, мистък за преспиване,
помощ някъде, обаждайте се, ей!!
ххх ххх ххх - Mumaka. Агску ще се
работам да помогна с нещо.

Искам да ви имам само и искам
да бъде със мака. Зашо лято
(месец май, като подарък за рож-
дението ми ден :) на 1998 се роди
нешо хубаво, и въпреки, че вече май
гъв пъти (до колкото знам) беше на
косъм да заагине, още го има. Съкаш
стяват "чудеса, а за ъгло чудо
стий недовиждан създател. Нему се
нага немеката задача да поптържа
ден за ден, месец за месец озъяна, да
го покажа със съботи ентузиазъм
и талант. Аз върбам във вас, Вър-
вайте и вие в себе си и знайте, че
все още има кого да зарадвате само
с факта, че все още има ви.

Не ти на нас прибъда ба благода-
риши, приятел. Ние те благодарим,
че те има. Защото точно подобни
писма, подобни светла и тепли
лучи в буреностото ни ежедневие ни
дават силни да продължим напред,
оказват ни посоката. Можем само
да побъдим - отвратни няколко
часа от шабания времеви поток,
отмиращи неусетно пластове от
същността ни, докато най-сетне
успеем неусетно да разрушим и я-
врото на ушищите ни - и следващия
път, когато минаваш покрай редак-
цията ни, се спри и блъз. А яко
някой ден ще е на път... би ли дал
сърце да пропуснем едно изнадзяре
с теб. Колкото и да сме безсръбечни
в наградните си поруфи.

изпрати sms на номер
2260
мтел, глобул и вивател

общи се от стационарен телефон
0900 40 400
мтел, глобул и вивател

ти поръчаш **FOLK** пакет

с всяка поръчка -
3 продукта

какво е пакет?

- поръчваш продукт и го изтегляш
- като бонус можеш да изтеглиш два
бесплатни продукта



РЕЧНИЦИ		
блъгаро-английски	блъгаро-немски	блъгаро-френски
735014	735015	735017
съществени въвеждащи до посредници	съществени въвеждащи до посредници	съществени въвеждащи до посредници
само ако	блъзкен ще се	хим
735016	735017	735001
блъзкен	хим	изненада



true tones
супер лайфове и звуци

напомняне - днес е твой ден	734995
филмов лоф - кръстник	734996
придворен - крало обезпокоен от	734997
отекчен - уф, дой досаждах так бе	734998
господарке досаждат ви	734999
аларма - оптвам нерви	735000
аларма - времето за сън изтече	735001
дарт вейдър е, видяг	735002
mr. anderson, wellcome back	735003
чайки - крикът	735004
крава - мучене	735005
часовник кукувица - куку	735006
калашник - изстрели	735007

java игри

бъди затоп	създаване с моторница
спечели на покер за microgaming	създаване създаване
X-poker	хим
735038	735039

изстрели тикси	създаване създаване
пантрони	хим
DESERT HAMMER	хим
735044	735045

започни персистен	създаване стратегия
пантрони	хим
SWORDS FURY	хим
735046	735047

десело приключение	хим
	хим
CRASH TEST	хим
735051	735052

десело приключение	хим
	хим
BEST OF THE BLUES	хим
735053	735054

Употребата и съдържанието предоставено е от Теленор ООД. За информация и при проблеми, изправи e-mail до info@folk.bg или укажи номера на мобилния ти телефон. За да получиш подкрепа за SMS, изправи SMS до folk.bg. За да получиш подкрепа за WAP, изправи WAP до folk.bg. За да получиш подкрепа за GPRS, изправи GPRS до folk.bg. За да получиш подкрепа за GPS, изправи GPS до folk.bg.

най-продавани хитове

МОНО	ПОЛИ	true tones
константин - кой живее в гаража ново	734902	оригинална
преслава - по-люблен от всяка годба	734903	734904
ивана - мой-добрата ново	734904	734907
емилия - с теб да полудей	734908	734910
преслава - лъжа е ново	734911	734913
малино - в тинищата	734914	734916
ивана - последна чаша	734917	734919
димитър - sorry хим	734920	734922
оркестър кристали - baby	734923	734925
райна и константин - ние знаем как хим	734929	734930
мария - не си добре дошъл	734932	734934
елена паришова - тук и сега хим	734935	734937
анелия - вятър в костите	734938	734940
вероника - без коментар хим	734941	734943
есил дюран и лиои - не ме обичай	734944	734946
амет - магистрала хим	734947	734949
фолк хитове	covers	
seal - kiss from a rose хим	734950	734951
rem - everybody hurts хим	734952	734953
roxette - listen to your heart хим	734954	734955
p. diddy ft. christina aguilera - tell me ново	734956	734957
сериал - драма мъже и половина ново	734959	734960
holly dolly - dolly song хим	734962	734963
Eminem ft. 50 cent - you don't know	734965	734967
akon ft. snoop dogg - i wanna love you	734968	734969
roger sanchez - lost	734971	734973
the pussycat dolls - wait a minute хим	734974	734976
nelly furtado - all good things хим	734977	734979
allegro - someone else оригинална	734980	734982
устата - 50/50 оригинална	734983	734985
румънска и енчес - шатранга оригинална	734986	734988
търсът - под търка оригинална	734989	734991
филм - бързи и яростни хим	734992	734993
dance хитове		
seal - kiss from a rose хим	734950	734951
rem - everybody hurts хим	734952	734953
roxette - listen to your heart хим	734954	734955
p. diddy ft. christina aguilera - tell me ново	734956	734958
сериал - драма мъже и половина ново	734959	734961
holly dolly - dolly song хим	734962	734964
Eminem ft. 50 cent - you don't know	734965	734967
akon ft. snoop dogg - i wanna love you	734968	734969
roger sanchez - lost	734971	734973
the pussycat dolls - wait a minute хим	734974	734976
nelly furtado - all good things хим	734977	734979
allegro - someone else оригинална	734980	734982
устата - 50/50 оригинална	734983	734985
румънска и енчес - шатранга оригинална	734986	734988
търсът - под търка оригинална	734989	734991
mangababe паоми		
съвали горещите си	735024	735025
шефка, ако то	735025	735026
състава си	735026	735027
мъжки	735027	735028
Naomi		
Naomи	735028	735029
хим		
3G ORAL OFFICE	735029	735030
логочистачка		
преди съва	735030	735031
за модела Ники и Емилия	735031	735032
не ти аз дразни азто	735032	735033
Фудър любите ми картичка	735033	735034
на гъстини	735034	735035
ичнити го	735035	735036
сега	735036	735037
top анимации		
изпрати 735034 на номера за поръчка	735037	735038
КАК ДА ПОРЪЧАМ?		
изпрати sms на номера	735038	735039
на номера за поръчка	735039	735040
и първите 24 часа	735040	735041
от 10.00 до 22.00	735041	735042
от 22.00 до 24.00	735042	735043
от 24.00 до 00.00	735043	735044
от 00.00 до 10.00	735044	735045
от 10.00 до 22.00	735045	735046
от 22.00 до 24.00	735046	735047
от 24.00 до 00.00	735047	735048
от 00.00 до 10.00	735048	735049
от 10.00 до 22.00	735049	735050
от 22.00 до 24.00	735050	735051
от 24.00 до 00.00	735051	735052
от 00.00 до 10.00	735052	735053
от 10.00 до 22.00	735053	735054
от 22.00 до 24.00	735054	735055
от 24.00 до 00.00	735055	735056
от 00.00 до 10.00	735056	735057
от 10.00 до 22.00	735057	735058
от 22.00 до 24.00	735058	735059
от 24.00 до 00.00	735059	735060
от 00.00 до 10.00	735060	735061
от 10.00 до 22.00	735061	735062
от 22.00 до 24.00	735062	735063

Употребата и съдържанието предоставено е от Теленор ООД. За информация и при проблеми, изправи e-mail до info@folk.bg или укажи номера на мобилния ти телефон. За да получиш подкрепа за SMS, изправи SMS до folk.bg. За да получиш подкрепа за WAP, изправи WAP до folk.bg. За да получиш подкрепа за GPRS, изправи GPRS до folk.bg. За да получиш подкрепа за GPS, изправи GPS до folk.bg.

Употребата и съдържанието предоставено е от Теленор ООД. За информация и при проблеми, изправи e-mail до info@folk.bg или укажи номера на мобилния ти телефон. За да получиш подкрепа за SMS, изправи SMS до folk.bg. За да получиш подкрепа за WAP, изправи WAP до folk.bg. За да получиш подкрепа за GPRS, изправи GPRS до folk.bg. За да получиш подкрепа за GPS, изправи GPS до folk.bg.

Преди да започнем Върсуса, който четеши тук от момента, комегата, явяваща си се в случај на опонент, им сподели, че съм бил на пече-лившата страна. За мен, щом сам решаваш за изваждам, тия юно е макава. Но поведи ми – трудно е. Доста по-трудно е да браниш онлайн RPG-тата откогато със споменаването на никоято залагавка от раната на Baldur's Gate и Planescape Torment да скочиш покачата в спора. ММО-тата са даден по-ново течение в еволюцията. Аз лично отсега не ги споделя, че не съм открил "съветите". Опитах съм никога, но винаги накрая съм си изоставях. Ако никой е решил, че ще хане дадено ММО и ще се абонира за него до късот, просто може да забрави. Но онлайн RPG-тата ни-тат със стигнатини представятници, които единодушно ги бъгат обвени за геничани, както е при съмо събратята им. Въпреки че на игри като WoW и Dark Age of Camelot съм отдавал скромна част от времето си и съм се клем в тях, моя сподой до призна, че ги оставих, защото им липсва нещо. А други пъти, като Guild Wars и Eve на речем, не съм и захващал, просто защото знаеш, че тоба отново не си "мопите" ММО-та.

Ням как да контирам комегата с конкретни залагвания, тъй като ММО изрече твърдъвша се раздаваш – нещо, което класическият RPG-та отговаря са спори. Тук що ти споделя защо АЗ все пак се на-сочвам към онлайн залагвания. Забележки, не използвам думичката "предлагам", понеже общичам синевъл-плейър ролевите игри и никога няма да ги отпиша като жар.

Казва в разиската между тоба да играеш ефир RPG сам, у дома си, и това да правиш същото, но с никоя милиона човека онайд? Ами на първо място, колкото и смешно да им звучи на никой, подгръбващи накафки същали контракти. Аз лично съм забавявал неистово от чатометър с хората от тази свят, говорили сме на всекакви теми, създав съм никојо притежател, които прогължават и до гнес.

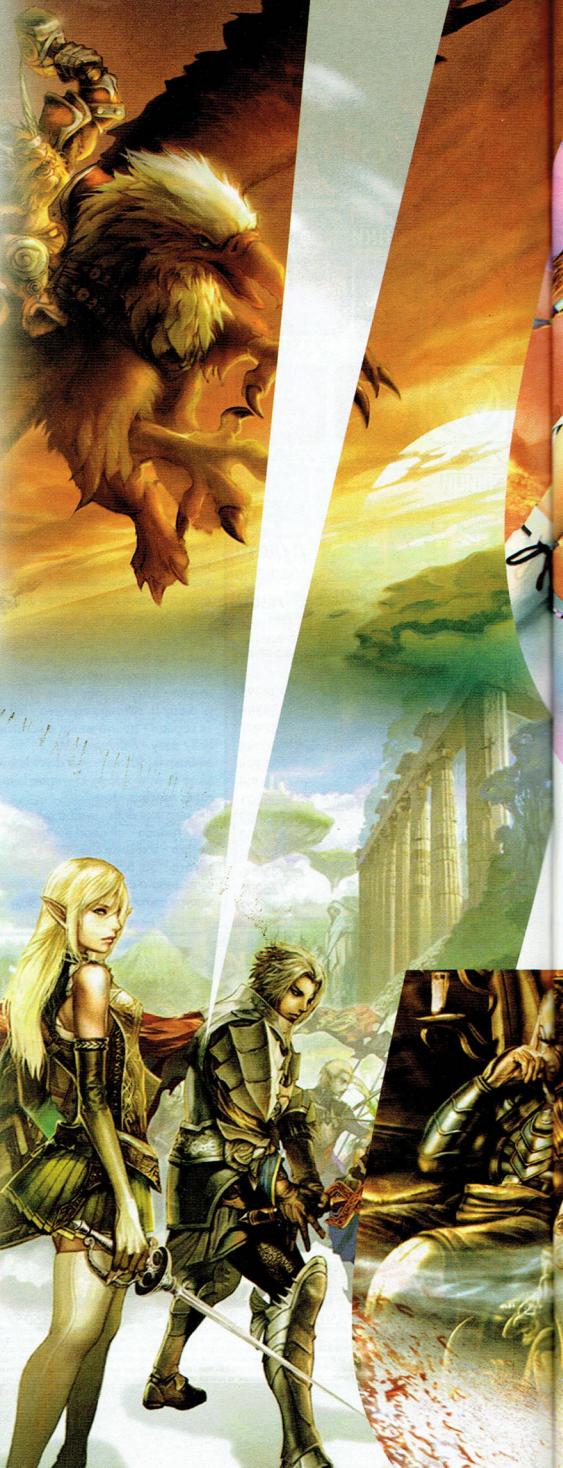
Искам още тук да падне една гостесен мит – ММО играчите не губят повече време за игра от "нормалните" геймъри. Те просто отнемат от времето си само времето си на едно залагване. Нека примерим. Ронан се за-мисли колко време е иззуван с играите, които залагват (най-вече с FF серията), и после да сметнем дали това не настинва моите 200 игрични часа, отменени на WoW.

Факт е, че не може да харесаш ММО-тата, ако нямаш привънчання налагада към тях и не търсиш най-ценното – конфронтацията. Хубаво, колко плачът си избърз в соло ролевите игри? Ами ако тези мъже имате задължаване от алгоритми NPC-та, биха хората като мен и теб? Мишени, реагиращи, емошонни създания, които ще си напомнят на-стъпването в битката с теб, ще скроят със зъби, ако ги очистиш, или ще съмият нещо, ако те побоялят. Колко боса си срази

8 сингъл игрище и после си искат да споделят преживяното с никой? А сега си представи, че вместо с кухо парти от 3-4 бота, на които им бъджа само портретите (не, не ми казавай, че можеш да се привържиш сериозно към никой NPC същник), че ще започна да се притесняваш за теб) сразяваш боса, рамо до рамо с още десетки жиби хора. Момтизири, сработени, минали през десетки неуспешни схватки със същия този бос. И го побавиш. Викаше по тийм спийка, бирата, които ще изпиеш на дружески суптихи, анализирайки битката... незаденими. В момента не разбираеш единствено хората, които са го изпитали, знам. На дуетите похвърлявани никојо да имат подобни емоционални гейм-мисии, към момента достъпкими единствено в онлайн ролевите залагвания.

Да поговорим малко за мащабите. Факт е, историите в ММО-тата в септина, не защото не може да се направи другаче, а защото е излишно да се прави. Историята, приятелю, си създава с ясната идея, че никое ще приключи. Никой не иска вечни сапунки. Затова историята в онлайн RPG-тата почти отсъства. На преден план е играчът, който макар и мнозини ги намират за без有意思, защото няма история, бъдеще и реално място в необитавни съвет, е във. Какомто и съществен са съм бил с Nameless one, да речем, не ми е лъжело особено, когато умре и ми се наложи да лоубъм. Докато макар или много усилия са да се персонализират с героя си в ММО-тата, колкото и смешно да ти звучи. Защото освен за коя и да беся, аз комуницирам с останалите си нещо, аз го раздавам, за ез лазя. Той е част от една общност, от съм част от тази общност след него. А общността е геромна, светът е одромен, което автоматично прави всеки ден игра различен, изпълнен с нови казуси и нови предизвикателства. Защичките си забавиш от човек, комегите ММО-та предлагат достатъчно разнообразие. А удоболостта им самият елинчен спътник. Експлорирането, извличането, които се случват в него – това е залагването неподобримо усещане за живота, истинска Сълена.

Бъдеще нещата може и да се променят, а може и да си останат същите, само времето ще покаже. Този разговор прибяга отново да ги водим след поне една петимеца. Когато жаирт вече пребира да постига същите висоти и да се отвори от всички недоразумения, предимно с залагвачки прибус. Да отпишем отсега онлайн ролевите залагвания, е безумие. В този рег на мисии ми позови една малко краина, но аркисълдър метафора, която винаги използвам, когато никой ме запита "Бек можеш да играеш ти шълърънци, глед към RPGme има?" Да кажеш, че предполагаш сънъва RPG-тата, без да си опитваш никой ММО, е като да пътършиш, че маслубирането е най-принципното нашо на съвета, без да си правиш секс. Нали знаеш – с парникошни бигаси в по-хубаво. А с още никомко хъмъри? Мишени? The sky is the limit.



Сингъл RPG

от Roland



3 а разлика от M&K и Jegr минала брой, аз нима ги обяснявам как си парам и по свата тила иди. Аз съм краен – не лоясям ММО-та и обожавам сингъл RPG-та.

Причината?

На първо място, нека видим какъв означава съкращението "RPG", "Role-Playing Game". Ролева игра. Това означава, че влизаш в роля. В Planescape Torment си ролите на мъж без спомени, неспособен да умира и тръсне испичат за тоба кой е. В Baldur's Gate си човек, наследи силите на един мъртъв боец, пресъден от мистериозен непознат. В Star Wars: Knights of the Old Republic си водач на Республика, която се изоблича от опеплен в интиграции на ригеааме, за да се напомне на една доста неприятна истиница за себе си. Във Final Fantasy VII тък си наемник, който открива, че всичките му спомени са подменени, озовава се в штапична битка срещу самозабавен сървичане.

Каква точка рол играеш в WoW? На първен шаман? Окръжок? Опа, това не бяха роли, пардон. Следвайки всичко и много слушащото се с тобът 13зтър' 92? Дръжки. Единствената роля, която можеш да играеш в ММО, в тази на самия себе си, единствено то, кое то прави героят ти – моято, кое то правиш ти. Thrillsville...

Ако разделим малко игрите за ролите, сищамо по базата на едно RPG – сюжета. Каквото и да си добирам, едн съйт, който има за цел да ти даде съйт, а чак после септина за никакви събития, не може да предложи такъв фъблока, мнозинства и запечатана история, която едно добре сингъл-зала-бие. Всички неразкъснати тайнки в Planescape Torment, небоящищите склонети обрати на FF-серията, страхотата атмосфера на свата Baldur-а и свата Icewind... – такова неща в ММО игри просто няма.

Зашо? Сега ще видим.
Кога за последно си се интересувал от сюжета на WoW или Guild Wars? Знаеш ли историите за геройски като Иландр, Мандурион и Артас? Някои ли си съмките и терзанията, целиши и стремежите им? Не ли от籽вайрай. Въпросът е риторичен. Даже съм от мисълта, че удоболостта от едно ММО се изчертва с трупана на лебъти, екипировка и посещаване на едни и същи омразници до бълка локации с една тумба хора, но наистина, кога за последно те въйнуваш какво се случва със света на играта, която играеш? ММО-тата нямат сюжет. О, естествено, че имат септике, имат ивенти и една генерална посока на развитие на света... но... сюжет?

Изненадващи обрати? Сюжети взаимоотношения между персонажи? Ами как ще има с няколко милиона играчи едновременно, без конкретно начало и обозрим финиш, без кумулятивни затишвания?

Сингъл-презъвяването е несръднико-

съжет, който се губи напред с всяко твоев решение и никой друг никма да се намеси в него и в разкриването, които сам ще направиш за себе си. Защото всичко – целият съйт, историите му и участиято ти в него... то е лично за теб.

При сингъл-зала-бията ти си героят в игра. Не вие, милионите, а ти. Да, не можеш да си чатиш с една сория хора, докато играеш, никма как да обсъждате ставащото, нито че забърсяк рига-лайф контакти с тях, но тък това че позоваваш констати за използването от свeta, за да се пополниш в уничтожно прекървяване, съзмивши до настична добра книга. Да взаимодействаш с герои, които никма да са отново ти, ти си само че като че ли учеш и им времеци цениките премести, защото нещо в играта ще се променихи завинаги. Никма да можеш да споделиш тази промяна с още 4 милиона души, но тък че си в прекървявие. Ще си я покървявя. Ти никма ще си съйт за обикляне, а едни ще си съйт за теб, за да го обиклюиш. NPC-тата же покинут конкретно твоите съйт, лично твоите действия ѝ касат так. И никма да се скрят по същия начин, когато си срещнеш отново. Ше бориси забърбочени разходи със заплатите си съмненици, които се губят от същите истории напред, че те попадат все по-близко в долята ти.

Още един момент, който никма как да не изпълня – циклението. Това майдан отблъсква на сънци. Милион познати, които са изчезнали с месец от свeta, защото "кечвали на нива". Чубах случаи от типа на човек, отишъл в кубът да играе WoW и останал там седмица без да излезе. Еми това е... болно?

Каква е разликата между свата ти игра, бореша до тайка експедиция? Встрасмяването? Донякъде. Факт е, че колкото и машабно да те зариди една сингъл игра и да не можеш да я пуснеш, рано или късно ти ще събрши. Може би за седмица, може би за юб, но не много дълго. Друга причина е факторът общност. Колко човека сте, когато цялата Oblivion? Еши? Да бе, верно. В WoW е разработено с колко народ го правиш? 30? 40? Дам. А с имате и глинки, нали? И че, като част от всичко това, не можеш да си поздобиш да изоставиш от останалих, нали? Може би имаш семейство, или прибъд за учи, обучение как, като посещаваш вълните в играта и че си изостанал? Разбира се, това е използванието на фактите от моя страна, давам съмекша, но дак че не трошъба, колкото на много ММО-разработени им са.

Даже съм от мисълта да вярвам, че ММО-тата не предлагат алтернативни изживявания, които сингъл-игрите не са способни да изградят, разбира се. Може би разностойни, а защо не и гори по-ценини. Да отпричам това е само наинън, но и откровено глупаво. За събие бинчики ще поставят историите и атмосферата в една игра на първо място. А онайн-рол-тата не могат да му си предложат.

Nintendo Wii

Какво е:

Според Диоген, философията и медицината са направили от човека най-разумното от животните; гаданието и астрономията – най-безумното: съвсемето и бестопизъмът – най-нечастното. Ние ще добавим на своя ред (понеже се имаме за нещо като големи мислители) категоричната според нас истинна, че новата конзола на *Nintendo – Wii* може да направи от човек побече от едно нещо. А именно – да го превърни в почти бука мясо, fun-ят в кръвта му да достигне опасни висоти, а физиономията му да придобие преобъдана лицеана анимация, която гори случаудна среща с Анджелина Джоли не може да предизвика.

Какво е специалното:

Ами на първо време, че е продукт на *Nintendo* – напоследък почти всичко що е излязло от тях е специално. На този обаче, прозившето специален наистина му приляга най-много, защото може да те пребърне в испански тенисист, голфър, боксър, стрелец и каквото още си пожелаеш. Или поне каквото още измислят разработчиците на игри. Като се замислиш, какво по-специално можеш да искаш от една играна конзола? Ня кото, между другото, можеш да си пуснеш лягва от стари класически игри и *SEGA*. Да прорвиши какво ще бъде времето утре (ако си от София). Да се почувстваш в центъра на световния нюзрум, обиколяйки земното къбо дирейки интересни за ТЕБ новини, при това – скотка си стоиш на гъбана и отпиваш от супернатурален кафе. Според единогодущото мнение на критици и специалисти – абсолютно нов вид виртуално развлечение.

Защо си заслужава:

Посредством специалния контролер, разработката, на който е започната още преди появата на предишната конзола на *Nintendo – GameCube*, играчът реално извърши движението, които изискват от него моментните играви ситуации. Чрез сензор, който улавя движението на гореспоменатия контролер, всеки замах при игра на тенис например ще бъде възпроизведен на телевизорния еcran. Първоначално може да ги си стори леко обръщашо, но след десетина минути упражнения, няма да осъзнаеш, кога си изхаби количеството калории, недостатъко гори за качествен фитнес сеанс. За момента най-добриите загадки, наред с изваждия с конзолата *Wii Sports*, са новата *Zelda – Twilight Princess*, за която можеш да прочетеш в настоящия број, както и *Rayman Raving Rabbids* и *Wario Ware: Smooth Moves*. Сред най-очакванието са *Manhunt 2* (баджън на очи с парче стъкло на Марио-платформата; това искаше да го видиш) на *Rockstar*, *Sonic and the Secret Rings* на *SEGA*, *Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors* на *Square-Enix*, *Metroid Prime: Corruption* на *Nintendo*, *SSX Blur* на *EA*, като и нов *Prince of Persia* от *Ubisoft*. Загадки, до едно еквивалентни за *Wii* и разработвани от студията на най-големите издаватели в изаралната индустринга.

Какво може да те разочарова:

Ако си отяглен компютърен, Xbox или *PLAYSTATION* играч, то графичните прелести на побежени игри писани за *Wii* ще ти напомнят сумните на тези, които предлагат *GameCube*. В действителност, фактически показват, че хардуерът, с който разполага новата конзола е просто вдвойната варианта на предишната конзола платформа на *Nintendo*. В резултат на това, няма да видиш резолюции по-високи от 480 р., нико шейпърните и полигонните възможности на *Xbox 360* и *PLAYSTATION 3*. Също така, конзолата не бъзпрозърка DVD диските, което през 2007-ма си е доста здраво проплук. Алипса реална поддръшка на испански 5.1 доби съразу, което на техническият потенциал кишин отново не би се покрило. Това обаче са минуси с минорно значение за просперитета на конзолата. Редно, тя изпълнява своето предназначение на 100%, а именно – да ти предостави пълноценно прекъръвание пред телевизионния еcran, пригружено с преволяма гоза удоволствието.

Колко струва?

619 лв.





Sony VAIO VGN-FE31H

Какво е?

Името говори само за себе си. Ноутбук от едва ли не легендарната серия на Sony – Vaio. Джеймс Бонд позира горобен в последния си филм, Все пак.

Какво е специалното?

Има доста специални неща, но нека тук да опишем малко сухи технически характеристики. Intel Core Duo T5500, работещ на 1.6 гигахерца, с 2 мегабайта L2 кеш, 1 гигабайт оперативна памет. Videокарта GeForce Go 7400 с 256 мегабайти памет. 120 гигабайта SATA твърд диск. Записващо DVD устройство. 15 инчов LCD дисплей, произведен по X-Black технологията на Sony, която придава доста по-осезаема настичност на цветовете и спрашени контраст. Освен това FireWire, USB, Memory-card reader и сеттоп RJ-45 (за мрежа) и RJ-11 (за модем) интерфейси както и 802.11 a/b/g wireless. Амбиентно-дона батерия с близо 4 часа работно време без зареждане. За канак на всичко вградена камера. Всичката тази хубабина е поместена в размери 27x6x2 сантиметра и тежи 2,8 килограма.

Колко струва?

2899 лв.

Зашо си заслужава?

Зареди софтуерния пакет, с който изва лаптопа. Той впечатляващ не само с количеството

и разнообразието си, но и с качеството си, което да си признаям ня изненада. Съвсмели сме по разните ноутбуци, които минават през нас да има инсталиран софтуер, който компаниите просто няма къде грузда да пробутат. Тук, обаче не е така. VAIO-то пристига със страхотен софтуер, голяма част от който си е разработка на самите SONY, което гарантира перфектна и безпроблемна работа на всички периферии с него. SonicStage и SonicStage Mastering Studio са страхотни инструменти, които освен, че позволяват прослушване на почти всички музикални файлови формати предлагат доста сериозен комплект от инструменти за обработка на тези файлове, като позволяват да си правите собствени миксобе, например. Прекрасно е интегрирана и функцията за автоматичен ъгейт на гравюте на музикалните файлове, като SonicStage-а комуникаира с почти всички познати носители на бази данни от този тип. За въвеже обработка и придвижване и записване на образите от камерата се грижат DVG Plus и VAIO Edit Components, както и съпътстващия пакет на Adobe – Premiere. Ако искате да прегледате създаденото от Вас филми или просто да гледате DVD видеоша ще се ориентирате с познатият Всички ни WinDVD, само дено инсталираният на лаптопа е специален VAIO Edition. Adobe са предоставили също така и небезинтересните си програмки Photoshop и Acrobat Elements.

Освен това с тези параметри на машинката можете да сте сигурни, че в момента на пазара няма игра, която не се подкарба. Ние лично тестяхме с последните Need For Speed – Carbon и с ламята за ресурси Rainbow Six Vegas. И вътре игри бързят плавно и безпроблемно при това на високи темпове.

Освен всичко VAIO-то излежка като бижу и е гаранция, че ще прилича всички поезди, като глеснеш на масата в къртаничният клуб. Така че ако много си го закъсал за мафи – ето ти щъмъкно над-сийкъски вариант за съвалка. И без това ако си стигна до там ёвла ли имаш други шансове, поне пробвай с над-добромто.

Какво може да те разочарова?

Да приемем, че притежаваш сериозната сума, която изисква притежането на този лаптоп и си го купиш. Тъй като това е покупка, която обикновено се обмисля доста сериозно преди освеществяването ѝ ёвла ли нещо ще те разочарова. В смисъл това, което си взел на бордо вероятно ще е съобразено с перфектен начин с изискванията и щъмъкностите ти. Единствено, което нас малко ни изненада е, че реално софтуерът е инсталiran единкратно на ноутбука и няма никаква идея какъв да правиш ако нещо време че се скапе. Разбира с VAIO-то в комплект не получихме нито едно CD със софтуер. Не си мисли как бихме се търчали да го преинсталирате ако се наложеше.

Месечен Noobzor



Януари опредено беше доспа шумен месец на нашия фронт. И не доборя само за най-после излезлия *Burning Crusade*, при все че за него опредено може да се каже много. За събитието, пардон – Събитието – пазарната поява на експанжъна на златната кокошка на *Blizzard* и безумните огромни пропажки, които той направи за няколко седмици. Доживяхме и в България някоя игра да се разпростре за буквально 2-3 дни. Само че ѝ спомена, че пускаци са отчену около 2000 преордера за играта. В България бе, представяйте ли си?

За мен лично лаught от експанжъна беше време на слаба воля, разочарование и накръвено самочувствие. Да, приятели, Вълкът си закупи *Горящото завоевание*, макар и да си мислеше, че е спасен от този порок. Това в положението. Знаете, че най-важното при този тип игри са хората, с които убивати разни дракони и демони. А след като побеже от гебътесим процените от групашите, с които играеше MMO-та, са в *World of Warcraft*, нямая как га се цените от колектива. Налохи ми се да изтупам згнома от прахта и да видя какво ажкебе се случва зад този тъмен портал и за какво точно не сме готови. Около 3 дни по късна гъзмовътъръкеше в едната си ръка стадия си, очукан от употреба, изкаран с пот и кръв еник, а в другата тошку юджене са да съществува. Но гори и докато пиша тези редобе, това са факти от миналото – хората вече започнаха масово да стават 70-то и плюс и да ги касат в Каразин или да грайнат факъшън. Да се блъскат по арените и смазващи хоб battleground, лъжекуи се един друг, че участват във

Погледа ги още малко. Кунитна играща и отиде да плаче възъгла.

Но да се върнем малко назад. На научен партито на *Luisap*, този път гейджа още побече хора и беше още по-голяма лудница. Немитите маси от нирдробе (Вълкочитично и компактно контингент уоркишоповски таливи) полаха неостатъчните количества копия и бързо избягаха възъши да се борят с билдинг системата на *Blizzad*. Които ги им се настригъа човек, показаха ръдък пробляскък на интелигентност и олекотиха глабния си сайт, за да не стават фалове. Е, фалове си имаше, но защастие на милионите шедесетки, които час по-скоро искаха да се хърят през тъмния портал, изтънките бяха доволно малко. Че бори и любимият на много българи бозай *Neptulon* се бърка мъжки и не нападне толкова често въвзвишите няколко дни. Но гори и докато пиша тези редобе, това са факти от миналото – хората вече започнаха масово да стават 70-то и плюс и да ги касат в Каразин или да грайнат факъшън. Да се блъскат по арените и смазващи хоб battleground, лъжекуи се един друг, че участват във

някакво подобие на смислено PvR. Сейм олд сейм олд. Но както често обичам да казвам – това си в тема на цял един нубзор.

Този месец се появиха и новини около PvR "мечтата" (според колегата Дишков, които си е пив, "ОМГ, ТАЯ ИГРА ШЕ КЪРТИ") – *Darkfall*. Много накратко разказвам, в случай, че има някой незапознат – заглавие, което се прави от норвежки в Гърция, замислено, според тия самите, да е най-вечнокото PvP MMO, което някога ще излезе. Ако излезе. Единствените, които са виждали нещо работещо, са самите разработчици. Според които играят е ЕБАТИ АУДИЧИЛАТА, ПИЧОВЕ! Сигурно и аз бих казал така за момията си игра, ама щеше да е хубаво да вземат ги я покажат тая "напълно готова, ѝ сега влизаме в бета, в дует ген!!" игра и на някой друг. Но постри сърце.

Преди около две седмици се появила слухове за *Darkfall*, и то доста неизпрянити такива. Един пъч, които търси, че е работил като webmaster за *Thrones of Chaos* (което е новото име на румънската *Mourning*, едно



друго MMO, дето така и не излезе и май никога няма да го направи), споделя, че с фирмата, която разработва *ToC*, са се събрали във различни компании, които имат интерес да купят MMORPG в разработка. Една от тези във неназованите компании е споменала, че закупуването на проект на име *Darkfall* също е възможно. Проблемът бил, че компанията е пренесена, че не е добра идея да закупят ММО-то, защото до момента не е имало достатъчно много направено по него. Никога тозава разработчиците на *Darkfall* започнали да се отчаяват леко и да свалят цената, след като забелязали, че инвестиции им са въръща. Междувременно *Thrones of Chaos* са програми на друга компания, така че съдържата все още е в картице (нак според анонимния източник).

Сега, Вълкът е първият, който ще признае, че това са дени слухове без каква доказателство и никоя убъдваща себе си мегия не би ги публикувала. Ние, обаче, сме събирщи пияници, а не убъдвана мегия. Тък и тия страници ги четем (и пишем) само хората, дето биха се заинтересували от такава пикантноста, за-



това пространство. Макар и допнотробен слух, в спомената от анонимния пич има голема доза истини и неща, за които всеки, който следи проекта, би трябвало да се досеща. Ето, например, в последния юйтъйт пичовете разгорещено обясняват как през декември са достигнали beta milestone-a и всеки момент, разбрари ли, бетата ще започне. И така от едни месеци. При положение, че бета тестерите са обединени отвляко и чакат да влязат да играят от букачено година. Дишкоб – най-ентусиазиран от всички. Айде бе, пичове, пуснете Дишкоб в бетата. Междувременно на сайта на *Thrones of Chaos* може да се види следното съобщение: "Forums will remain closed for the time being due to a pending business deal. Thank you for your patience!" Съвпадение?

Разбира се, го пуснеш бета в рамките на 2-3 месеца от излизането на *The Burning Crusade* би било госта глупава игра. Просто никой няма да я играе. А знаете ли кое е още по-тъпва игра? Да си пуснеш играта по-малко от месец след излизането на мастодонта. Направо самоубийствена игра. Не би помогнал и фактът, че играта

ти си е на едни пет-шест месеца от приключване. Подобни неща обаче не спират смелите ентузиасти от *Sony Online Entertainment* и *Sigil Games*. Да, мама и господа, *Vanguard: Saga of Heroes* официално тръива на 26 Януари, само някакът си семдесетия expansion-а на *Blizzard*. И то в крайно незадържан вид.

Ако някой от Вас е проследил сагата на *Vanguard*, сигурно много се е заболявал. Понеже Вълкът в добра уши, смята да я разкаже на всички непроселици. През 2005-та година се появиха башата на *Everquest* – Браг Магайд – и побеноносно съобщи, че први определен редица игра, която няма да е като *WoW*, където всеки може да редиба, а ще е за "исторически играчи" (чертежа са по 12 часа за убийване на ген). По онова време, пари за проекта му наливаха *Microsoft*, които са известни с изключително некадърните си решения на MMO лазара. Та мина се мина годинка, и отпочето на Браг влезе в бета. А от бетата се чуваше само оазис тишината, която обикновено сътворяме с собствено некадърните игри. В последствие се разбра, че Браг в забързанчащата се от безумните си идеи и всички се е опитал да направи играта по-гостоприма за кекъчига играчите. Над-често срещаното победение по време на бетата било чобек се лозба, играе 4-5 часа, разложва и никога повече не се връща. Което изнервило *Sigil* до такава степен, че прашат по мейл

едно допитване до всички, които са се лозбали в бетата. Допитването е огромен лист от 100+ въпроса, когато играчите трябва да оценят определени аспекти на играта с число от 1 до 10. Където 1 е "много зле", а 10 е "много зле". Опала... Не мисля, че има нужда да ви казвам какъв проблем била тази анкета. Това фиско беше последната капка в попръсканата чаша на *Microsoft*, които решиха да се изтеглят, преди да си обърнати още по-вече. Fast Forward няколко скучни месеци, и *Vanguard* преминала по грижите на *Sony Online Entertainment* (което всъщност е госта същност, защото на бета се беше скъпал с мяк заради *Everquest*, а *Vanguard* всъщност тръбаше да е "EQ done right"). А когато в края на декември *Sigil* обявиха, че играта излизва в края на Януари, всички писаха до небето, че ѝ трябват поне още 6 месеца разработка, ако не по-вече.

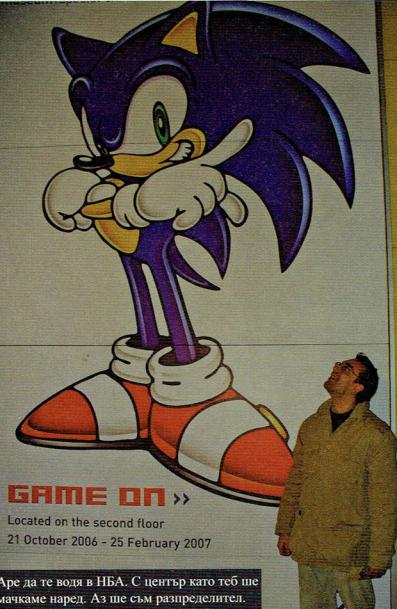
Още *SOE* и *Sigil* обаче явно не са на това мнение, защото чинно си пуснаха *Vanguard* на 26 Януари с всичките му неработещи или полу-работещи умения, че и цели класове. Няколкото смелчаци, на които им стигнаха

толкуите и нервите да пробват играта, разказват, че все пак са се намерили достатъчно хора и сървърите не били чак толкова празни. Усещането за сметка на това било

Все един чаровен лош работещ пиратски сървър в алфа версия, а не на нещо, за което си цакаш по \$15 на месец. Не всичко е толкова зле обаче, според мяк в играта имала много потенциал и може би след няколко месеца ще влезе в категория "чумава". Проблемът е, че в пост-WoW епохата разработчиците не могат да очакват да продължават да пускат недобършени игри и да им се разминава. Аз поне се надял да го не подмине гнездът на формувания войн.

За този месец толкова. Външност за малко да зарека всичко, което написах в последния момент, за да обръща внимание на една госта върху воопасна съчка от *EVE Online*. Но така и така ѝ е омръзнало да душа на тема *EVE*. Давам месец почивка, но в следващия број определя ще си говорим за корумпираните Dev-ове и GM-та и малки години хакерчета.

Ако мислите, че има някаква новина, на която задължително трябва да се обръща по-вече внимание, не се притеснярайте да ме нахраниш на wolf@games.bg.



Game On 2006 – Геймърският рай

Видеогейм-културата от 60-те години до днес в рамките на 2 часа

Къде? Музей на науката 8 Лондон

Кога? 2 декември 2006

Как? С блок от Рединг и после малко пеша

Caйт: www.sciencemuseum.org.uk/exhibitions/gameon/index.asp

3

наеш ли, небеднък сме споменавали, че сме атептисти (без Дишиков, който е ръбностен катопук). Само че колкото пътни сме го казвали, толкова пъти е имало и моменти, в които сме поставили атептизма с под съмнение. Сега ще ти разкажа какво точно се случи, за да четеш в момента този фийчър, и по-точно начинът, по който се случи, а то ще прецизиш за себе си или Господ съществува, или не. Само знай, че една от най-големите ми мечти Винага е била да посетя истинска геймърска изложба и след като това се случи по Бъзмокно най-прекрасния начин, атептизът ми е видимо разколебан. Исках да отида на място, където да разбера и прочета за възникването на първите крашки на сънница, да мога да поиграя на тях, да ги усетя и после да направя сърдението с игрище, които продължават да ни възнуват и до денен. Е, отидох. Оказа се, че такова животно като "интерактивна изложба за видеогейзи" съществувало, но по една или друга причина никога не бях чувал за него...

BBC, Левски и добрите приятели

Всичко започна от пустата ми страсти към новините. Роя си аз една сънчевалятна утрин (май беше юни) из сайта на BBC, и изведнък се задавям с кафето: "Обявиха изложба за видеогейзи. Любите ли на качествени класики като Pac-Man и Space Invaders ги чака истинско прирештство." Пребъкдам ти цялата нобна тока, както я видях за първи път:

"Първично от 120 видеогейзи, горяла част от тях с пикселизирана графика и шантави ефекти, ще бъдат представени на изложбата Game On в Лондонския музей на науката. Не всички заглавия ще са стари обаче, зе могат да се видят и някои от надновите и модерни игри в света. Посетителите ще могат да тестват абсолютно всички игри, като някои от тях датират още от 60-те години на 20-ти век. Към част от заглавията ще има изложен и уникален концептуален арт от създателите."

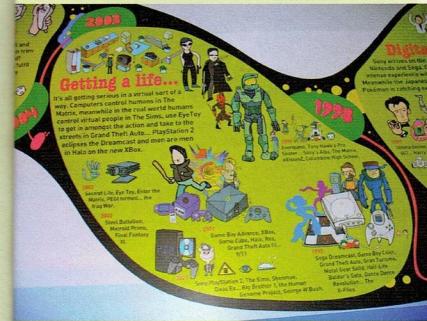
Ще бъдат показани например оригинални рисунки на Марио от автора на най-известния гейм-персонаж в историята – Shigeru Miyamoto. "Никога другаде в света не може да се види иската история на видеогейзите, изложена на едно място и достъпна за всеки", заявила Гейтън Ли от Лондонския музей на науката.

Game On отваря врати на 21 октомври и ще продължи до 25 февруари."



Дами и господа, на вашите екрани...
Magnavox Odyssey. Първата конзола в света.





Мат с пешка! ИСКАМ да отида. Ама КАК, по ябовите? Лондон е на майната си, пари в 8 момента нимам кой знае колко, а след няколко месеца (коzото ще имам и когато изложбата ше отвори врати) съм решил да си взема Xbox 360. Обаче той Господ си знае работата...

Така се случи, че лейски Вязкова за Шампионската лига. Моя много близък приятел в бесен лебски (и геймър), а от един момент напатък стана силен, че на 5 декември Чесис посреща Левски на Стамфорд бридж. Никъде тогава у него (както и у мен, макар и по различни причини) също се заражда лътва спрям със посети Англия. Никъде тогава и вдъвамата се сещаме, че едн от най-добрите ни приливи ще живее вече от 2 години в Англия и не сме си виждали цяла вечност. Споредявам с него и виждам го за габестният декември, преди пранцишите. Първият не само я взима присъре, но урежда безпроблемното получаване на всички не необходимости за целта документи, купува ни самолетни билети по интернет, в 8 мом случаи (понеже съм все така финансово затруднен) ми дава чиолото въздушно потешествие като подарък за рожден ден!

И така, на 2 декември рано-рано сумерката, ни в клин ни в 8 ръкав, с по един билет за Левски-Чесис 8 джоба, аз с Жоро щръбам на летището 8 лутън, изморени и ухилено до уши. Следва пътуване до Рединг (коzото ще живеем следващите 9 дни) и огромна евфория от новата обстановка и срещата с томковка близък човек. 2-3 часа по-късно вече сме се окопули и вътрекът че здраве като след членен удар с Влак (излязхме от София 6 с сумерката), никой не мисли за почивка:

Никоя (английският ни гурдър): "Такаам, К'во ще прабим са, чиочек, планобе ни въз?" SHRAIK: "Абе поними ли това списание, дето работи на него?" H: "Да бе, това за игрище, как се казваше?" S: "Gamers' Workshop, бе аминес! Начи има една страшно яка геймърска изложба в Лондон, много искам да я видя, братче. Ама тия дни, нямам въз да борзим." H: "Е ти да работиш ли добре тук, бе парцал?" Маше отиdem, бе. Айда сглазише се, тръбаваме!" S: Жоро: "К'де тръбаваме, бе?" H: "К'ым Лондон естествено, на изложбата! Осен там в музея се намира най-пъкната IMAX в Англия..."

Два часа по-късно пристигаме пред входа на London Museum of Science, където ме посрещам изложени плакати на Марио и Соник (поне ги виждам този ден). Пет минути след това елемкат с 9 пантага и прекачкам през странно-изглеждаща крибомичеч вход. Имам голяма часа да обиколя всичко и да направя снимките, които виждаш на всяка фигура в материалите...



Apple IIe (1983 г.) Най-дълго произвежданата компютър в цялата история на Apple – 11 години.



Game On Baby!

Порсеща ме наистина уникална атмосфера. Тук е мрачно и уютно, всеки момент очаквам отнякъде да изскочи Гарет от Thief-серията и да ги си бъс отманише паунчната. Сигурно и той е тук, пръснат във сенки колкото шеш. Цари някаква нежна мишина, която по-скоро граничи с притъпена тържественост. Наблягките им терминаци с изрети отрупани с усмивки и видими-забавляващи се хора (но никой не вика съпънно зърно и не кревци с пина по устата: "Коюуууоооолеене, как му пръснАът мозъка на тоя мапАк, аааааа, баси белокото бе, АУДНИЦАА"). Хората са разблати, но не пречат в раздости си; май сме единствените българи на сколо...). Народ им много, може да се реши: Желаещи да играят си много, но никой не се блъска. Ако почакаш съвсем малко, скоро ще виа и твоят рег. Виждам хора на всяка възраст. Маниона на 40 години с падав в очите, дена на 7-8, които изобщо не знаят защо са тук (на юбилея на това родителство им знаят) и които от време на време се гонят между терминиците. Дена на 7-8, които прекрасно знаят за какво са тук и които изглеждат заенди с родители, не по-лошо от тях при това. Леко отегчени сърпули, които просто са седнали или направо са се излегнали на пукавия мокет и чеатат списания. Наблягките наскриват си в легнати раниците без да се притесняват, че няма да си я намерили после. Преоблягват малките хора на 18 – 25. При това са дошли на цели пумпи (ерна макава женска компания) видимо се забавляващо по-късно, докато се потяг за надувай Jeffry на бруталната Sega Superstars за PS2. Между другото игрищата попъзва изключително култовата камера Ейтъу на PS2 и беше едно от най-бавнатите неща на изложението.

Game On 2006 се разполага в 8 и половина причинно големи зали под формата на буфета "П". В началото са изложени първите гейм заглавия, създадени никоя (които могат да са играни и на допотопна хардуер, на който са били играны нафремето), анакра, много прести изхода, на гъвъздръзни видеостени и един титаничен телевизор, всеки може да

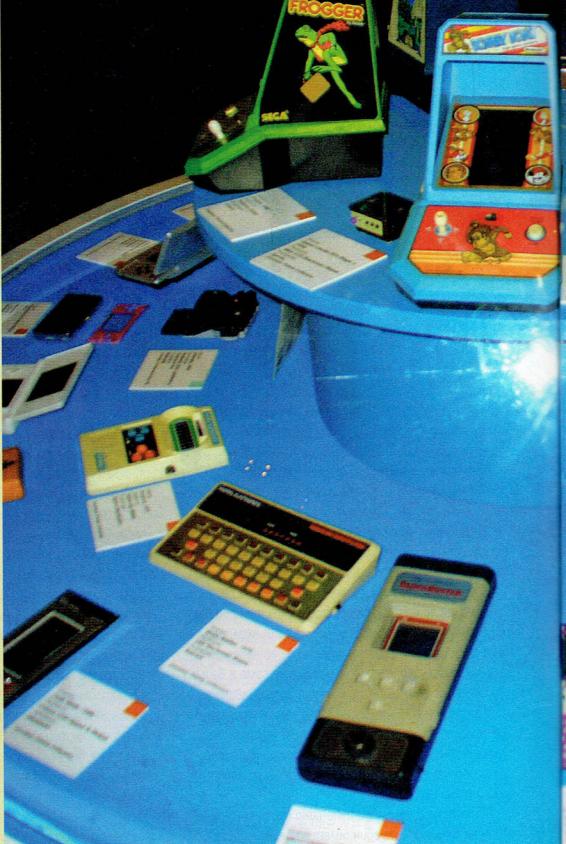
погледне Guitar Hero 2 (на PS2), Wii Sports (на Wii) и демото на Motor Storm (на PS3). Xbox 360 беше представен от Tony Hawk's American Wasteland и Project Gotham Racing 3. Играеца е си направиши една незабравима, обучасова разходка през тълъгосешната история наВидеогауриите, като се докоснеш до феноменалния/забавния/пробокативния или пък елементарния (но ужасно ефективен) геймплей на истиински легенди. Без претенции за пълна и безездариви изчерпателност. Просто една наистина незабравим ретроспективен трип от неграта на Videogame-културата.

Усетете кометата на организаторите е по-траскаш. С постените на изложението има гейм-графити, на които по карикатурен и същевременно достоверен начин е представена историята на Videogaurите от 1984-то до 2007-то година. Външност като се отпаслечи, забелязваш, че графитът е един – огромна звезда и нахилена змия (*ми към друго да е – бе, Snake*), а избъгнати на трапези и представяват целта този 23-годишен период. Уникално.





Prince of Persia. Засилни съм и гледам лошо.



Наградата BAFTA за Tomb Raider.
1999 г. Не знам колко се вижда обаче за
мой интерес с грозди и единока.

До всеки терминал с игра има табелка с информация за нея. Там можеш да прочетеш годината, производителя, разпространителя, платформата, любопитни факти, глобната игра 8 резюме, инструкции и основните контроли, с които се играе.

Всичко това за всяка една от 120-та игри на изложбата! Англичаните не се шегуват, да ти кажа.

Някои от терминалите с по-известните игри са по-широки, за други направо има отредни ниши (**Tomb Raider**, **GTA**, **Max Payne**). Там са налепени огромни артиме от ширите, най-различни подборности, грамоти, награди, или тук най-обикновени, писани на ръка бележки, надраскани от абторите на пребърните се блосовестите бечни хитове.

На отдалени места беше показан изключително интересен хардер, като например ръбата конзола в света **Magnavox Odyssey** (1972 г.) или легендария **PPR-1** (Произведен през 1960 г.; машинката е известна с това, че за нея се разработва първата компютърна игра – **Spacewar** – през 1962 г.).

Лични Впечатления

Още от самия вход ни посреща Безездесъщият **Pong**, който е изкаран на видеостенал 5-6 бързи рунга ми припомнят простиначата истина, че гениалната игра се нуждае само от добре реализация, за да се пребръне в легенда. Два правозъглини и едно квадратче, и влизаш в историята.

[**Pong** е първата аркадна игра, създадена от Atari през 1972 г. Това е и годината, в която Нокан

Бушнел основава компанията. **Pong** е творение на първата служител на **Atari** – Ал Алкърн. За пръв път играта е инсталирана в кръчма 8 Сънивей, Калифорния. 2 дека по-късно се разваля. Алкърн бързо открива проблема. Слотът за монети до такава степен е настъпкан, че е започнал да премива и в задръстни машината.]

Продължаваме право напред, като минаваме през стройна редица абсолютно култови аркадни аутомати – **Computer Space**, **Centipede**, **Donkey Kong**, **Space Invaders**.

[**Computer Space** (1971 г.) е първата аркадна игра в света, която се създава с комерсиална цел. Абтори са Нокан Бушнел и Тед Дебни, а разпространители стават **Nutting Associates**. Ом днесна злена точка би трябвало да я определи като „многогодишен шутър“, въпреки че представлява просто едни космически кораб, който стреля по летящи чинии. Всичко това с помощта на една ръчка и 2 копчета. В комерсиално отношение играта е тълен пробал, защото се оказва изключително трудна. Това е обаче заглавието, на което доклок основната архитектура на всички последващи аркадни аутомати – въпросния джойстик и вдъвата бутони.]

Centipede (1980 г.) на **Atari** е първата игра, създадена от жена – Дона Бейли.

Donkey Kong (1981 г.) е първата игра на Великия Шизер Миямото, а разпространител е **Nintendo**.

Един от първите платформи изобщо с прилична за времето си история на всичкото отгоре. Го-рилата **Donkey Kong** Всъщност е зловия, който отблъща любимата на другия голям персонаж в играта: носещ простичкото име **Jumpman** – скакащият мъж. Знаеш ли как бива кръстен по-късно той пич? Точно така – **Марио**. Това е първият вариант на най-познатия персонаж в цялата история на видеоигрите. Марио-франчайзът до този момент е продал 193 милиона игри.

Space Invader (1978 г.) остава в историята като една от игрите, оказали над-заглавни влияние върху индустрията за всички времена. Много важен момент: играта е с научнофантастичен сюжет (с лек хорър принос), който точно по това време забавлява сърцата на милиони, защото 1977 г. излизат първите **Междузвездни войни**...]

Както си се шлем безбедно с **Жоржата** в състояние на гейърска нирвана, очите ни попадат върху **Virtua Fighter 2** (1995 г., платформа **Sega Saturn**). Няколко бързи рунга показват, че съм по-добрият играч. Вълнението обаче излиза, че това се дължи най-вече на персонажа, с който съм излязъл – **Lau**. На свой гроб успях, че спрещу него няма победа, братко. Играта има феноменно усещане дори и от днесна злена точка. Ударите



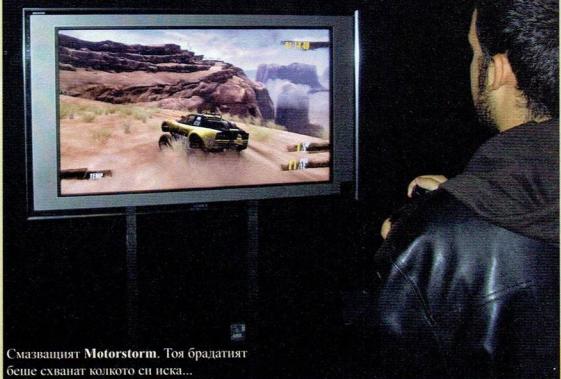
No fuckin' comment!

са изключително плавни и разнообразни, има прекрасни хърляния, въздушен бой, засици. Титанично за газливе. Агски удобен контролер.

[Virtua Fighter 2 добива изключителна популярност в Япония, а в световен машаб се пропадва прилично добре. Известна е с брилантната за времето си графика. В допълнение играта е най-красива именно на *Sega Saturn* порта, когото във всичко абсолютно стабилно на 60 кардара.]

"*Lords of Kobol*", какво виждам? Следва момент на вцепенение и очите ми попадат върху шабдана *Prince of Persia* (1989 г.) за *Sega Megadrive*! Тук думите са просто изящни. Крал сред класиките. Яка история, реалистични виждания, реболюционен геймплей...

[При напрата на *Prince of Persia* Джорджън Меккър за пръв в историите на видеогеймите използва т. нар. "романско-анимация", с която придава изключителни виждания на персонажите и прави битките в играта максимално реалистични за времето си. Между другото режисьорът Ричард Линклийтър също използва тази анимация, за да създаде филмите си "*Waking Life*" и "*A Scanner Darkly*" по едноименния роман на Филип Дик. "Романско-анимация" също така е залегната в основата на уникумия *Heavy Metal*.]



Смазливият *Motorstorm*. Той брадатият беше схванат колкото си иска...

Набързо тествам въвеждащия, с които е представена *Xbox 360* на *Game On 2006*.

Tony Hawk's American Wasteland

определено не е мяташа цара, но това не я привърши. Заглавието притежава приятен и динамичен лъбъ-дизайн, а контролерът на новото бижу на *Microsoft* е вътре по-удобен от този на предишния *Xbox*. *Project Gotham Racing*

3 наистина притежава

смазващата визия, за

които толкова много

се говори. Да, безкрайно

красива е. За сметка

на това обаче в чисто

геймплейно отношение

пречочитам който и да е от последните 3 *NFS*-а. Сори, Минке, ама това е положението.

Стигам до специално-създавания *Tomb Raider* кът, от който не излизам поне 15 минути. Постарал се да пичваме. Многошесто плакати, грамоти и артобе от *Angel of Darkness*. Достъпен за игра е първият *Tomb Raider* (1996 г.) за първия *PlayStation*. И тук няма какво токмо да се каже.

Вечна класика. Агски разлучен геймплей, прекрасно разбижен персонаж, мистичен и интригантен свят, изпълен с канали, много добре замислени пъзели...

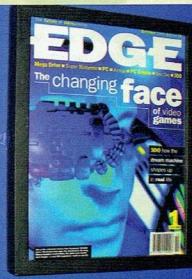
[*Tomb Raider* е продал над 30 милиона бройки в световен машаб. Лара Крофт е първият виртуален персонаж, който е вдъхновил видеогеймите и добива изключителна популярност и срещу геймърите. Освен това е първият гигантски герой, който се появява на корицата на списание *The Face*.]

Точно го *Tomb Raider* вижда-

ме оставени абсолютно свободно контролерите на *Super Nintendo*, играта, на която можем да се порадваме с мях, е не друга, а *Streetfighter 2 Turbo* (1991 г.) на *Capcom*! А да видиш сега, Гешче, кон боб яде ли... Тук не помня колко точно стоимхме, но беше агски много. От това заглавие просто не можех да се откажеси. Влизам в черна серия срещу мърсния инвейц *Dhalsim* (бая боб изядох тук), но след това почвам да мачкам с *Blanka*. Каф на буци.

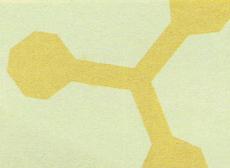
[Днес *Streetfighter 2* се счита за една от най-великите игри за всички времена. Това е заглавието, което определя облика и посоката на развитие на всички аркадни игри в продължение на десетилетие. Най-добраният файтър от своето поколение, благодарение на уникалния баланс оттайминга на атаките и блоковете и възможността за превъртане на определени атакуващи възможности на буциране.]

Право напр. 4 *Xbox*-а са вързани в мрежа. Играят *Halo 2 Deathmatch*. Паднатие ли ми, нищо неподозиращо господи англичани... Влизам с много хъс и любопитство да разбера защо аржеба целият свят е изнуден по мултито на *Halo 2*. Следващите 20 минути се случват 2 неща. 1) Половината посетители на изложението ме наимразват в чер-



Само за ценители! В средата е първият брой на *EDGE* виж ква корица са извалиди 1993г. Възможно е брой номер 100.





Sega Superstars. Ако успея навреме да си свий към рука в синъто поле "Guard", ще блокирам улара.



GTA III stuff... На върха на бейзболната бухалка пише "grand theft auto III".



Малко по-нисък сън от Max Payne на показва сцена за главната роля във филма по играта. Само да разкажам сайнете.

Бате, защото им съдирват задницищите от бой. 2)

Така и не разбираш защо целият свят е луднал по мултито на *Halo 2*. Доста комичен джемач. Муден, с кучи карти, опростен. Тъндо ни. Вероятно светът е луднал по кооперативната игра в трежка на *Halo 2*. Штощо друго обясняваме ние.

Наближаваме изхода. Тук най-сентне се сблъскваме с *Wii* и *Playstation 3*. По всичко личи, че *Wii Sports* е перфектното спортово заглавие за конзолата, която си поставя за основна цел да привлече максимално много хора, негоскосяли видеогриза през живота си. Заглавието е абсолютно фан и въпреки че нямам да седнеш да шакиш сам на нея, е идеална за събирания и купони. *Wii Sports* е достопна, забавляваща и приятна за управление – всичко, което се искаше от нея. Тенисът е с едини ефекти пред всички останали гишиципни тук, защото е най-лесен за игра – използваш само едината част от дясната контролер, *Wii-mоута*.

Motor Storm и *Playstation 3*. Вероятно си чул. Вече, че *Resistance: Fall of Men* вади курциозно-грозна графика за конзола с такива възможности. Това

беше погърбено и от целия GW-колектич, който вече не-кохокордно тестираше играта. Какъвто и да са причините за тази аномалия обаче, явно R.G.D. е някакъв страничен и изощрен случай. Защото *Motor Storm* (която е PS3-ексклюзи) със сигурност е едно от най-зашеметяващите във визуално отношение заглавия, които изобщо са правени никога.

Питай долната ми членост, която безуспешно се бори с гравитацията в продължение на 10 минути след видяното. И далеч не бих единствен. Отделно от това играта е супер аркадна, наряжана и динамична. Очертава се като великолепно заглавие във външта. Самият *Playstation 3* е истински звър и респектира със самото си пристъпствие.

GTA и *Max Payne*-серийте са разбаха на най-голяма почит сред организаторите на *Game On 2006*, за което пичовете заслужават дълбоки адириации. *Rocstar* биха представени от уникатна битрица с всички известни версии на *Grand Theft Auto III*. Това е напълно разбираемо, като се има предвид факта, че екипът създал *GTA III*, в момента се подговара с *Euroburst*, Шотландия. Шедърът на *ReMeday* беше поставен точно до изхода от изложбата. Явно са искали на финала да видиш гол-големия. Снимах се с едно-камъкно пресъздавания в реални размери костюм на Max от първата част и евба ли не със съзы на очи излязох от *Game On 2006*.

За върхата и хората

Накъде след прекрасното на изхода за първи път се замислих, че само преди 6 месеца изобщо не съм вляпал, че никога ще бъда на този университет. Да, колко много ни липсва върхата в дневно време. Но, мамка му, този наистина излеждаше неизбежно. И тозава са дарът сметка за всички онези малки преподомства и обстоятелства, които добиваха до деня 2 декември. Колко много бях те, колко съвършено набързани, колко неизбежни са контролиране. И тозава глумях, че не съм аз този, който ги е предизвикал. Те просто са случии. Или никой/нешо, е направил/направило така, че те да се случат. Сега вече разбираш причината за този малко темологичен убог на тази леко хаотична статия. Моя те да ме извиниш за него. Извини ми и за прекалено личния дух, който фичърът носи. Във всеки случай стильтът нарочно е тъкъв и това не е от тъкъсащ. Исках да почуствваш ненужно истинско във фасадите на ежедневието. Исках да ги предам на-искрите си положителни емоции и да те направя съпричастен към магията на *Game On 2006*. Една прекрасна изложба, която оставя спомени за цял живот.

* Посвещавам тази статия на Bloody Laddie, Нук и Корина.

Halo 2 в трежка. Тия тук МНОГО ме мразят.



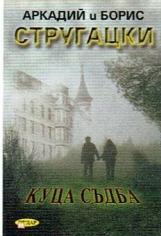
Издателска къща „ИнфоДАР“

ДОБРИТЕ КНИГИ - УДОВОЛСТВИЕ ЗА ВСИЧКИ



www.infodar.com

Om: **Roland**



Куца съдба

Автор: Аркадий и Борис Стругацки
Издава: ИК ИнфоДАР

Братя Стругацки са ми особено любими още от *Пикник край Пъти* и *Куца съдба* не отстъпва на най-доброто от творчеството им. Историята представлява сюрреалистична племенница между природни обикновения живот на писателя Феликс Сорокин и странното ежедневие на неговия литературен герой

Виктор Банев, живеещ в град, където никога не спира да вали.

Сюжетът на книгата е изчанчен и водебилен, пълен с габрички със социръмът и начина на мислене от нова Время (действието се развива в средата на осемдесетте), а стилът на Стругацки е просто небероятен. Каквото и да си говорим, руският си остава многохектарно по-близък до българския, и това позволява страшна свобода на изказа, която никой превод от английски не може да постигне. А в ръцете на майстори като братята, той се превръща направо в национално богослужение.

Разбира се, *Куца съдба* не е за всеки с Варирания си между битов социализъм и мистъри сай-фай сюжет, но ако нямаш предубеждения към руските автори и ти се чете нещо наистина стойностно, този месец това е най-добротият избор.

Оценка: 9/10



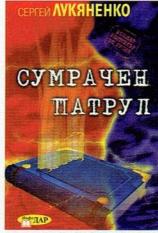
Джонатан Стрейндж и Мистър Норел
Автор: Сузана Кларк
Издава: ИК Прозорец

Най-добрата книга за 2006 г. излезе в самия ѝ край. При това – в звърски неантрактивен вид и с цена, по-висока от тази на английски оригинал в коя да е книжарница. Което е жалко, защото книгата си струва много.

Действието се раз развива в началото на 19-ти век, в една алтернативна Англия, която някога е била обитавана от множество велики магиисти. Днес обаче магията е чисто теоретична и няма хора, които да я практикуват. Докато на сцената не излиза спирхавият Мистър Норел, а по-късно и неговият чаровен чирак Джонатан Стрейндж, за да променят съдбата на красните забинаги.

Джонатан Стрейндж и Мистър Норел е носител на *World Fantasy Award 2005* и *Hugo 2005*, а авторката Сузана Кларк е работила над романа в продължение на 15 години. В резултат книгата е един събраник експеримент по стил, смесица между Оскар Уайп и Джейн Остин, с дългите, пълни с манеричене изречения, безкраините бележки под линия и отлесването в странични истории с цел изграждане на пътепът съвет и дух на епохата. По този начин книгата не просто разказва за края на Наполеоновите войни, но е и написана като отнова Време, и членето ѝ е абсолютна наслада. Препоръчвам горещо.

Оценка: 10/10



Сумрачен Патрул

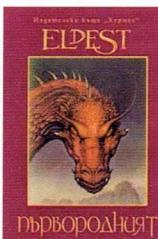
Автор: Сергей Лукьяненко
Издава: ИК ИнфоДАР

Сумрачен Патрул е претпата книга от темноплатогата на Лукьяненко и действието ѝ се развива няколко години след края на предната част. Съветската е напусната Патрула, за да избегне съдбата на Велика Вълшебница, която ще я раздели завинаги от съпруга ѝ Антон. Двамата отлягат външната същност си, която също е Разчинена, и всичко във време, докато извездникът не пъзга слух, че съществува начин да бъдат пребързани обикновени хора в Разчини. А това може да означава край не само на Договора, но и на въвеждащите страни.

Романът не изненадва на Бисоките стандарти, постивени от предишните две части, и историета (отново разделена на три отдели разказа) е също толкова напрежатна, интересна и качествено заплетена с предишните книги. А и Антон еволюира значително (в повече от един смисъл), така че *Последен Патрул* очакваме доста от него. Тук срещаме и стари познати, които също претърпяват интересно развитие, а финалът на книгата е просто страхотен.

Сумрачен Патрул окончателно затвърждава Лукьяненко като един от най-добрите съвременни фантасти, да не говорим за невероятната четвъртост на романа, която не ти позволява да го оставиш от началото до края. Така че ако си пропуснал някой от *Патрулиите*, когато му е било времето, действтвай сега.

Оценка: 9/10



Първородният
Автор: Кристофър Паолини
Издава: ИК Хермес

Сега, кога какво да сължем, трилогията *Наследството* не става за големи хора. *Ерагон* беше бездарни и инфантилно написан, филмът по него – тоже, а и втората част не се отклонява особено от мюзикъл. *Първородният* подхъджа оттам, където съвръща предната книга – Уразите са разбити в битката при Фарън Дур, а Ерагон страда от раната, нахесена му от Дуръз. Това обаче не го спира да потегли към епическият зорско кралство Елемсера, където да продължи обучението си за Драконов Езач. Междувременно братомъчът му Роран е изпратен пред друга беда – зловещите Ра'Зак нападат родното му село Карбахал, за да го зановляят, а чрез него да открият и Ерагон.

Ясно е, че за чобек на 20+ години *Първородният* ще е элементарен и глуповат. Но реалната слънчка избяга от попадането на безиздигност, с която е пропит романът. Ако и претърпим слегка същия мюзикъл, трилогията ще е едно към едно прели прис на *Star Wars* Епизод 4, 5 и 6, само че във фентъзи състин. Прибави към това сцени, краеното от Дейвън Ейнъс и Тери Брукс (точък намерили от козо), и пълна липса на поне малко оригиналност и картишката става съвсем трачина.

Лично мнение – ако си на 17, по-добре си вземи *Сумрачен Патрул*. Ако пак си под – Реймънд Фийт и Р.А. Салваторе са писали спешано за теб. *Първородният* е умерено приятен, но към която и пазарна ниша да се насочи, за няя има много добри книги от него.

Оценка: 6/10

Ghost in the Shell: Stand Alone Complex

Om: Roland



C ledge като минала број си говорихме за филма **GITS** от Мамору Оши, сеза-
нът ще ед на сериала, базиран върху
манифести на Масамуне Широ.

Stand Alone Complex започва през 2003 г. и представя криминална
история в алтернативна реалност,
където никое от събитията от филма
филма не са случвало. В центъра на
действието отново е Public Security
Section 9 – елитният отряд, ръководен
от Майор. Историята върху сезон
се разворти око мистериозен Class-A
хакер-терорист, известен само като
The Laughing Man.

Първото, което ще ти направи
впечатление, е огромната разлика във
фокуса на сериала спрямо филма.
SAC е криминален екшън-трилър и в
центъра стои съществото, а не подгра-
дите винущите. Което не трябва да
се интерпретира като липса на идее,
напротив – той блика от таинства.

Просто то са отново в услуга на исто-
рията, а не причината изобщо да има
някаква. В това отношение може да
саке как, че въпреки че съществото няма
нищо общо с манга, като дух сериал-
ът е по-близък до него от филмите.

Най-силната страна на антюмента е
форматът на сериала. Повече от полу-
годишната от тях са отбелязани истории
(с епитетче "stand alone episodes" на-
задавано на епизода), а останалите,
оформили строи-арка за **The Laughing
Man** (гейбити "complex episodes"), са
разпръснати между тях. По този
начин хем историята не ютърсва, хем
сериалът все пак има цели и посока.
Повечето стейн-аудио серии са просто
небероятни, с оригинални кибертийк
иди и перфектно развита кома като
един епизод история. Основната линия

също е добра, но лично за мен – малко
антримактична към края си, когато
търбите много разчита на идията, за-
ложена в нея, и познамеряват съжета,
за който въпросната пребда га е само
основа. При все това сериалът просто
не разочарова в нико един момент. В
това отношение се изкушавам да го
срдяня с качеството на **Cowboy Bebop**.

Експерт на Секция 9 си е с познатите
мугри, но доста по-полноценни разби-
ти заради по-дългото време и пообиче-
то сътузици, в които взаимодействият
ени с други. Момото търпа и безапелацион-
ните си пребръща в над-качествене
женски аниме-персонаж изобщо,
изпървачайки гори образ-шедевър от
Като Фей Валентайн от **Bebop**. Просто
она нещо побъркващо магнетично
в нея, с такси комбинация от хладен
профессионализъм, мачинско излъчване,
халив сарказъм и безимпостна реши-
телност. А в компанията на идол като
Батоу (които е нещо като Wolverine
в този франчайз) – гравя, косомът
Всички общат и като никога не се
променя) експертът просто няма как да е
по-качествен. Дори и с do-gooder като
Тоесъса...

Визията на **Stand Alone Complex** е
перфектна. Героите са нарисувани ма-
ко по-различно от първообразите си
от филма (особено Момото, която вече
е с лилава коса, червени очи и... някакъв
чорапогоден ботушъс...), но въпреки
това са чудесни. Екшън-сцените, макар
и наярък (беснак основният акцент е
на корпоративен тероризъм и по-тически
игри), са великолепни, а финалите
са богати и ярки.

На чело на музикалния департамент

е генционал Йою Кано и още отпън-
десетина **Inner Universe** (6 която има
руски, английски и латински) ще те

запали за стола. Самият опънин е

бурулам сиуенс от CG-сцени с Мом-
ото и Тачикомите (за тях в картот-
ка), който пеесента превърта в абсолютен
шедевър. В **SAC** акцентът е над-бече
върху техното, но това не бива да те
подвежда. Разнообразието, типично за
композитората, е огромно и побъче
от половината парчета в саундтрака
са абсолютно култ. Останалите са
само зърнести добри.

Като цяло първият сезон на **SAC** е
горе-долу токъму близо до съвършен-
ството (неслучайно го сравняват с
Cowboy Bebop, който е безапелационно
съвършен), доколкото изобщо е въз-
можно. Страхотни и разнообразни
кибертийк идии, поднесени по велико-
лепен начин, качествена и залепена
история за корпоративен тероризъм
и по-тически интриги, перфектни
герои (искам Момото за гадже-
тът, това си е!), красива
анимация, смазавща музика...
Абсълутно мялчан, просто гледай!

9,5/10

The Laughing Man

Първият сезон има няколко препратки
към Мамору Оши и неговия **Patlabor**
(инспирира в немалка степен не само
SAC, но и оригинални **GITS**), както и към
други заглавия, но основният поклон е
към Семинджър и **Спасителя в рожда**.
Логото на **The Laughing Man** включва
текст от книжата (*I thought what I'd
do was, I'd pretend I was one of those
deaf-mutes*), а самото му название
илюзия от разказ на Семинджър за човек
с обезобразено лице. В сериала има
немалко препратки към **Спасителя** и
героите на няколко пъти обсъждат
книгата и фразата в ѝ със случая.



Ghost in the Shell: Stand Alone Complex – 2-nd GIG



Save your fears, take your place
Save them for the Judgement day
Fast and free, come with me
Time to make the sacrifice
We rise or fall

Individual Eleven, напрежението ескалира до стапен, в когото бъкният може да избухне гражданска война.

Основната слабост на 2-nd GIG е липсата на наистина качествени смей-алоун епизоди – онова, което прави тяхната харта от SAC. С един-две наистина „чудесни изключения“ (които освен това слизват на други заглавия като *Taxi Driver* и *Cat's Eye*), самостойтелните епизоди са малко и не особено добри. Почти целият сериал се занимава с основната сюжетна линия, но там и ща и основната му сила страна. Въпреки че блести с доста по-малко идее, глабнатата история на 2-nd GIG е по-добре развита от тази в първи сезон. Политическите интриги са много побечи и по-тробки, а екшънът и динамиката – 8 по-голямо комичество. Последните епизоди са покъкова надежда и направени (като Всеки съвръшба с киф-хенгър), че просто не могат да са пуснет.

Вече писах, че екшънът е по-вече.

Бъкните и престрелките са на същото високо ниво, на което бяха и в SAC, но всъщност чак тук виждаме на какво наистина е способна Майорът, когато се разбихи. Освен това в сериала има няколко смешавания коми орциански GITS на Оши, като например сцена, практикътски идентична с прътъто появяване на Момото и изчезването в термо-оптичния камуфлаж пред очите на Волинищте.

По отношение на визията, втори сезон е доста по-мрачен от първи, но като цяло разлики няма, ако изключим многократно по-добро облекло на Момото. Вече се виждат и прашките...

Музиката е другиот малко позаслабнал аспект. Отварящата тема *Rise* (отново изпълнена от Origa – групата, състояща зад *Inner Universe*) не е толкова впечатляваща, въпреки че комбинирана със самия опьнън във всъщност е по-добре от тази в първи сезон. Текстът, като никоя, има смисъл, освен това съкуменът с анимашата в необичайен. Изобщо, макар и да не постига улъ-ефект на първия отчина, троитеят де факто е по-добър. Същото важи и за прекрасния единън. В останалата си част обаче саундтрекът е доста нехомогенен миши-маш. Иоко Кано не е бил съвсем наистина какво точно цели да постигне с него и парчетата вариации от смазващи неща до откробени неподразумявани.

Като теглим чертата обаче, 2-nd



Тачикомите

Единственият спорен елемент в сериала, Тачикомите са изкуствени интелигенти с поберени на 10-12 години деца, затворени в механични паяци с размери на малък автомобил. Тези „think-tanks“ са изключително важна част от епика на Секция 9 и имат сериозна роля в развитието на сюжета. Проблемът е в оная 10-12 години деца част, защото това кара много хора да им се дразнят безумно. Според мен обаче бавното самоосъзнаване на изкуствените интелигенти е много идеино представено по този начин. Вместо обичащото „ми бих си програма за форматиране, та��омата, и изберънък са самородни като омни-избрарица съвръзум“, като цяло почти не ме подразниха. Концепцията за зараждаща се ghost в тях е чудесно поднесена. Слагади си и неслучайно всеки епизод от всички сезона завършва с минутника „Tachikoma special“, посветена на тях.

GIG, макар и по-слаб от SAC, пак си остава велик. Има няколко откровено дразнещи епизода и един-две страшно клиширани и изсмукани от пръстите съжетни глупости, но си има качествена история (емиграционни проблеми + Зъл Гени + Иделист С Миндо + Секция 9 = търбъс бт), гореотче са все така кефещи и като цяло моза с чиста съвест да го пропречи като гостоподържане на продължение на първия сезон.

8,5/10



Ghost in the Shell – Stand Alone Complex: Solid State Society

SSS е последното за момента заявление от SAC франчайза. И слава божу, защото той е, както колегата AlDtm обича да казва, доста натъпка на перипетии, до такава степен излишен на досегашната история на Stand Alone Complex, че как боли.

Действието се развива през 2034 г. Изминали са гбг години от края на The Individual Eleven case и Майорът е напуснал Section 9 (по причини, които комад и на нея не са ѝ ясни). Организацията се разраства, Тогу-са е станал скуюг-лидер, а Батому е сухан. И избързък, наред поредица от съмнителни самоубийства, се появява страхобит хакер на име... The Puppeteer.

Да, тъкмо е. **SSS** Всъщност е много приятен и интересен фим, с приличен екшън и нещо история, но до такава степен пръти трибот не само на **SAC** и **2-nd GIG**, но и на бъбата фимала на Ошии, че в един момент си габаш сметки, че следва просто рещклиран материал, а не ново произведение. Но и вие Кукловод няма общо с онзи от оригиналния **GITS**, но това не му пречи да се появява в една сцена със същото тело на руса жена, както там. А ако

всъщност

от сезон 2 втори

сезон виждаме

от кеф, докато

гледахме как

Мотоко скока

отвисоко и ляга

нагоре, докато става

небомисъл, то тук

вече започва да

излезка като без-



помощност да се измисли нещо ново. Особен това ми писна от герои, които умират драматично и после пак се върват, тоя път вече гори без обяснение защо и как...

Разбира се, ако проблемът беше единствено в хипстата на нови идеи, филмът щеше да е само постредство. Но не, казали са си, като ще е гарга, да е Мартин и изкорема, и **SSS** успява да се позавърши не само със съжелението на линия на сериалите, но и с грешице си. Всъщност единственото, които маазаалко е мърбано към по-позитивно разбиране, е Тогуса. Всички дружи са мозъчна смърт. Батому се опитва да го разбие **Innocence** Батому, само че без абстрактните послания и психоложествата пластове на втория **GITS**, излезджа просто като един много обиден на мама, че не му е купила онова конче Батому... Мотоко е станала "аз знам всичко, но ще си мычка и ще давам мистериозни съвети" пача, а на всичко отгоре с нея е съврзан и финансираният плом-тюст, който просто нямам думи да опишва колко

Въспенявашо възмутително безумие във всъщност.

Така че ако си фен на сериалите, не ти препоръчвам **Solid State Society**, защото макар и занимателен, той е топчана забърза със **SAC** франчайза на всички нива и гледането му е едно болезнено и изнервено дефъло. И това без изобщо да отваряме сумка за края на музиката (Локо Кано ет хър уврст) и лишенето от Баскакъб Фръхновение Визия (само десет да спрани на Тогуса при ческата), които също допринасят за фийлинга на постредственост. Извод – тък фен-стърбъс, който е приятиен за гледане, но напълно безсмислен за перипетията. Дано в типичен **GITS** дух отново направят сериал, който да гейства все едно нишо от фимала не се е случило...



Ghost in the Shell Manga



Оти Shiraik
Този, който обичае се набива на очи още от самото начало (особен брутална корица), е надписан "Parental Advisory". Мисля си, че ако ми беше подадено цензурирано издание, крайната оценка би била по-ниска с една или две звезди единици. Задишо съмнача част от изключителният чар на този краудса, мрарна и философска кибертеки историја би се загуби.

Историята тук е по-дълъг и по-правилно структурирана от тази във фимите (лично мнение). Разбъда се по-ламбо и е по-многообразна. Може да ше има в интересно да научиш следия факт: книгата е 350 страници. От тях на напрътано на **Ghost in the Shell** Мамору Ошии е използвал малко над 100 страници от оригиналната манга, а за **Innocence** – малко над 50.

Какво обаче има на останалите 170-180 страници? Ами има други интересни касички от живота на лайнърите персонажи и от работата на Секция 9. Кашо-рорията, разбърда се на островари и до ден днес има от Токио и Москва строприи (на събор на Япония). Или тази маса с бутна на Фукушимите (Техниками в серия). Имаме още външната история с терористи, както и ют политически скандали, в които са намесени Сирия и Израел. Между другото, Роналд, знаете ли, че Курдите си имат гард? Сори, ама това е положение.

Качесвтвото на рисунките е на изключително високо ниво. Нямам никакви забележки.

Накрая искам да отбележа, че Масамуне Широу се възкаства насиризано (блъреки се в крака и много хумористични моменти). В манаса има шиптирани на-мако 5 книжи за биороботи, едно инженерство, изкуствен интелект и т.н. Интересното е, че побеждат албори са лицца, а никоя от книжите са писани още през 80-те години.

9.10



ИГРАТА GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX

Om: AIDim

PS2

PSP

Жанр: Third Person Action | Производител: Cavia Inc.

Разпространител: Bandai



Roland, гадът, е окутиран заради рубриката и не го има на батоко си AIDim да драсне и рефче за любимиите си *Ghost in the Shell* анимета (*evil laughter* / *MAYAXAXAXA* / *evil laughter*) – бел. Roland, гадът). Но, колкото и да е макар, поне ще моза ги Сметни няколко думи за играта по *Stand Alone Complex*, излагена преди 2 години за PS2. Ако имате сърдечните от уважение към играта да се напълният на нея, сигурно веднага ще забележите, че напомня за добрия стар *Oni* и като геймплей, и като обстановка (по-следното, разбира се, произлиза от факта, че *Oni* е възходен от *GITS*). Само че тук поемате ролята не на Коноко, а на неийния огризан – вечно култовата мейбър Момоко Кусанаги, както и, от време на време, на Батоу или никоя от Тачикомите.

Както Мамору Оши (режисьорът на *GITS* филмите) обича да казва, кака Момоко е „Вертикални“ персонаж. С други думи, докато ти и аз си ходим спокойно по тротоара на пътя към бирарията, тя енергично подскача нагоре-надолу по покрайните, госущ като Сайдър-мен. За съжаление с

това е свързан и най-големият проблем на *SAC* играта. За разлика от ефектните каскади във филмите и сериала, тук борбата с гравитацията многоократно ще събира с фатално разлескане на пълбаха и рилоу.

Слава Богу, нивата с Батоу и Тачикома не изобилстват от побоини експлозии и ще можете да го състредочите изцяло върху изпредбъдането на малодушиите враги. Не че и то е кой знае колко пречатляващо. Контролите като цяло са причини, но дебелът – ритъм се постарали да направят прътълбъните възможни над-трудно, дори със стабилна гоза auto-aim. Налична е и свърз-опростенна версия на ръкопашна бой с *Oni* – с набиране на зададеното бутонче теглиште един-два здрави тупанци и се отмоти. Поне Момоко го прави по особено ефектен начин, барабар със забавен каданс ала *Матрицата*. Особен това, в този съорганизаторски съвертиканана настура, може да прави и красиби мега-акробатични скокчета, за да изблъга вражеските куршуми, докато Батоу се задоволява с обикновено плонкиране.

Единственото по-голямо предизви-

кателство в битките е свързано със снайперите – колкото и да скакате и стрефвате пред мерниките им, след има-няма 2-3 секунди те неизбежно прекъсват акробатичната ви и уикия с летален хешвот. Тук на помощ изва една госта полезна и забавна екстра – хакването на cyberbrains. Ако се покопате по необходимия код по вълни враг, ще можете да го използвате, за да поемете контрол над някое от приятелчетата му за определено време и да изпребие посагнатите снайперисти, преди да са се усетят какво става.

Нама място да го обяснявам в подробности какъв представлява историята, но ако се засочувате в типичните за *GITS* техно-грънканци между персонажите, ще установите, че е учудващо качествена като за побеген проект.

Между другото, въпросните дрънканци са страхотно озбучени, тъй

като участват госта кадъръните актори от андоидничката версия на *GITS* (макар че много би му се искало да блъха остайлни и оригинални японски гласове, които нямам разби).

Музиката също е приятна, въпреки че

при всички случаи е много далеч от

чудесната, сътворена от Yoko Kanno

в сериала.

За феновете на *Ghost in the Shell* играта ще е добрео приятна, макар и крамка, занимавка. Но, ако нямате представа за какво става въпрос, едва ли ще видите в нея някоя побеща от среднячишко шутищче.



Пред экрана и на масата

Предварително уточнение. Тази статия говори единствено за Dungeons & Dragons системата, но казаното тук като цяло е общобъледно за почти всяка друга пен енд лейпър игра. Пиша конкретно за D&D, просто защото с нея съм най-запознат, и на нея базирам опита си.

Изкушавах се да кръстя материала „Not Another D&D Article“, но решил, че няма да е съвсем коректно към читателя, тъй като, в крайна сметка, той си е точно това. Истината е, че на мен ми е писало от „полупляризиран“ ролевите игри (и в частност „Мазетата и Змейовете“) статии горе-долу колкото и на теб, затова тази ще бъде малко по-различна. Боя се обаче, че тя е насочена изцяло към хората, които не са имали уважаването до играят настояща ролева игра, тaka че ако не спадаш към тях, можеш да я прескочиш, тук ще ли ще намериш нещо интересно. Ако обаче досегаш си с ръг-то като жар с ограничения едноименно по Балурите, Невърнунъра или Обливиъна, може би мога да

ти кажа някои неща, които не знаеш, и току ѝж съм успя да ги заби.

За полета на Въображението, свободата на фантазията и т.н., и т.н.

Всичко това си го чувал, нали? Как настоящата ролева игра ти позволява да си озовеш в друг свят, как единственият предел е Въображението ти и прочее приказки. Не е нещо, което можеш да си представиш, четири го в списание, нали? Само че наистина е така. Затова вместо да търся думи, с които да опишам неописуемото, просто ще ти разкажа за първия път, когато играх D&D. Всички, освен фонджън мастиъръ, бяхме новобраници – по-невинни и неопитни от самата небината на опитност, нямахме и най-съмнителната идея какво да очакваме. Чувствахме се глупави. Прекарах съм няколко дни в членен Player's Handbook-a, The Underdark, Advanced Psionics Handbook и Faerun Campaign Setting, хъръял съм че и нещо зарове като пълен олиофрен, докато ромна спомистиките, които исках, слободи си си гроф за чудо и приказ (или поне така си мисех, прери да се съблъскам с жестоката реалност), но извънърът всичко това изгуби всъщакъв смисъл, защото започва истинската игра... и аз се чувствах просто глупаво. Хол, добре обсъден. Маса.

Бирюка, количка, чипчие... и един куп хартии и зарове. Големи хора се възпитяват.

После фонджън мастиъръ казва:

„Луната е изгряла, и вече мога да започна своята история!“

Ролът вече потапяно изтрева, но е умно момче и си го прави и пращит на ум. Гледам нагоре към тавана, в часата, в стена, само не и към останалите, за да не видя отразено върху тежките лица собственото си изражение. Къде луна бе, мой, къде история изобщо?

В следващите десет минути вече знаех каква е луната, знаех как започва историята.

Разбираш ли, истината е, че Въображението е сила. В ума си чоек може да види повече отколкото и най-добратата графика е способна да му покаже, но не това е бълрост. Той може да направи повече. Въсъщност, способен е да направи почти всичко. Ако не се „измисли“, ако предположиш да гледаш с очите си, вместо зад тях, и да разиграваш готови сюжети, вместо да създаваш собствена история, то настоящите ролеви игри наистина не са за теб.

Но в мига, в който си давеш сметка, че вече можеш да още съществиш изконната си мечта да нарешиш най-добрия си приятел с кинжал в чата, защото с кейтъпът ибъ, че меджик мисълите са в състояние да президуват спонтанен аборт у колежката ти музика, и че можеш да на живеш клеричката в партито да пресли с теб, ако фейнен каризма-чек... Такива неща накакъв променят светоизгледа.

Разбира се, това не се отнася само до логоптиите. Кога за последно погледна през кълчалката на замръзнала ръка в PC-игра, за да видиш какво има от другата страна? Кога долепи ухо до върбената стена на изоставения хамбар в грбището, за да чуеш дали вътре няма нещо живо? Мамка ми, тук и чисто съжетично – кога за последно те арестуваха, защото се разхождаш

съз

центъра на града посрещ ноги и мяташ камъни по хорски-те прозорци?

Ами уменията и възможностите за развитие на герояте? Как мислиш, за 30 години еволюция, дали системата се ограничава до онова, която си видя в NWNN? Нищо подобно. В момента за игра са достъпни буквально стотици престижни класове (всеки нов D&D спрачник прибавя поне още десетина), хиляди фийтъби, а гори и базовите склонове, достъпни за различните класове, са поне три пъти повече, отколкото някоя ще видиш в компютърно RPG. Към днешна дата все още гори няма игра, въвеждащата като система, а тя е totально различен от магистър тип кастънън (което гори не се нарича така), достъпен за първи път играчите от година!

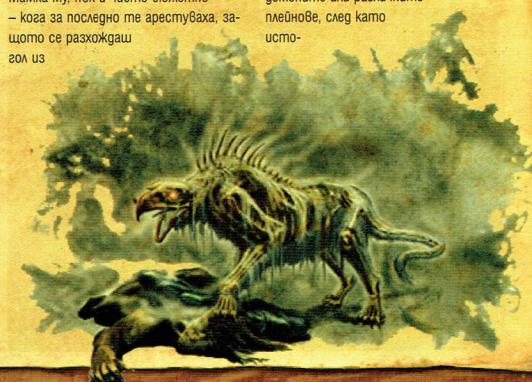
Изиграеш ли гори една сесия, ще си давеш сметка, че виртуалното D&D просто няма тази свобода на Въображението, с която разполагаш в настоящото.

Не би и могло да я има, защото по начало в основата на първи път игри са стои свободата, подпомаганата от правилата, докато в компютърните им версии тази свобода е невъзможна и остават само правила, при това в ограничени формат. Как, например, можеш да очакваш от PC игра на ти преможи възможност да специализираш 8 позиции за демоните или различните племенове, след като

исто-



„Луната е изгряла, и вече мога да започна своята история!“



роята няма нищо общо с тях? Или да ти даде да се камериш и плуваш, при положение че в едно сериозно PC-RPG тауква неща просто "не се правят"? Ами да намали количеството на стамта според предвиденото от алгоритъм, защото ще са ти невъзможно трудни на този етап? Или да добави някой по-изобретателен канал заедната врата, защото куп в предвидено проста да я бълкаш с глада, а това е скучно? Или пък да ти подаде тайнско някак монетен предмет, от който имаш огромна нужда точно в момента? Списъкът е безкраен. Но това ни Богу към...

Dungeon Master-а като Създател

Ако досега си играх RPG-ти само пред екрана, вероятно ще ти е невъзможно да осмислиш използването на DM-а за едно приключение. В крайна сметка в PC-игрите имаш алгоритми, ИИ, предварително задължени реплики и статистики на всичко живо окolo теб, модели на побежението и взаимодействието, които не подлежат на промяна. Там тауквът просто не ти е нужен...

Но DM-ът е основата на свободата, за която говорих досега. Той далеч не е просто "ония, кето разказва адбенчъри". От него зависи или играта ще с пребърне в лютото битка и надцане между зграсите и света, или ще бъде приятно пътешествие, имашо за цел те да се чувстват

уютно и да им в забавно. И въвата варианта, прочее, имаш своя чар.

Ето още един пример от личния ми опит. Ролът е драун-еф. Псион с подгълъчен мелепам. Кейотик ибъл. Изобщо, загадъчен ловец. В един момент се оказва, че в него са всички даждби храна, а партият започва да се беля по пога от глад. Ролът решава да е хитър и им иска пари. Те не дават и се почва разправя, смила се до побой. На DM-а му причернява и ни "наказва" с една група болести, чуми шумомътешата и дошли да проверят какъв ствърда. Ние сме изчертани от предната битка, на малко кръв и вклонени в ново място помежду си. И все пак успяваме да ги надвийем. Обаче изгубих още... и още...

Доста възпитателно беше, треба да признаш. Оттогава не сме имали подобни изпитвания. Защото DM-ът в D&D е Господ. Той контролира всички бравози, всички NPC-та и всички събития в света. От него зависи или ще можеш да надцакаш пророчица да ти прогаде нещо по-важно, гори ако си успиш да хърчиши правилните зарове, както и какво ще получиш като награда за изпълнен квест. Той решава дали Високопоставената благородничка си пада по другии, или не, и дали това няма да предреди цялото й отношение към партията ви, а оттам – и раздължите то на историума.

Но DM-ът прави и нещо много по-важно...

Greatsword
(2d6, crit 19-
20/x2, 8 lb., two-
handed, slashing)

Е да ге, ама твърдът D&D-то е неква кучинка прафина и таблици в деветдесет тома, бате, къв почет, къв пет лъба, кат' не мюши си връзки носа от прафилата?

Истината обаче е съвсем различна, и тук във втората основна разлика между настолния ролмейнинг и този на монитора – прафилата наистина са в пъти повече, но са и неизмеримо по-убъдчиви. За да се оправиш съвсем успешно във втората си сесия, ти трябват максимум час-гъба прехърляне на основните понятия и положения, а оттам напатък спрачочиш се си бинаги до теб, за да си праши спрабки във всеки един момент. Още първата страница в Player's Handbook-а тиказва да не се опитваш да помниши нищо, а просто да праши спрабки, когато то потребява.

Но гори това уобоство бледнее пред пълния либерализъм, позволяен на DM-а. Трябва да се храниш на еди колко си часа, иначе почваш да губиш кръв? Ами не ти трябва. Не и ако не си занимаваш и DM-ът няма нищо против. Оръжието имат собствена издръжливост, която показва колко ще изтряпаш преди да се слутият? Спокойно, ако DM-ът реши, могат и да нямат. Магизите изискват материялен компонент, който трябва да си набавиш? Не задължително, ако го напирате за излишно гравиране на време.

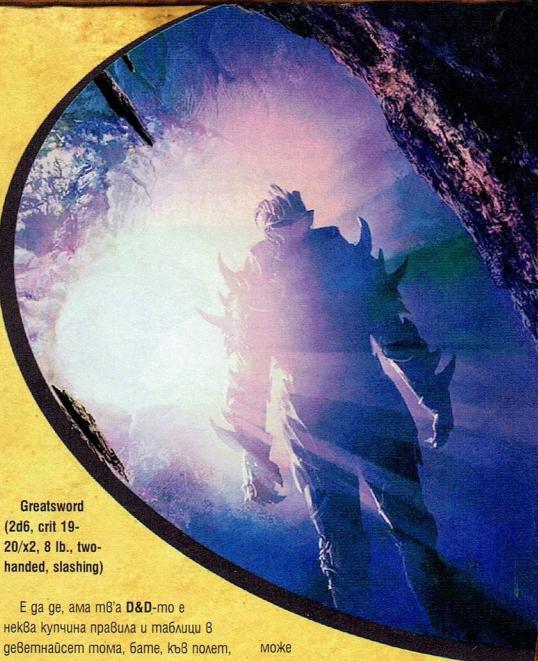
Въсъщност, като изключим базовите прафи на битка и взаимодействието на показателите един с друг, практически всеки правило в D&D

може да бъде настроено, изкривено, разширено или напълно игнорирано. Всичко в тази игра има за цел уобоството на играта и уобоството от прехърлянето.

Пълно щастие, любов, мир, рай на земята... и БРАДВА!

Къде, в тази прибъдна играчка употребя, е употребя? Зашо съвръшната идия, която явно представява настолното D&D, не е отговаря на изместена компютърна си собрат? Ами защото просто е търбие различна. Да, истината е, чеベン е първият герант ти предлага неизмеримо богатство и размах на въображението, както и почти пълна свобода във факто всеки аспект от прехърлянето. Но заедно с това ти отнема уобоството от скоростта. Битка с бос, която виртуално ще пребегеш за пет минути, на масата ѝ хола ще ти отнеме половин-един час хърляне на заробе и позициониране на герои по картата. Обикайкнето на коридори и взимането на решения, отнемащи ти секунди мислене, на хардък изискват реални разговори и обсъждане с партито, описание от страна на DM-а на всяко място, през което преминавате...

Докато в един момент не си даваш сметка, че онай глупава атака на адакадемията в началото на пребърда



Neverwinter 8 настомнен вариант ще ти отнеме може би три-четири ноколко-със сесии. Не всеки има такова време и не всеки е довolen да пройде нужното търпение. Разбира се, пълността на описането и обсъждането е, че възображението ти е активно през цялото време, че всеки от партньори си представя опишаното от D&D-а по различен начин, вижда ситуацията уникално.

Вторият недостатък – трупането на екипиринс. Когато играеш на комана, тоба става в реално време, след всяка успешно изпълнена мисия, добре проведен разговор или убит враг. В настомното D&D екипиринсът се дава по същия начин... но накрая на сесията. Резултатът, ако има такъв, усеща чак на следващата сесия, която може да е след седмица. Няма го чудовижното качване на левът посрещ битка и прибавяне на нужното умение в критичния момент. Или го имаш, или го нямаш. Точка. С тази единствена разлика в правилата еднициста са свързка лесно. Но набъръкът си е набърък...

Трети проблем – историята. Предварително направените абънчъри рядко са нещо особено като сюжет, а без добър DM, който да добави към тях нужната украса или да измисли извънло съвое приключение, че



оруци и цяла кампания, играта става скучно и монотонно мятане на заробе. Каквито и недостатъцът да имаш PC-рпг-тата, един тихо предимство е нехоромито – те (почти) винаги предлагат качествена, добре развита и интересна история. Нормално – не може всеки DM да е на нивото на боре платен сценарист, че поникога и цял екип от таќива, нали? И все пак, ако нямаш пакетищът разказват начело на сесията, у做到 всичко от играта наистина не е пълноценно.

И последното, но не и по значение, неубодимо на настомното D&D, е фактът, че време. Уби, in this day and age е доста трудно да събереш една скопия народ и да се виждате редурично за по цяла Европа. Разбира се, мероприятието се комбинира с каквото там щиг купняване със свидана да практикуваш, но при все това хората са заети, работят и т.н. Къде по-лесно е да си сядеш сам пред компа, отколкото да се събирате на никого цяла група и да играете.

И изводът, мили деца е...

...че изводът, както обикновено има. Разбих материала по именно този начин, защото сметната за нещужно да ти опишам PC-рпг-тата. Уверен съм, че ги познаваш, но исках да те запозна с тяхния създалец. Истината е, че във формата на ролмейстър си напълно незаменими и несъпоставими. Нищо не може да се срабни с у做到 всичко от Baldur's Gate или Planescape Torment, но и нищо не е състояние да замени сесията с

Ебърон

Смятам за излишно да те занимавам с Forgotten Realms света, ако изобщо си пройдил интерес. Към тази статия и читачът тоба каре, няма как да не си запознам с него. Не токъде популярен (в същия степен и загадък калите опции да се направят игри по него – D&D Online и Dragonshard), но исклучително перспективен, в Eberon. През 2002 г. Wizards of the Coast обявяват конкурс за романи в света. От 11 000 ентузиасти предложени откъм една наседка, чиито автори да ги разделят в бестселърни бестселъри на септинации си. Три от тях са обдорани за написвана на забоде от 125 страници и именно сред тези три се нареква Eberon. Създавател му Кийт Бакър, който няма досегашен оттогъв създаването на своят, започнат на работи по септина и прилежащи сподърници. Към днесна дата той има въвеждана гаща, бестселън арбенчера и един куп романи, посветени на Eberon.

Това е свят, едва съвързан с от Последната война. В който магията е замествана на науката, за да даде на народите устойчиви и възможности, каквито никоя техника и не е способна да създаде. На огромния континент Кормир можеш да видиш ергометрична железнница, а между куите на великия град Шар са носит небесни кораби, увличени от елементите. Залъзи, възникнати в областта под върхови крепости и механизми, създавани с магия – чакът тоба едн в светът, изтънен с интриги, закуски и игри, почитнически воини и дребни тайни.

Особен стапандрийският на D&D раси, Ебърон предлага още механичните Warforged, създадени по време на Последната война, но сега оставени в свят, който няма нужда от тях, опитвани се да намерят своято място под сълзите.

Он сърданият съюз между хора и doppelgangers се е зародил нова раса, наречена Changelings. Те притежават различни човешки черти, съща кока и бели коси. Със станови са да променят формата на лицата си, но очите им са грави. Интригантни и шипови, Чейнджингите не бутят добре в никого.

Населенищата на вече изтребените хундриони и хората, общували с тях, са Shifters. Са интелигентни полузвярбес, които често позовават на животинското да надрееят над човешката им природа. Това им позволява да събият озорни сънища си и да излагат в светът на неконтролирана ярост. Те преопитват да избият населените места и неслучайно много от тях стават ръбъръри.

Kalastar са били създадени, когато раса от измерението Dal Quor се опитала да избегне от чудовищата си време. Те изоставиха материализираните си тела и се свели в доброволни човешки кортотриенци от Eberon. Днес Kalastar щарите са Ебърона възраждащи като всяка друга истинска раса. Те ръждат със вогти от логи-камти и обикновено са спремят като разви-ване на интелекта си. Нукой друг нароп в този свят не е токъм предизвикан от към писаниката, каквото тях.

Eberon е ужасно прибикамен със своята стий-тиък атмосфера, да не говорим за униканата имена идат да драконийски знаци и мъгъл-шифтове. Домове, които са притежавани, около които се върти цялото същество. Така че ако Faerun ти е омразна, знаеш къде можеш да попърсиш малко свеж въздух.



приятели на по-които-каквото-там-пие, срещ кучините листобе, карти и заробе.

Но ако все пак този фийчър е по-ръзбудил поне малък интерес у теб и имаш възможността да го направиш, ни се копейбай да опишаш. Настомното D&D е нещо уникално, което наистина не е съществувало с друга форма на ентурийтайнинът. И 8 един момент може да усетиш, че и ти не гледаш съзле прикрито неубодимо в сметната, а си сгъмнал 8 рояния на героя си, за да си спомниш дотам, какът казаше капитан Пикард, където никой никога не е ходил.

Зарбил си се, но не знаеш откъде да си "напазаруваш" таќива работи? Ами в магазин Magic Worlds на площад Славейков № 9 (безимената). Там можеш да купиш много от D&D гайдовете, каквото и да поръчиш онзи, които не са в наличност. Запаси се обаче със сънчна сумка пари, защото тия типи книжи никак не са в еднин.





Чувал си, предложам си. Видя, че от лондонската гара никога не тръгва блок, С който поне един човек да не чете книга на Пратчет. Колкото и да е изненадващо, този юар като никога може да се съвърши и до нашата провинция. Съмнявам се да има автор, който е с толкова абсурдно популарен както у нас, така и в световен мащаб, затова никак не е изненадващо, че над-светне се появя и филм по негова книга.

Малко по-изненадващо беше, че *Terry Pratchett's Hogfather* същност е ТВ-филм в две части, но въвличностията е може би по-погодчийца за творчеството на Пратчет от мултимедийните изисквания на кино-индустрията.

Истинската изненада обаче е която смазващо добър Въсъщност се оказа *Дядо Прас*. С телевизионния си блюзет, арски кадърния касът от британски ТВ-актьори и невероятен Дикенсов филизи, този филм е една от най-качествените адаптации на книга, които съм видял никога.

Действието (за ерептищите, нечели книжата) се развила в любими на Пратчет град Анх-Морпрок, в ношта преди Hogswatch (жаждана Коледа, пред Ведена на бг. като "Прасокомега"). В гилдията на убийците постъпва странна поръчка от още по-странен поручител – да бъде убит "Веселият старат". При това – преги същите га е иззряло. И докато интригата се задържаща, през комините на къщите се спуска странна кола места фигура, чешто "ХО ХО ХО" е никак търсре финанси и с лек помъх на кръста, а Съзън, внучката на Съмърт, се оказва облечена в надпребара с убиеца Тий Тайм (пардон, Ти-в Тай-ми), изграждан се спрявчи с Дядо Прас. А междувременно по света започват да се появяват страни нови божества...

Филмът следва книжата пълни и макар някои моменти да са орязани, няма нищо променено, за което шапки дому, че ни писа вече от сценарни глупости с цел по-лесна смилаемост от глини американци. Актьорите в главните роли са перфекти. Тий Тайм е по-крайни от ухилен Уве, а

Terry Pratchett's Hogfather

Жанр: кумр

С участието на: Мишел Докери, Джос Акланд, Йен Ричардсън, Марк Уорен

Режисьор: Вадим Джойн

Сценарист: Вадим Джойн, по едноименния роман на Тери Пратчет

Официална страница: <http://www.skyone.co.uk/hogfather>



Съзън е просто толкова Съзън, че чак страх те хваша. Ноби тук е истински шевърдър и гори Съмърт кефи, въпреки че е... ами пластимасов... Малко ефекти, позволяни от ТВ-блюзета, са използвани стилно и на място, направо будят възхищение. Сцената, в която Съзън прогонва маласъм от ющата, когото е гувернантка, е просто убийствено стилина.

Hogfather е книга от типа "Елично спасяване на света в последния момент" и именно тук филмът на-истински доказва колко близо е до духа на оригинална. Музика, камера, съкъсен на сцените – всичко си е на място и работи. Атмосфера – въпреки че е убийствена. Смесица от Пратчетовия

абсурдизъм и коледния дух на Дикенс, в един Анх Морпрок, който привча побече на Викторианския Лондон, отколкото на скързалистичния мегаполис от книжите, но който това успява да измежда сякаш точно както Пратчет го е описал.

Филмът не е и перфектен, разбира се (като слабост бих отбелаяз пътврде комичния Альберт и лекото развлечаване на момента), но е много по-близо до перфектното от всяка друга екранизация за последните няколко години. Така че се ослушвай кога ще излезе на DVD и се моли смотриште ни разпространението също да се ослушват, защото *Terry Pratchett's Hogfather* е абсолютно застъпителен за всеки Пратчет-ен.





Кървав диамант [Blood Diamond]

Жанр: социално-драматичен екшън атъчър

С участието на: Леонардо ДиКаприо, Джимън Хонсън, Дженифер Конти, Арнолд Воско
Режисьор: Едуард Циук (Последният самурай, Легенда за страсти)
Сценаристи: Чарлз Араби (КРАХ)
Официална страница: <http://blooddiamondmovie.warnerbros.com/>

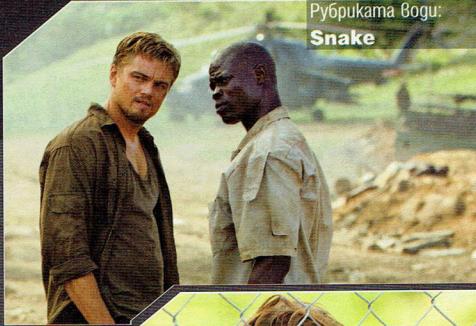
Kогато се опитваш да балансиаш филма си на границата на тежка социална драма и симпатичен приключенски екшън, видимо поемаш сериозни рискове, защото определено "кръстоска между "Хотел Руанда" и "Индиана Джойнс", приканено към никой филм е доста проблемен генератор на зрителски интерес. Хората, отговарящи чинно билетите си финансии, за да могат да поплатят за тежката съфба на неизвестно ще съмглят със себе си разгорещените експлики сцени и факта, че реално съжелят е фокусирал около класическата приключенска схема "циклическое в непримитивных условиях и избиране на максимально комическое ложи с цели откровене на непримично голям диамант". Задължително за малко свежо атъчър кино Ѹкъп не минимумо ще се забавят с пуканите си, когато имат време. В откривашата сцена показано бива отрязана дамска ручичка, а 90% от пойдватите се на екран хора изхвърлят токмока непримитиви (и въиментни) неща, че згрозата буца на състраданието засяга върхолто, ти, гори да се имаш за корабо коте, което си носи кърчики в киното, само за да може да се изсекне блазоубично в никой сериозен момент и да пребие драматично униене на османлиите зрители. Едуард Циук обаче никакъл услъга да напада баланса между търговия и арденания за пореден път и да ги поднесе филм, като – ако не бих финансите му десетина, отвратително поучителни минути – бих могъл да определя гори

като великолепен. Сложното ни стопърва наследство от Суера Леоне от 1990 година и проследява съдбите на безскрупулен трафикант, загубил семейство съвсом си рибар и надъхнат на журналистка, събрани от заглавния диамант.

Лентата не се върши с разва на непрестанни промени в темпото и настроенията, балансира елегантно между ефектните експлики и безкрайно подтискащи сцени за крака на една цивилизация, за каквото Мел и неговите маши могат само да мечтаят. Между мракът и ушите на герояте и спирашите твърка пейзажи.

Без да докучава нито за миг.

А отвъд спрахнатата Визия и изненадващия жанров хибрид, ще откриеш персонажи, томкоба реалистично изградени в мотивите и бойствията им, томкоба пълни в буйизмерната си, светлинно-фотономна същност, че никоя га не ги почувстваш близки. Персонажи, които не са там, за да щакат напред простичката си, но близеща под кожата им история, а които са там въпреки няя. Не съществува въигратели, а живи хора. Да не говорим, че от **Гилбърт Грънър** насам на бих видкал томкоба непоклатима изява на иначе безкрайно противници ми Лео ДиКаприо, който след цели тринаесет години екранна слуз ми припомни, че



Рубриката Води: Snake



освен истерично преизгравашо хладе, отказвашо да порасте, може да бъде и актьор. Обожавам подобни филмови изненади.



Вавилон [Babel]

Жанр: драма

С участието на: Брай Лит, Кейт Бланшет, Тайлър Къртис, Бернард Коуди, Ринко Кукучи, Ариана Барбара
Режисьор: Александър Тонъмъс Индарту (Любовта е кучка, 21 грама)
Сценаристи: Тимъръс Ариас (Любовта е кучка, 21 грама)
Официална страница: <http://www.paramountvantage.com/babel/>

Cъд сериал непростими отлагания на премиерната си дата, третият филм от концептуалната трилогия на Индарту за зловещия танц със саби на Съботата, настрем нашиките на човешките събрти. Танци на светлините и сенките, в които блестящите остриви рассказват животите на хора, като теб и мен, в елегантната случайност на обвънението си. След като видяхме тъмната страна на любовта и пропагането на тешавата, както и няколко летчика туша, ком ага на битметът, този път в центъра на съжелната племенница е призракът на Вавилонската кула. Рухнала и затрупваша под руните си Възможността да комуникура един с друг, като хора със хора.

Три континента. Четири истории. Крехки суми, разбиващи се в стени от неразбране. Разбиващи се на опасно остри късче.

Да преразкажам историите би било светотатство. Ти трябва да бъдеш видян в неята неразбрана цялост; звукът на разрушаващите

езицовоите барieri трепи на генизания мексикански барър трябва да бъде чут лично от теб, а не отразван от фалшиво звучещи ребята. Защото **Вавилон** е изключително личен филм. Филм, в чиито 140 минути неминуемо ще откриеш няколко мига, предназначени единично и само за теб, докосваш търсите ти чувства по начин, недостъпен за никой друг. Факт е, че това е може би най-обикновеният филм на Индарту – лишен от шокиращите крайности на **Любовта е кучка** и учебникарската фрагментна история на **21 грама**. Действието е бъфно, героите – архетипни, послянието – лесно разбирами. Но всичко това възможност е част от идейта. Защото сумите, в един свят на глухи, изоморани хора, трябва да бъдат сини, ясни, красици.

Няма да крия, че за мен **Вавилон** е крачка назад спрямо гореспоменатите шедеври. Което не му пречи да е над побежето неща, които мо-



жеш да видиш 8 кината днес. Така че иди и чу какво има да ти каже. А след това извърши на арфата на сумите си нещо красиво за никой. Защото настрем свидетелите остривета на Съботата, един усмишка може да промени света.



Алатристе [Alatriste]

Жанр: приключенческа драма

Участвато: на: Виго Мортенсен и разни колоритни испанци
Режисор: Аустин Диз Анес (Don't Tempt Me)
Сценарист: Аустин Диз Анес, по серията романи на Артуро Перес-Реверте
Официална страница: <http://www.alatristethemovie.com/>



Алатристе

Алатристе принципирано е анти-филм. Разполъбсан, немогчен, смехотворно зле монтиран, проплъжен и томкова неразбираем, че гори с докидвотен фен на Раверте, като мен, се изкушаваше да напусне замаята, псувајки от отегчение. Филм, който нито колосалния за испанските стандартни блогбет, нито колоритното арагонско пристъпие на Виго Мортенсен могат да спасят от ренензентски незадобизми и финансово крак. Което Въсъщност е безкрайно тъжно, защото в шокиращата си липса на професионализъм, създалите му Въсъщност са подгрели колосален потенциал. Леко притесненият Въпрос чий точно го дирят разлоздатите батани от прейлерът в прейлер на екранизацията по едноименния роман, който Въсъщност е мирична, но стомахлика история за испанското минало с гба дуела на кръст, намери ужасявания им отговор в салона. Защото Анес Въсъщност е затрепнат ръбак и е филишил и шестиме излезо до момента романа за Алатристе да куп. При това вадейки без огъв на никакъв съжетна логика избрали сцени, филмирали и в пропължайки съмно напаток, оставляйки

чел пръвти във книга от поредицата, издадени на български и успях да си попълня съжетните празноти от пръвти въввессетина минути, докато зрителите се изнудиха към изходите, но след това ходатък позънава и мен. За да придобиеш по-ясна идея за какво ти говори, представи си екранизация по *Власовица*, изглеждаща по следния начин: първа сцена – старец и дребосък пушат луци и си говорят; втора сцена – старец и дребосък се карат за никакъв пръстен в никаква юца; трета сцена – николко дребосъка тичат през една гора, прескъсани от черни коници; четвъртата сцена – един от горните дребосъци си нахлува пръстена от скандала наслед никакъв кръчма и изчезва... Съхваща картина.

Най-ищоукото е слуша е, че спадащите от пръвка помежду си сцени в Алатристе Въсъщност са великолепни сами за себе си. Има ги и еквилибри, и драмати и kostюмисти разточвателно на една класна историческа продукция. Виго Мортенсен показва абсолютно генциана роля, като капитана, но това също е нещо, което няма да съхваща, ако не си чел романите, защото филмът никак пропуска да



сподели с теб каква е същността на образа. В крайна сметка на определено ниво Алатристе ми допада адски много и когато прочета Въсъщност книжки опредено ще го гледам отново. При това – с други очи. Но лишен от подкрепата на литературата си основа това е просто гавра с добрия Вкус. Така че ако срещаш името на Алатристе за пръв път на плаката пред киното, забрави какво пише в картинето с онеката и си представи на него във място една приятно кръгла нута. С дупка в



Жив или мъртъв [Dead or Alive]

Жанр: софто перно екшън

Участвато: на Джейми Пресли, Хоули Валенс, Сара Карпър, Деийън Аски, Ерик Робъртс
Режисор: Кори Кен (Transporter, So Close)
Сценарист: е, да не съмваме крайни...
Официална страница: <http://www.uip.co.uk/deadoralive>

Когато правиш филм по франчайз като *Dead or Alive*, никак нямаш възможността да създадеш очевидни моменти върху куката на Скорпиън или замразяването на Себ Зиро, защото зрителите не помнят нито имената на героите, нито конкретни боеви техники. Те помнят ищите на Кристи. Чест прави на Кори Юен, че е уважи онанистичните страсти на масите и е създаден цялата с лента върху нежно поклащане се полукъба в различна степен на разголеност, като кадансовите батани се явяват само фон за поклащането. Така например, в една от ключовите сцени, гардата с щедра пълн текстура на Българската Кристи Хоули Валенс пребива едни лоши чисто голи и бъръкана с... хабши и сутин. Ако и това не е предпоставка за добър филм, цялата ни Въра в индустрията следва да се срине като налемия на рунтав тъжки занадникени.

Тя обаче, да не ѝ е уроци, успя да уздържи епикримата си Въвежда в продължение на цели 80 минути (повече с изяръка само след поеза и медикаменти, да ни извиняваш), таак че в края

на филма щастливо помахахме на отпадащите се финани на надписи със свободната си лява ръка и отидохме да се смелим за пореден път с четвъртото издание на играта. Око очакваш от *DoA* да бъде сериозен филм, очевидно си ищо, таак че че те помолим най-учтиво да спреш да облизваш снимките към този текст и да ни оставиш на мири. Да очакваш, че *DoA* ще бъде умерено бебилен екшън обаче също би бил сериозна грещка. Умерено бебилен екшън е Тайландски дракони или както там се назовава оная история за муй-тайското калеме, което си търсеще снона.

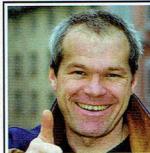
Жив или мъртъв е Веселияко софт порно, въместено крибо-ляво в тийн рейтинън стандарти и предназначено за хората, търсещи с нарастващо отчаяние в спътница с контролиране комбинации от бутони, с която да опитат никоя от героните на задна. Ако си търси поборни работи за кечистични или хабши, принципно не казвай, че се познаваме, но и за теб е помислено. Така че спри га си губиш



времето с безумни ребюта, подбираш си ежедневна компания от конофе и оптизи да измее своя ден в касичката на родното кино-разпространение, о всемозъци мастибураторе. Само, като се разбършиш, пази тия от пренаряд ред, да не стане фал.

Профил

Уве Бол



Уве Бол, освен че е пълен идиот, видимо е един от културните феномени на нашата епоха. В края сметка е сериозно постижение да сътвърши сериал от ленти, на чийто фон порито с губи животни може да излежда като креативна и сценарно непоклатима форма на изкуство, не можеш да го отречеш. Незабисими дали смяташ, че лентите му са ерек за святото геймърско дело и абторът им следва да бъде изгорен на кага или си на мнение, че Уве е единственият автор на национална пръсъзъбеща смешни комедии в последните години, името му със сигурност не ти е непознато.

Ако някога, в спонтанен пристъп на нездрово любопитство, си се питал какъв бива във мастер-майнда, обявил филмова война на играната индустрия, настана време да разбереш. Спешно за теб изстъргахме машинично от тицана в името на един материал с висока образователна стойност (в края сметка Винаги е образователно да научиш, че какъвто и простоти да избръшиши по време на крекки си житейски път, Винаги ще съществува нюйк, хем по-добъл от теб, хем например пачка благодарение на това), които рязко да измести интелектуалната тежест на списанието към последните му страници. Поеши си тълъко възгух (ама ако четеш Workshop 8 кенефа и игнорирай прегното изречение, че ще ни липсва) и се запознай отблизо с черната дупка на индустрията.

За най-тънко съпреживяване със случващото се на тези гъвки страници трябва да прочетеш

на глас с патом и тежък немски акцент.

Как работи...

"Ами из много чета, гледам филми и телевизия. И черпа въздовнение от всичките тези неща. Колошибите моменти в моите

филми са страхотната история, интигузращите персонажи и реалистичният бюджет. Като цяло поправям малки на играта, после купувам правата за нея, пиша сценарий, подгответвам каст, снимам, оправяме се с пост продукцията и продавам."

Как се отнася към обвиненията, че успява по безкрайно имен начин да не върпа във филмите си всички онези неща, които са пребърнали стомбената игра в хим...

"Пълни глупости! В House of the Dead имаше лъжица зомби и много стреляба. В Alone in the Dark във карнизи и много артефакти. Имаше и фенерчета. В ники сцени лъжите на фенерчетата бяха единственят светлинен източник. BloodRayne беше нещо като поклон пред секци гревските на Рейн. Освен това Кейлън и Сърното братство присъстваха, имаше и Вампирът".

Дали все пак отчита някакви грехи в работата си...

"Май не трябваше да въркарвам сцени от играта в House of the Dead. Въпреки това, считам тези сцени за чудесен начин да се почете играта, в рамките на филма. Имаше някакво Angu и Хоръл усещане в това.

Също така Tara Reid не трябваше да участва в Alone in the Dark, защото отказа да си покаже циците."

Циците?

"Съматям, че това, което е разочаровало много фенове в Alone in the Dark е, че Tara Reid не е махна сутенена. Някаква тъга, американска притапаница. Актрисите отказват да се снимат голи и това е много разочароваващо за нас, европейски-

те творци и зрители. Добре поне, че Кристана Локън в чисто гола в BloodRayne."

Хората от гейм индустрията...

"Текък е да се работи точно в тази сфера. Защото продуcentите са чували за Сайлърмен, но не са чували за 47. До голям степен и са-мите гейм компании са виновни. Марфъл, примерно, правят страхотни паралели промоции на комиксите и филмите си. Докато гейм компаниите прости пръстите им над правата и съвсем не ги ве какво се случва. Което е грешно. Освен това, аз се опитвам да популаризирам игрите, бестселсъните книжки на място по-късно, а разни гейм журналистки са спукват задника от необосновани критики. Не че спра да купувам игризи лицензи за 8 бъдеще, но, честно казано, вече не съм чак толкова нахъдан на го-правя. Може би Far Cry ще е последният ми филм по игра."

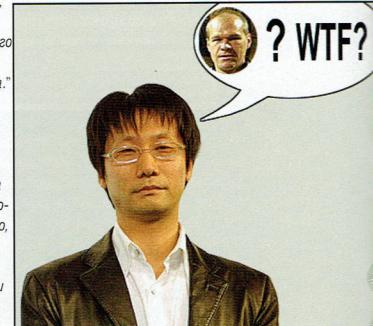
Парите...

"Винаги сам задавал на критиците си един прост въпрос – ако филмите ми са чак толкова зле, защо се продават толкова добре. Хубаво, трудно е да се добереш до екран във Великобритания или Франция, но филмите ми са сънцарисат много добре по кината в Испания, Италия, Русия, Тайланд, Средния Изток. Всъщност редица изкарват по няколко седмици 8 или 10 на боко офиса. Има още нещо. Средностатистическият холивудски филм през 2005 година, струващ като 65 милиона долара, плус още 40 милиона за реклама. Моят струват като 20-20 милиона, с максимум 10 милиона за реклама. Така че ако нюйк хора разправят из Интернет, че филмите ми били провали, мога само да кажа, че тези хора са никаква игра от кино-индустрията. Направих първия си филм за 50 000 долара.

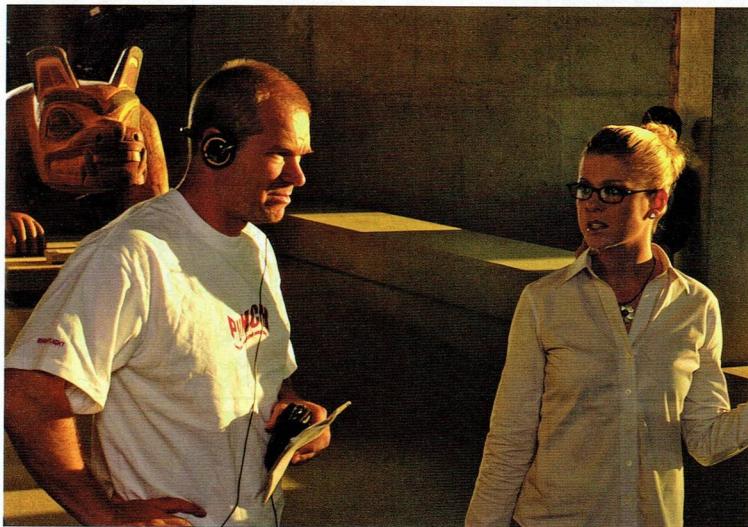
Съксах си шибания задник от ходене от кино на кино, си мобиля от получаване наякави 20 години хлябета излизат от кино учещището и получават 100 милиона блокбъст за първия си филм. Ако някой смята, че това е правилно, аз съм най-големият браг на индустрията, това си е негово право. House of the Dead продаде два милиона DVD-та в САЩ. Така че мен фактът, че има стихи хлябати, които харесват филмите ми".

Слушовете, че ще режисира филм по Metal Gear Solid...

"Това бяха измислици на журна-



листите. Истината е, че при мен го-доха двама френски сценаристи, които бих написали сценарий по Metal Gear Solid и искаха аз да го режисирам. Казаха, че не са получили права, но имат добри връзки в Konami. Те се събрали с Хидео Кожима и той – несъмнено побълтан от лайната, които пишат за мен – отговори: "Никога не съм говорил с Уве Бол, нямам си и идея за какво става бълъръс". Тоби е. Харесавам Metal Gear Solid, харесах сценария, но при положение, че не притещавам



правата, какво мага да направя? Особен това филмът нямаше да изкара никакви пари, ако първите си изработка не ни бяха покрели. *Doom* е не по-малко популярн от *MGS*, ама не може да си избие и половината от шабания бюджет. Защото хората не ги върят за *Doom*, нямаше да ги върят и за *Metal Gear Solid*, ако авторите не помогнат с промотирането.

A, га – Doom...

"Легендата *Doom*. Не ми хареса много. Не беше наистина лош, но не беше и наистина добър. Ако аз го бях направил, щеше да изглежда по-различно, с повече ъзги на камерата, които да ни показват какво правят чудовищата и така нападат. Особен това, този който е правил *Doom* опредено се е обърквал от моя *Alone in the Dark*.

Halo The Movie?

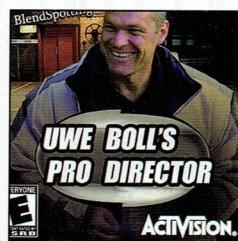
"Не съм оптимист. Смятам че тръгват с много висок бюджет. *Halo* ще е пробал. Няма да може да си избие парите".

Филмът по Dungeon Siege, който ще се появява заплашително скоро...

"За първи път нямам да го рекламираме, като филм по игра. Правим огромен епос, преизътърен с огромни емоции. Всички зрители, харесали филма, като *Tанцуващият със юли* или *Смелото сърце* ще го харесат. Ако привлечем в кината и феновете на играта – добре".

A какво се случва с Postal, пума-ме се ние със закономерен фенски уплах...

"Авторите на играта се оплакаха, че подхождат към филма като комедия, те искаха нещо по мрачно. Но за искаам да правят втори Шофър на такси, където някакъв пич



избива всички, такива филими има много. *Postal* е филм, в който всеки чича, като луд на никое и всеки има сценарен мотив да го прави. Ако успее да стигне там, наконецто е тръгнал, до губе-три седмици, ще бъде азък щастлив. Ще бъде невероятен филм!"

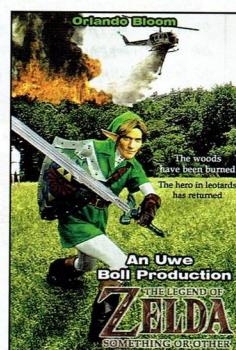
Убедени сме? Споменахме ли, че човекът е пълен игуом?

Добре бе, и аз съм тъп, що той е тъп и богат!

Ако се питаш как, в името на всичките гигантски яйца, този човек продължава да си търси филмови яйца, но наместо да си филари по живо по здраво, в запътнил мъртво грашка със проект за пътешествие напред, разтворята все по-сериозни бъдещти и все по-изумителни актьорски ансамбли, ето че част от стопвора.

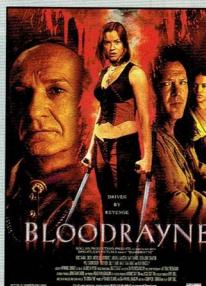
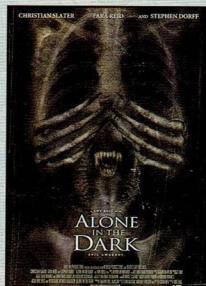
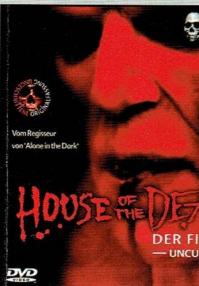
"*House of the Dead* е най-големият ми хит за момента" хвани се Уве. "Днесът ми е над 100 милиона долара. За момента *Alone in the Dark* и *BloodRayne* са ми донесли засега същата сума, но мисля, че ще гокарат и още. Все още продължават на DVD-тата им не са започнали на много места". И как точно става тази работа, разбири? "Простично е. Лазарът е практически необятен. А адаптираните по видео игри се провадат азък добре на DVD-та".

Има и още една уловка. Според данните на закона в Германия, немските филмийщи имат право да си издават от парите, които плащат на държавата 8 края на годината, 100% от разходите по заснемането и промотирането на даден филм. Непримнитните за бол моменти е, че тази химра братичка в законите се замърза през декември.



Изрънните адаптации на Уве:

(и трите излезли филма са се класирали 8 Топ 100 с най-лошиите филими на всички времена на IMDb.)



upcUmming movies:

Far Cry (2008)

BloodRayne II: Deliverance (2007)

Postal (2007)

In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale (2007)



Телефони за
информация

0800 11444
480 11 44



HomeLAN

ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК Нови скорости от 1-ви Август



*Услугата включва 2 гигабайта трафик. Допълнителен трафик се заплаща по 0.05 лева на мегабайт.

услугите HomeLAN са предназначени САМО за домашно ползване от физически лица.

Всички скорости са гарантирани с изключение на изходящите международни реф-то-реф Връзки!

Всички IP адреси са РЕАЛНИ!

Всички услуги от 44 лв на горе получават безплатен статичен адрес, който се активира от системния магистър след заявка от страна на клиента.

Всички адреси на услуги от 33 лв на горе получават симетричен международен трафик

Всички услуги освен "На трафик" са с неограничен трафик.

Всички услуги предлагат безплатно динамична промяна на DNS записите в нашите сървъри, чрез които всеки потребител логнал се в Интернет автоматично получава прав и обратен

DNS запис отпомъждащ на потребителят му име.

статичен IP адрес за услуги под 44 лв се доплаща 5 лв. месечно.

ТЪРСЕТЕ В МАГАЗИНИТЕ



STAR WARS™

THE BEST OF PC



5 ОТ НАЙ-ДОБРИТЕ STAR WARS ИГРИ
СЪБРАНИ В ЕДНА НЕВЕРОЯТНА КОМПИЛАЦИЯ

Star Wars: Empire at War, Star Wars: Knights of the Old Republic,
Star Wars Battlefront, Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast,
Star Wars Republic Commando

СОФИЯ БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. (02) 954 9811 • УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. (02) 983 2635 • МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. (02) 980 7174
УЛ. "КОСТА ЛУЛЧЕВ" 52 (SKY CITY, ЕТАЖ 1), ТЕЛ. (02) 870 2816 • MALL OF SOFIA (ЕТАЖ 2), ТЕЛ. 981 7062 • CCS (CITY CENTER SOFIA), ЕТАЖ 2, ТЕЛ. (02) 964 31 03
ХИПЕРМАРКЕТ НИТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. (02) 974 3754 • ХИПЕРМАРКЕТ НИТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. (02) 824 8758
ВАРНА УЛ. "РАЙКО ЖИЛНДИФОВ" 14, ТЕЛ. (052) 601 202 • ПЛОВДИВ УЛ. "ЗАГРЕБ" 2 (КВ. КАПАНА, ЗАД ЦЕНТРАЛНИ ХАЛИ), ТЕЛ. (032) 260 400
БУРГАС УЛ. "ДУНАВ" 13, ТЕЛ. (056) 831 117