

SABOTEUR | BURNOUT DOMINATOR

ВСИЧКО ЗА

300

GAMERS'

ЦЕНА 4,99 лв. | БРОЙ 29 | АПРИЛ 2007
СПИСАНИЕ ЗА ИГРИ, КОМПУТРИ И МУЛТИМЕДИЯ

WORKSHOP

GOD OF WAR

COMMAND AND CONQUER:
TIBERIUM WARS

TEST DRIVE
UNLIMITED

THE ELDER SCROLLS IV:
SHIVERING ISLES

S.T.A.L.K.E.R.
SHADOW OF CHERNOBYL

HOST RECON 2
ADVANCED WARFIGHTER

ПО-ГОДИМАТА
АВТОКРАЖБА

IV

WoW
и про-геймингът



ISSN 1312-5362



9 771312 536006 >

PC

MAGAZINE BULGARIA

4 www.pcmagbg.net
април 2007

WEB 3.0 ИЗНЕНАДВАЩОТО БЪДЕЩЕ
НА ИНТЕРНЕТ

ТЕСТ НА АСЕМБЛИРАНИ КОМПУТРИ,
ПОДХОДЯЩИ ЗА WINDOWS VISTA

На диска:

K-Lite Codec Pack, Opera 9.20 Beta,
Skype 3, GIMPShop 2.2.8, Домашен
Кулинар FX 1.5.2.0, Microsoft Virtual
PC 2007, Windows Desktop Search 3.1



МАКСИМАЛНА ЗАЩИТА

**ЗАЩИТЕТЕ
ВАШЕТО РС И
САМОЛИЧНОСТ**

**КАК
ДА ОТБИЕМ
НАЙ-НОВИТЕ
АТАКИ**



Цена със CD - 3.95 лв.



9 771 310 322908

ПЛЮС

**ПРОМЕНЯЩОТО СЕ
ЛИЦЕ НА ШПИОНСКИЯ
СОФТУЕР**

**СРАВНЕНИЕ НА
13 ЗАЩИТНИ
ПРИЛОЖЕНИЯ**

**11 БЕЗПЛАТНИ
ИНСТРУМЕНТА
ЗА ЗАЩИТА**



Индустрията, която отбрани хора побързаха да погребат, стискайки злобно лопатите си, за да я бият по главата, ако тръгне да шава, докато я заравят, се оказа в търпене крепко здраве. Доказвайки ни за пореден път, че не само не е казала последната си сума, ами не е и преполовила първото изречение от огата си.

Сълнцето цялна на сбогуване легените висули и те се разбиха с останъкът зъвън настред марксистите тротоари. В разсълтите се край фасовете локвички за миг се отразиха грейнални в искрящо бяло цветово бе. Цветовете на оцелелите, напук на градоустройствени планове и напежали с повече омоб от средносатиристическа гангстерска престрелка въздух, фьорбета.

Прометта гойде и при нас, проакашайки се плахо и благоуханно, намеквайки, че трябва да се съобразим поне мъничко със сезона, да затворим мрачния си хладен имидж към камерата, заг братините пържоли, да се поумишнем и да се откажем на любов и позитивно отношение към живота. Поне маако. Ние я сражахме с думите, че любовта при нас е абсолютно константна, която по никакъв начин не се влияе от никакъв пръшици вишневи цветчета, липтили срещу смоза, защото нашата любов е истинска, вечна, неразрушима и абсолютно неподатлива на аналогични хороманни бдения. Сега това притворихме очи и целихме нежно отраженията си. Боже, колко много се обичаме наистина. Никога не сме срещали по-красиви хора от самите себе си. Тук и съм срещал същично – няма да силен да си изнебърваме, я.

Във всеки случай обаче не можехме да скрием факта, че наистина ни беше хубаво, а гори Животпретящият ни незаглавиане беше изблъгъл през задната драта, размахвайки опашка, за да зароби в борба. Корабите останки от поредната жертвата на цинизма ни. Протом, какво да ги правиш. А нахуашата през открайнатото прозорче на тоалетната ухане на цифови видни може да пребърне гори четенето на нашето изречение в езотерично изживяване. Освен ако и хамородите му не са подали на всеобщата мода и не са цифови на свободен ред, но тък не забравяй, че и на мен ми е мъка да го пиша този текст в ношта преди близнакото ни в печатница, така че гайд да съмснем зъби и да събръм заенар. Кой да казващо се е захвърля.

Но за пролет и любов си говорехме, така че нека да пусна водата на мисълта си, отклонила се за пореден път в клозетна насяка, и да се опитам да приogram на този текст поне нотка от песента на емоциите си (зучи точно като умерено пиянски црлански тънк, между другото).

Зашо съзован на любовта се оказа едно доста приятно време да бъдеш геймър. Индустрита, която отбрани хора побързаха да погребат, стискайки злобно лопатите си, за да я бият по главата, ако тръгне да шава, докато я заравят, се оказа в търпене крепко здраве. Доказвайки ни за пореден път, че не само не е казала последната си сума, ами не е и преполовила първото изречение от огата си. Донасики ни побечи работост и приятни емоции, откакто свободното ни време беше способно да поеме. Което само избра да ни докаже, че споменатият по-горе цинизъм може и да е много мощна и живителна емоция, докато си проправи път през мъжите на живота, но когато мъжите бъдат разпръснати от пролетния вятър и сълнцето му светне в очичките, милиони започват да вие на умряло и се скрива в надължното душевно Ѹъгълче.

Някои решават да отпишат *Sony* заради няколко неумели маркетингови хода. *Sony* с наименска удариха в масата една от най-добирите екипни игри, създадени някога, и спечелиха за втория **Бог на войната** още една вътръхова оценка в *Gamers' Workshop*, което си е прецедент от общонационни значението.

Набедените за комерсиални змоди, убиващи изкуството в гейминга, EA не само че не опорочиха легендарната тибериумна стратегия, но и дариха с играта, за които очички фенове на поредицата можеха само да мечтаят.

Докато лягахме на кралите на безмеждната си носталгичност заедно с Кейн (преследван от озлобени дреоноги ръци грифони), установихме с изненада, че руският **Дълък** не само, че излезе, напук на очички спекулатии, ами и се оказа точно толкова добър, колкото са наядвахме, докато чеятяхме първите материали за играта преди повече от петиметка.

Дори и любимото ни малоумно RPG от 2006 година, известно с умението си да прелега особено шарено **ници**, пристъпъти съмно напрег с експлайнън, обръщащ сагата с хастара нагоре и разказващ ни една от най-интересните и убъдвателни приказки на сезона. Погъръбвайки на гискармоничната си бардовска лира с луди искрици в погледа.

Холибург, този набеден лакостник, също не пропусна да дотика при нас с 24 картира в секунда, да се отвръка извинително в краката ни и да ни дари със смязваща визуално комерсиална лента, която да ѝкара разномината на раздадената тъпла некомюкарно в софийските кино салони. Още откакто мистър Андерсън направи първата си плата крачка в **Марициата**, чакахме със затворен тъх момента, в който любимото ни седмо изкуство ще вземе да направи и втората. И точно когато отпускахме дъха си, за да изслушваме ясно, зияхме пред спартански подвиг, даваш ни възможност да надзорим във бъдещето на снимачните техники. Поглед, който ни пребира отново в халата, които размазват във въздуха търбени мечове с блесък поглед, докато фантазията настанетва в очите им нерви разточително горичини сквакти.

Само дето ние размазвахме геймпадове. Усмихнати. Шастливи. Немърлеливи да го дойдем при теб, изкаляни и с разкървавени колене, и да ти разкажем, ръкомахайки и превъплодоизтвайки междукументията, за игрите си. За събръшението текстури на въздушните си кули. За мечтите, които понякога се събъват. За промените цветовете на възраждането.

Приятно четене, приятелю!

-Snake



Кодът Ви за
www.Games.BG

К3КМ-2J6S-S1XZ-63RK

Съдържание



Enter

- 6 Новини
- 9 Календар
- 10 igrata@games.bg
- 11 Око га пунче

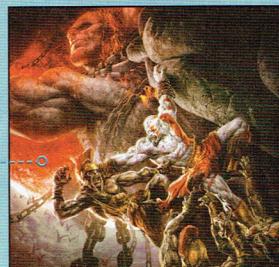
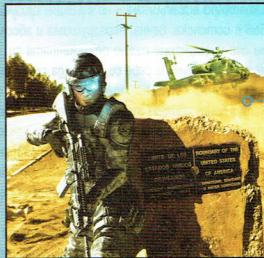
Превюта

- 12 Loki
- 14 Shadowrun
- 16 The Witcher
- 17 Pirates of the Caribbean: At World's End
- 18 GTA IV
- 19 Saboteur
- 20 Lost Odyssey

Features

- 22 Face Off: Хората зад мекстурите
- 26 Xbox: Live Arcade
- 28 Официално представяне на PS3
- 29 God of War II
- 36 300: March to Glory
- 37 C & C 3 Tiberium Wars
- 42 S.T.A.L.K.E.R.
- 48 Titan Quest Multiplayer

Highlights



Reviews

- 50 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2
 - 52 Burnout Dominator
 - 53 TMNT
 - 54 Bullet Witch
 - 56 Infernal
 - 57 UEFA Champions League 2006-2007
 - 58 TESIV: Shivering Isles
 - 61 Penumbra: Overture
 - 62 Test Drive Unlimited
 - 64 Castlevania: Portrait of Ruin
 - 65 Silverfall
- ## Stuff
- 66 Versus
 - 68 Профил
 - 70 N00bzor
 - 73 Books
 - 74 Anime
 - 78 Кино
 - 80 Актьорите в C&C 3
 - 81 Комикс

SABOTEUR | BURNOUT DOMINATOR
GAMERS' WORKSHOP

God of War
COMMAND & CONQUER
TIBERIUM WARS
TEST DRIVE
UNLIMITED
THE ELDER SCROLLS IV:
SEVEN WONDERS
STARFARER
SHADOW OF CHERNOBYL
STRUCTURE 2
ADVANCED WARFIGHTER
ПО ГОДИНАТА
АВТОГИГАНТИ
IV
WOW
И МНОГИ ДРУГИ

Брой 29 Април 2007



Ивайло: God of War 2, C&C: Tiberium Wars, Oblivion: Shivering Isles, Marvel: Ultimate Alliance, X-Men Legends II, Pirates!, 300, March to Glory, TR: Legend, TR: Immortal Throne

Гледам: в програмата bg Коди ще вечеряме, че 5 Ага много Видината ищите картичка

Слушам: Fluggen, Metallica, Drokirk Murphy's, Bloodbowl Gang, Tantrum, Motörhead, NIN, Static-X, Korn и една обособена сестра чакъл-кошмарница, която фон за TQ.II сесията

Четам: Бе болнично изобщо не чета; написах айт-и събирамът въз-ко синко и зелено. Така, де - ще го чета К-бо в избенчара

На геймърския Олимп аз съм бог на: неподчинението.

snake@games.bg



Иван: Castlevania: Symphony of the Night, Bullet Witch, Fight Night Round 3, Ninja Gaiden, God of War 2

Гледам: Teenage Mutant Ninja Turtles, 300

Слушам: Brian Transau BT, DJ Krush, Celldweller

Четам: 300, Priest

На геймърския Олимп аз съм бог на: историита.

aldim@games.bg



Симон: C&C 3, GRAW2, Rainbow Six: Vegas, Ninja Gaiden, Dead or Alive 4, Marvel Ultimate Alliance, Halo 2, Titan Quest, Assassin's Creed, Изборът на живота x 3, 300, серията камати

Слушам: Paradise Lost, Nine inch nails, Static-X, Mark Foggo's Skasters, Athena, Flogging Molly, Infected Mushroom, Control Machete

Четам: учебници

На геймърския Олимп аз съм бог на: мънчата.

doomy@games.bg



Иван: STALKER, C&C: TW, Spellforce 2, Lineage 2, CMR 2005

Гледам: Family Guy, South Park за кой ли път

Слушам: Kalmah, Ensiferum, In Flames, Insomnium

Четам: ценови листи на лаптопи

На геймърския Олимп аз съм бог на: ходенето до генонощия по ников време.

shadow@games.bg



Ясен: Stalker, C&C 3, Space Trader, Dark Crusade (ОМГ БААНС ПЧЛ), Ultima Online

Гледам: 300, The Wind that Shakes the Barley, Breakfast on Pluto, The Fountain и как га засереш на-

добром Sci-Fi шоу в 6-а епизода (BSG). И серията разбира се.

Слушам: Johnny Cash, Muse, Dropkick Murphys и редио

Четам: Тутории за боядисване

На геймърския Олимп аз съм бог на: Мързела и скамбашнето от работа.

wolf@games.bg



Симон: Virtua Tennis 3, Condemned, нюбата Fifa, TMNT, Titan Quest, Immortal Throne

Гледам: 300 (много пъти) и други неща

Слушам: <http://www.lastfm/user/koralsky/>

Четам: Като се замисля, основно за земни неща.

На геймърския Олимп аз съм бог на: Важното е да не съм "бог" на турски...

koralsky@games.bg



Юрий: Gears of War, God of War 2, Halo 1, Devil May Cry 1, Silent Hill 1

Гледам: София Филм Фест, Изборът на живота, 300, разни анимета, Silent Hill

Слушам: помирява под прозореца

Четам: Book of the New Sun, Крайн на гъвгата и разни други работи

На геймърския Олимп аз съм бог на: кърбабата самозаправа.

roland@games.bg



Юрий: STALKER, Shivering Isles, Immortal Throne

Гледам: как ставаме все по-добри и Rocco Ravishes St. Petersburg

Слушам: Diskosoraphia на Coldplay

Четам: Пикник край пътя на Смъртта

На геймърския Олимп аз съм бог на: фраговете с един удар.

shraik@games.bg



Иван: C&C: Tiberium Wars, Tiberian Sun, Firestorm, малко модобе, гост на STALKER.

Гледам: нищо

Слушам: нищо

Четам: шифрова фотомар对学生 за полиграфии

На геймърския Олимп аз съм бог на: Войната, стребкама и други такива неща.

ikarus@games.bg



Ясен: God of War 1, Inferno!, WE 10 и разни тупалки

Гледам: A Bittersweet Life, Zatocchi Meets Yoimpo, Throne of Blood, Little Children, Mallrats, Full Metal Jacket, Jay and Silent Bob Strike Back, G.O.R.A.

Слушам: Toy Dolls, Xuxun, Marc Fogos' Skasters, The Offspring, Flogging Molly, Adam F, DJ KINK

Четам: Слами брееве на PC Club...

На геймърския Олимп аз съм бог на: омънъщето.

jeru@games.bg

Gamers' Workshop е списание за геймърския олимп - хардкор играчите. Тези, които плащат или инвестират напред Workshop е незадъвлен мега. Но обичат да работят и интересът. Може да се докаже, че не всички работят и минат. Има място, на което са създадени това и много друго. Обещаваме вида за да не изчезнем, да не продадем бъдещето на вие заслужавате именно това и много повече от това.

Следва нека броим прогресът!

редакция

София 1000, ул. „Стефан Караджа“ 76

тел.: (+359) 88590554 (+359) 9816485

e-mail: koralsky@games.bg

<http://www.games.bg>

рекламни офиси

тел.: 0889201017, 0888 896 188, 0878 22 09 09;

+3592 9816485

e-mail: koralsky@games.bg

печат

Азианс Принт

Някаква част от това издание не може да бъде разпространена цялата или в частност без изразено писмено разрешение на издавателя. Всички права запазени.

Devil May Cry 360 (4)

Умопомрачителна информация: Предвиденията като *Playstation 3* ексклузи *Devil May Cry 4*, ще излезе по едно и също време на пазара за *PS3* и за *Xbox 360*.

На този етап със сигурност се знае още, че ще има и рилайз за *PC*, но той ще излезе малко по-късно от другите два. Според официалното съобщение на *Capcom* *Баска* една отделяна версия ще се постарае в максимална степен да се възпроизведе от предимствата на стомбетната платформа. Ми дано да е така.

Първият *Devil May Cry* излезе през 2001-ва и отмразява до края на 2006-та, сериата е продала над 6 милиона и 800 хиляди копии. През пролетта на 2007-ма *В Алония* тръгва и аниме сериал по телевизия *WOWOW*. В *Devil May Cry 4* вече няма да играят с Даните, а с изцяло нов мистериозен персонаж – *Неро*.

Новината обаче не се приве добре на всички. Група силно фрустрирани гей-хард фенове на *PS3* гори напротив онлайн-петиция (пописана вече от близо 12 000 души) и застава, че няма да си купят тази игра заради *Калкомската мултплатформена ерес*. Деле каквада трагедия...

Докато сме на темата, нека приветстваме и следващия отърсъс се от буто на *Sony* представител – *Ace Combat 6*. Най-популярният симулатор в конзолния свят ще се появи за *Xbox 360* в края на 2007-ма.

И накрая, за да сме абсолютно изчерпани (като ще си видима всъщност) тръбва да споделим с теб, че се появиха и все още непотвърдени слухове, че гори *Final Fantasy XIII* ще бъде мултплатформена.



Hei\$!

“Тука, гражданино, тука! *Aude* така съвсем лъбезно да те замоним да си оставиш портфейлчето/портмоненето/кесицата и разните там скъпоценности в нашето скромно чувалче, ДА НЕ ТИ ПРЪСНЕМ КРАПЧНАТА СМОТНА, РАРИЩ ЛИ!”

Казано с други думи – *Codemasters* обвиха официално новата игра, която ще разпространяват – *Hei\$!* Информацията, с която разполагаме до момента, намеква, че *Обирът* може и да се окаже по-интересен хит. Става дума за лют екшън с реални елементи в стил *GTA*, в който основната ти задача ще е да обираш банки и да изпълняваш разни по-дребни мафиотски задачки.

Сан Франциско, 1969 г. Поеам ролята на мокутощ освободения от затвора Джони Сълтън, който е от известната фамилия крадци. Заедно с чично си Сал и няколко стари бараби, ще тръбба да избърши тракиша подвиги, че тия от *Бандата на Оушън* да излеждат като цигани-джебии в трамвай. Започват от обири на требни банки (всяка със собствена система за сигурност), като между групата опразнават и разни бараби, стриптизерски клубове, бронирани автомобили и какво ли още не, за да се изправиш напакреп пред безсърдечния трезор на Сан Франциско. Полицаят пък няма да ти дават каква покой и ще те преследват тока, все едно си им изляпонничите.

Hei\$! се прави от *inXile Entertainment* (автори на *The Bard's Tale*) и ще излезе в края на 2007-ма. Особената ще се появи на всички големи платформи – *PC*, *Xbox 360*, *PS3* и *Wii*. Чакаме с нетрънение и ще те държим в течението!



Overlord

Този месец се появява първично информация и за друго много любопитно заглавие от каталога на *Codemasters*, за което се шуми доста отдавна. Става дума за *Overlord* – екшън/адвенчър, в който влизаш в ролята на големите лори Владислав и командваш цяла армия от пакостливи слуги (около 50), с основната цел да руши и създаваш хаос на всички места. Сложете го в претпокан с монобе черен хумор и се явява група грабра с множество класически фентъзи истории и герои.

От новия трейлър към играта се вижда, че въпросните ти случаи удваждатено много напомнят на Гремлините, а пък графиката доста се приближава до тази в шедевъра на *Pinter Molino* – *Fable*.

Overlord се прави от *Triumph Studios (Age of Wonders)* и се очаква да излезе това лято за *PC*, *Xbox 360* и *PS3*. Очаквай подробности скоро.



Prominence

Независимото студио *Digital Media Workshop* обявява дълго очакваната си-фай адвенчър от първо лице, озаглавен *Prominence*, който ще се разгръща в експлузиите за *PC*. Основните агенти в предварителните материали падат върху фантастичния сюжет с няколко различни финала, силния боуд-актинг и саундтрака. Разбира се, че има и многочество пъзели – както траки, събрани с геймплея, пъзла и чисто графични, които ще бъзплодят в максимална степен от специално създадения за играта енгин. Още отсега е ясно, че за тях няма да са нужни бързи рефлекси или каквито и да било платформени умения, единствено си воешества в мъкотва.

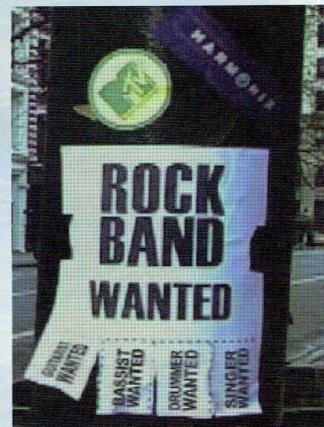
На този етап *Prominence* звучи като дълга интроверсен мук между *Myst* и *Dreamfall: The Longest Journey*. Новината обаче е толкова прясна, че все още няма нито видео, нито скриншоти, само концептуален арт. А без тези неща нямам как да съм сигурна в качеството и да било. Лесно е да си поставиш високи цели в началния стадий на разработка (особено пък ако си независимо студио), но труната част изва когато всъщност тръбва наистина да пребърне тези обещания в реалност.

Официален сайт: <http://www.prominencegame.com/>



Rock Band

Harmonix (не е кучето на Астерикс, а авторите на *Guitar Hero*) обявиха, че ще излагат нова игра от култовия франчайз, от който се препитват в



последно време, и тя ще се казва **Rock Band**. Разпространителите пътят са EA, което вече си е много сериозна работа. В рокарийската игра ще можеш да си съзгасеш цяла рок-група с приятелите, а купонът се очертава да избие няколко от носещите стени на блока ти. Този път атморите са предвидени като допълнителни аксесоари барабани, микрофони, бас и соло китари, изобщо всичко най-необходимо.

На всичко отгоре гомемите звукозаписни компании като *EMI Music*, *Hollywood Records*, *Sony BMG Music Entertainment*, *Universal Music Group's Universal Music Enterprises* и *Warner Music Group's Rhino Entertainment* са дават съгласие си да съзгасят **Rock Band**, с монове музика, което означава, че ще можете да изпълнявате песни в грум бой лицензирани парчета на най-различни групи.

Rock Band се разработва едновременно за Xbox 360 и Playstation 3 и се очаква да излезе за коледните празници на 2007-ма.

Xbox 360 Elite



Microsoft най-сетне представи официално новото поколение Xbox 360, което ще носи гордото назование **Elite**. Разбира се, всички очакватме да се случи рано или късно, така че не може да се каже, че сме много изненадани от тази новина. Това, което със сигурност ще отличава новия кашон, е нов, по-голям хард-диск (120GB) и HDMI порт (и кабел съответно), че е наличен и още един кабел, с помощта на който ще можеш да прехвърлиш информацията от стария хард на новия. Съответно цената се покачва с 80 евро и така общо става 480. Ако искаш **Elite** няма да се пребога в ограничени количества, каквато беше първоначалната информация и освен това ще бъде очарователно черен. Какво обаче не ни харесва в оферта? Не ни харесва това, че **Elite** ще ползва абсолютно същите компоненти, като

съвсем по-малък брат. С 2 думи отвътре ще си е същото тръбо. Казано по трети начин в скоро време щама да видим Xbox 360, която да работи с новия 65nm процесор, а той греет по-малко и съответно не притиска толкова шумен вентилатор, за да го охлади. Освен това HDMI-то не е 1.3, а е стандарт 1.2. За незаподознатите това означава, че не можете да се пускат по него най-новите лосмес аудио формати от HD-DVD-ти (Dolby TrueHD и DTS-HD Master Audio), както и разширен цветови обхват. Така че ако си го взимаш спешно за HD-DVD-ти, си пребан в сърбиене с Playstation 3, който ползва HDMI 1.3. Ако още има неразбирали – на **Elite**-а, можете да си гледаш всички HD-DVD-ти, но качеството има да е това, което можете да постигнете с един PS3.

Войната е в разгара си



Така се случи, че Playstation 3 най-сетне стъпи на европейския пазар, макар и след баян перипетии. Самата му появя беше съпроводена с доста гомеми събития в различните бордиги (както и у нас броиме, но за това ще прочетеш по-нататък в боя). Специално във Франция Sony се спрях на Париж и решиха да дадат старта на PS3 с пищна церемония на брега на Сена. Хубаво, обаче се оказа, че докато компанията е планирала въстъпителното си тържество, Microsoft също не са стояли със скръстени ръце. Дългата опашка от хора на брега на реката, треперища от вънните всеки момент да се срое с Playstation 3, с огромно удивление иззеха преминаването на кораб, специално нает от Римейкънския гигант, по продължението на който са срени същите беше изписано "Xbox 360 те обичай!" В болната новина ще прочетеш, че нещо наистина много особено се случва 8 маркетингово звено на Sony, но тук просто сме дължни да кажем същото и за това на Microsoftовите. Само ден след циркуса с кораба пък зленообъщите изчислиха и кокто точно били могат да си купиш с различната в цената между PS3 и Xbox 360 (а тя е £146). Отговорът е ...много. Виж снимките.



ConSOUL

Ако ти е харесала онна луда мацка, дето скача по леглото в една от последните реклами на Playstation 3 в Европа (госта голяма ищущия Брюнен; нещо много странно става в маркетинговия отдел на компанията в последно време, и то определено е свързано с употребата на стоки с висок акциз!), тогава и тази новина вероятно ще ти допадне: Sony започват да издават ново списание в Европа, свързано с Playstation 3. То е озаглавено CONSOUL и първоначално ще се издава в Германия, Австрия и Швейцария.

Директорът на Sony в Германия, Уве Басендорфски, казва за него следното: "С Консоул ние ще надникнем директно в кайфстайлът на нашите клиенти. Ще обръщаме внимание на всичко – пътят на нови джаджи, живота в интернет и на нашето собствено разбиране за новите игри и филми."

Като казах, че новината ще ти хареса, имах предвид да погледнеш корицата на изданието. Точно така, на нея виждаш същата мацка от рекламиата, която е сегнала със свалени гащички върху тоалетната, докато видимо се облекчила, а долу влясно е звучната немска сумичка Freudе – "пагост". Ми, ъзъв, без коментар.



PS3 – любопитно

Sony Computer Entertainment официално обявиха, че ще се включат в проекта Folding@Home. Става дума за изследване, занимаващо се с преобразуване на протеина в човешкото тяло, и с болнестите, формиращи се при неправилното действие на тази функция. Сътрудничеството със Sony по програмата за пръв път бе обявено от университета Leland Stanford Junior през август минулата година. Той

Вече се осъществява на хилди домашни компютри по света, като концепцията е сходна с тази на SETI-проекта за търсене на извънземни форми на разум: машинките анализират радио-телеескопичните сигнали и ги пращат на сървъра-майка: Folding@Home ще помогне в борбата с Паркинсона, някои видове рак, болестта на Альцхаймер и други. Единственото, което трябва да направиш, е да участвуаш, е да си купиш PS3.

Повече информация тук: <http://folding.stanford.edu/FAQ-PS3.html>

Иначе име още една информация, която попада в града „любопитно“, само че с гиф „кофти тръпка“. Става дума за това, че път PS3-заглавия ще се забавят с изразяването си в Европа. Компанията петорка: F.E.A.R. – Април 20; Oblivion – Април 27; Untold Legends – Април 27; GRAW 2 – Юни 2007; Rainbow Six: Vegas – Пролет 2007



DS-вести

Nintendo са успели да програмат 3 милиона DS-а само 8 Обединеното кралство, откакто хенхълът беше пуснат на пазара на 11 март, 2005 г. Информацията е на Chart Track. Наистина много впечатляващ резултат.

Същевременно госта ноби заглавия бяха обявени за DS през месец (честито, Meg!).

За най-същественото от тях на разказва последният брой на култовото японско списание Famitsu. От него става ясно, че **Ninja Gaiden** ще се появява за хубоката конзола. Работното заглавие е **Ninja Gaiden Dragon Sword**, а най-интересното около играта е, че тя може да бъде играна почти изцяло със стилоса (онова, дето е като бъркалка за кафе, не се давери, така си създава) върху тъчскрийна. Само напишаш с него някъде по еkranchето и Риу Харуса търчи напад. Чукаш го със по чутствителното стъкло и той скача. Ако направиш напречен разрез на екрана, Риу се душа, душа със себе си и противника във въздуха и оттам Вече е готов за различни комбата. Кум!



Другото много голямо заглавие, което вероятно ще се поизи за DS, е **Assassin's Creed!** Това все още не е официално потвърдено (обаче е дълги вероятност), но ако стане, **Nintendo** за пореден път ще изтровери пътстървата в Рила. Ехала!

Wii Blaster

След като **Resident Evil 4** и **Umbrella Chronicles** бяха обявени за **Wii**, много хора започнаха да си задават въпроса „Къде, по гъвашите, е Виртуалният пистолет?“

Ами – Вече е при нас. Оказва се, че онлайн магазинът www.gamestop.com продаја именно **Wii Blaster**, и то на смешната цена от 20\$. Неприятният момент е, че не са склонни картишка среду прокута и реално нямаме представа как точно би трябвало да изглежда това чудо. Тук на помощ идват JoyStiq, които са успели да заснетат пропити на **Wii**-пакета по времето на E3 2006 (виж снимката). Тогава разбира се това е била просто работна версия, но все пак дава някаква представа. Незабисимо от това обаче, вероятно изобщо не е замък времето, в което такъв прокут ще започне свободно да се продава на пазара. А за много хора (включително и в редакцията ни) това би означавало, че закупуването на **Wii** изглежда все по-примамлив оферта. Лично аз изчакам **Nintendo** най-сетне да обявят някакво подобие на светлинен меч (и съответната **Star Wars** игра към него, разбира се) и тогава Вече със сигурност се хвърлям във вълното.



Уве, Увеее, Уве, да ти...

Запознам си с горчивия факт, че германският режисьор-митан Уве ще праща филм по хима на **Running With Scissors** **Postal**. Може и да си чу, че откакто открих правата за него, чико Уве не спира да се вие върху как това щял да бъде най-противоречивият филм, пращен някога. Защо-

то по сумите му той чисто и просто (кълан Уве) щял да се опита „да обиди всички и всичко“. При все, че принципно приемаме с насмешка сумите на този самороден немски изумруд, трябва да отбележим, че си доколкото до кратко кичне на филма, което, хмм, като че ли се доближава доста до горното описание. Ше ти го прераждам съсъм накратко...

Newin чистач на стъкла си виси с платформата на 200-300 метра над земята и методично премахва петнатата по стъклата на единия близнак от Световния търговски център в Ню Йорк. Зад гърба му лавино се приближава самолет и в крайна сметка се забива точно в чистача и в сердата.

Бъв, доста болно, трябва да отбележим. И доста в стил чико Уве също така. Разбира се това е неговият опит за хумористичен момент в лентата... Така или иначе, предупреден си още отсега за бъдещото фимибъдо недоразумение **Postal** (макар че Вероятно си имал повече от едно наум, така или иначе). Чакаме го тази година.



Нощ в мечти...

Nob NIGHTS – Вече официално. Ексклузивно за **Wii**. Пъклото има бъде – **NIGHTS: Journey of Dreams**. Ще се разработва от **Sonic Team**. Издавател ще бъде **SEGA**. Знаем и още! Но след гванадесет годишно чакане сме толкова щастливи, че ще узнаеш останалото в скорошното нпреваритено представяне.



Понеделник	Вторник	Сряда	Четвъртък	Петък	Събота	Неделя
Април / Мај						
16		18		20		15
Последен срок да си пуснем данъчните декларации. Ние се разшифроваме с шкемите и бира.	Столичната "Топловификация" ще започне изключително на централното парно отопление. Ние се греем по душ: научи, та подминахме нобината, оризващи се пренебрежително на ром.	Предводителям - кинопремиера;	Uncle - в България!	Рожденият ден на Леонардо Да Винчи. Ще се шифроваме в негова чест!		
	24		26	Проектът "Sunshine" - кинопремиера; The Elder Scrolls IV: Oblivion - PS3; Dawn of Magic - PC; TrackMania Sunrise eXtreme - PC;	27	28
The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar - PC	Някои са предпочитат горещо - на DVD	Ерагорн - на DVD;	The World of Drum & Bass - ADAM F [UK], SHY FX [UK], DJ SS [UK] - в Зимния Дворец	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas - PSP; Ratchet and Clank: Size Matters - PSP		
30		2		4		6
Aura 2: The Sacred Rings - PC	Death Jr. 2: Root of Evil - PSP, Bust-A-Move Bash! - Wii; Ancient Wars: Sparta - PC	Проклятието на златното чеше - кинопремиера; Tony Hawk's Project 8 - PSP	Гергъевден е! За този сладур вляво, загоречият очар. Вече не е най-големият житейски проблем.			
	8		10	Cooking Mama: Cook Off - Wii; Command & Conquer 3: Tiberium Wars - X360	12	
Продавачи 2 - на DVD;	Аханристе - на DVD;	Alone in the Dark PS3, X360;	Koncert na Redman 8 България			
Сайлот Хил - на DVD						

От: GW Team

Добре време да научим повече за теб. Да ти дадем възможност да прекрачиш непреодолимия бял лист, който ни дели, и да ни разкажеш за себе си. Правилата са прости. Отговаряй на долните въпроси, изпращай ни писмо на igrata@games.bg и се наричай си участник от най-много проблеми отговари за месец (ако тук има победа от един играч с еднакъв максимален резултат, злата Съфба ще се наимеси с една малка тръбълка за определяне на шастиливеца). Победителят печели оригинална игра от PULSAR и... възможността да се представи на Всички ни/ви с кратко интервю и снимка. Да получи същото петнадесет минути слава, да се попоти в светлината на прожекторите и бече никога да не бъде същият.

Веднъж на шест месеца ще се тегли и голямата награда – абонамент за най-доброто списание на български пазар. Нашето темек. За да можем да сме си заедно ѝ добро и зло, докато съмртвата ни раздели, можете да целищте... ох, добре Ѹе – попрекахме, че минем и без интимности.

Така че – успех, приятелю. Славата те очаква тук, на тази страница, след точно един месец. Не се колебай.



Първият ни победител е Николай Иванов, от Враца, на 31 години, с когото се гордеем много, защото отговаря правилно на всичките ни, немеки въпроси. Наградата му е оригинален World of Warcraft, плюс участие в абонаментната му тръбълка. Но отиди празни приказки – нека го оставим да се представи лично.

1. Създателя на Марио е:

- A) Шизеру Мијамото
- Б) Ю Сузуки
- В) Шинджи Миками
- Г) Йоджи Нака



2. Колко здраве възстановява пикането в Duke Nukem 3D?

3. Колко въщност е любимият на цял едн народ индиигън от GTA: San Andreas, наречен Конкият Чеп Хари?

4. От коя игра е показанието скриншот?



5. Нај-продаваното заглавие от последната генерация конзолни и PC игри е?

- A) Grand Theft Auto: San Andreas
- Б) Gran Turismo 4
- В) Halo 2
- Г) KOTOR

6. Кого убива Крейтъс на финала на God of War 2?

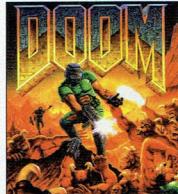
7. Кои от изброените заглавия не е дело на Bioware:

- A) Jade Empire
- Б) Baldur's Gate
- В) MDK 2
- Г) Icewind Dale

8. От коя игра е показанието скриншот?



9. Колко версии на Doom са издадени през годините.



- А) 9
- Б) 19
- В) 21
- Г) 23

10. Първата триизмерна мултапка е:



Отговорите от предишния брой:

- Г/; 2 – Railgun; 3 – Дейвид Хейтър (сценарист е на X-Men, X2 и The Scorpion King); 4 – Sanitarium; 5 – В/; 6 – Г/; 7 – А/; 8 – Доминик Сантиаго; 9 – В/; 10 – Panzer Dragoon Orta

1. Топ 5 на любимите ти гейм заглавия?

1. Baldur's Gate 1&ToSC&2&ToB
2. Planescape: Torment
3. Leisure Suit Larry VII
4. Blood Omen: LoT Soulreaver поредицата
5. Command & Conquer (Tiberian Dawn)
6. System Shock 2

Май съмнатах 6...

2. Какво Ѹе промени 8 Gamers'Workshop, ако беше Гленън режактор за едни гей?

Щах да променя наградата на първият спечелил в тази игра с C&C 3 (мразя on-line игри). След като събраша тази неотложна задача, ще се замъчи с решаването на по-маловажни проблеми като: приближане на ръкавици, добри айтари, добри копектори, добра печатница и тема подобни любопроучвани проблеми от живота на едни Гленън :-).

3. По колко часа играеш на семцица?

30+. Тук не слагам времето за прелез на бонус материали.

4. Други ентузиейтъчни институции, от които се интересуваш?

Един бърз search с търсачката ми изкарва някъл „Джигий-бигий“ Ent., Дъга Ent и др. (това е рекама така, че може да го хамхете) – ми понеже не ме интересуват, пишете шах и басчет.

5. Трябва ли желания към Златната Рибка?

1. Да се изпълни желанието ми от *Blorgor 2*.
2. Да спечеля обновлението за „Workshop“-а.
3. Искам да знам какъв, по геймплеи, пра̀веше Крамник 8 тоалетната по време на мача за обединяване на шитите?

6. Нај-ценниот призракание 8 гейм-колекцията ти?

Доста „скапове“ на Street Fighter – съм възл на времето на играрите азимоти, добра комекийка бих заформи. От по-новите Baldur's Gate 2 CE.

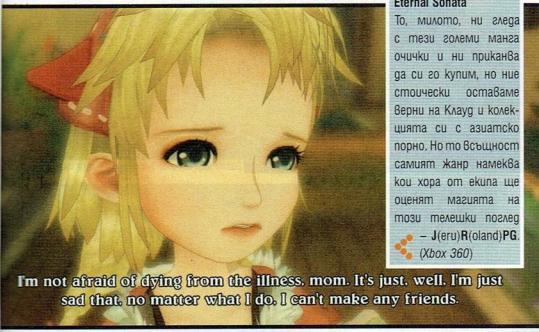
7. Ако разполагаш с неограничен бюджет, каква игра Ѹи създа?

Опитът ми показва, че бюджета не е от основно значение, колко добра Ѹе една игра. Но Ѹом настоявате, едно RPG (от ранен на BG и PST) с 1000+ часа геймплея, exclusively and only for PC, Ѹе ѿм (му) Ѹайде като едни истински мехем за изстрадалите ни (му) PC геймърски душни. Амен.



Frontlines: Fuel of War

Некст джен танкчест. Ебати якото. (PS3, PC, Xbox 360)



Eternal Sonata

То, милото... ни гледа с тези золеми манза очки и ни приканва да си го купим, но и не споменаваме берии на Клауд и колекцията си с азиматско порно. Но то бъдещност самият жанр намеква къде хора от екипа ще оценят магията на този телешки поизд

– J-eur(Roland)PG
(Xbox 360)

I'm not afraid of dying from the illness, mom. It's just... well, I'm just sad that no matter what I do, I can't make any friends.

Clive Barker's Jericho

Клауд се забръща на гейм пазара с хорът от ново поколение и графика от старо. С обещание атмосферата да бържи по-силната ръка от Визуалта и да ги надига в последното разгребане, на което е заключено нашето внимание. (PC, Xbox 360, PS3)



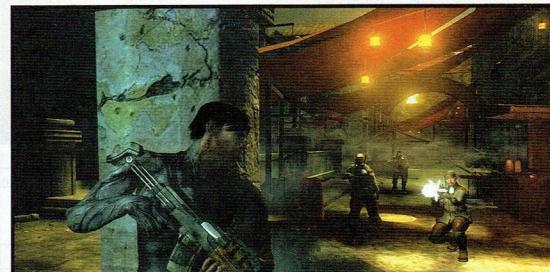
Sega Rally Revo

Лъбумити на нашия отговорен-за-какво-ли-не редактор рейстър ще направи своя бебом от ново поколение след несполучливото си представяне при старата генерация. Разработвано е специално създадено за целта стъчило, в което се подвизават типове, работили по Colin McRae и Richard Burns Rally. Кораски паки същии... (Xbox 360, PS3, PC)



Skate

Наглавме се хесмонията на Тони да поприложи с излизането на многообещаваща нов скейт симулатор на EA. Тройка, че, за момента, ни дават надежда. Финансовата мощ на EA – също. (Xbox 360, PS3)



Dark Sector

Екшън, разработката на която започна съвсем начало още на оригиналния Xbox, скоро ще застъпи на подиума на магнито му било братче, както и на PS3. За момента не сме много обръщени, за разлика от видимо Възкръсения глади герой, но ще видимо... (PS3, Xbox 360)



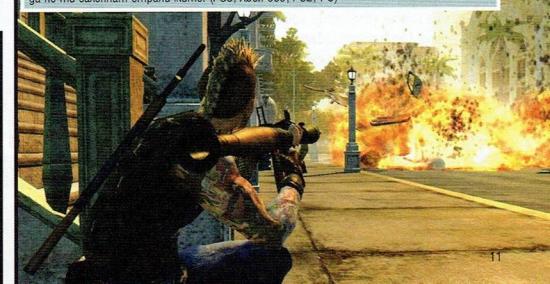
Spider-Man 3

Бате Рейми Баги за бате Снейп, батмобишите от Activision го гишувализирам належно, а бате Кенбъл гълъби глупости за коюром. Бате Снейк гледа мрачно, што по тъчи лиш махмурдук и изобщо не му е до тия неща. (PC, Wii, Xbox 360, PS3, PS2)



Mercenaries 2: World in Flames

Ако на теб "зомби игра" и "зомби експлозии" ти звучат синонимно, започвай да точиш лизи. Ама след като се отпачиши на безопасно разстояние от списанието, че га не ти залепнат страничките. (PS3, Xbox 360, PS2, PC)





Безай бе. Черно! Тук съм за баша ти!

► PC

Loki

Om: doomty

Хандр RPG | Производител: Cyanide | Разпространител: Focus Home Entertainment
Излизане: Юни 2007 | Сайт: www.loki-game.com

Не само гърците имали митология...

B | последните години екшън ориентираните ролеви забавия показват пробуждане, която няма как да не ни радва като почитатели на кооперативните офици сесийки. Появи се отличния Titan Quest заедно с прекрасния си експланжън, предстоят още интересни игри като Sacred 2, а вече към списъка с очаквани hack and slash-ки можеш спокойно да добавиш и Loki – игра около която учубвано не се шуми много, но има потенциала да пребърне типично морските ни легта в скуча, тъй като пляжовете доста ще ни отдалечат от нея.

В Loki ще поемем ролята на един от четиримата налични герои – могъщ юкин-боец, сръчен гръцки воин, мистична египетска мълчанина и обаятелна шаманка. Около историите не се знаят много детали, но преподлагаме че такива са излишни. Стига ни да знаем че имаме убер-аг (в нашия случай – боз Сем) който избягва от гробницата си и започва да се хаос. Той успява да създаде портъл, чрез който може да преминава през различните митологии (скандинавска, гръцка, египетска и тази на азтеките) като взима най-доброто от четирите за да създаде огромната си армията. Нашата роля като богоизбрани ще бъде да го спъваме на пътя, докато не се из-

прабим лице в лице със самия него. По време на приключенията си ще срещнем добре познати личности като Ахил, Тор, Мегаз и кой ли още не. Всеки персонаж ще разполага с три държета на уменията забавиш общо по 51 скила на герой. Според разработчиците блокираните точки ще могат да се разгребелят и преразгребелят по всяко време (дано да е безплатно, нали, БакаоП?), защото различните сън със свояте митологии ще изискват различен подход, особено при кооперативната игра.

Малко цифри и за екипировката – 15 класа оръжия и 15 класа броня, разделини грубо на 41 нива на сила и ръжестост. Loki ще разчита основно на гъвката предмети – стеги (наприимер гръзка може да събере бронята на Ахил с колосалните ѝ бонуси) и крафтинг (Всяко оръжие може да бъде модифицирано, позлатено, а ненужните ще може да претоплявате с цел членарене на по-важни такива). Оръжията също така ще могат да се комбинират. Например, можем да вземем дръжката от даден меч и да добавим към нея острието на друг за по-добър ефект. Всичко това ще става при местната ковач срещу съответното заплащане.

Враговете в Loki ще бъдат много и разнообразни. Последното логично изба-

ратим лице в лице със самия него. По време на приключенията си ще срещнем добре познати личности като Ахил, Тор, Мегаз и кой ли още не. Бойната система на играта е максимално опростена, а бравадето с магичните скилове, поне на ниво геймплейни филчета, изглежда като детска игра. Ударите и магията са предимно масови и доста ефективни, като щом това е насочено към убитвството от играта. Loki ще притежава и random генератор на карти, побобен на този познат ни от Diablo II, който ще гарантира разнообразие и стимул за превидяване.

Накъде без мултиплеър? Освен лоби-баттата на кооперативна игра, ще има налични още PvP арени, а онлайн системата ще е подобна на Blizzard-ския Battle.net. Тоеществие ще се генерира онлайн, като ще гарантира липсата на хакове и измами. Ше има и ladder система, разбира се, а при наличието

на четирите коренно различни митологични светове пред която ще трябва да преминем.Ще трябва да се изправим срещу огромни паяци, митани, дракони и какво ли още не. Бойната система на играта е максимално опростена, а бравадето с магичните скилове, поне на ниво геймплейни филчета, изглежда като детска игра. Ударите и магията са предимно масови и доста ефективни, като щом това е насочено към убитвството от играта. Loki ще притежава и random генератор на карти, побобен на този познат ни от Diablo II, който ще гарантира разнообразие и стимул за превидяване.

Да обобщим – добре изглеждащо, максимално опростено като управление, разнообразно откъм територии, скилове и оръжия hack and slash заглавие, остро ориентирано към кооперативната игра, която ще се покъди ялото. Ами не знае за теб, но ние с колегите мислиме отсега да се запасим с няколко кашончета мента и млече, че цените могат да се видят готови.



Fatal System Error



Операционната система не може и не иска да стартира поради прекалено стар хардуер. Спешно подменете старите части на компютъра си с нови!

Yes

No

Удължете живота на стария си компютър.

Време е за ъпгрейд.

В Мултирама Upgrade Centre имаме решение за вас:

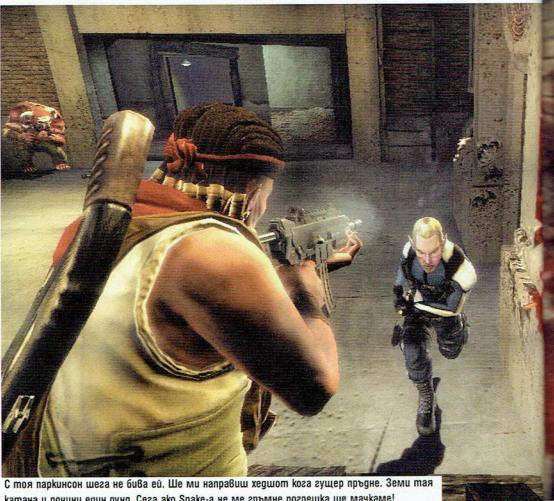
- Купуваме старите работещи части на вашия компютър
- Заменяме ги като получавате отстъпка при покупката на нови
- Осигуряваме експертен съвет и безплатен монтаж
- Предоставяме пълна гаранция и тестваме всички употребявани продукти преди да стигнат до вас

За бесплатна консултация, обадете ни се на телефон:
02/400 66 18, или ни пишете на – upgrade@store@multirama.bg



Жанр: Multiplayer FPS | Производител: FASA/MGS | Разпространител: Microsoft
Излиза юни 2007 | Сайт: www.shadowrun.com

Елата повече!



Hе може да не попадни това заглавие. Говорихме си за него в ЕЗ броя ни. Даже направо го избрахме за Best of Action/FPS-частита на изложението в скромната ни класация. Голяма част е признание за него, няма спор. *Shadowrun* е простишка като концепция FPS-мръжова игра (без сингуларни кампании), в която през 21 век магията отново се забръща и се съюзява с модерните технологии, за да ни дари с едно незабавимо мултиплейър прекийбане. Това е първото заглавие в света, което ще тества Microsoft-ската Live Anywhere система – едновременно помежду си ще могат да играят хората, закупили PC или Xbox 360-версията на играта.

Раси, джаджи, заклинания, оръжия, концепция

Shadowrun е базирана на едноименното и силно популярно Pen and Paper RPG. Това е една от причините за огромното количество недоволство, кое то се изля върху проекта след обявяването му, защото много неща от RPG-та са променени или изцяло пропуснати. Ние изобщо нямаме да се занимаваме с тези Рагуни България, защото ромбата Вселена на *Shadowrun* е много слабо позната в България и при положение, че на този етап играта излезе да интригуваща, много ни дре-

С този паркинсон шега не бива ей. Ше ми направих хедшот кога гущер пръне. Земи тая камата и почини един рун. Сега ако Snake-а не ме държиме посрещаша ме мачките!

ме, че в нея била пропусната цяла една раса от оригинална, разбира ли – тази на орките. Ми голям прът. Ей много Роландовци има на тоя свят (*Мри бе!* Я сум орк-хейтър инуи – бел. Роландовец).

В основата си това заглавие представлява смесица от основни геймплейни елементи в заглавия като Counter Strike, Unreal Tournament и Halo. Плюс фентъзи атмосфера, използванието на магии и брутални умения.

Почивките от FASA са върховните за нея по краини любопитни начин. Хрумнало им, че би било прекрасно да има игра, в която можеш да правиш разни уничтожения наци, които ще във височини останали заглавия се постиват единствено с помощта на чийтобе. Така се рагкат играчите за свободно телепортране на всичките по картата в рамките на никојко метра, скокове от огромни височини, въхкане на противниците през стени и какво ли още не.

Ще можеш да играеш с персонаж от следните четири раси – хора, ефи, фокурджи и тромбои. Хората са набодници, разширени от юсъчи и използват еднакво добре магията и технологията. Ефите са най-магическата раса, най-бръзата и кървта им резонира. Ползването на технологични умения обаче намалява магическите им

способности. Джокурджите са малки (турници за убийване) и кораби копиленца. Те директно неутрализират магите на противника и даже могат да му крадат накояк от уменията, за да го ползват за собствените си покълни цели. Троломботи са танкоВетите в играта – газят наред и поемат огромно количество гемицр.

Магите и уменията в *Shadowrun* в никакъв случай не са отървия, а по-скоро средство. Веч споменавахме за телепортацията през стените. Ще можеш още да се пребрънеш за известно време в пушек и по този начин да станеш неуязвим. Имаш на разположение и Дърво на живота, което да посагди юсъчи покелаш по картата. То резенерира твърде здраве и това на сътворищите ти. Ако някой от отбора ти бъде убит, ще можеш да го съживиш (но само ако друзите ти отбор не обезобразят мялото му, след като го убив). Gust е нещо като Force Push от Jedi Outcast/Academy и отблъсква предмети и противници надалеч от теб. Можеш да го използваш да си прорежеш мозъц демон, който да се бие за теб и отбора ти, ако това те ще разбуджа (всъщност избранието им).

Технологията са гори още по-голяма и укусна черешка в тази униканна торта. Glider wings са крила, с помощта на които скокът ти става четворен



Абе цяла стена се е ширнала пред теб, ту баш
пред графитите намери да се темепориша.
Серсем със серсеме!



решихме, че не трябва да претворяваме играчите с никакви екзотични режими в мултиплей.

Бил Фултън от FASA

Ела няма лошо, добре сме решили. За да не стане база с косми и манда с грозе на крака. Изглада в мрежа ще промтича по следния начин: избраши си раса, една от шест основни фракции – RNA и Lineage – и започваш с много малко пари – гол като сокол. Нищо си наимаш бе, бензик, щушлик, просяк, чорап, парцал – Африка (мизерия). Купуваш там никакво смесомъжарно средство за фрагменти и почваш да правиш чудеса от храброст с него. Като побуеш тю-оня, започваш да трупаши парички (печелиши се не само с убийства, спойники). С тяхна помощ купуваш по-напреднничави технологии, оръжия, маски и накрая се превръщаш (заедно с останалите обаче) в нахрупка на времения съння-майка и почваш да

мачкаш.

Предвидени са точно три режима на игра, като и трите се върят около открадването на бражеския артефакт. В Raid единият отбор защищава точно определена зона, докато другият извърши постостояни набези с цел подиг кражба и отнасяне на артефакта на друго място по картата. Extraction си е жив Capture the Flag, както и да го ускъпим. Attrition е почти същото като отборен демакт, само че тук има две основни връзки. Първо – не можеш да обезобразиш всички на убитите противници, което – помниш – иначе е бъдат съживени. Второ – който се докопа до артефакта, автоматично възниква мястото на Бързото. В общ линии – яко има нещо знато във FASA и всички ние много силно се надяваме то да не се отрази върху иначе крайно интересния им продукт.

и отборната игра (doom и SHRaIK). Елементарен пример. Двама на един. Двамата убиват единия, няма кой да го възкреси, посичат му главата с меча и отиват след това да същтната другия индибидуалист. Според авторите на перфектната отбор ще се състои от шестима играчи. Четирима от тях ще се възкажат на всеките заедно, а вдама ще търчат напред сами за да слукват като скакути и да внасят смущ в пропитниките редици.

Набързо ти представям една приятна тактика за игра в Shadowrun (а такива ще има много). Купуваш Glider wings, Enhanced vision и темепорт. Кач-ваш се на бисичко, скочиши и разперваш тия ми ти орлоби криде. Докато се рееш (аре прочете го Веднъж нормално това), пускаш и орловия полег и си на-белязваш жертвата. Спускаш се към нея, темепориши си през покрайна, атакуваш и веднага след това изчезваш, пак с темепорт.

Размисли и страсти

Моя те, Вик в Ноините неприятности и за съжаление потърбърдана информация за артиморите на Shadowrun, защото милостите им в трябвало ЗНАЧИТЕЛНО време, за да съвникат с нея и да получат да играят същинско добре. Честно казано ние сме изключително доволни от това ново развитие на нещата, защото имахме усещането, че това заглавие еднакъв бърз ще ни писне със същински малкото с карти и само притре си рехика на игра.

Така че в общ линии сме оптимисти за бъдещето на Shadowrun и чакаме с нескрим интерес. Все пак малко или много се възбуждаме във FASA още откакто глажните дизайнер Мич Гитман отговори на въпроса "Ама защо макахте орките от играта все пак" по следния начин:

"Зашо го мразим гадините орки, а гаа, Прешесъс!"



Не забравяй, че Всеки един скрил може да се комбинира с всяка една от магии, което на практика ти дава изключително много варианти и артилски много тактически комбинации от отборни геймстайни. Прибави към това и приличните оръжия В играта – пистолет, автомат, помпа, картечница, камана съзлизък бой, снайпер, различни гранати – и ще разбереш, че със сигурност те очакват арки приятели и щури мигове със Shadowrun.

Игра в мрежа, макмуки

"След като направихме толкова инновации и промени в основния геймлей,

много важно е да се отбележи следното: отбор, в който са събрали цветущи индибидуалисти (Snake и Koralsky), винаги ще губи от отбор, в който преобладава взаимопомощта

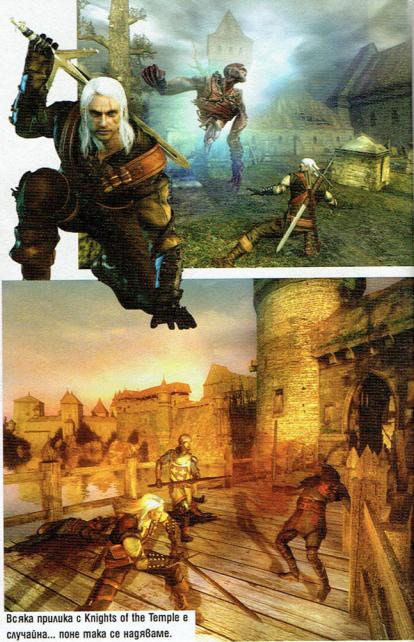
The Witcher

Хандр RPG | Производител: CD Projekt | Разпространител: Atari
Излизат: Края на 2007 | Сайт: www.thewitcher.com

Ом: doomy



Код не скоча в JRPG-фен!



Всяка примица с Knights of the Temple е случайна... поне така се надяваме.

Белият Вълк щурмува фентъзи-клишетата

Вълреки че вече сме разглеждели на няколко пъти тук преобразуваното заглавие, това не ни спира да следим неговото развитие и нюансите около разработването му. Акумулията побод – наб-сете на разбере какви са реакциите на журналистите, докоснали се до представението демо на **The Witcher**.

Една бърза ретроспекция за неизвестните. **The Witcher** ще бъде изцяло сингълплеър RPG, базирано върху киностета на поиски писател Анджей Сапковски, който макар и да не е особено популярен на родна земя, в създал едн от най-вирогати и най-бъдомо – различен фентъзи свят. В играта ще влезем в ролята на Уещера Гералт, наричан още Белия Вълк. Първото представление нещо като готически варианти на Van Helsing – опитен, свиреп и суперменски ловец на всички видни чудовищи – чудовища от гнетещо нещастие до кръвожадни върколаци. По обещание на CD Projekt, Гералт няма да бъде типично фентъзи герой, като се очаква да е доста избухлив, груб и самовълюбен. Което ние подкрепяме, тъй като малко или много ни е писано от споделими и добродушни рицарчета.

Играта ще бъде задвижана от вече асоциирания с думите "архаичен" и "превъзполастиран" енジн *Autogame*,

използван в 8 глава част от *BioWare*-ските ролеви игри. Все пак вигамелят ще е първият по последните стандарти и **Wesher** изглежда доста винущателно.

Сега за презентацията, състояща се неотдавна. Още в самото начало Михаил Марей, водещ дизайнер на проекта, е подчертал, че играта ще акцентира върху три основни момента, с които ще покаже се гордее много и които "не са появявани в никое ролево заглавие към днешна дата". На първо място фокусът пада върху главният герой, който вече разгледахме. Вторият елемент, подчертан от Михаил, е септиналът – както на ниво история, така и от гледна точка на самата фентъзи вселена, която всячески ще разбива клишетата. Как ще стане това, предстои да разберем, но отново се чуват обещания за неизвестност, избори при диалога и какво ли още не. В пристъп на типичен GW скептицизъм казаваме само "Ще я видим тази работа", с надеждата да ни обират, и пръвъждаме с трептящ коз на **The Witcher** – бойната система.

На няя ще се спрем малко по-обстойно. От предишните материали може би ти е известено, че играта фокусира върху хладните оръжия, с по-леко застъпване на сърдечните на Гералт (да се чете магиищите му). Бойната система ще състои от 6 раз-

лични бойни стила (*Jade Empire* действи... ух, вече премина, слаба болг!), различни видове оръжия. Всяко добро срещу определен опонент (сръбре срещу върколаци, стомана срещу бронирани риари и т.н.), както и комбата и забършавши удари, в които ще можем да комбинираме както различни атаки с отстъпвания, така и различни маши. Шестте бойни стила ще избутат от вигама типла оръжия (тежки и леки) и три типа стила на фехтизица за всяко от тях (группа, синха и бърза атака). Михаил обещава и силно застъпен тактически елемент по време на битките, което налага на насътата, че може би имаме и съвършеници в играта, което обаче ни се струва странно с оглед на фактуата и главният герой.

Друг интересен момент ще бъдат битките с босовете, където просто то кликане на бутоните няма да има особен ефект върху гарнитура. Два кубка съблъсъци са били демонстрирани на живо, като при вигама се е наложило творене на скритите места на опонента или употреба на елементи от забългалияция свят в битката с него.

Малко шифи: основната съложност на линия ще се състои от около 100 квеста, ще се минава средно за 30 часа, като се обещават още 50 часа избираемо лутане по страницни задачи и разклонения на историите. Звучи чи впечатляващо, а като се добавят



и въвеждащи страници диалог, на всеки трябва да му е ясно, че от *CD Projekt* не смятат да играят на дребно със бъдомата си на RPG сцената.

Това, което на нас не ни се нрави, е абсolutната липса на мултимедиа и кооперативна игра, но от друга страна тя означава побъче същерготчаване върху соло частта, в което няма нищо лошо. Иначе играта ся я чакаме със същия золям интрес, както и преди.



Не се наядвај, Джак, твоя не са го правими јапонци.

PC
PS2
PS3
X360
Wii
PSP
DS

Pirates of the Caribbean: At World's End

Om: Roland

Жанр: екшън | Производител: Eurocom Entertainment | Разпространител: Disney Interactive Studios
Излизава: 25.08.2006 | Сайт: www.dumbblonds.com



Понякога те се завръщат...

И така, от мен се очаква да ти представя играта по неизлязъл филм. Всъщност да пишеш за игра по филм, е достатъчно наказание. Да пишеш за игра по неизлязъл филм, е болка. Но за неизлязъл игра по неизлязъл филм вече е порнография! Така че ако по никаква необяснима за науката причина очакваш да подходи гори с наченки на сериозност към твоя залавие, най-нежно те приканвам да отмършни на следватата страница.

Има филими по книги. Понякога те са добри, друг път не. Има филими по

комикси. Понякога са добри, по-често – не. Има филими по игри. Обикновено не сподяват, но се слушат и изключението. А после ги има и Карибски пирати, базирани върху... атракцион на Дисниленд. Както и да го сучем, първият филм беше живнерадостна комедийка, спасена основно от разкошния Джони Деп. Във втора част същият не беше код кто знае колко разкошен и филмът се оказа тъл. А сега се очаква да си говорим за играти по неоговорено продължение.

Така, след като изясниме този важен за превътото момент, да видим все как

като винаги го същият от... хехе... Eurocom Entertainment (освен, нали, екипът с Ерик Робъртс от 10:30 сумерната). Pirates of the Caribbean: At World's End е екипът от третото лице. В който Джак Спаро, Уил Търнър и Елизабет Суон (надлежно неизвучани от Джони Деп, Орландо Блум и Кейра Найтли) се редуват да ти се предоставят за употреба (като ти се предоставят Кийра – говори за дама тъл... бел. Snake). По-късно ще можеш да отмълчиш с второстепенни персонажи (които вече ще си носят гласобете на играещите ги във филма актьори), но аз лично Дейби Джонсън и зомби-маймунката бих си спестил. Виж, ако предлагаат буду-жрицата...

Играти ще покрива не само третото, но и втората част, като момента, логично, са показани единствено нива от Dead Man's Chest, за да не ни разкрият дълбоките драматични обрести и светоизместващи събития от At World's End. За отблъзгане освен крайно грозната графика и ръбастот на играти, както и фактът, че опрашва практически

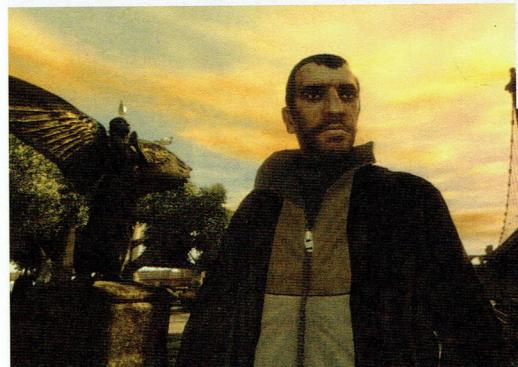
всички платформи като магистрала на фая, е опитът на... не, не мога просто... Eurocom Entertainment да използват контролера на Wii като сабя по време на битките. Други разлики са го това, че X360 и PS3 версии ще имат свободна камера, докато останалите ще са разположени отстрани на дебелището.

Не, сериозно, шанс това залавие да не е кошмарно тъль винаги има, но тък мой е токмо пренебрежимо инизиран, че по-добре да го нимаше. Аналогията на струйното-дивбърълър с евтина кабеларка (а да не споменавам за портфолиото му, в което чуватат кобус като Disney's Atlantis: The Lost Empire и Sphinx and the Cursed Mummy) още отсега ми носи пречупчестъве за мрак и обреченост, но всъщност най-зляжматата ми болка е, че въпреки Вероятното присъствие на Кракена в At World's End и прекрасните възможности, които ни предоставя контролът на Wii, почти всъс сигурност отново нямам да имаме шанса да се насладим на качествен tentacle hentak. Какво пропиляване на потенциала...



Жанр: FREE | Производител: Rockstar North | Разпространител: 2K
Излизав: 17.10.07 в САЩ | 19.10.07 в Европа | Сайт: www.rockstergames.com/IV

Виртуалният протагонист се завръща...



Новата графична платформа вдействието. От Rockstar определено не са золовскичели, обещаващи че ще измислят почти всичко налично от некст ген конзолите. Абсолютно всички шотове наоколо показват каки ревюни в разно време.

Bобщи линии има два начина да се издигнеш – с помощта на собствените си умения и с помощта на чуждата глупост. Сълпите ни пригответи от Rockstar използват и двата начина, за да изградят наб-популярния изразен франчайз за предходната генерация. Несъмнено, почти безимитищното им талант спомогна за сътворяването на едно от най-комплексните и ергономичните, на които бяха свидетели играсчета през последните няколко години. В същото време извънчани на тема насилие и експлицитна сексуалност ебтиши и абсютично възможни наляха нужното маркетингово гориво в рекламиранияте резервоари на GTA, с което поредицата дейстително се превърна в масмедиен феномен от невиждано до игралната индустрия естество. Единствено *Halo*, беше относително близо до продажбите

на Грандиозната автобрахба, но енкоплатформената природа му попречи в краина сметка да се преобрази с мултиплатформенния си опонент. На 19 Октомври ние, европейците, ще опитаме от новата порция на Rockstar-ския делкатес, който освен Всичко останало ще бъде и от ново поколение. И, като изключим вечния "Враг" на поредицата в лицето на *Halo*, за друго толкова очаквано залявие през 2007-ма просто не се сещаме. Затова беше побеже от нормално очакванията около първия трейлър да гостишнат застрашителни размери. Дори ние самите сън не спахме, за да зърнем със собствените с очи, на секундата, за какво точно идеше реч. Естествено, преди това се налягахме на пляяга по фейк трейлъри, но това е част от чара на Голямото Чакане.

И?

Повече от сигурни сме, че Rockstar-овите са били наясно, че колкото побеже се хайлъв давено заглавие (трейлър в случаи), толкова побеже се покачват и очакванията. Не можем да не признаме, че небодни от показаното ще има. Сигурни сме, че много GTA гайдови са очаквали побеже. Нашето тръпкло "НО" обаче ще да разбие Всичките съмнения относно величествената осанка на новия член на поредицата. Защото куящият елемент в досегашните 3D пребързявания на серията – визуалната част – в четвъртата тича като Карл Лоис на машини и Бен Джонсън на спироиди. Смазваща визия, ефектна смяна на ден и нощ и във вид по-реалистичен изглед от предходните GTA-та ще очаквате от играча в GTA IV. За момента само на Xbox 360 и PLAYSTATION 3. Награваме се малко по-късно – и за PC. За поправките



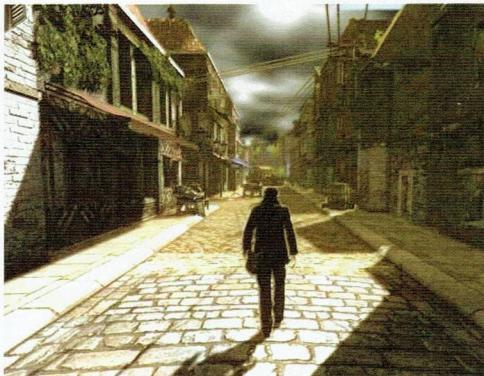
П.П. Наистина изчертателно и по Всичка Вероятност корично пребъ очаквай през лятните месеци.



PC
PS3
X360

Saboteur

Жанр Stealth TPS | Производител: Pandemic Studios | Разпространител: TBA
Излизда: TBA | Сайт: www.saboteurthegame.com



Assassin's Pint

Hай-мащабният конфликт в човешката история проявлява да бъде толкова основен източник на въвхновение за разнообразни играли и филмови проекти, че на човек му иде да си изброят една машина на времето, да отиде при Хитлер, Стапан и османските калпазани и да ги бърже на по един стол, за да излезат *Спася-ването на Редник Рајън*, *Windtalkers*, *Първи Харбър*, *Писма от Иво Джима* и каквото там още му е причинил Холивуд. След кое то ги премести съмненията до гъв гейм системи и да ги принуди да изиграт *Medal of Honor* и *Call of Duty* серийте с всичките им налични продължения и експанзиони и, ако все още мъртват да прогълъдят с *Commandos*-ите, *Brothers in Arms*, *Hidden & Dangerous*, *Axis & Allies*, *Boil & Burne* или каквото се тръкара из гейм колекцията му. Гарантирам, че след подобна терапия на Европа времето ще лягате крости, че пъртът бели гълъбчета, в чиито човици сватама презвънитани циклатори френетично ще тичат лафюри конки. Сега, не че и от едри и космическите марини не ни е вътръснало, но когато полетят на въвображенето ти се липтира не е безкрайните дебри на фантастията, а от конкретни исторически реали, която която се очаква да се приберяш скриктно, няма как да не установиш, че петото, десетото, стотното заглавие по темата прогълъва да пее старата песен на ноб, малко усъвършенстван технически глас. Изключ-

чения от правилото, разбира се, има – последното такова гори не е отмалено особено много бъв времето и се казва *Company of Heroes*. Във всеки случай обаче напират, че е крайно време некой да си пробие с лакти път до прибутата и да кресне на гейм движълърите: Първото, лиска ни отшибани наистина! Докато това прекрасно нещо се случи обаче, нека все пак да те запозная с последната потенциално хитова новост от второсветовния фронт. Пък ти можеш да си прекънши сам гали си спряда да прегълъщащи кището за съмо и първи тъм.

Калифорнийците от *Pandemic*, създали съектите *Destroy All Humans!*, *Army Men*, *Full Spectrum Warrior* и *Mercenaries*, са решили да бъркнат дълбоко в кашата с наистински мег, докато промоцията все още е с блага, и да използват познатата до болка мицансцен за слегбащия си екшън проект. Заглавието му го пише по-горе, с големи букви. В играта поемаш ролята на някакъв безличен ирландски пич, на име Шон. Въпросният предлогичта да си пие Джеймисъна, наместо да се занимава с военни глупости, докато един ден особено близки на сърцето ти другари не биват убити от Немите, което пробужда геройзма у него. Наместо да се хвърли към фронта, нарами пушка и още Джеймисън за изпът, той обаче преодолича малко по-окурикански подход към симуляцията. Демек – иска да отмъсти лично на виновниците за житейската си драма.

Погробностите около *Saboteur* се

Om: Snake



Съжалявам, забравих съм си божествената чепчица и големата бяла вънница въкъщи. За да направя света отново цветен ще трябва да ти разпиля немската туква.



назят в същинствено тълбока тайна (Въсъщностът първата конкретна информация изтегле точно преди седмица), но се знае че играят ще бъде екшън от търбо лайс, четири дейстиве в сътизирано почти изцяло в Париж. Очаква ни open world геймплей, в който Шон ще се момас на машината карта, изпълнявайки задачки и карараки коли, за да скиси разстоянията. Забавната новост от играта е фактът, че нашето момче не е обучен войн, а обикновен парашут с малко повече плам в гушница, и – респективно – ще трябва да разчита повече на хитри импровизации, отколкото на огненстрелните си оръжия. Вторият интересен момент е, че личният характер на отмъщението не е праъв задължително приятел на Съюзниците, а на моменти ще си налага да правиш мъртвоти и на гъбата фронта, за да постигнеш свободо. Стволт елементът ще бъде силно застъплен, като освен в класическите сенки, ще имаш възможността да се слизаш с тълпите, което – като прибавим към уважението факта, че голяма част от дейстивете ще се развива по покривите, и шлюпната асасинска идея на историята – неустично но отвежда към нелицеприятната извън, че освен в наистинската каса, прибъдете от *Pandemic* са се черпили багаж и от концепцията на *Assassin's Creed*.

което не е много мило.

Набързта се и нежна закачка с *Okami* – в началото целият Париж ще бъде черно-бял, но когато извършиши дос苔ътно добрини (разбирај – избиеш дос苔ътно наистина) в даден квартал, ще разпиляши върата на жителиите му и въпросният ще си върне цветобоя. В този ред на мысли – вижуално *Saboteur* изглежда побеч от прилично, но това надали е изненада за никой. Виждя какъв чукуса прайт калифорнийците с *Mercenaries 2*. Озучаването обещават да е на неборавено ниво, но участници от каста все още не са обявени. Музиката се очертава да е прегимно ѕказова.

Ще си изкрайв щинчната душница, ако каква че – гори и пребиди начините откровения – *Saboteur* не е побъдил интереса ми. Още повече, че от *Pandemic* неколократно са доказали, че го могат. Така че Алтайр все още минава за любими ми *убиец* от, но ще бъде подю от моя страна, ако не гамашън и на Шон.

Sean Hawk: Nazi Skater Pro Above Ground 12.





► X360

Lost Odyssey

Ом: Roland

Жанр: JRPG | Производител: Mistwalker | Разпространител: Microsoft
Излизе: ТВА 2007 | Сайт: www.miswalker.info/info

За безсмъртните с любов...

Lost Odyssey е второто заглавие, което Хиронобу Сакагучи представи с новото си студио Mistwalker, след като напусна Square-Enix (първото е Blue Dragon, с което Jero му запозна 360 и брои 26). И което, забележки, също е Xbox 360 ексклузив. Проектът напомня синоним Final Fantasy – музиката е дело на любимица на феновете Нобу Уематсу, а във作风ното студио Feel Plus, създадено специално за играта, участват имена като Хироши Кавай (работил над 3D дизайна на FF7 и можещите на FF9) и Даисуке Фукае (отговорен за битките във FF Tactics). Историята пък е писана във свъртоворсъмо по Сакагучи и известния японски писател Кийоши Шигематсу, така че от нея очаквате наистина много.

Съветът на Lost Odyssey е стиймъпънк-смесица между технология и ма-

гия, "на прага на мистична технологична революция", как бързаме на трейлъра. Описането, което дават хора, виждали играта, е "нещо като кръстоска между FF6 и FF8, но много по-мрачно". Глайнингът герой Кайм Ареонар е безсмъртен, живял хиляда години и потиснат от тежестта на спомените си. Прокънат да не може да умре, той броди по света, наблюдава пораженията на времето и се бие в непрестани войни. Споменада се и някакъв магически жезъл, отговарен за технологичната подем на човечеството и това, че хората са се сдружили с "мрачни сили". Повече за историята не е известно, освен че Кайм е единственият безсмъртен в играта и в типично Shōnen-боев стил, събралът му по неумираемост имат по-специални способности от обикновените хора. Знаем че още една та

героиня, на име Сет, която, за разлика от Кайм, не позовава на спомените ѝ да я побегнат, а се опитва да разгадае мистериите на безсмъртното си.

Визуално Lost Odyssey е защеметяваща. Трейлърите и ин-гейм фирмчетата показват невероятна детайлност както на CG-тата, така и на реалния геймплей. Моделият на Кайм е нечовешко добро и по него всичко се дължи и излежда... ами, истинско. Заобикалящият те свят е не по-малко фантастичен, отпреди че известните до момента локации не предлагат код знае какво разнообразие във визуално отношение, което води до мистика; че и с некст-генън визия играта покаже изглежда зле, ако дизайнерите не са съвършат работата като хората.

Керкътър дизайнерът е дело на известният Такехиро Иноуе (автор на

мангаата Slam Dunk). Героите изглеждат наистина блечатлябашо и въпреки че Кайм е дърън, като цяло визуалната на персонажите е доста различна от типичната за японски глагалища. Малкото, което сме виждали като фрагменти от, показва сериозни разнобразие. От механични танкове и роботи през типични за JRPG монстри, до голям дракон.

Филмчето от трейлъра в много силно и особен некст-генън визия, ни дава и тийзър за качеството на атмосферата. Невероятното разтваряне на небесата и изливането на лава от тях на фона на епичната музика на Уематсу е нещо наистина блечатлябашо.

Говорещи за музиката, композиторът споделя, че част от парчетата в саундтрека имат "pop"-звучение, а също така че от него се очаквало да



Бързото възстановяване на интерактивността на FMV-мата, спада на качеството им в трупнозабележим.



композира и вокална музика, което било ново преживяване. Сега, мен лично нали чието на "Вокална музика" и "pop" в епоха фентъзи-стилът нинзя газлавие малко ме притеснява, но все пак това е Нобу Уематсу. Ако някой може да се справи с подобна извратена комбинация и да ни даде шокиращо качествен краен продукт това е той.

По думите на Сакагучи, играемите персонажи заедно с Кайм ще са общо осем, четирима от които ще са "безсъмртни", което означава, че също като него (ако бърваме на демото) автоматично ще съживяват на място къде, ако бъдат убити. Те също така ще са способни да абсорбират умения от противниците си, но за този аспект все още няма конкретна информация.

Геймплейят обаче засега изглежда доста притиснатителен. На демото, представено на TGS 2006 в края на лятото, са липсвали голяма основни геймплейни компоненти" (по инова време играти е била готова едва на около 43%), ако някой от тях не включва коренна промяна в битките, ни чакат опаскул походови изпълнения и – кое-то е по-лошото – рандъм енкаунтъ-



Един от малкото показвани до момента кадри, открайващ се с по-пълни цветове. И щии.

ри. Сега, аз разбирам, че Хиронобу Сакагучи е бил и че трябва да му имаме доверие, обаче през 2007-ма година рандъм енкаунтърите са БИГ но-ну. Шом гори на Square-Enix имуват гла-вати и създавато бримянгата бойна система на FFXII, може би беше уместно някой да вземе пример.

Иначе в демото се виждат единствено стапандартна атака с меч, нападателна и защитна магия. Естествено, очакваме огромно разнообразяване на битките спрямо полусуровия продукт, с който се запознахме, но в каквото и да се изразява то, ако системата не е наистина огромен скок напред в геймлейното отношение, ще имаме съмнителното удоволствие от един визуално изпразван Final Fantasy X. И ако за 2002 г. тази концепция ни сподигаше, през 2007-ма искахме нещо повече от разкошна история и изпепелящаща визия. Все пак некстджейнът се очаква да е нещо повече от "шаренка и разшибкено" и за лично силен се надявам, че Lost Odyssey ще претърпи наистина голяма еволюция спрямо последната си известна Версия, защото иначе рискува да се окаже етично пропиляване на потенциал.

Хиронобу Сакагучи



Роден е на 14.11.1963 в Хитачи и от малък се възнува от игри. През 1983 създава Square Co., заедно с Масафуми Мицумото и през 1986 г. става директор на Planning & Development отдела. През 1991 г. го повишават до Executive Vice President. Той участва в създаване на забавление, "комбинация интерактивни игри и филми", и смята създаването на първата Final Fantasy игра (на която е изпълнителен продуцент) за голяма крачка в тази посока. През май, 2000 г. Сакагучи получава Academy of Interactive Arts and Sciences Hall of Fame Award на E3 – награда за хората с най-еволюционен принос към разширяването на гейминга изобщо.

Той е изпълнителен продуцент на почти всички FF игри до момента, а също и много други големи забавия като Kingdom Hearts, Vagrant Story, Legend of Mana, Parasite Eve и Xenogears. Особен това е режисьор на FFV-5, както и на филма Final Fantasy: The Spirits Within, на който е и сценарист. Писал е и сценарията на тръбите гве FF игри, а също и на FF9.

През 2001 г. Сакагучи решава да се отпечати от Square Co., за да създава собствено студио – Mistwalker – подпомагано от Microsoft, което започва активна работа през 2004 г. Това води до намаляване на капитализацията на Square и през 2003 г. фирмата се сливва с конкурента си Enix.





Лани Минела

Най-запомнящо се игрално преобръщане:
Рин (Drakan)

Националност: Американка

Други изядви: Runaway 2, Spellforce, Timeshift, Soul Calibur, Advent Rising, Cold War, Call of Cthulhu, World of Warcraft, UT 2004, Diablo 2, Undying, Evil Dead: Hail to the King, Revenant, Blood 2, Duke Nukem 3D и още десетки заглавия.

Любопитни факти: Озвучила е точно 365 различни персонажи във видео игри и анимационни сериали, като е адски жадна зареди специфичния диапазон на гласа си.



Джеймс Макафри

Най-запомнящо се игрално преобръщане:
Макс Пейн (Max Payne)

Националност: Ирландец

Други изядви: Доста телевизионни сериали и филмопроизводни филми. Има клучова роля в *Докато сънят съвтува*, праща го потенциален любемец на баба ти.

Любопитни факти: израснал в Хонг Конг.



Джен Тейлър

Най-запомнящо се игрално преобръщане:
Кейт Арчър (No One Lives Forever)

Националност: Американка

Други изядви: Кормана от Halo, Princess Peach от почти всички части на Super Mario, Alien versus Predator 2, Matrix: Path of Neo.

Любопитни факти: Леко съжалява за участието си като принцесата в Super Mario играите, тъй като то ѝ носи пръкора "прасъквачка".



Терънс 'Т.С.' Карсон

Най-запомнящо се игрално преобръщане:
Кредитис (God of War)

Националност: Американец

Други изядви: Saint's Row, Baten Kaitos II, Star Wars: Battlefront II, Icwind Dale 2. На филмовия фронт се подвизава в U-571, Последен изход 2, както и в Аниматрицата.

Любопитни факти: От малък участва в мюзикъли, като още на 18 години започва да печели престижни театрални награди на Бродуей. Планира кариера и като соул изпълнител.

FACE/OFF:

Гласовете зад текстурите

Който смее да твърди, че дубляжът е извучено на персонажите във видео игри е просто бонус, а не едн от ключовете към успеха на дадено заглавие, или играе само на 16-битови конзолки, или има сериозни проблеми със слуха. Безспорен факт е – не са всички или всички игри, добили култовия статут именно поради наличието на някой известен или най-малкото кадърен актьор извучава главен, че гори и второстепенен персонаж. Сега с теб ще позаднем заедно със геймърътът, на когото вниманието си именно към този токмо външен и често забравян елемент от направата на една игра – иззвучението. Също така ще те запознаем с много известни и неизвестни имена в тези среди, които наистина са се запечатали в сърцата и ушита на изграждате посредством фирмуманите герои, на които са върхнали живот с гласовете си. Подборът, разбира се, не е никој перфектен, никој изчерпателен, просто това е една малка част от

огромното съзвездие на артисти, подвизаващи се в гейм индустрията. Част, която – смятаме – си струва да познаваш.

За иззвучателите – с любов

Замисли се как щеше да приемеш историята на *Legacy of Kain* поредицата, ако репликите не бяха озвучени, а трабиаше просто да четеш надписи? Да, това нямаше да напари съжета на Еими Хенин по-малко гениален, но границата между учителски читателски интерес и пълното съръкъвяване на драматичните събития минава през незабравимите гласове на Майдъл Бел, Саймън Темпълтън, Тони Джей. Гласове, в които отекват яростта и болката, властта и поддържат; в които думите придобиват пълност; в които се гради светът на Нострат. Голямата ни любов към хората заедно с боядисаните текстури са същите, които

пламна още покрай добритите стари Lucas Arts къстоми, като *Monkey Island* и *Full Throttle*, които ни забавляваха като съдии и истории, тъка с професионално и кадърно актърство пристостите. Ако има нещо, каращо ни да се отървем от сладките nostalгични спомени за пикселизираната зора на гейминга и да праствам с любов настоящето, то се крие най-вече в съмрътта на безличните субтитри. Дори и при заглавия, чийто иден център не лежи върху корпоративни персонално пристостите, именно гласовете заедно отличават големите от огромните. Пребъдвали си колко би загубил един *Starcraft*, да речем, ако не биха култивират и разнообразни простоти, ръсени от единиците. А отборът ли сум за мащабни продукти от ранга на *Metal Gear Solid* и *Vampire the Masquerade: Bloodlines*, няма как да не признаем, че близо гъв трепти от атмосферата са изградени от



От: doomtu



Майкъл Бел



Най-запомнящо се игрално преобръщане:
Разизи (*Legacy of Kain* сериите)

Националност: Американец

Други изяди: Анимирания сериал *Transformers*, *Metal Gear Solid 3*, *Advent Rising*, *Ninja Gaiden*, *Warcraft III*, почти всички игри от *Command and Conquer* поредицата.

Любопитни факти: Най-доходносното му участие като заслуга за кадър в 8 реклами на американски марафони.



Саймън Темпълман



Най-запомнящо се игрално преобръщане:
Кейн (*Legacy of Kain* сериите)

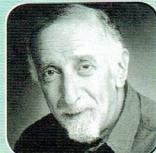
Националност: Англичанин

Други изяди: *Final Fantasy XII*, *Jade Empire*, *Gabriel Knight 3*, сериали като *Star Trek*, *24* и *Charmed*.

Любопитни факти: още от дете има влечението към Вампирите и е лук фен на анимията *Hellsing* и *Vampire Hunter D*.



Тони Джейв



Най-запомнящо се игрално преобръщане:
Дребният Бог (*Legacy of Kain* сериите)

Националност: Англичанин

Други изяди: разказвач в игри като *World of Warcraft*, *Bard's Tale*, *Hunter: The Reckoning*, озвучава още различни персонажи в *X-men Legends*, *Armed and Dangerous*, *Lionheart*, *Sacrifice*, *Planescape Torment*.

Любопитни факти: Забинаги ще бъде запомнен с търбокиси и отчетлив говор. Почина миналата година от рак на белиите дробове.



Андре Соглиузо



Най-запомнящо се игрално преобръщане:
Тони Монтана (*Scarface: The World is yours*)

Националност: Американец

Други изяди: Няма да го забравим и в култовата му погба като Кейн от *VTM: Bloodlines*. Можеш да го чуеш още в *Titan Quest*, *Dreamfall The Longest Journey* (като безобразно култова Теоретично Сияй Боб), *Yakuza*, *F.E.A.R.*, *Destroy All Humans*, *Psychonauts*, *Quake 4*.

Любопитни факти: Доста популярен имитатор нагласове, като освен АА Пачино е замествал още Ресел Кроу, Джийн Хекман, Джак Никълсън и Клинт Иструмън.



правилните неща, казани от правилните хора зад микрофоните.

Какото изкуството се превърне в индустрия

Сигурни сме, че се питате дали озвучаването на персонажи ёто видео игри може да се нарече професия, и директно отговоряваме – и още как! Разбира се търсътата сума, която взима един кадърън озвучител, не може да бъде назована, но шифрите варират от 700\$ до 5000\$ на сесия, зависимост от интензивността на работата и популярността на персонажа. Единствено американската федерация на телевизионните и радио-артисти (AFTRA) има търсъра тарифа за актьорите, които представяват, и то е в размер на 600\$ за една четиричасова записка сесия. Огромна част от нациите имат холивудски актьори използват гейм индустрията, за да привличат нещо допълнително между две големи филмови продукции, тъй като записването на репликите за дадена игра рядко отнема повече от седмица. Различните актьорски

групи, особено тези във Великобритания и САЩ, дори са започнали да изпълняват и посрещнеческа дейност, пропорчвайки на големите гейм сайблъръти различни актьори, които "бих стояли добре" в рамките на съответната гейм проект. Все по-сериизни популярни придобивки и практиката в доводорите, които подпомагат участниците в големи кино-продукции, да фигурира клаузъ, съврзана с потенциалното озвучаване на потенциалната игра по филма. Питайте бедния Йън Макелън, който например съзрее на блея на гламбата с пустия Виртуален Гандалф, често гласче чуваме от продукт на EA поне два пъти годишно.

От гленда точка на разработчиците и разпространителите на игрални заглавия, наемането на популярно лице от света на сегмента изкуството е почти сигурен гарант за високи продажби на съответната игра. За справка – виж какво направи единичният глас на Джони Деп за безпрецедентно ужасната *The Legend of Jack Sparrow*. Така че в общи линии всички страни печелят. Артистите си четат репликите и си прибра парите, дивелърчето си

плаща като за реклама, а калта в ушите ни бълбука уподобяват, докоснатата от познати тембъри.

Техниката, използвана за звукозапис, също се разбива със сериозни темпове и стръбва немалко пари. Огромните компании като EA и Ubisoft гори притежават цели високоплатени отели, насочили



**Поря Бейли**

Най-запомнящо се игрално пребълъпление: Райн (Bloodrayne)

Националност: Американка

Други изяви: Deus Ex: The Invisible War, Roadkill, Aeon Flux.

Озвучила е гостуваните серии, пребъдени на аниматски, като между тях са омръзвателните Dragon Ball Z и Basilisk.

Лоболитни факти: Тъбори, че не понася аниме...

**Стив Даунз**

Най-запомнящо се игрално пребълъпление: Мастър Чиф (Halo)

Националност: Американец

Други изяви: Septerra Core, Tomkoz.

Лоболитни факти: Разбира се е същевременно пребъдан на известна станция в Чикаго. Десетата в квартала му лудиши по него, щом разбрал, че озвучава Мастър Чиф.

**Рой Конрад**

Най-запомнящо се игрално пребълъпление: Вен (Full Throttle)

Националност: Американец

Други изяви: Малки роли в големи филми като Казино, Фенът и не-такъв-съдовът като Селото на прокънатите, Магъсънкиът, Пач Адамс.



Лоболитни факти: Ами... моторист е. Каква изненада!

дейността си именно към развитието на аудио технологии, и не спират да откриват и развиват все по-нови начини за запис на глас и обработването му. Настрана от чисто звуковата част, на по-вечето актьори вече им се налага да носят и безбройни сензори по лицата си, докато четат репликите, с цел качествен моушън кепчири и ареквативното му пренасяне в лицевите анимации на озвучаваните от тях персонажи. Разбира се, за услугата се заплаща допълнително, няма как.

Когато индустрията се преобърне в изкуството

Малкоизвестен факт е, че сериозна част от актьорите, които познаваме днес от изявите им в киното и телевизията, са започнали кариерата си именно като озвучители на анимационни серии или гейм заглавия. Други пък са приключили забавии да останат в гейм индустрията, въпреки че имат данни да пропадат и в продуksии, следени с пукани, а не с контролер в ръка. Типичен пример за това е Джоузеф Кукин – великият Кейн от Command & Conquer поредицата. Също така е хубаво да споменем и Тони Джейк, звучещ на Elder God от Legacy of Cain – чудесен актьор, който завинаги ще бъде запомнат с гласовите си участия в десетки емблематични игрални заглавия. Или пък Дейвид



Батесън, който – въпреки множеството си качествени театрални и кино изяви – ще остане в сънката на една единствена своя виртуална роля – мази на 47 от Hitman серията.

Едно от предимствата на артистите, използваващи гласовете си за препитание, е че при тях в изискванията за дадена роля не влизат фактори като възраст, ръст, цвет на кожата, както и възраст. Това дава шанс на огромен диапазон от малкилди юже и жени да се разделят на изразлита сцена. За бoga, само последният тук приложени снимки на Териън Карсън и с ръка на сърцето заявя, че чинаги си си представяя Крейгъс именно по този начин. Но въпреки това пичът изигра брилянтно ролята на бога-спартанец, нали?

Дейвид Хейтър

Най-запомнящо се игрално пребълъпление: Солид Снейк (Metal Gear Solid поредицата)

Националност: Американец



Други изяви: Анимационният Street Fighter II: V, сценарист на поръчите си от филмовата промоция за X-men и The Scorpion King; дал гласа си в помощ на култовия хорър от GameCube – Eternal Darkness: Sanity's Requiem; Guyver: Dark Hero



Лоболитни факти: В оригиналното упътване на Metal Gear Solid гласът на Solid Snake е описан, че се изпълнява от

Дейвид Газмън

Най-запомнящо се игрално пребълъпление: Лукас Кейн (Fahrenheit)

Националност: Американец

Други изяви: Syberia II, Test Drive: Unlimited, XIII, Rayman 3, Dracula, Outcast, Omikron.

Лоболитни факти: Има матуриран анел на сърба, който баба на пичъвете от Quantic Dreams играяла за сцената в камерацата от Fahrenheit. Пръбочачаната концепцията е била скрадата просто да се скрути, като играчът е пребъдан да напръгне Лукас така, че да се измъкне от нея навредим.

**Майкъл Кларк Дънкан**

- Майкъл Кларк Дънкан

Най-запомнящо се игрално пребълъпление: Атлас (God of War II)

Националност: Американец

Други изяви: Saint's Row, The Suffering: Ties that Bind, Forgotten Realms Demon Stone, Soldier of Fortune, Star Trek: Klingon Academy.



Лоболитни факти: Според слуховете давал по лета докара на всеки, който го срещне на улицата, носещ го и успее да го назове по име. Так, мини през редакцията, обещаваме да разширим касите на Вратите.



Доминик Армато



Най-запомнящо се игрално преобръщане:
Гайдър Трипуг (*The Curse of Monkey Island*)

Националност: Американец

Други изяди: *Jedi Outcast*, *MGS2*, *Star Wars Racer*, *Star Wars: Force Commander*.

Любопитни факти: Бил е фен на *Monkey Island*, че на остананието класически Lucas Arts артбенчери, още преди да бъде побихан от компанията за ролята на Гайдър в третата част.



Роб Брайдън



Най-запомнящо се игрално преобръщане:
Лотън (*Diskworld Noir*)

Националност: Англичанин

Други изяди: Всички части от *Diskworld* поредицата, множество телевизионни сериали, както и *Mirror Mask* на Нийл Геймън.

Любопитни факти: Роб е сред най-нашумелите и почитани в Англия комики, подвизаващи се на радио BBC.



Рон Пърлман



Най-запомнящо се игрално преобръщане:
Лорд Хууг (*Halo 2*)

Националност: Американец

Други изяди: Филмографията му е прескачаме, смятаме че споменаването ѝ е на тънко излишно. Минаваме към игрите: *Justice League Heroes*, *Gun*, *The Incredible Hulk*, *Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*, *Icewind Dale - Heart of winter*. Освен това е разказващото ѝ във *Fallout II*.

Любопитни факти: Участва в *Хелбой*. Рон се превърна в най-възрастния актьор, изиграл гладен персонаж във филм за супергерой. Да се върнем нишън на 53 години не е шега работа.



Тони Плана



Най-запомнящо се игрално преобръщане:
Мани Калабера (*Grim Fandango*)

Националност: Кубинец

Други изяди: *Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*, *Star Wars: Force Commander* и множество сериали, в които играе предимно военен. Виждали си го в продукции като 187, *Първиен Страх* и *Лол На второ членение* обаче ни се струва, че не е добре, ако си го виждаш в го.



Гласът като ресурс

Интересен факт е, че озвучаването в игрите и сумите, които се плащат за него, бе в основата на скандал, състоял се преди изложението Е3 през 2005 година. Тогава група артисти дали се бе засилила да организира стачка пред изложението, жалвали се от спомената Вече организация AFTRA, която по тяхни думи ги била "ограбвала", плащайки им процент от реализираните профакции на дадено гейм заглавие. Пък и смешните суми "трудно можели да момтират" големите имена в акторските среди ги се захващат с озвучаване на игри". Поне тези отбъгъд океана. За всеобщо хастис до стачка не се стигна, а AFTRA Въвежде споменатата Вече търсъда парфира за услугите на артистите, взети по нейното крило. Още повече, че в момента на разгромените страсти над 3000 озвучители имаха подписани договори с различни гейм компании и с тяхно участие се разработваха десетки игрални заглавия.

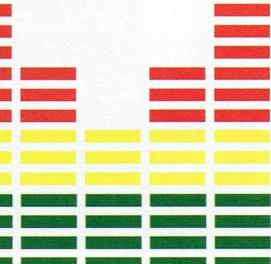
Усещаш каква сила са обаче, хитрите актьори използват скандала за трамплин и започнаха да изискват търъба сума *plus* процент от продажните бројки. Американци, какво да ги правиш. Разбира се исканията им не биха изпълнени, те се направиха на обидени и пръсължаха да си озвучават игрите срещу "Жълти стомини", мисите.

Минало, настояще, бъдеще

Едно нещо ни е предало ясно: съвременните игрални проекти не могат без живи актьори задъръга си.

Дали това ще са популарни кино звезди, телевизионни или радио водещи, театрачни артисти или просто братовчедот на главния дизайнер, който пушчи достащично, за да покара гръзевия

глас на поредния лоша чичо в поредната лоша игра – значение няма, важен е резултатът. Защото не може да търсям, че игрите са изкуство, без те да бъдат изпълвани по всички технически параграфи, един от които е именно аудио частта. С този материал не целим да ги направим една идея по-интелигентни или по-добри да показваме ние колко много знаем, а просто да отдадем заслуженото на хората, които са дарили с гласовете си милиони души по цял свят, посредством монитора или телевизора.





Lumines Live!

Жанр: puzzle Цена: 1200 MS точки

В миналия број колегата Јери ѝ бе запозна с музикалното тетрисоподобно захлабие Lumines Plus (PS2), така че нима да наядам в подробности. Lumines

Live! предлага същия геймплей, познат ни от ринга в Берсия, но тук опредено има над-блечателноста визия и звук (погъръжка 5.1 аудио!), както и възможност за свалка на допълнителни скринове и песни. Въвшиност последното стана достъп противоречиво, защото базиран е "накат", като Q Entertainment пуснаха, беше преведен малък и изглеждаше почти като платено демо. Но ако съвместите допълнителните песни, играта струва същите пари, колкото PSP и PS2 събранията си и предлага много часове забавление, както и онайд ранглисти, в които можете да сървиште резултатите си с най-добриите по света. Единствената по-серийна критика може да бъде отпращена към онайд мултиплъъъра, който е ужасно лага. 8/10



XBOX LIVE ARCADE

Xbox Live Arcade е една от най-интересните онлайн услуги за Xbox 360. Чрез нея Microsoft пускат на даунлоад нарастващ набор от "кечъу" игри, включващи както култови аркадни класики, така и нови проекти.

Въпреки че побежението на игри на XBLA не са толкова амбициозни, колкото голямите си и скъпи събрата, много от тях предлагат дълги часове забавляващо забавление и с прекрасен начин за запъване на свободното му време, когато не им се занимава с нещо по-серйно и времемеко. А и, ако съдим по залагания като RoboBlitz (чудесната игра на Naked Sky Entertainment, за която пишахме във фебруарския број) и Castlevania: Symphony of the Night, услугата като нищо може да стане дом и за госта по-машабни игри. Увеличаването на лимита за големината им от 50 на 150 mb (в тон с пуснатите насоки 512 mb мемори карти за Xbox 360) би трябвало да даде допълнителен стимул в тази насока.

Голяма част от игрите предлагат рангли-

ти, в които можеш да мериш постиженятията си с най-добрите играчи по света. Това си прави значително по-пристрастявящи, както бат в AI Dim демонстрира с маниата си по трупане на точки в Lumines Live!. Ефектът се засилва още по-вече от наличието на сървър-популърните achievement (символични "награди" за постигане на предварително зададени цели, които увеличават общия "gamerscore"). За съжаление има само по 200 точки на залагване (срещу 1000 за големите игри), но тук предизвикателството е по-важно от количеството.

Всяка Xbox 360 Premium конзола върви с безплатен Hextic HD (много притягаща игра, направена от самия Алексей Пакшинов, създателят на Tetris, в която комбинира разноцветни шестъгълници). Останалите XBLA захлапи могат да набавят онлайн, като всяко има безплатен trial, който обикновено дава достатъчно време за претърпаване на цялата игра, че ти хареса. Ако решиш, че искаш пълната Берсия, заплашаването

Assault Heroes

Жанр: top-down shooter Цена: 800 MS точки

Assault Heroes е много красива олд-скул аркадка, правена от чешките Walako Studios. В разнообразните нива поемаш контрол над унищожителни мълчи и моторница, като язгуши превозното си средство, известно време пребивава да си бивеш пеша. Управлението е доста подобно на Geometry Wars – левият стик контролира обръщането, дясният – посоката на стрелба, а тригерите може да хъръшат гранати или бомби. Всяка от трите оръдия е практически за определена ситуация. Картечницата е здрава и удобна, озъръгачката е добра за близки цели, базуката – за бронирани браздо. Но личност им потенциал са разкрива една в спахромата кооперативка. В която гарантът мозат да конкурират огневата си мощ в специални атаки. Въпреки че Assault Heroes не е особено дълга, я превръща във всички, които имат за заплашаващ top-down shooter 8 модерни тръпки. 8/10

Castlevania: Symphony of the Night

Жанр: action-adventure Цена: 300 MS точки

Докато колегите се скъсяват да искат хитови битки на месеца, на XBLA се пръска нещо, което накара гори фен на God of War като мен да забравя за новите приключения на Крейтъс, без това да му тежки на съвестта. Става дума за Castlevania: SOTN, считаната от много хора за най-добрата част на култовата поредица на Konami. В нея влизат в ролата на Алукар, синът на Дракула, който се опитва да разбере какъв е становът съзълът на покойния му баща. Следва 20-часово приключение, което комбинира всичко най-добре от платформентите екшъни с ролеви елементи и нещо повече, преврътайки търсениято на секрети от самото си за луди интуиции в отмани забърбъка. Контролът с Xbox 360 пада в леко неубор от използването на някои по-сложни комбинации и с мащаби 1-2 незначителни филмчета, наличи в оригинална, но иначе XBLA версията е спрочутна, а и включва и приятна, поборяваща образа филтрация. 9/10

Leaderboards

Leaderboards

Challenge Mode "Base": Overall

Player	Score
Sparky6565	474182
otera	469365
Odisen	468514
AI Dim000	461382
ZARIGANI	460573
Mihdy	454148
Episearch	450040
Zako com	447788

View Challenge Mode "Base" overall leaderboard.

Select Change Board Show Gamer Card Back to Menu



Teenage Mutant Ninja Turtles (1989 arcade)

Жанр: beat 'em up Цена: 400 MS точки

Сигурно немалко от вас си спомнят тази стара "beat 'em up" аркадка на *Konami* и са изследвали паричките на мама и тати в личните скобове на създателите ѝ. *XBLA* версията тъкъ прегледа да даде никой ще в *Ubisoft*, които в момента бържат *TMNT* лиценза и са решили да я пуснат покрай току-що излезлия филм с любимите ни зелени ниндзи. Играта е кратичка и със съдържимо просто геймъп, който не може да се сравни със следващите й части (особено с *TMNT IV: Turtles in Time*), но никаквото ѝ сърце "жетон" е ефирно предизвикателство и за най-отраканите геймъри и кооперативният режим с дочетириуми гуши все още е много забавен. Струва си да се срещнете с нея гори само заради носталгията отминалите времена, когато родните играчи се търкала по зали с електронни игри, вместо по компютърни клубове. 7/10



Schizoid обещава революционна кооперативка

Geometry Wars: Retro Evolved

Жанр: multi-directional shooter Цена: 400 MS точки

Не знам дали е здравият кеф от разбиването на геометрични фигури в магическа феерия от цветове, адреналиновия ръз при убийстване на трудността, зарубяването от трупане на точки, или чисто и просто комбинациите от бесички това, но *Geometry Wars* е абсолютно пристрастяваша. Първата ѝ версия беше пусната още за стария Xbox, като малка добавка към *PGR 2*, но търговският ѝ вариант за Xbox 360 се превърти в същински феномен и в момента е най-съдържателната игра на *XBLA*. Геймплеят е изключително прост: Контролиращ малко геометрично корабче, кое то се движи с левия и стреля с десния стик. Със събирането на точки получаваш юнита на оръжието, допълнителни бомби и животи и увеличен множител на точките... И така, докато не видиш надписа "game over". После – пак отначало. В първия момент може да не си сгърти като кой знае какво, но ищо чудно няколко часа по-късно все още да се забършиш в екрана с науднички и подгукнани от напрежение очи. 9/10



стапа с т.нр. "MS Points", които могат да се закупуват по магазините (уби, в България не се доставят) или направо онлайн с кредитна карта, като 400 точки (минималната цена на игрите) отговарят приблизително на 7-8 лева.

Засега старите здравии са основно аркади на *Midway*, *Namco* и *Konami* от 80-те и 90-те, но има и забележими изключения в лицето на *Doom* и *Worms*. На никоя ненча като *Frogger*, *Root Beer Tapper* и *Defender* определено им е мянило времето и бихме ги препоръчали единствено на машините на тема одг-скун, но други са остават вечни класики. Такива са *Contra*, *Smash TV*, *Ultimate Mortal Kombat 3* и *Street Fighter II: Hyper Fighting*, като голям плюс е поддръжката им на онлайн мултиплейър. Повечето игри са запазени

едно към едно с оригиналите им, но се намират и такива с напълно обновена визия, какъвто е пуснатият от *Rare Jetpack Refuelled*.

Има и голяма селекция от нови здравии. Варират от игри с карти (най-популярната е *Uno*, којто ще бъде от първите здравии, позволяващи игра между PC и Xbox 360) и тезели (включващи няколко от хитовете на *Pop Cap Games*: *Bejeweled 2*, *Astropop*, *Zuma*), заради които не е един и двама са залязли Хъбъ-чите си в полза на жените около себе си, до всеизвестните пушачи (*Heavy Weapon*, *Alien Hominid HD*, *Small Arms*) и гору простицката стратегия *Outpost Kaloki X*.

За 8 бъдеще се очакват още много хитови игри. Сред тях са батащата на beat 'em-up-те, *Double Dragon*, аркада, базирана на *Wing Commander*, *The Incredible Machine*, *Super Ghouls 'N Ghosts* и небоярвият стрелачка за *Dreamcast* и *Gamecube*, *Ikaruga*. Освен това пуснато на *XNA Game Studio* (game development tool-овете на *Microsoft*) означава, че много скоро ще почнем да виждаме още побърже проекти на по-малки разработчици (и може би такива, извършили от самото геймъщество). Първата игра за *XBLA*, направена с *XNA*, ще е обещаващият кооперативен еквиалент на *Schizoid*.

Вероятно госта геймърът, съблъкнат на мащабни здравии, бика отхърчили *XBLA* с лека ръка, но ако все пак му дадат шанс, ще установят, че често в простотата се крие неподозиран потенциал. Не случайно *Nintendo* и *Sony* последваха примера на *Microsoft* и направиха също варианти на услугата (*Virtual Console* и *Playstation Store*) за новите конзоли.

Cakewalk Jetpack с нов облик

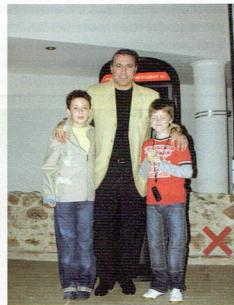


"Маче, ш'ма скъсаме!"



Заглавия, които могат да се намерят на българския пазар:

Formula One Championship Edition
Genji: Days of Blade
MotorStorm
Virtua Fighter 5
Virtua Tennis 3
Call of Duty 3
Def Jam: Icon
Fight Night Round 3
Marvel Ultimate Alliance
The Godfather: Don's Edition



PS3 - в България - официално...

Дългоочакваната конзола на Sony – *PLAYSTATION 3* – направи своя официален дебют и в България. При това го направи на физически най-правилния начин. Европейският николкото мафи гафчета и лекото несъответствие с изискванията на европейската администрация на Sony са простиени. Цялостната реализация на събитието беше на твърде високо ниво, за да бъдем дребнаби. Мероприятието се пребре в едъшен стиличен хотел, а сред присъстващите можем да отличим иметата (освен нашите, разбира се) на Христо Стоичков и Дим Дуков. Ефирни гебойки с обекти госуц като тези на момата от *Heavenly Sword* донесаха нежен гейърски похъд в иначе госта лъскавата обстановка. Извънчично притъпено впечатление ни направиха разпръснатите набъръкъде мембрани орнаментни, стапана запазена марка на *PLAYSTATION*

– хикче, квадратче, кръгче и триъгълничче. Подобни малки детали може и да не са съществена част от цялостната презентация, но у ценители като нас определено привокират ободрители усмишки. Последните тък буквально разшириха лицата ни на гве, когато установихме, че безплатни напитки и деликатесни якусотии се предлагат в неограничени количества. В един момент, докато кротко си хапяхме и пийяхме, на сцената влезяха новите Водещи на *МелоВМания*, които разказаха на присъстващите историята на *PLAYSATATION* формата от неговото зараждане до днес. Запознахи ни гори с Кен Кумараги (създалитеят на *PLAYSTATION*). Името му очевидно е произвъзул извънредно кощушки на младежките, които решаха, че ще е забавно да помъкнат. Не беше. Бе определена и новината, че за тър

ви първи в България дадена конзола – как направи своята премиера паралелно с всички останали държави на Стария континент и още – че цената на конзолата ще бъде абсолютно същата като в Германия, Великобритания, Франция и прочее малко по-европейски от нас страни. Ако и това не е

страхотна новина, намекваща че нещата у нас започват да се движат в правилната посока, то е по-добре да си сменим професии.

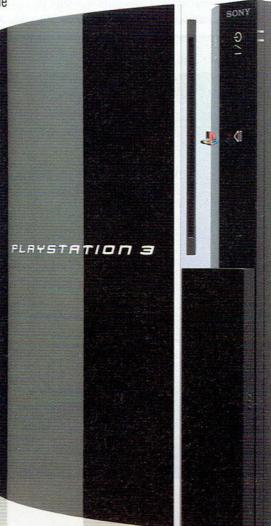
Куминационният момент настъпи, когато ни представиха най-важният гост на партито. Говореят на програмата – *PLAYSTATION 3*. Освен стилните мениюта на конзолата и физическото й да изобразява резолюции до 1080р (спешално за водещите – това ще от "прогресиб", не от "пиксили"), поканен сериозен геймър ни представи може би най-очакваното заглавие на *Sony* – *MotorStorm* (рече ли то скоро). Рейсинг игра, която ни впечатли както с бруталните катастрофи в стил *Burnout*, така и снеймата физика и визуален обхват. След края на *MotorStorm* демонстрацията коктейл партито продължи, с малката разлика, че всеки един от посетителите вече можеше да слизе долу на сцената и да изтробва новата конзола собственоручно.

Като теглим чертата, виждаме много правилен опит от страна на Sony за скъсяване на дистанцията между западния и българския потребител. Приятстваме подобни бизнес начинания. Приятстваме и подобни

мероприятия. Сигурни сме, че лекото ни изоставане по отношение на шаностния организационен процес, в сравнение с подобни събития в сълно раздигнатите икономики, ще бъде бързо навърсано в идните евба-еве години.

Тръмският ни палец в Булгариан високо горе.

Цена: 1200 лева



GOD OF WAR

THE END BEGINS...

PlayStation 2 загина по най-достойния възможен начин. Загина по начин, по който живя на геймплейното бойно поле – гордо, смело, самонадеянно. Изпрашен, същински граташиби ръководки на оръжията, окълнат в светлината на пламъците на собственото си отмиралство Отелучие. Загина. Впери нацил ледени си спартански поглед в одрите на некомпактен заглавийски... – които бе устия да надвие. В една последна, отчаяна битка, в която даде всичко от себе си: Загина, бъзвестявайки Началото на Край, смег кое то поглежда с присъех като пригответата му подгребана клауда, кимна отсечено на събралито си на палатките хаос траурно мъжество, прогрякну сломена за себе си във свръцата им и без колебание прекрачи към отмъщението, за да замие почетните си място в ефирните палати на Великите Мъртви Конзоли.

В този текст ние го възляваме и

се прекланяме пред него. И винаги ще помним изписаното с кръв послание на Бога на Бойната – когато можеш много, а в сърцето ти гори безсъмъртия Воля, техноложичните предеми са нещо неизначително, ориентиробично.

SPARTANS: THE FINEST SOLDIERS THIS WORLD HAS EVER KNOWN!

Стоящ в края на една от над-Всемичните игри, която сум израл никога, и в началото на пътна стапка, видяхам пред себе си иронични паралели между двата иконични спартанци. Крейтъс и Маестро Чиф. God of War е без съмнение над-граандиозният ексклюзив за PlayStation 2, по начин, по който Halo е над-граандиозният тийнейдж (не ме обиждай, защото ми сре за съзия през скава, пойтариади си метоично, че пошиле PC портаде не съществуват) за Xbox. God of War 2 и Halo 2 са единодушно обявени от публика и критика за най-

добриите екшъни игри към днешна дата – всяка една от тях в рамките на своя маркран си позиционира на камерата жанр. И над-Всемичното – и God of War 2, и Halo 2 са наследници на предишните най-добри екшъни игри, недокоснати са от преексплоатираното покътание на сикурия и успих да излязат без проблеми от сниката на именитите си предшественици, заблестяващи в светлината, продължаваща легендите им. И вътре предлагат малко иновации спрямо геймлейните си основи, защото наместо да пренаписват, те усъвършенстват формулата, давайки ни с експозиционното съществуване от незабравими, адреналинови емоции.

Което обяд да ни каже и още нещо – платформата не е Важна. Хардуерът не е Важен. Не са Важни рекламирани кампании и високопарни речи по конференции. Не е Важно, че Sony са нали до безобразие, а Microsoft са програми душиши си за пари. Важното

е и след десет години да си спомняш хвъбамките с Персей и Еретика, съжаляващи си си бил там, същият в потешените си длани обхващани мечи или обе прегрели от стреява плазмени пушки. Важното е спомените от една фиктивна реалност да се възметят в гоблен на илустрирани, рисувани пълнокръвни, прекрасни картини, към които да избръзнат посегът бътре в себе си, когато хъръботът стане търбче сиб и хладен.

Зашото когато ми е дадена възможността да мисля за Крейтъс, родената от сценаристи, художници и програмисти купична безчувствени по-лизони, като за реална личност, която сум познавал никога, когато пишевки този текст, мисъл не за напискането на L1+ "призъмник", а за тежестта на мечовете в треперещите ми от умора ръце и смилачата се по лицето ми торба, съмена, опияняща кръв на гръдензищите да ми се опълчат божобе, ставам

WHO THE FUCK ARE THESE GUYS?!

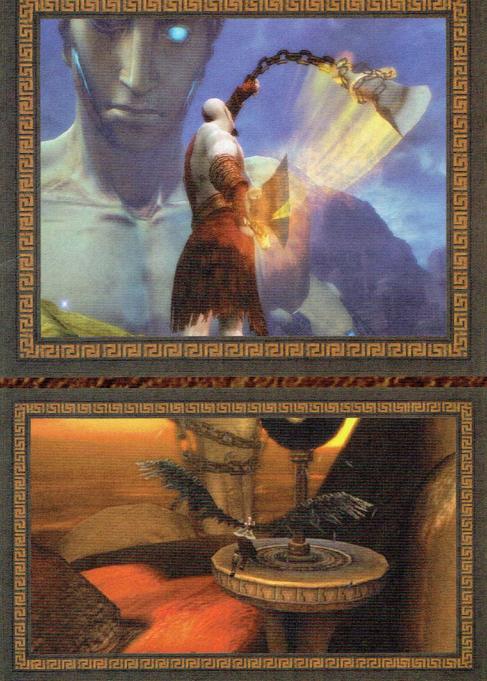
Митологията често противоречи на гало на сценария отрел на Sony и ни споделия някои по-различни неща за събитите на съществата, изпрабили се на пътя на Крайтъс (и, в по-голямата си част, успомнили, че доста глупаво са пресекли на кърваво-червено). Какви ли? Али чети. Току ѝкъм обичатата култура се устреми поток от червени експлозии, обречта и я бушнеш до второ ниво, за да можеш да забиши отчаяни от безпространството на масите интелектуалки.

CHRONOS

Пръвопричината на половината от кашите в God of War II (групата половина са дело на Крайтъс, както си му е редом) е Титан, син на Гея и Уран. Прочес Уран е син на Гея, но то при предишните сърци и божествата им кръвните бръкъци рядко са се оказвали особена причина за икономиране на няколко блажна, семеудовуща гунка. Във всеки случаи Кронос ябъно не е зледал с особено добро очю на секуларните наивици на баща си, защото е разжал угъ на Уран и го е хвърлил в морето. От Крайтъса на въпросния бдещен орган са се родили ериниите, но те бивато са били отхвърлени при кастина на играта, така че можем съмне да ги икономираме. След кастрацията Кронос, който очевидно е бил особено добродушен пич, оковал братата си в Тартар и – воден в действията си от едно пророчество, че небоз син ще му отнеме световното господство – започнал метаморфоза да излязва деята си. Когато жена му Рега (явяваща се и като сестра, но съм като за гърците в първите) забримяла със Зевс, тя изблъзга на остров Крит, за да го роди тайно. После Зевс, следвайки пророчеството, го склони на Кронос, а Крайтъс, от своя страна, го склонил на Зевс.

THESSUS

Легендарен Владетел на Атина и син на Еней. Убива митомахера в лабиринта на цар Минос. Митомахерът, прочее, се явява вънкъл на Минос, но изобщо не искам да знам какви ги е вършила тъщеря му из въоръжите стега на краби. На връзките от подвига, позамянни от радостта и чеरвено-винене, Тезей заброява да смени черните платна на кораба си с бели, както е следвало да направи в случай на победа, и баща му умира от тълъ на пристанището, давайки името на Еванско море. Крайтъса се оптвърда на най-малко отговорност в глобата на Тезей с един брана и без да сека го убива.



общават на онази магия, караша ме да се чувствам горд, че съм играч.

THE GODS OF OLYMPUS HAVE ABANDONED ME, NOW THERE IS NO HOME!

Да говорим за играл от ранга на God of War 2, не е особено благодатна задача. Да забиши обвинително пръст в тълстото шкембе на първостъпността и да ги се настреми, в лесно, но да убийки грабливите ноти, за да бързеш шефобъба, в подъде, на какъвто – убеден съм – машинка са способни. Да, мога да ти напиша за контирите, за позициите на камера, за режисурата на като сцените, за бойната система и дизайна на пъзелите. Но подобно явление било състоящавало на това да ти направи синтактичен анализ на шекспировото творчество, подчертавайки сумничите съвършено разни, единични и двойни линии, и да те отставя да се питаш защо хората все още биват член през творчеството на барда с неизяснена самоличност. Трудно е и да се скриеш зад лиричните отклонения на разни метафорични близкци, ледове и онзибое (да, знам че Вече го прави), когато в центъра на рецензентския ти анализ е заглаждие.

родено в гробата, първична откривност, а не в размочилемата метафоричност на Олимпи, примерно. А ето че с осемдесет да забиши аниматорско скапулече в пълната на чобека, убил бог на Водата – заповядай. Аз не съм чак плътка спартански смел. И планирам да си венчям на нас си, а не в Ага.

За смепка на това имам доста-путино светъл, тък бих тои и Биртуллен, пример пред себе си. И смятам да подхождам като тази статия по начин, по който проциера Крайтъса с Всички си житейски преизвикателства – нахърка се върху тях без размисъл, особено разбъркал вътре си мята. Тък каквото ще са става.

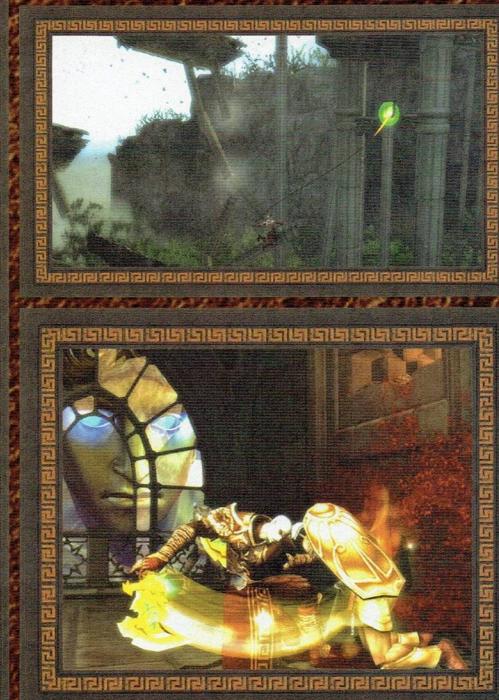
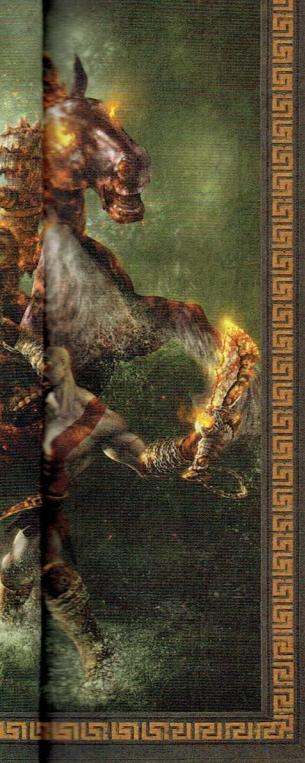
BY THE GODS, WHAT HAVE I BECOME?

Още лървяйт God of War ни шокира с факта, че малкоумно звучашата съжеляща основа „Лом спартанец иска да убие бога на войната и си го убива, като испитчи спартански пич“ беше разширена в една от най-съмните и добре разказани гейм истории изобщо. God of War 2 не се отклонява от пръвната си оригинална и ни предлага история, за която си струва да убиваш. При това – по особено садис-

тичен начин. Ако за момента си пропускат да си развалиш удобомътврето от линкото проследяване на Всичките сценарии кръвопръски, отвеждащи новоназначения бог на войната до не-примитно разтворение край на играта, нямам точно да бъда подчупил драскач, който да обезсмисли усъмната на преднамерените сени на преднамереното медийно затъмнение. Наместо това ще кака няколко думи за разбъркането в образа на лобумия ни голозлав психолат.

Първата игра ни разказваше за един живот на прах на съмртта, прекратен през съверите и открил отбът не забърце, а... Власт. Разказваше ни за засленен от могъществото си човек, докоснал се до божествената моц и направил една фатмана, непростима грещка, която да живее съществуването му по цяла терп до царството на Хадес. Разказваше ни за мъката, прераждана в прости, за яростта, прераждана в отчаяние, за отчаянието, прераждано в пръмрение.

Докато в God of War 2... тук срещашме един различен Крайтъс. Един трагичен герой, преодолял пръвната си, угласил огъня на мъката, но запазил иззрящите искри на омразата. Цен-



Акрисий знаел от пророчества, че ще умре от ръката на Викинги и за това се покригъл за целомърдие то на бъщера си Даная, като пръвши я в добре охранявана кула. Вечният раз外贸ник Зевс обаче проникна в кулата и оплюзил бъщероката, която съвсем го раждаше на Персей. Акрисий се опитал да види смектата на Даная в бебето, хъръкалки го в морето, но ръжата оцелила и Персей бил отпълзян от серфика Велмъка Диктус. Братьят на Диктус никога се блъснал в Даная и изпратил нащият момче да трепе Городската Мегуда, за да го остави на мира. В хода на приключението си Персей се сблъснал с бързодини сандъци, шапка-невидимка и огледало щип, като посъветил се и взе място решение за един особено важен за Крайтийсъзъл. В движение стъяла и красива Андромеда от морско чудовище, след което се хвани за нея и възмамата подиграла реда до отката.

KARUS

Да не се бърка с Икари, често разпознаван с фатално злаксънене в Onslaught мащобен като Чабър Кацароб. Икар е син на великия архитект Дегар, който е създал лабиринта, в който гръден споменатия Минос отмъжка чифтосъмливото си бичу. В последователни обаче отношенията между Минос и Дегар са поразителни и чарят заморски креативния гений в една живописна куличка. Дегар замисли хитър план, благороден на която да забърза от там заведи със сина си Икар. А именно – да си измайстори криле от скелети с босък пера, с чиято помощ бъдатама да си отмъжат по жъбъ, по зърно. Колато баша и син получати също механично оперение и се издижат във въздуха, Икар прогълъчи любознателност и решел да види как излязка сълнцето отмъжко, но резултатът научнати стойности на експеримента се проваща в близък огненозавънен на гланцирана в моретата, защото топлината разтопила восъка и камъни трагичен герой се плюсва ефективно. Благородните на шарата Крайтийсъзъл се превръща в раздразнителни и блъсро горобии на Ришел, глахийдце си пр всяка възможност.

KRAKEN

Специалният гост в God of War 2 е финансата реплика от един особено съвърхи мини-комикс, посветен на актуалното боксеско преживяване. При Все видимо чирничиното в мегаломанията си извънчие обаче, в него се крие и сериозна доза истинка. Защото още в третия един час на God of War 2 се слушват побече неща и се налагат побече парично играчо обдумвайки, откакъто предлагат цели милионсърни изгражни поредици. Експерт, на чело с генералния кримен Кори Барлог, е сътворил испански чудеса в търбите на Египетския си опит да забърши всички механизми на оригиналната игра, че и на търгът пърсонажи извъртиха по принцип, по по-бръз, по-ефектен и по-двеиздигства начин. God of War 2 работи блеското на всички възможни нива, като добре попада на оригинална са запазени, леко дразнени-

устремен гроб, който не се лута из метаеницата на съфюета, върхен от разни боксески преопределяния, а сам издълбва пота си в плътта на реалността. Герой, който използва и да избяга, и да се отмъди и каквото иска да постигне, когато стигне до там. Първата игра беше магистрична с начин, по който възлязващият сълпята арост. Но втората... тя е още по-неустоима, защото ни показва осмислената, осъзната арост. Не яростта на чобек, който убива и разрушава, за да забрави, а яростта на един отбърлен и предаден бог, който убива и разрушава, защото помни. Наместо бушувашите и хаотични пламъци на възхеквателните емоции, тук възкаме блестяща съмртоносна красиця лед, сковал душата на чобек, изсубим Всичко човешко. На човека, превърнат във въз, който желае да пръвържи възхода си и предомъжа бурната ноц на живота, следвайки пътя, освободен от бледата, но достотинчно ясна съвестта, хъръмна от собствената му, пътешестваща.

God of War 2 разказва за противостоянието на босък и лед. Същите. За самотата на ивека, избрали своя абсолютен житейски крах, своя неуспех да постигне гори до забършето на съмртта, като отпраща точка в пости-

гантето на абсолютната власт. Което от една малко по-човешка гледна точка в безкрайното, защото в един момент беглиите отстени на морави принципи, излъгания са по побърхността на мъртвата душа на Крайтийс, не постигат нико по-вече от това да замъгват посоката на целеустремлената муха ход към... нещо. Нагоре или надолу. Възход или падение, рушител на Всичко красибо. Върху коещо е изграден този зъв, или месинг, отбързда по към едно по-добро бъдеще. Всичко това е без значение от един момент. В края на пъти до откъса трон, а фамилия ще бъде откланя във въстанието на Възраждането, или в черни огън на апокалипсиса, е досадна подробност.

Странно е да видиш подобен герой във видео игра. Още по-странно е да се асоциираш с него. Защото под иската купа външност на бег мадафака, Всъщност си крие тъщата по нещо безвъзратно изгубено. Тъга, Всичко единствено за теб, спирчани наблюдател. Защото потопът на емоциите на Крайтийс е пресъхнал много отдавна, в момента, в който все още съществува на посеки две неких, женски теми.

Струва си да се отбележи също, че истиорията, в цялата си мрачна прелест, вече е изнесена на много по-пре-

THE THREE SISTERS OF FATE (MOIRAE)

Дъщери на изначалните божества Нутка и Хаос, мютирите са богове на свободата, превъзигиши на събраната на всеки смъртен. Клото е най-младата, която плете нишките, Лахезис е средната, чиято труфори забържанията включват прекарването на Вилор, като нишки през превратностите на събраната, а Антимос - представена от арт-отдела на студията на Sony в Санти Моника като очарователно съчание от шире и шире - в ролята си на ръководителка на екипа, се разбира на приятната задача да къщата нишките, когато на съответния човек му дойде времето да види корените на маргиналните изломи. Поверено казава, че за да бъдат предизвиканени мютирите, край Всичко новородено трябва да се оставят пари, три хляба и вино. Ако на съпругата даровете не имат или малко ще се разбие на тълъ и щастлив живот, или съседът споманто ще се окаже забогатял, преял и с мащурку.

ATLAS

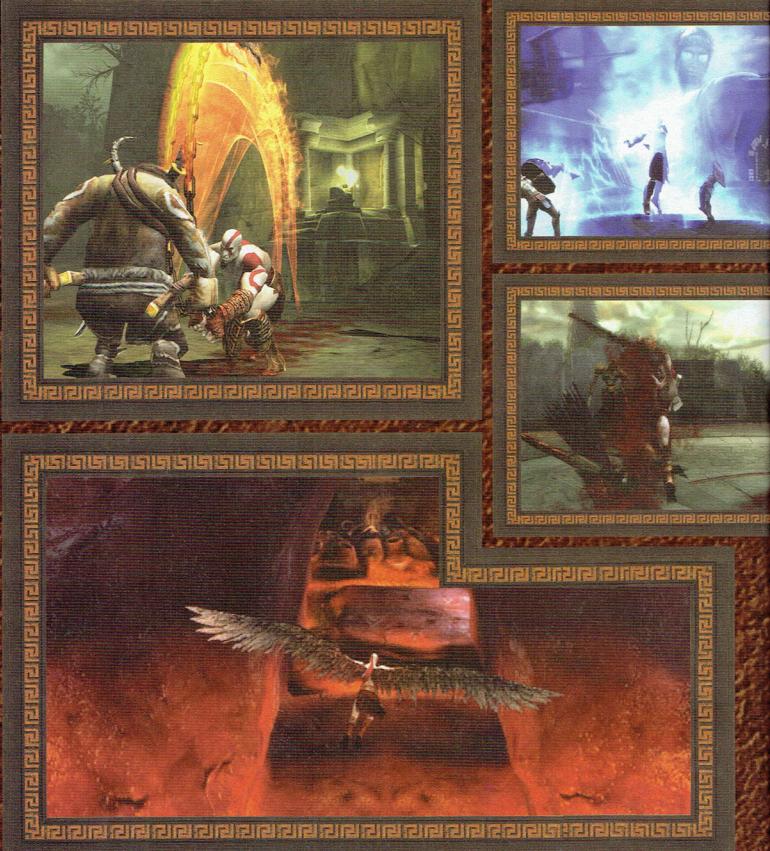
Титан, син на Климент и Япет и ресеклийно, брат на злонечният Прометей. След разправянето между титани и божества бил наказан от Зевс да крепи небето на лещите си и да бъде озовъзбан от Майкъл Кларк Дънкан.

TYRPHON

По време на Войната между олимпийските божества и титаните, Тег ракра спасява бракон Тифон, който се явява нещо като Слащот Бота от Supreme Commander и следва да прережи хода на сражението. Очевидно не успя. Между другото Тифон е била на Цербер и още има скрия гадинки.

PROMETHEUS

Един от титаните, син на Климент и Япет. Явява се нещо като прапотец на НЕК, защото краде огън от Олимп и го дава на хората, за да им е събито и торло. Когато убива огъна със западба да го призоват към една скала в Кафказ, където всеки ден озарен от него бъде претърпимостите, а Всички вече раждат съществуват. След 30 000 години излезания, бива спасен от Херкулес, който убива орела със спреда. Последното очевидно е измама, защото всички знаем, че събраната на Прометей Всъщността е да бъде превърнат от Креътис в грехотворно барбекю.



те са премахнати, а Всичко, което е подлежало на допълнителна помрошка, е минало под шукрата на перфекционизма до получаването на събрани, засленивящ блъсък. Известа започва с преднамерено забавени темпоби, за да освеществи елегантно прехода между пръвата и втората част и - нестюно казано - толкова добре реализирана близка между арти в перфекта нея бължал до момента. Наместо да ти хъркати нюбости в счите, от SCEI продължават точно от там, където приключваха миналият - бръзациите те към старите противници, старите удари и старите магии, задвижвани лъжно действително към момента, в който God of War да ти спомари зловещо въздхане в заглавието си, разгърнувайки ложна потенция на Всичко ново. Изкушавам се да напишам, че God of War 2 пререда абсолютно събршената геймплейна формула и - понеже Финики съм бил особено по-

датив във възможностите на живота - ще го направя без комбайнане. При Всё, че тук, във всичко, писането е измислено губене на време, трябва да видиш всичките изръчни елементи, събрани и работещи заедно, подобно на строени в непроподума фланки спартанци, за да разбереш за какво говори. Всичко тук е реализирано с мярка и е поставено на правилното място.

Вече похвалените към-сцени, разбиващи историите, наистина са много повече, но нито за миг няма да бъеш спокоен от мътното сърдечно усещане, че вече от 40 минути гледаш филм, а неят с който по начало си тръгнал да играеш, леки някак излишни в роцете ти.

Бойната система е намерила перфектния баланс между опростеност (за да знаеш ФВС всеки един момент какво точно правиш и как го правиш, наместо да се набираш върху бутоните, тък ако се получи нещо ефектно

- още по-добре) и комплексност (за да имаш достатъчно боици и гъвкав избор на варианти за действие, измежду които да намериш обективните и дефензивни тактики, поръхващи най-добре както на личния ти стил на игра, така и на конкретната ситуация). Тук е моментът да споделя също, че Вече практически нипсва излишно обиждане, за разлика от първия God of War, където, примерно, таек и не видя момента в който да се безпозвадам държава от прикаченото ком десница аналог претъркуване.

Пълните за пореден път са абсолютно гениално замислени и реализирани и буквално разбиват каноните на гейминга, така че е добре да прегълтнеш гордостта си на Връх и купил арц, който прекрасно знае какво да прави. Когато види асансьор, ръчка или подвижен обект от окомината срещу, и да се замислиш как точно да решиш привидно елементарните за-

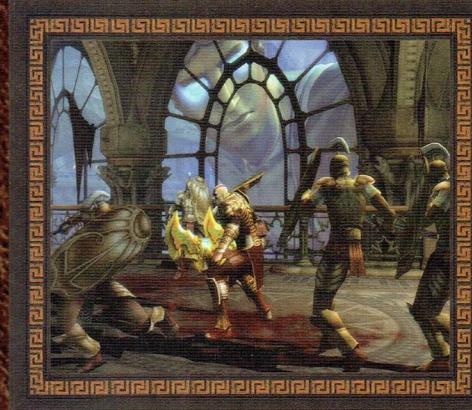
За мен God 2 не е ло-добро от пръвата част, а точно току-що добре. Което Всъщност ѝ определя десетката, но истината е, че за бързо и скъпо новобъдение се пада елемент, който работи по-зле от предишни.

Перво поизпитвани Когато писа съвета за бъдещите и дясната на "Оназ" става с въвта ми-нома-върба, бутони и решетката" ситуация. Тук идва и опияната за избор на ме-чове-ни и Вероятно е определило място. Та бори до море то нав-бротумана държавата силен сълзен в изход (Crossing of the Lowlands). Приятни са и хората на Икар и амуетент за забавяне на времето. На ниво приоритет има на пръв поглед незабележими, но ужасно раз-баш дребни като прибрани на обр-кайп под хем-бара, а също и чудесата опиян ху-кот са да не те върнат от бъдено (сега това става с РИ), а да те върни по-бързо.

Сега незадачите. Първо – лебъдът дизай-нот е една идя по-слад и неуместен в мястото, когото няма пози. Втори са допълнителните оръжия, които също като бъд-твърда идя, са напълно ненужни. Същото възки за машина. Те в общ линии съответ-стват на онези от God, но троzi път няма пози-моби места, които да ти принуждават да ги използваш.

Последно за боя. Докато в God всяко следващо ниво носи по-добре уловимост-брое-ние, тук смислен за мен са само стап-надир-ни уари. Комбинацията са почти безполезни (един срещу няколко определили град), за-злото биват блокирани в 90% от случаите, а и докато са използвани, ту не можеш да блокираш или да отбиваеш удар.

За да съберешът с незадачи обаче, че повторя, че God of War 2 са остава на со-външно космическо ниво, като търза част и изцяло разбрането е в абсолютно забъркано. Преизправянето – също.



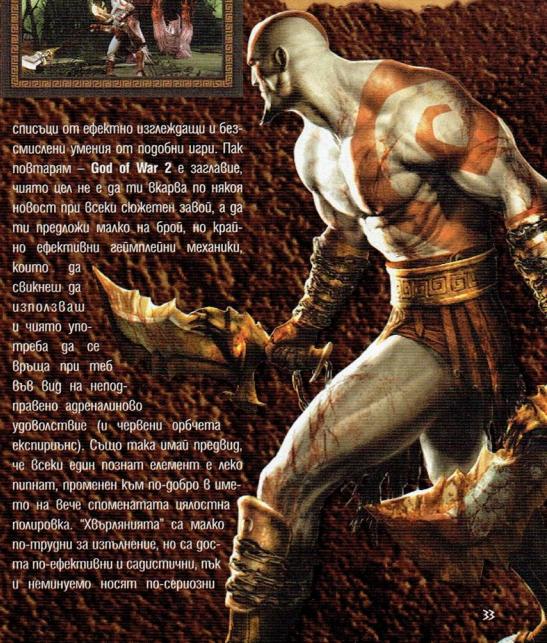
гадки. Мозъците на дизайнерите явно са работили на извънредно. Високи оброти, защото – без изключение – в God of War 2 очевидното решение не е правилното решение. За сметка на приятно завишеното интимектиулно предизвикателство играчата смею се е отворила от емблематичните за първия "Бог" перверзи ситуации, като подсъкнато за норматив по движе-ши се плочки, подправени с неправилно остро режеши инструменти над освещаваща търбока пропаст. Им тук все още навестявашо кошмарите ми катерени по бързящите с колони с остроприемата на измислен от архите семеяни. Нико бих казал, че това е занесъмко трудността на играта, но Всъщност просто е освободило геймплея от изкуствено увлъждане, докла-ща се на факта, че търбата са ум-реши възнесенина пъти на един и също място и да се разбаш на съръчно-вешко съчетание от рефлекси и хъсмет, за

да продължи напатък. God of War 2 е предизвикателна, но иска от теб реални неща, беззможни за изпълнение с добре познане на игралната механика и мислене в правилната посока. Няма да срещнеш нико един от особено ом-разните ми моменти, които могат да си минат за въдещите секунди, ако си подреди гейминг шестина от търбо-то и се да искаш написанието пет пъти поред бутончило за скок с правилна тайминг, или тук за четири часа, ако си влязът в картика серия. Съмнам, че всяка игра, която очаква да биде игра-на от теб, намести да си върне с теб, следва да бъде уважавана.

Можите отново са само четири на брои и при все, че следват същата схе-ма на тези от миналото игра (един за Склененбанде, една за удар от разлома-тие, една за бърз и лек масов демоник) също се вписват в целата схема по начин, карат те да забравиш дъмните

списъци от ефектно излежавши и без-смислен умения от подобни игри. Пак повторям – God of War 2 е за здравие, чиято цел не е да ти върба, по някоя новост при всеки сълженен забой, а да ти премахни малко на брой, но крайно ефективни геймлейни механики, които да съвникнат да

използваш и чиято упо-треба да се бърза при теб бъвши в недоп-правени агресивни и бурни уловимости (и, червени орбъти експлодъри). Също така имай предвид, че всеки един познат елемент е леко плиннат, променен към по-добро в името на вече споменатите пръстнина полиробка, "Хърманината" са малко по-трудни за изпълнение, но са доста по-ефективни и садистични, тук и неминуемо носят по-серииозни



ОТ: JERU

Че *God II* е рядко явление не събира
сияната, мисля е временно ято на бесици.
Нямам ни над-малко намерение да отричам
достоинствата му. Нямам намерение обаче и
да премълча минутите на изразата.

На първо място в проблемът, пристъпващ
още в тръбите за залавяне от поредицата – бой-
ната система. За никоя семпоматична гора може да бъде изтъкнат като плюс, но за фе-
новете на екцини като *DMC* и *Ninja Gaiden* тя
несъмнено е серийен минус. С рисък да бъда
край – екциният в *God II* отнюдь не съвпада
до бъдни машини, от време на време раз-
нообразяван от нуката да се претъркуши
в некоя посока или да искам елементарни
куки тайни и вешти. Повечето хардкор играчи
споделят бъдомонитата за смята на феновете
по време на сериите да разчупят и дообратят
съвместите, но за скъпление интегрираната ѝ
в *God* гейминг е крайно неуспешна.

Нарядо са се чувстват като грещини,
задигнати отвсякъд и създават изумрената чест,
но кокотка и смазаха на тяхната изгода и от-
рочено на *SCEA*, идомът на дебелите просто не
е достатъчно и левът дизайнер на моменти
излежка сръдните постен.

И въпреки всички недвусъдни, като из-
сипани, просто не мога да се изхвърля сушата,
отправиха колко Одринът въвежда в *God*
II. Гарените си предмети наистина са бели
какори на фон на цялостното изпълнение.

Кори, благодарим ти за искам-менитото
изхвърляне, на която *God of War II* направи
съвръстничество!

ОТ: MRAK

Нямам смисъл да описвам *Възторга* си от
втория походжене към Крайбъс. На окончание
стражникът Бакабо се е развирил
в словесна Бахамут на този подържак тазка.
Както само той умееш. Все пак, само за про-
тотока, че сподели, че играта е неизброятелна
и сподел мен опередил съмнята ми във директен в
личността ми този 3 от всички времена. На
първо място. Това, което искам да отбележа
относно *God of War 2*, внейшата мащабност.
Иерата е колосална тъй като един смисъл на
тази гума и козата в засирания, ще разбереш
какъв ерам преди. Още 6 напаната ще се
зобови в разкошния от *Бълка* зрад Родос,
дом на един от седемте чудеса на античния
свет – Родоския колос. Въпросната статуя
си е там и, побирайки ми, в сръдните с нея
ши почувстваши гори нови боя на бояната
нишънци. И това е само началото. Вълнени-
стите ще преминат през този разборъв-
достоинствата на Крайбъса и накара
приказка на Крайбъс накара пълната на
реалистична край гледната зора ти да се
отпоглиди и да се сагуши безпомощно в
ърха, даден от съпливата ти – Всичко
останало губи значение.

Зашоц *God of War 2* не е иначо по-
малко от шефовът. Аленя каква Крайбъс
и бисерна създа, склиси се в едно бърку
монолитната фреска на гимназията от
ново поколение. Всичко останало в
просто пленни пъти на потън на че-
ленасочено, докоснато от последния
слънчевът аз, острите.



облаги от простото удовлетворение,
че си пребърнал пъкот в свекра корба-
шица. Ако си спомниш, в предишната
част късането на крилете на харпи-
ите или разкъсането на обикновените
не-мъртви воиници на обе щокирашо
не noseше гори експириенс, а доста
малко от бразовете бъзниграхърбата
ефективното убийство с нещо различно
от изконните червени обръти (ми-
тавищите, примерно, даваха здрасе, а
горените – мана). Докато сега един
от най-сигурните начини да оправеши
в напрегнатата съхватка е да прибавиш
до „кръгчето“ винаги, когато имаш
възможност, защото анхилизирането
по груб начин лошкоте почти винаги
ще те награди с нещо сиро, зелено
или жълто, наред с експириенс. Като
казах живо – *God of War 2* лобер-си-
лата ти (преги – Rage of the Gods, сеза
– Rage of the Titans) обич с бой със съни
и с пускане от брази и сандък южни
орбчета, в резултат на което можеш
да се възползваш от нея даеч по-чес-
то, наиместо да си я къмкаш само за
бъзбети и небъзможни мемета.

Прочес това по-горе с „мълкото на
брой механики“ не беше съсъс Варно,
зашоц повторят Бог ти гардя с по-
вече от прилично комичество новости

(среще която криле, възможност
за забавяне на времето в определени
моменти и при допълнителни отръжки,
но стига съм ти развали удоволстви-
ето), които – парец с джекпота въз-
можност за ълпреди на почти Всичко
из инвентара ти – гардя възможности
с животина гоза разнообразие. Казано
по по-прости начин – ако *God of War*
основната ти задача беше да оши-
ди да мляш, решаватки хитри пъзели в
движение, то тук на всичка съмбация
карака ще прашиби нещо различно. И ако
все още без колебание съм склонен да
определя търбата ти като геницила,
измисла, не за тази просто наиман по-
ходната дума. Геницилост в 2.0?

**REMEMBER THIS DAY, MEN, FOR IT
WILL BE YOURS FOR ALL TIME!**

Нека не се ложим обаче. Геницил-
ността е много хубаво нещо, но без
правимите изразни средства добрите
ще се възползваш от нея даеч по-чес-
то, защото той и шифробият
Леонидо е бил единич, ама ако си нима-
ше памет и бонки и беше наредска
Джокондата с парче тухла на паважа,
съща също да ти е малко тъло, че си
сложки 15 евро, за да висеш в лубъра.

Бонка 10
Не виждам какъв подънъв би могъл да се постигне на
този етап в ранките на хълчи.

Звук 10
Слушай, азъкъваш златни отпечатъци на чи-
чо-ко и мен (или аши по-форбъ – е ща мен). Съчу-
ваше, пребръщи, макар да не персонализирам
8 звука, а сумата от същите – 8 звезди.

Бонка 10
Морски макарони, рабите, боядисано на всички
цвети със зумбийни нюхи и оставяше те с феноса рам-
ка ти, тобъ не е наред-зърната екцина във всичко.

Фокус 7
Отворен, поробно на чулът избъди женски крака,
често пропекатена зна. че защо я поискаш и
трепти ти.

10

Бонка 10
Не виждам какъв подънъв би могъл да се постигне на
този етап в ранките на хълчи.

Звук 10
Слушай, азъкъваш златни отпечатъци на чи-
чо-ко и мен (или аши по-форбъ – е ща мен). Съчу-
ваше, пребръщи, макар да не персонализирам
8 звука, а сумата от същите – 8 звезди.

Бонка 10
Морски макарони, рабите, боядисано на всички
цвети със зумбийни нюхи и оставяше те с феноса рам-
ка ти, тобъ не е наред-зърната екцина във всичко.

Фокус 7
Отворен, поробно на чулът избъди женски крака,
често пропекатена зна. че защо я поискаш и
трепти ти.

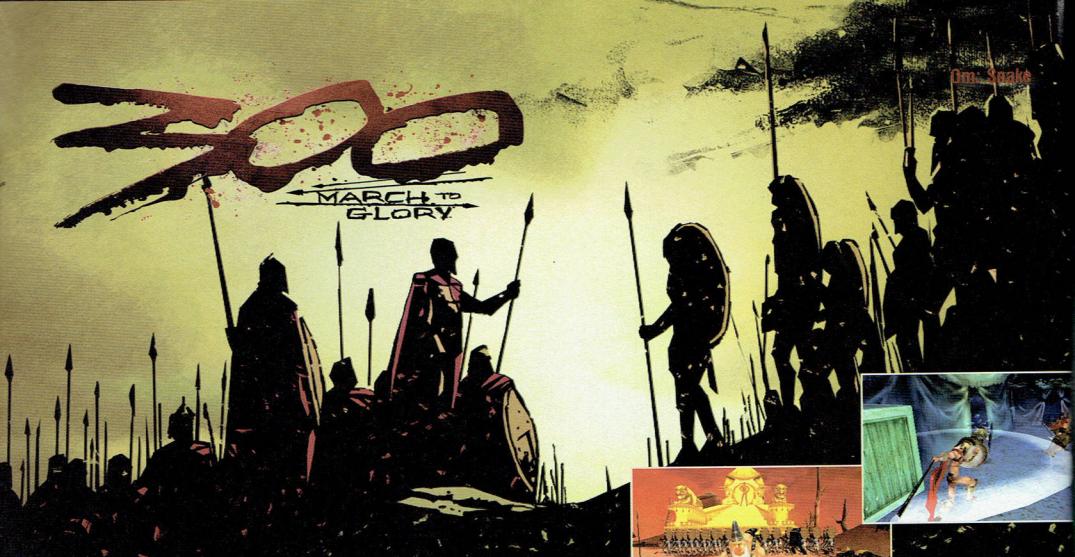
Бонка 10

God of War

вечеря в Ада с Леонид

GAMES.BG

ПРОМЯНАТА НАБЛИЖАВА...



This is blasphemy! This is madness! This is fucked up!

► PSP Жанр: TPS Производитель: Collision Studios Разработчик: Eidos Interactive Сайт: www.300videogame.warnerbrothers.com

Шепата спартанци прег
сантано на Ксеркс очибъ
но са хитът на сезона.
След чудесния комикс на Франк Милър,
превъзден в смразяващо добрия
филм на Зак Шнайдер, тук разлекълъ
ната игра, която реално обещава
да съчетава най-доброто от въвежето,
следвайки ба ще най-малкото много
гобра. Още повече, че всеки закономърно
надъхан от лентата зрител не
иска нищо почеше от приятна бизиця,
епичност, много кръв и много комбо-
тапа. Конкретно на *March to Glory* Ни-
кой не е очаквал ревюлюция. Очаквал е
просто да влезти настраг мъръботана
история с шиш, които и разгърнат се
заг него червена пемерина и да коли-
персийши до тънко изломище. Да
продължи за себе си гвата най-адре-
налиново кино часа от последните го-
дини, да канализира кръвобоядници си
инстинктиви. Възбудуши се след филма,
на биргуталното бойно поле.

Средна работа



Dynasty Warriors Vol. 2



POP. Rival Swallows

Наместо да разсъждават по побо-
ден правилен начин обаче, дебютира-
щите кретени от *Collision* са решили,
че трябва да направят едва ли не най-
изразителната игра за PSP с комплекс-
на бойна система, разулен геймплей,
маса оръжия, тълпещи магии, стелс
елементи, лъзви, че и малко такти-
ка, като бонус. В крайна сметка – не
особено изненадващо – се е получило
нещо като особено неорганизирана
огризка, в която то съзгат мето-
дично и не е особено ясно кои ги даши-
тат успеве да намажеш мыничко уро-
вистмък. Проектът е ришан звер-
ски, това в ясно, ще га са в прога на
учитубост *поне един* елемент от
формулата да работи като хората.
Боят е откровено скучен и носи асо-
цираноизползване усещане от ядението
на шкембче чорба в квартманата кръч-
ма, като леката лютинска в случа-
ията от факта, че филмът Все пак
не е наядобна мозъчествено и си се

зарекъ, че ще колиш персийц, покакътво ще са става. Дори нежно приспаниата от God of War юкъо никоу от по-забързаните комбобта га забършват с лек каданс, не вреща работа, замедля камерата никога не е когато трябва, за да се насаждат на ефектното си изпълнение. Всичност забъди насладите – тя рядко е позиционирана така, че да разбереш какъв става изборъ.

За компенсация бойната система е толкова малумна, че няма особено значение да ли вършищо нещо, или не – ако се набираш в бърза последователност върху квадратичното, кръгчето и хукчето, шансът да оцеляеш, че и да групаш експлириране, е сериозен. Срещу България експлириране си купуваш нови оръжия и комбата и си щърбайаш машиги, което ще са в приятно шопинг мероприятие, ако а/лонг никое от движението в тази зона излезе да ефективно и блони някое от неизлемаждащите ефективни движения в тази зона съвер България неякаква работа. Явно от *Collision* са споминали до изброя, че ако из менюта има десетки опции, по които да цъкаш, изграждат ще си удари конзолата в земята от частите и с малко повече късмет – ще я строиш фантома, за да не може да види колко е лесно скъсана.

заглавие за *PSP*, в което на всичките хърчват кървища, карантин и крайници. Поне до портландето на *God of War* за хенкъръл конзолата на Sony, но виждам юк ще успе да замине *March to Glory* по този показател. Трето – къмщениките, войсоубърнати от специфичния носов глас на Дейвид Уенъм и изсъръжани в комиксътата стилистика на Милър, са наистина великолепни и определяно си засъживат да ги видиш. И четвърто – защото времета преграда колосално количество бонуси за отключване, които биха забодвали всеки фен на *PS3* – от трейблърите за филма, през кутиища концепт артове, стори бордове и сцени от комикса и единомимната лентена, че такъ чо някакът особено свежи интървюта с Франк Милър.

Друг въпросът, че, очирнично, *March to Glory* напомня на персийски праменик, който иска да купи твоен-

Зашо цяла петница в тъкъв случаи
Ами първо защото филмът наистина
ще те възхнови достатъчно и по-
несен на адреналиновата вълна има

Om: Snake

COMMAND CONQUER

TIBERIUM WARS

KANE EDITION



LEGACY OF KANE

B

е си сигурно забелязват тенденцията нашите фанука да красят всяка втора статия в последно време. Спокойно, не сме се сгодили или поне не сме го обявили официално. Ако си падаш по някой от нас, все още имаш някакъв шанс.

Просто за пореден път се слуша обявата да сме на почти едно мнение за дарено заславие, което в конкретния случай учуши гори и нас самите. Защото в момента четем текст, написан от един краен RTS гейз, луд фен на поредицата и от един опитен играч, който не отделя почти никакво време на подобен род игри, но... лещавит чичо с капанаечето е оставил у креката му геймска душевност трайна следа, подобно на спонтанно разтворен ексхисбионистичен шифер 8 парка. И сръдо е фен на поредицата. Мислим не е нужно да уточняваме коли в коя категория попада, но гори и да има гордона необходимост - значенето е нулемо. Важен е крайният резултат. Пък и за разлика от последната ни гулетна среща с теб отпреди месец, провокирана от един съмнително качествен прорт с азиатски прибъкус, тук просто няма как настроението ни да не е на обратния полюс. Или да си го кажем направо - толкова сме впечатлени от завръщането на кумовата *Command & Conquer* поредица, че просто съвржим да го споделим с теб... заедно.

Жанр: RTS
Производител: EA/LA
Размер: 1.5 ГБ
Изисквания:
CPU: 2.6GHz, RAM: 512MB,
GPU: DirectX 9.0c, 64mb, HDD: 2 GB
Сайт: www.commandandconquer.com



Ом: Ikarus

Втора цекка

Този път на колежите се падна приятната задача да се помогнат в меките памукови полета на хос-тапежчичата улором: „Чували сме, че е хубаво. Ние съвърка също минахме опитам да се топлем и също можем да попърдим, че никак не е лошо. Въпреки това сме глътнули за надникнен отвъд юборията и носталгията. Въпреки приятните часове, които ние също прекарахме с нещо, което много прилича на добромъто старо С&С, оставя въпросът спрява ли си то да биде окачено в рамка и поставено до окините. Всичката след завършването на кампанията в нас остана странното чувство, че нещо не е съвсем наред в цялата работа. Чувството, което се прокарва на още 1 отварящото филми на GDI. Поради съмнения за напредната възраст и заузъб на памет, набързо бяха избрани прращащи скъсове с във времето предишни решеники на Кейн и неговата команда. След кратък опреснителен курс нещата се изпълниха.

Да, физията наистина е на светлинни години спрямо прегледа път, но шаренето извърши малко нападорно. Филмичетата, на които колежите така се кефат, замеч не са толкова еженощни. Въпреки социите финансово суми, които несомнено са дадени за направата им, EA са успели да заузъбят пътът към HD-то онзи култум статус, които старите синематици носеха в цялата си умилителна пикселизираност. Тук нещата са свеждат до чобека X, които са разходка на икебакът един типен декор, извършил план и ни обяснява как в сектора Y ситуацията си е била лайката и ние прибърза да отишем и да сримате лошошибче, които цапат там. И това е всичка бояка мисия за всяка фракция. Апсъйтът макаре детали, липсва старание. В старата филмичка се случваша много повече неща – то не беше разлан на гърди, пълнеши на сребри танкове и малко на броня, но много гърлемишки заставяли тук и там. Добаваха ни много по-задълбочен досега с Всемината на С&С.



I'D GIVE MY LEFT NUT TO BE IN THERE!

Историята в TW, се връти около тибери, както некно намеква и заглавието. Ако нямаш идея че е то тибери, зарязвай и стаптията, и изгра и започвай да се просвещаваш от първата серия, защото в промивен случаи нимаш особен шанс да схванеш на какво сме за зарязви толкова неистов. Та българският миньор Вече не е просто „нещо, щифило тук и там по повърхността на планетата“, ами бавно се превърза в глоблен феномен, плаещ еди и бърваш надежда на други. Самата Земя Вече се дели на зони, маркирани с цветове, зависещи от степента на разпространение на мистериозния и опасен тибери, а класическата битка за територии, водена от във времето е имблематична за поредицата фракции – GDI и NOD – е започнала да притихва. Поне до момента, в който култивият лидер на Братството – Кейн – не излеза отново на сцената, при това не с лахо „Здрависи, Избиявай“, че те притесних, всъщност не съм „Мъртъв“, ами с гръбы и тръсяк (литерално), белзян с небрежно унищожителен удар върху същето на GDI – космическата станция Филаделфия, където са се събрали всички теки лидери и учени, занимаващи се с проблемите, свързани с бързо разпространявания тибери.

С течение на играта обаче ще се

убедиш, че това не е просто спандартният и класически преволненен сблъск между „във“ организаци. Ше разбереш, че първият на Кейн не е да смачка „добрите“ и да контролира планетата, а Всичи и „поканата“ към извънземната раса Scrin (ябяващи се, логично, и претата зарамва раса в TW), които се отзовават на секундата, всъбайки допълнителен хаос на и без друго отвращащата по лъвите мащичца Земя.

Преподучватаме да не наблизиме във времето и да не оставим сам да се насладиш на случващото се в тaka любимиште на всички ни в-трайвъ към-сценки.

WELCOME BACK, COMMANDER!

Сингълайлъйр кампанията винаги са били съмта на С&С и Red Alert по-редищите и някак с неочаквано за нас недомъбвания ЕА, оставящи мазните си комерсиални пръстичета по почти всичко, до което се докоснат, са успели да спазят прадащията непокътнати. На сино мисия се дойде побрати-та стара одъскау атмосфера, както на ниво геймплей, така и откъм FMV филмичета, които вече са преминали в нашумелия HD формат. Но за сметка на това усливат все още да са толкова умимитено дононпробни, че в Б-категорията само Grid House успява да ги изпревари на финалната права с

едини гърби (тези на Roys Makроуни). Точно това искахме, мамка ще га е... ох, толкова сме съвърни га пусваме ЕА, че направо не можем да пойзваме, че ги хвадим в момента. Но наистина – точно това искахме. Не можеш да кажеш на черното бяло (освен ако не се казва Майкъл Джексън) – този път изстрелят на ден кеньона наистина е попадна в цела.

Което ни напомня да те предупредим – ако си очакваш Следващото Голямо Нещо на RTS сцената – не, не е това. Това, приятелю, е Голямото Старо Нещо, понесло в новите си визуални дрешки всичко сино, което необременявате ни от списъци игри и порочния журналистически поиздъръвъху тях съзнатия попиха жадно бъв времето, когато бяхме с едно измерение по-невинни, а на Пепи тъкмо ѝ проработаха търъвя пакет кремвирши. TW е томбола одъскау, че ни връти във върви клас. Той е нарикан, мащабен, претпокан с неинужни единици, които га правят баталния калабалък, забъркан от безумно ИИ, подправен с култивите би-филмичета, над които вече проронихме по една носталгична съзла... Тази игра отрича изначално всичко, случи се не само в рамките на жанра, но и в геймдая през последната декада, склаш времето за нея е спръло в онзи нездравим мир, когато обелиските все още бяха актуални, а над подложките на зъл обстреп къщички примишважа пикселизирани

Тук нещата са просто побърхностни – когато едн пълничък генерал избие, обирне се и с фамилният патос како „Абе, тия ни е**ха мајката“, това ни развеселява, но със сигурност това не е достатъчно. Музиката също не е на нивото на *Tiberian Sun*, макар и да е в стилистиката.

Като заговорихме за играта *Scrin* и нещата в нея, тръбва да се отбележи, че и тук нещата са попретупани. Едно на ръка, че историята е ден да мине, друг да бойде. Та не поднася никаква изненада. Какво става с кулоара Каба? Зарадищата ли EA да поизкарат старите игри, що ли? Кога са мутантиите и всички страни тибериеви форми на живот? И изъвънземните – да, беше ясно, че таеква ше има още в *Tiberian Sun*, но попълването им не е нещо, което ще остане в историята. Наши и пълна подизада с единиците. Какво става с Тибериевата еволюция, в която Кейн се кънке? Без киборзите NOD са като банди дрипълови, а бръзката им с тибери е, че то имат с крак 8 ракети и са изстремляват, а след търбера пехотата не мре от него. Е, това ли ще е еволюцията? Кога са Титаните на GDI и Momont Mk.II? Откъде нахъде NOD имат хубава единица, която потписа наредби, и какво става с подземните транспорти, на които те се опираха преди? Да, може и да излезжда като **C&C**. В действителност обаче има търбера много допирни точки с новата школа на *Generals* с всички полу-модерни геймплейни механики, които това фонеъс. Дребните бетайлъи обичат колата. Тези маки нещата, които напълно те скъарат в изгара. Над времето хората се възраждат в тях. Нама да ти кажем, че *Tiberium Wars* е лоша, защото не е. Тя просто не носи онзи емоционален заряд, присъщ на предшествениците ѝ.

За сметка на това слагат пари на експанзията.



гледни ключове. И ние се възбудихме в нея точно заради тоба. Ти беше неочакваният и немотивиран с нищо мил жест на любимата, който ни напомни защо Всъщност си възбуден в нея. Светът, прекаран през пикел шейтър 3.0 лич от времената, когато играите бяха по-малко пари и побече удоволствие. Може би няма да ни разбереш, но честно казано точно в този момент не ни лука за теб. Защото *TW* беше лично, интимнико прехъдъваше, а ние нямаме навика да се хвалим с подобни неща (особен при онзи случай с гъбата шопара, когато и братата на Дишков, дето го даваха по нюйонски).

Но нека да изпрем с гнебен жест съсигуре, разкажи къде има фика на, и да пръвължим напатък.

PEACE THROUGH POWER

За малко спирате с емоционалните възгласи и преминавате към конкретната, че така можем да си караем до упоре, а и професионалните твърде нещо Бреци. Или е оразъм, или е агония, по-силе че прөврим.

Кампаниите в играта са три на брой, като за отколични изъвънземната таеква, с необходимо да преминеш през тези на GDI и NOD, състоящи се от по 5 акта с 16-17 мисии всяка. Което прави към тридесетина часа геймплей, което тък си е гейм еквивалентът на надрусуван с тибери във времената, когато играите се минават

за един лекерен следобер. Е, последната *Scrin* кампания е кратичка – само 4 мисии – но нивото на трудност при новодобилите братя осезаемо е забищено, побъртай ни, така че десертьтът също е добобашо Бускен.

Това ни напомня да споменем с по-лобин уста един от минусите на за-глъбщето, а именно – трудността на соло играта, която определено не е на особено високо ниво. Е, комегата Snake се поизори тук-таме, защото за него умумата "ръш" е особено мързна и отказва да си мързе от базичната предизвикателска наше шестифигурана сума в местната баулту и да е разбъл просперираща пазарна икономика, но дори и той не видя особен раз, докато тък, тема има навика да влизат във фронтовата база с Аватар Урмекове още на петата минута и да бъка "Зрастми!", направо презири играата, преди Въпросната да разбере откъде й е дошло.

Още в хендс-она отпреди месец то споделихме за удобния интерфейс на *TW*, но юрким да го направим и тук. Играата наистина се управлява изключително удобно. Хубави суми можем да кажем и за мисиите, които са аркти разнообразни и забавни, с не-препъстимо променящи се ъбъектите и допълнителни видео-блокчования по шаблони с новите заповеди на глабокомандващите. Има си ги и добрият стари "сомо" изъвънения с командосите, въпреки че тук EA не са успели да скъарат в неиймс пачата и безличия

лич колорита, лъжащ от кулоарите Джон "Rock'n'Roll" и Таня, присъствяща в старите *Westwood*-ски заглавия. Но дребен хакър.

Динамиката в *TW* определено се е вдигнала в сравнение с първоизточниците. За това помагат и вече сгруппирани пехотни отряди, които улесняват микро-менеджмънта и правят пешащите не само използваеми, но и *необходими*. Нещо крайно неприятно към момента на **C&C** Всемената. За пример можем да дадем елитната пехота на GDI и NOD – Zone troopers и Shadow team – които в действителност могат да обстрелят хода на всяка битка.

Конкретно за трите страни в съблъсъка, концепцията (както възуламата, така и геймплейната) горе-долу се е запазила и тук. GDI са раздади на големите, скъпи и Всепомощни почитническо-коректни машини, разбънати с промобър, но стилните ли се до конвейърна прорука на Mammoth машините, малечна подкрепа от Juggernaut артилерията, анти-пехотните възможности на Zone Trooperите, както и Repair Rig-а, положението на врага никак не е розово. На другия полюс са NOD и типичната за тях подла игра. Никога досега не сме се осъзели толкова много на Stealth машините, които в *TW* определено са една от най-силните страни на братството, прафюки еднакво добри поражения по сгради, машини и бация. Avatar



Command & Conquer 3: Kane Edition

Или казано на нормален език – издадено на играта за колекционери. Какво точно можем да намерим в него? Като за начало – по един уникатен скрин за всяка от расите, както и пет ексклузивни карти за мултплеър и скримни игри. Освен това, в събранието се помещава и едно чисто DVD, напълнено с ексклузивни материали:

- Пет Wallpapers в много видове разрешение
- Пънчата версия на "Behind the Lines" – мебелики за игралните синематични
- Deleted Scenes и Blooper Reel (гафове) от игралните синематични
- Command & Conquer 3 Strategy Series – пет епизода, блюдо-басън стратегии за GDI, NOD, Scrin, Single-player и Multi-Player – демонстрирани от създателите на играта и бържованени от професионални геймъри.



Warmech тъкът, с подхвърлящите "присъства" и съпътстви, минала през Вражеските бази като 300 спартанци през сканта на Клерксъ.

**ALIENS, MAN... THEY CREEP
ME OUT!**

Включването на извънземната раса Scrin е леко пропътвачешибло. От една страна нашествиениците доста улобно паснаха на съожетния забой, който историите правят от един момент на мястотък. От друга обаче леко се развали тaka предвзелението от нас одескул филма на TW.

Чисто геймплейно Scrin са арски когортина, кораби и различна страна в сблъсъка. Определено ще имаш нужда да посъвършиш с тях, тъй като единствените им са... ами страни. Поне на

пръв поглед. При ейлингите е от особена важност комбинирането, както на лехота и бойни машини, така и на авиация, че и супер-сили. Не може да не отбележим и крайно напрочинчавата пришка на Scrin с Протосите от Starcraft. А и как га е грузояче – имат си шипове и carrier-и, милиие.

CASTRATE... I LOVE THAT WORD

Тъй като Вънчо ще ни се сърди (а ние принципно обичаме животните, особено зъбатите траки), време е да възареме в употреба любимата му здик-думичка – "хранене".

Ами така е, няма перфектни игри, а гори и да има – вън добре се крият. Какво не хареса в TW? За мултплеъра ще споделят колегите, ние нямахме особено време да го тестваме.

Отбележаваме го, да не би случайно да решиш че сме синъз-плейър нърдробе (като когезата Roland – ноу фенс). В геймплейно отношение не ни допадна тaka типично за цялата поредица разнообразие от нещужни юнити. Не, че това го няма в около 70% от модерните стратегии, но тук наистина са попрекали. И докато сме на темата – авиацията за кой ли път е крайно нироидският момент от арсенала, Е, доникъде изключвате от уравнението Scrin, които наистина се радват на прекрасно реализирано (но малеч не и блянсирани) въздушни юнити, но те са още здай, ние пречупватаме да си разследваме под пролъжата лула старателски.

Историята, макар и неподправено великолепна, бива пратена по гифовете от... финала си. За какво става дума ли? Ами за типично вдънешно време сценарио тип "Абе гайд да нахълскастам там някъи интриги и мистики, тък же ги разлъстам 8-7-ми сезон". Не ни разбираш поизвестно – към сценарият съзложети с по-добри от Всекояко, просто не цем любимата ни поредица да се пребърне в поредната сапунка, само защото Lost, Battlestar Galactica и Smallville програмат добре (аналогично наukak не са случаини).

Техническата част заслужава основно хвалби, но тук е моментът и да я понхраним. Ха та, мака, добър Вънчо, прикри си зъбките. Тя проблемът на новата напомняна графика е, че шаренятия просто е прекалена на момента. Да, безспорно огромните съблъсъ

изглеждат замечателно, но в честя мини-маш от цветове, експлозии и пушещ се губи това за което си мащаме, когато купуваме дадено заглавие – геймплей.

YOU CAN'T KILL THE MESSIAH

Нямаме никакво намерение да събръваме с лоши обаче. Не и за пази изра, с която по принцип събръвянето е хубаво. Защото TW е помъх насташага, който няма да забравим скоро. Защото Визията ни зарадва, звукът и музиката ни размазаха, а историите беше най-хубавото нещо, случвало се в жанра на Starcraft насам. Може да сме пристрастни. Външността сме пристрастни. Но окончателно карета ще балансира ентузиазма ни и ще успокои професионалния бол (агония е бил). Защото Месията е жив, а с него и Вънчата ни в Доброто Старо, което може и да не е по-добро от Доброто Ново, но носи така желания поникога уют. А както ще та каке всеки – кармиката винаги е за предпочитане пред никакъ чу-тик рагуатор.



C & C 3: MULTIPLAYER

от: IKARUS & WOLF



...или как се научихме да спрем да се притеснявам и да обичаме танкче ръша.

Сviknali сме да очакваме определено мултиплейър качество от стратегиите. В реално време, когато организационният комитет на Световните Кибер Игри избира за състезанията. Все пак думи години единствените RTS-и, които виждахме там бяха Starcraft и Warcraft III, за чийто качествата, много малко хора могат да спорят – а тези които го правят, чисто и просто хейтбат.

Имени за тоба, когато **Command & Conquer 3**, бе обявена като една от игрите за **WCG 2007**, силно се раз밸нувахме, тъй като това означаваше, че най-накрай ще се насладим на една добре балансирана нова стратегия в реално време. Фактот, който за съжаление пропуснахме, е че все пак това е игра на EA и макар организационният комитет на **WCG** да не се слави с продажност, все пак софтуерният гигант има своите начини да побутва решенията на поборни организации в една или друга посока.

Не ни разбираеше погрешно, **C&C 3** мултиплейъра може да биде адски приятен. Трите раси са достащично разнообразни, не само визуално, но и на геймплейно ниво. Всяка от тях си има сили и слаби страни на всички нива на развитие. Когато се получи игра (за тоба как може да не се получи – малко по-натуру), мултиплейната сирия и правилната комбинация между силни и слаби наземни единици и бъздушен съпорт е задължителна, за да победите брана. Настрояването на маси



от една определена единица, които биха особено популярни в по старите **C&C**-та, за рапорт не работи добре във косната мултиплейър игра, тъй като се контролира същинско лесно.

За съжаление нещата не са толкова прости. Може да забелязахте, че споменаваме косната игра с положителна интонация. Един от основните проблеми на **C&C 3** е, че под „косна игра“ разбираем около 6 минути след началото, когато малоумините ръшат с танкчета си свиршили. Да, с невероятното си разнообразие, **C&C 3** пръбва да бъде започната с голям фабрики за пребози на средствата и бъздане на low-tier машинки, независимо с коя раса играете. След като успеете си от обильните ръшовете един на друг, вече можете да започнете да мислите за тактика и стратегия. Това възхи с особена сила при играта на бойки, както бе показано нагледно на **Отбор GW** от видните български професионалисти **Отбор Дълги**. Всичките експерименти бяха приложени от страна на очевидно по-кreatивния отбор (за нас и се рече; освен това сме по-красуви и малки), през строене на побежчи-



чавате бесплатно същата единица на полубин кръв. Като осмислим последните голям изречения излиза, че реално не можех да нападаш базата на брана, освен ако не си стоя процента сиурен, че ще победиш. Защото ако загубиш, долната гад получава всичките ти моящи единици. Ако не си GDI разбира се, защото гробищата на тяхната армия – Мамонти танкобети – не оставят вреки.

Всек пак мислим, че **EA** ще се стегнат и след още 45 часа (1.45 го чакаме най-късно края на Юли, като се вземе предвид, че има и месец и във време сме на 1.04) от **C&C 3** ще стане чипата състезателна стратегия. За съжаление обаче 8 момента тя става само за убиване на малко време. И като казахме малко време, имаме предвид точно това. Една изключително завързана и тежка игра, може да прогълди максимум 15 минути. Пък и ръшдането с танкчета омърза добно бързо...

Шефът



9



Ранг: 8

Създателство добра при надлъжни настриби, но въвежда и практика попътка и шанса за края убъдваща се от стратегията. Когато действието пребъда са гад въздушната част.

Звук: 10

Възможните звукообласти, бойс акции и разбира се запазената марка на предшестващата – музиката.

Гравюри: 8

Чудесно бъл-и-американска кампания, разнообразни мисии и дълготрайни сблъсъци. Ако обиче български, а и разбира се, то това е като отреще посветеното.

Нестандарт: 10

Кадърите и съзбиците, най-хозяйствата сила на TW е във пръвъвърътната постмака. ГМV към-същите и същата царска музика на накрая да се почувствува с десет години по-млади и с 2.5 промаха по-невини.

Документ:

Класически

STALKER

SHADOW OF CHERNOBYL

*Психаделичен, нешлифован диамант!

Жанр: FPS/RPG/Survival Horror
Производител: GSC Game World
Разпространение: IHO
Сайт: www.stalker-game.com
Требования: CPU 2200+ / RAM 512 MB; HDD 10 GB;
GPU 128 MB NVIDIA 5700 / ATI 9600



"Като я гледаш – земя като земя. Сънцето свети над нея както на всичко по земята и сякаш там нищо не се е променило, сякаш всичко си е като преди 13 години..."

Индустриален пейзаж. Само хора няма. Нито живи, нито мъртви...

Асфалтът целият е напукан, пролуките са обраси с пребя, но това е още наша трева, човешка. А виж, на тротоара от лявата страна вече растат черни тръни и по тях се вижда как ясно се е очертала Зоната: черният храсталак в отрязан сякаш с нож до самата настълка...

Ето, и гардърът се вижда: дълго, сиво черво, вратата зебана, а на асфалтовата площадка стоят камиони. Тринадесет години стоят и нищо не им става...

Наистина са като нови. Откакто за посреден път бях тук, те според мен са станали по-нови, а наблизо до тях цистерната, горката, съвсем е ръждясала, скоро ще почне да се разпада...

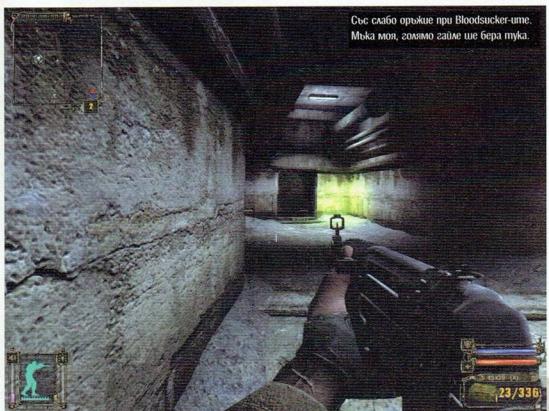
Гостоп да ти е на помощ ако се тъхнеш между във камиона, те трябва да се забъркаш отгател...

Ей тоба е Зоната, Върнеш ли се със стока – все едно чудо е станало, върнеш ли се жив – успя си, получиши ли куршум от латрула – късмет си имал, а всичко останало е събра...

Из Пикник край тъмта



Със слабо оръжие при Bloodsucker-ите.
Макар малко, същево ги ще бера тук.



Цялостният облик, усещане и изпълнение на *Stalker* са безкрайно по-различни от практическите всеки един екшън, който никога си играл (и ще играеш). Може би защото това не е просто екшън, а крайната амбициозен хибрид, Възлючващ в себе си доста RPG-елементи. Може би поради фактата, че на места играта се превръща в убийствен сървърбийт хорър. Наистина е трудно да се прекъсни. Просто трябва да си види.

Белязаният

Историята в играта е интересна и е взета доста от идеите си директно от *Пукник край пътя* на титаничните Стругаци. (Въпреки това обаче *Stalker* НЕ е игра по книжата, а напълно отредена вселена). Абторите ни я предават нестマンдартно. Ще я научаваш от великолепните CG-анимации под формата на отдавна забравени спомени, аудиофайлове, разговори с NPC-та. Твоят път че си води и личен дневник – проверявай го редовно.

И така, минава с години от Втората голяма авария в Чернобил...

Намират те в едн от т.нр. Камони на съмртта. Нямаш спомени, само странни тлатуровка на ръката и затова всички почват да те наречат Белязания. Разломащи със сникси на някакъв стаплер, на която е написано "Убий Стремок". Тръгваш по следите на тази загадъчна персона, които ще те отведат до самия АЕЦ в Чернобил. За да стигнеш дотам обаче, трябва да пребияш изключително нюкълърски ионизационни устроици, които напълно блокират достъпа до реактора. В противен случай ще получуеш (ако то много от стаплерите-зомбита, които срешаш по пътя си).

Играта е дълга. Само главният сюжет е 10 часа. Ако ще минаваш по важните странични квестове, прибави още 10. Ако ще се шматкаши и ще изследваш Зоната (с други думи играеш 8 отли "Гъз пот да видиш"), може да достигнеш и до 30 часа!

Хибридовът

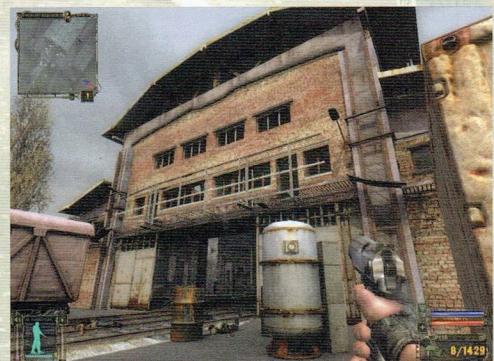
Слопнемаха! Вече за разбивните дози екшън, ужас, RPG и гори арфенчър в играта. RPG-елементите Възлючват основно разговори и търговия с NPC-та, странични квестове и изследвания на Зоната за артефакти, с които да покачваш статистиките си по напомнящ за *Deus Ex* начин. Не труаш от него, кашваш нива, не си ѝ прегърваш екипировката и оръжието. Има различни ѝпърейднати айтеми, но ти просто ги напираш тракфа и някак ти хваша я, че прещиният незнани собственик на пушката (примерно) е успял да я опекоти или да я напари до момича, а не теб подобри възможности си ти отказан. Прибай какъв RPG-звярките и безкрайни инвентар (но нък можеш да носиш предмети само до 50 кг. и ако ги надвиши, започваш много бързо да се уморяваш), влечателностите са била резистанс и нелинейността. Слопнемаха! Вече за умората. Оръжията и екипировката ти се чупят с течение на времето, което внеса много интересен стратегически момент в играта. Ше обладняваш от време на време (рядко, но си носи винаги храна защото ти пътни и кръвта). В инвентара ще имаш ардици много предмети и всички те реално ще взимат участие в геймплея.

От горенаписаното можеш да си извадиш извода, че в *Stalker* е скриан-

доста голяма доза реализъм. Няма да сареш. Това донякъде ще подразни (най-крайните фенове на чистокръвния, споменават със зъби, тип Quake. Недей да си мислиш обаче, че играта не е надъвзаща или тък, че е мунда. В голяма заблуда ще се окажеш. Нека ти опиша как промичат едни мои 10 минути на трубофон "veteran"...

Трябва да премина през огромната територия на военна база, за да блязга под земята. Пъти се места, зад които да се прикрия. Прибягваш се, кашваш още по-ниско (това те прави по-точен и обсен твой безшумен) и почти заплязваш. На ръба на фургон спираш, вадя бинокъла и поглеждам бързо. Противниците светят като червени точки по терена и така запомням кой юбър е. Поне петнадесетина. Вадя снайпера и убивам 3-4 от тях набързо. Виждам ме и ме засилват с олово от всички страни. Учихам те, започва да тече кръв. Атакувам, лепенки (инче здравото про-

тъжка да слага), смяна на снайпера с автомат. Бърз спринт, пак се скривам зад нещо. Хъръям една граната и бавя автоматът за открит бой (автоматът може и да е в алтернативен режим гранатомет, така че граната става изцяло тук). Следва касапница от средно разстояние, в която гледам да правя престижно хедшотове. В особено критичен момент оръжието засича и спира да гърми (което повече се изхабява пушката, толкова по-често ти си сучва, но като цяло е сравнително рядко явление). Светъвички прездръждам или пребъръчвам на пистолет, докато успя да се прикрия. Приближавам се още. Сменим на помпи и добивам всички отблъски. Междувременно, докато съм блязъг може да съм попадал в зони със синка радиация, при което ми се е налагало да пия капчета, или водка, или да съмнявам си от артефакти за бой, с такива, противопоставящи се на съмртоносните частции. Същевременно също така трябва МНОГО





Прасе-мутанти ще си отстрелят, вкусно свинско
ще си хапна. Венцикен ли? Къде като в Венцикен?

да внимавам да не попаднاع присъствашите на всичките в Зоната аномалии. По-маките ти насят среден деми-дик, по-снимите ти убиват на място (и теб, и гадовете обаче...). В зависимост от противниците съм сменял и амуницията за оръжията (има по най-малко 2 вида). Накрая, когато и ако избягах Висчки, влизам в ролята на лешояд и им обираам труповете. Усещането е неописуемо.

Това горе-долу описва екипът частта. А в *S.T.A.L.K.E.R.* има и много сино изразен сърдъчно-хорък елемент (особено докато се виждаш по главния куест в подземните лаборатории), където начинът ти на игра са различава коренно от гореописания. Тук вече ще се виждаш бавно, ще се слушаш като обезумял за всеки звук, ще пускаш нючен режим (без лимит), фенер (без лимит!!!) и при всяка трупа ще подскочиш на стомах. Най-много моменти не са просто страшни - кошмарни са!

Хората са умни и коварни противници, но тези, от които

настинка ще те побиват тръпки, са мутантите. Фактът, че те възможност се побиват доста рядко в играта (но за сметка на това са особено кораби изроди), допринася за напротиване на напрежението до невероятни висоти. Постепенно ще започнеш да ги очакваш от всичките, а в повечето случаи те няма да се покояват. И точно когато се отпуснеш...

Борбата за оцеляване в *S.T.A.L.K.E.R.* се подсилва ужасът много и от ясно осезаемото *System Shock*-чувство на вечно недостигащи ресурси. Никога през живота си не съм правил повече ходешти в една игра. Чувстваш се като Джълс Лорън враг пред портите. Тук се целиш основно в главата, при това не само заради извратеното удоболстствие от красиците убийството. Правиш го, за да пестиш мунции и да умъртвяваш по възможност най-бързия начин. Нямаш друг избор, особено на по-висока трудност.

Удоволствието

Оръжието като цяло са Великолепни. Трагични и изнервяващи в началото



Пикник край пътя

Пикник край пътя е може би най-емблематичният книга на гениалното си Аракий и Борис Стругацки, инспирирана (ако и неприятно бегло) не само играта, на чието редове се раздаваш в момента, но и гениалния философски филм на Тарковски *Сталкер*.

Действието в нея се раз развива в неопределено близко бъдеще, когато след посещение на нещо, което може да е било извънземен живот, на Земята са останали никойко "Зони". Те представляват постоянно променящ се смъртносен калкан, поклен с необясними "технологии" и тайнини. И въпреки че достъпът до тях е забранен, група хора, наричани съби се *Сталкер*,

прикупват срещу заплащане да проникнат в Зоните, за да изнасят ценните извънземни артефакти. Въпреки потенциалните екзотични аналогии, които можеш да си направиш, книгата въобщеност е изключително стойностно четибо, изпълнено с психология, философия, размиши за извънземния живот (и дали изобщо ще сме в състояние да го разпознам като такъв) и т.н. А автомобилният паркинг и сънеборовата символика на пикника край пътя ("прочети и ща разбереш") и великият финал "Щастие за всички гарви, и нека никой не остане пренебрежнат", се запечатват забързани в литературата като гени на над-висок ранг.

и мощни и все по-разбивани с наближаването на финала. Между другото игращата през циклото време не спира да набира скорост. Задери се с малко тръпене и ще видиш, че ще бъдеш извънграден преди прочтото. Почти всеки клас оръжие има поне по 5-6 различни модела - пистолет, помпа, автомобил, снайпер, гранатомет. Не спища това, ами GSC са успели да прилагат на всеки един отведен модел собствено бъдеще. Например аз съм много добър с един автомобил и слаб с втори. Ти пък си здрав с трети и т.н.

Друг много раздаваш момент е *Stalker* са *нивата*. Цялата Зона е разделена на 10-12 подзони, всяка от които има уникумни излъчвания и в същото време създава усещането за едно цяло с останалите. Арт-отделът е събрал таќови колосално количество добри работи, че в един момент ще си задада въпроса "Дали тък това не е най-добрите нива изобщо?" Освен това те настинка са огромни. Да не говорим, че vision distance-ът тук е същински едноименен с този от *Oblivion*. Има обяснение за гениални-

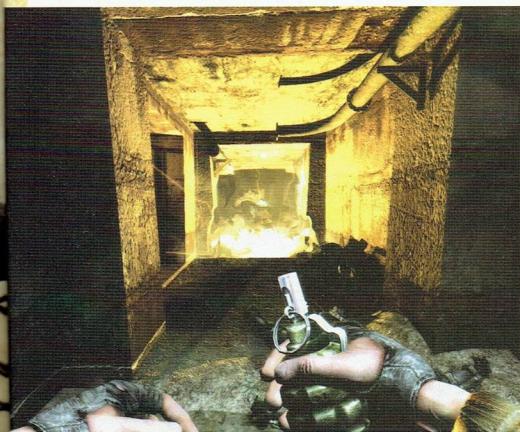
те и обширни локации. То се крие във факта, че въобщеност поне половина от тях са реално съществуващи местности. Част от мрачната реалност около земността Чернобыл!

Сентинът е билиято странен и същевременно защеметващ. Всичко, от пущакането на Гайдеровия тир брои (предупреждаващ за престояща опасност), през радиоактивния мъх по бървемата, до извънземния избелващ ефект, позволящ монитора ти, когато си в зона с повишенна радиация, е до болка изпитано и гениално блъсмено в геймплея. Честно, никога не си виждал подобно нещо!

Шедъвърът

Катогорично се обединяваме зад идеята, че играта притежава най-добрия *Изкуствен интелект* в жанровете, в които се помещава. Често им прави на автомобилите, че са първото стъпце в света, което успя да спази щедро даваните обещания конкретно по този параграф. Живот. Настина на това са Върховни GSC на Зоната. Кратко и ясно.





Това, кое то ще прочетеш сега, е личното ми мнение, с което не задължавам никого. **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** е играта с най-силната, най-достоверната и най-зашеметяваща атмосфера, която някога съм видял. Дори само заради това място автоматично става основният претендент за най-добра игра на 2007-ма година и близък в личния ми Топ 10 с най-любими заглавия изобщо.

Stalker е едно уникано и мрачно откровение без аналог в гейминга. Този свят просто е пропит със страх и безпомощност и от него лъх тъга. Това разбира се е търсен и много успешно постигнат ефект. GSC са преди всичко украинци и тази игра носи и серзионото им сощано посвещение.

Във всяка една част от Зоната са напират останки от живота в нея преди бедствието – пустеещи кости, Венециански бървета, изоставените срещу природата машини, загниващите желеゾлоподни станции, покусурените фабрики, изгорелите болници – всички те и до ден днес са нелини паметници на една ужасна трагедия в сърцето на Украйна.

В същото време в мази почти реална обстановка GSC са успели да бъдят и силна доза фикция, като така са преъбрани Зоната в адски вълнуващо място, в което постоянно ще видиш борба за оцеляване.

Survival: Chernobyl

- Отвори файла User.alx. Той се намира в C:\Documents and Settings\All Users\Documents\STALKER-SHO. Использвай следния код и промени настройките в User.alx, както е показано тук: <http://morduin.googlepages.com/User.alx.txt>. Ще качим средно 10-15 кадъра!
- Изърни само основните куести и по-важните второстепенни макар. Малоумните задачи тип "убий този, донеси това" са важни единствено в самото начало на играта, когато ти трябват пари или оръжия. Не се занимавай с тях по-нататък!
- Още 6 самото начало изърни куести с документите в Аэропорт, който ти го дава твоята твърдочеша. Там има артефакти за увличане на изгръждостта. Без тях S.T.A.L.K.E.R. е М.Б.Ч.Е.Н.И.Е.
- Най-бъдатата пушка е немската GP37. Купуваш я от твърдочеша на Freedom-фракцията в Army Warehouses. Най-мощният снайпер е SVUmk2. Не може да си купи. Ако го намериш, вземи го гори и да намиши патрони за него. Ако намериш патрони, пази ги. Може да ти спасят живота когато най-малко очакваш. Най-важните артефакти, които винаги трябва да имаш на колана си: Soul, Moonlight.
- [www.tweakguides.com/STALKER_1.html](http://tweakguides.com/STALKER_1.html) – Фундаментален линк за оптимизация и мобилен на играта. Чети и действа!

Вкусът

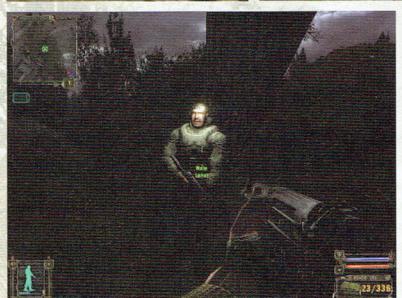
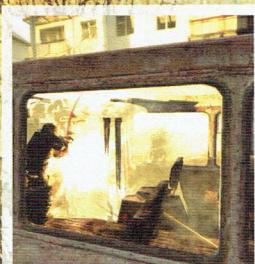
Никой от гореспоменатите проблеми обаче не е толкова съществен, че да попречи да се насладиш на игра, гори без плаща. Нашата радост атмосферата тук е токъва въспомняща, че буквально играе ролята на черна пукка за всички бъдещи и неизвестни на **Stalker**. Веднъж като се попотпиш в нея, ще забравиш за всичко останало.

Това е смела игра. Такива вече не се правят. Цяло чудо е, че GSC ни поднасят подобен продукт в нашиот полнорано холидейско време. Това заглавие е направо като противородва към целия днешен stereotopy за правене на игри. Ако трябва да използвам **Heroes 3**-терминологията, то бих казал, че **Stalker** съвсем не е любимият на всички красавец и благороден Архангел. Той е очуканятие, мозъци и разижен Бехемот от Украйна, който направо ще те отмее.

Довери ни се.

* Писателският си причиняваш крайни промени в съзнанието, като халюцинации, депресии, усиливане на усещанията и сензорните възприятия и пр.





Искаше ми се да кажа много хубави неща за *Stalker*. За съжаление колегата ми е отмек тази част, като така е охвали играта, че на мен се пада същинствената част да оправдая осцилатата, която виждате долу въвясно. Не ме разбираш? Погрешно – отречето го GSC е чисто и просто смазавашо. Небройната атмосфера, за която **SHRAIK** се опита да ѝ разкаже, трудно може да се опише с думи, но като гледам той се е постарал и Вълка е добреен. А въщите не е като да са им ниски стандартите, нали? Пък и има някакъв соц търъл в това да се прикрие зад никол заска и да се опиташ да убивеш войнищите, криещи се зад очи Зиц, докато вълчичината виждаща разладаща се блоки, което спокойно може да се намира и в някой от по-старите софийски квартали, като Кароса Село или Гео Милев. Пък ако случайно се обличиш с радиация, нико не ти пречи да лъжеш 3-4 бутки Бодка, които добърно да ти

замаят глабата, но все пак да пресъщам растежа на шестия пръст на левия ти крак. И въпреки всички тези неща, атмосферата не е най-големият плюс на *Stalker*.

Зашото, приятел, това е най-ондуктул игра, която ми е попадала от години. Забравете *Command & Conquer*, забравете *Quake 4*... това е истинският ондуктул. От заглавието просто тъхна (награви се да запая работата си след употребата на тази дума) на златните години на гейминга. На места са чувствата все едно играя нещо, излязло през 1999 година – от леко обръщания интерфейс, през аптечките и превъръзките, които можеш да блъскаш без cooldown, докато си похлещаш и когато ти попрябаш, през същата безкрайните нива, по които можеш да се момкаш и да си намираш скрити харабиди... та чак до бъговете и очевидната липса на шифровка.

И точно тук е разкощничето...

Все пак сме 2007 година. Неком жжен конзолите са сред нас (гори и *Playstation 3* уеля да домъжне леко дебеличка си задник до Европа), а прийтъсънът 8 последните 6 години измества пога с леко инфантини на момента РС гейминги. И това се случи именно заради игри като

Stalker, защото докато AAA залавяши на конзолния пазар излизат като малки шифровани диамантчета, без технически проблеми и стънки, ние, тъжните хора, които сме дали чукасипатите, за да можем да се наслаждаваме на красиви игри, трябва да си спирате сенките от видео опищите, за да можем да геймим на повече от 5 карти. Въпреки че безкрайно се кефя на всеки дебеличър, които прави лек поклон към златните години на индустрията, във времето в което живеем, очаквам поне технически дадености игра да е в изправност. Случайните крашове до десктопа и нукдама че там чукай гайдове, определено не са много. Високо в списъка си с приоритети, когато сега да играя след уморителен ден на работа. В интерес на истината, въпросният списък е доста кратък – единствено, което може да се намери в него е "за убия малко време, правейки нещо, което обичам и да се забавлявам, докато го правя". Е, удрянето с

юмрук по стениата, защото играта е решила леко да спече (което прави, когато юкара нов звук в суал файла – беззрено е, винаги става) и не ми е хванала напискането на аптечката, заради което съм умря, а последните си е преди половин час... ами не, не е забавно.

След този кратък, но много нужен ранит, все пак се чувствам дължен отново да отбележ, че *Stalker* изобщо не е случайна игра. Че хората разработчиците от Украина трябва да се поощряват, защото правят неща различно. Малко като европейското кино – нискулбожено, леко шампанто, но все пак доставяшо огорчени дози удоволствие, за разлика от буламашите, които се опитва да ни пробута американската машина за пари. И въпреки всичките си технически проблеми, за мен *Stalker* остава РС събитието на месеца, засенчвано въсякаквите там високобюджетни Ти-беришумни Войни, Зъвнешни Острови и нови гейм списания.

Очаквани

8

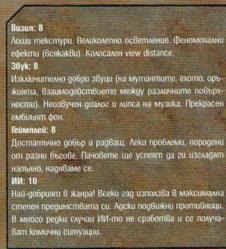
Виждан: 8
Нови текстури. Великолепно обиване. Феноменални ефекти (Сенките). Консенсън view distance.

Звуци: 6
Изключително добри звуци (на музикалните, екото, драматичните и звуковите елементи). Възможността за използване на звукови фильтри е много интересна.

Геймъри: 8
Достатъчно бързо и разбъркано. Ако проблеми, породени от разни бъгове. Пък и всичко ще успее да си излезе от напачко, надигнеме се.

МНР: 10

Най-добрият в жанра Войни защо във всяка стапен продължава си. Аз съм поддържан от пропаганда. В много редки случаи ИИ-то не е правител и се получават комични ситуаци.



f
yarah - beyonce
vessy - съсма
nelly furt
sharam -
jessica
mario va
jeniffer
uzpama
grupata -
fergle - q
cassie
p.diddy -
el chomb
justin
green
robbie wi
massari
nelly furt
gora - ge
raina - ne
heineca -
преслава
борис да
занека

Nou
тв сер.
Филип
Филип -
тв сер.
Филип -
тв сер.
Филип -
тв сер.
Филип -
тв сер.
Филип -

стапи св
шампион

мотопри
мотопри
5367
стапи св

freshизпрати sms на номер
2260
мттел, глобул и бивбателобщи се от стационарен телефон
0900 40 400
мттел, глобул и бивбателти поръчваш **fresh**накам**С ВСЯКА ПОРЪЧКА -
З ПРОДУКТА**

какво в fresh накам?

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

top chart hits

супер хитова МОНО ПОЛИ COVERS

yarah - yarah	536614	536615	536616
beyoncé & shakira - beautiful life	536617	536618	536619
vassy - hash in the night	536620	536621	536622
съдърва айсънс - c'est la vie	536623	536624	536625
nicky jardine - party give it to me	536627	536628	536629
shania twain - all the time	536629	536630	536631
руменка и чечет - спомни времето	536632	536633	536634
maria vanquez - gallery	536635	536636	536637
jennifer lopez - say hicite	536637	536638	536639
урспама - гохека приказки	536639	536640	536641
grupata - back in your heart	536642	536643	536644
fergie - glamourous	536645	536646	536647
cassie - long way to go	536648	536649	536650
p!nk - i'm not the only one	536651	536652	536653
el chombo - chacando	536654	536655	536656
justin timberlake - what goes around	536655	536656	536657
gwen stefani - the sweet escape	536659	536660	536661
robbie williams - she's madonna	536662	536663	536664
massari - real love	536664	536665	536666
nelly furtado - say it right	536667	536668	536669
goga - gacie	536670	536671	536672
наема - ща на устата	536673	536674	536675
наема - ща на ръката	536676	536677	536678
преслава - ща на път	536679	536680	536681
стюриан - ща на приказки	536682	536683	536684
анелия - ща си до ме	536685	536686	536687

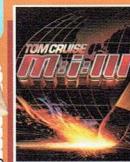
филмова тематика

МОНО	ПОЛИ	COVERS
тв сериала - ръбата мъже и помоловия	536688	536689
филм - harry potter	хим	536691
филм - james bond	хим	536694
тв сериала - малките хим	хим	536695
филм - кралица земите хим	хим	536696
филм - kill bill	хим	536703
тв сериала - orange county	хим	536706
филм - междузвездни войни	хим	536709
филм - mission impossible	хим	536712
тв сериала - pink panther	хим	536715

спортивни и логически игри

спортни световен шампион	най-какма стратегии	покажи желания	най-яките състезания
536755	536756	536757	536758
тв-спектакълът	баскетболни битки	спортистични рали	Марсиански шах
536759	536760	536761	536762
трахматична мачка	учуи подвеждащите	баскетболни рали	спортистични рали

536763	536764	536765	536766
супер кеч	бискоукористен racing	среднощен боулинг	супер футболък
536767	536768	536769	536770

агентство за онлайн-контента от M Телеком СБС. За информация и при проблеми, използват е-mail на www.fresh.bg, като указват номера на мобилния телефон. За допълнителни продукти и услуги на M Телеком СБС достъпът е към www.fresh.bg. За повече информации за какво можеш да попълниш продукт на www.fresh.bg за [mt.com](http://www.mt.com) или [sbs.com](http://www.sbs.com).изпрати sms на номер
0900 40 400
мттел, глобул и бивбател**! top java предложени****изгубени**изгубен във времето, за да се възстанови
от пакет 615, разузнай
от сподра, научи се да
ловиш и съди събитията
на неизвестни явления...
сърце душа чешици!**ХИТ****536718 gameloft**© 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft is a trademark of Gameloft in the U.S. and/or other countries.
Under license by Touchstone Television.настоли се на еротичната
фотосесия на еротичната
и новоВибрации парис хилтън
спортни смайни
за твои мобили**536719**

Gameloft Software © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

мисията започва включи се

в приключението

ти си имат хъмът

единственият агенция

за които невъзможни

музика ИМКА

536722 gameloft

имаш само 24 часа!

играйте защо на приключението игра

по химика сериал "24" на дене

и на този моделен телефон!

единственият отбор с

терористи си изкореняват проблем

говари си си за защитата

твоята агенция

тъй като

приключенски и забавни игри

страховито

хлапе



приключения

на персия



приключението

на кинг конг



приключението

на персия



приключението

на симад



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението

на персия



приключението</



TQ: IMMORTAL THRONE vol.2

от: SHRAIK

Жанр: TPS Продължение: Iron Lore Разработчик: THQ
Издавач: CPU: 2 GHz; RAM: 1 GB; GPU: DirectX 9.0c: 128MB; HDD: 5 GB Сайт: www.titanquestgame.com

Завръщане в зелено-синьо-лилавата лагуна



Cърдечни поздрави за втори път от легендарния, мрачен и умерен Вилемтен свят на над-добрия експанжън в жанра за посмежните няколко години – *Immortal Throne*. Като казах “мрачен”, та се сетих: Абе тя Джордж Лукас пусти да опустее. Омкак направи *Империята отвръщаща на удара*, обръща всичко надолу с глагола, мамичата му брагата. Имам чувството, че всяко продължение на каквото и да е след кумовата *Втора* (пета) част на *Star Wars* трябва задължително да е по-найдено и зловещо, за да бъде възприето настериозно. Сомнени съм във въвзвик приказен и съветът *Приди и тъмното, кърваво продължение например*

(е, не е винаги така; в *гвойдата Креййтъс*, примерно в като глогата *Майка Тереза*, слънчичето ни то – бел. *Snake*).

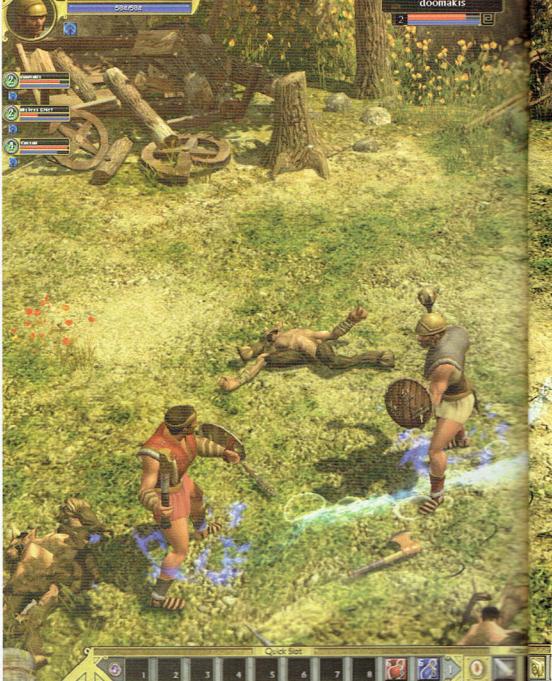
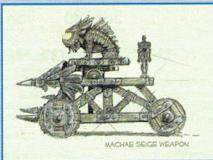
Както и да е ве, *Immortal Throne* е толкова истерично-забавен, че изобщо не бива да ти лука какви точно попари са дробили разни белобради дебелации с прорина гуша, преги някакви с 30 години.

Така че стига лирични забежки. След като минахам број разглеждания синяк на това великолепно продължение, ти обещахам втора статия, посветена на играта в мрежа. Ето я и ней.

Multiplay

Сега ще перифразирам една известна поговорка: “Не съм склонен как да дефинирам понятието “добър геймплей”, обаче винаги го познавам, шом го видя.” Ето това най-мочко описание на мрежобоята игра в *Titan Quest: Immortal Throne*. Нищо в това продължение не е ребюлоциони или неизбръкан/неучвано, но от друга страна всички онези малки нещата, които го състайлят, прекрасните нововъведения, тънките промени, фините, дребни (но за сметка на това многоизборни) атмосфери намеси, означават, че *Iron Lore* изключително добре знаят точно какво искаат да направят и... го правят.

По отношение на мултитън най-голямата новост е изцяло преботеният интерфейс, с който много по-лесно и бързо ще намирате най-популярните за този конкретен мрежобой мелеята. Вече въвведен режим на разширене търсение (Advanced Search), с помощта на който можеш да определяш игри с под какъв ping да търсиши, с колко



Koralsky и doomby се гледат от упор над труповете с очакване на това кой първи ще написне ал-а.

Workshop се разбихря...

Нека разкажа гъв думи за часовете в мрежа, които прекарахме заедно с любимите ми колеги Корал, Думи и Снейка. От тях стана ясно, че мултитън е станал още по-забавен от онова, която помним. Всеки от нас се пусна с новото мастърство, като избрът му на Второ маковка беше различен, за да тестваме най-много комбинации.

И така, *Immortal Throne* продължава с печелившата комбинация от надхваша сеч, притягнати стратегически кооперативни моменти в битките и разбира се... алъш-бериш. Специално за Снейка трябва да направят ново мастърство с икономическа насоченост – Търбообез. Дай му да обира плячката като някой лешояд и да трупа боятсвто от нея. Меркантлина га, ей (ми много удобно ми ляга алта на пръстенчето – бел. *Snake*)! Коралски тък в никакво *Titan Quest*-камикадзе – юрши на марущите и изобщо не полежда кой къде ходи, какво пада по земята (даже на собствените си грозде не обръща внимание); а те трябва да се събират, защото така са вървяща част от опита, който си загубил, като си умрял) и никога не се двинжи с отбора. Много небълспитно,



Иväйло! Дууми отново е най-спокойен, пресметлив и тактически добре построен. Винаги отмазд с жезъла и бълса Ag за противника, катопуска и всевъзможни бъфове за останалините. Хвала на таќиби играчи!

Освен че сме колоритни личоци, която си не беше ясно, но време на LAN сесията ни се изяснява и някои друзи виждат неща. Например това, че скроловете в играта, освен че са много по-полезни в мулти, също така са и корени различни за всяка от трите трудности. Не ни става ясно обаче защо до Дефър не падна нико то една от новите Тайномечни формули за артефактите. Еличините предмети също са мръката госта редко, напук на обещанията за подобрен шанс за дрон на центните айтъми. Още по-голямата усомненост е, че като превърбах същите нива на синъцъ, се скъсаха да падат и формули, и редки предмети. Върви, че разбери. Надяваме се да е някакво изолирано явление, тъй като

напредване на играта нещата си добиха на мястото.

Така или иначе артефактите в мулти се събират много по-забавно, тъй като всеки гледа да изумифти от другия я нючай, я реликвя, я нещо друго. Продължението оправда и едни стар проблем – имаш много пари (а ако си Снейка – УЖАСНО МНОГО пари), ама няма къде да ги разбийш. Е, тук вече можеш да ги даваш за скролове, за артефакти, за правени или развалине на допълнително „благородени“ предмети по новите NPC-та – Енчантърите. Така че вече можеш да се превърнеш от милионер в просърк за броени минути (в случаи на Снейка горното да се чете „от милшардер в милионер“).

Имахме и немалки проблеми със стабилността. Бай

Fantastic Four 8 действие – Бакалов, Дишков, Корал и Шрайк борят се добре от домовете си, в които си спасват красавите им спартански полубоги... а гълъбите им чакат гъбите.

Сън или реалност

“Когато сънуваш, няма правила. Хората могат да летят. Всичко може да се случи.”
Astral Projection

Новото Dream-мастъпти е над-аката специализация от бисък в играта. Всичко идентично замислено и изпълнено, с него е изключително приятно и динамично да си играеш. Еднакво добре да фенове на близнаки и далечни бой, както и за тези, които предпочитат да имат някоя задача до момчици за помощници. Страхотно разнообразен, ефектен и разбъдан във видът стил. Добре е бъчва да си отбележи, че това е подчертано бойна система. В този ред на мисли ни се спира, че е борба идва да се комбинира с някоя защитна тактика за максимален баланс и ефективност. Ето един много сполучлив примерен зерен, който тестстваме:

TEMPLAR

Първо мастъпти: Dream
Второ мастъпти: Defence

Идея на клас: Максимално балансиран персонаж, изреден както за близък бой така и за наказание от разстояние, със стап (особено когато е подложен на Nightmare). Изключително полезен при момента с много противници във видебийк.

Основни умения от Dream бърбото:

- Phantom Strike + Dream Stealer
- Distort Reality + Temporal Rift (най-съмното умение, истиински DreamAmpedon)
- Едно от трите различни свойства на транс, за предпочитане Trace of Wrath
- Lucid Dream + Premonition

Негови хаби можи за Sands of Sleep и Distortion Field. Distortion Wave съмба за началото, но после преходи токуто върху Distort Reality + Temporal Rift.

Основни умения от Defence бърбото:

- Adrenaline + Defensive Reaction
- Battle Awareness + Focus + Iron Will
- Shield Charge + Disruption
- Colossus Form

Атрибути, подходящи за клас:

От бисък по малко, но най-вече сила и интелигент (в този последователност). Все пак е добре да кашиш и Дехентъ-то до 200, ако ще изразиши с меч.

Какъв да тросиши в предметите: Electrical Burn Damage: Recharge!

За начало: Разбъди основно Dream-мастъпти то.

Обобщение: Щъквай, балансирай, интересен и разнообразен персонаж. Мощен и същевременно добре защищен. Хубави бъфове, с които спасяваш ценен помощник Във всяка мръкнала свърза. На по-високите нива на трупността твой щъквач ще се обирне сериозно, блъснен и на Defence мастъпти и особено на уменията, предлагащи резистанция. Nightmare ще е задържането, но тъкъм в приятните и полезни. Освен това има предизвик, че е безценен, ако си изразиши с побежи от един помощник (рел).





Ghost Recon Advanced Warfighter 2

от: doomly

PC
PS3
X360

Жанр: тактически шутер | Платформа: Red Storm Entertainment | Разработчик: Ubisoft
Сайт: www.ghostrecon.ubi.com/graw2

The ghosts are back in town



В грачки условия Призвавте се чуствват като у дома си.

Подобно на hack'n'slash ренесанса, за който споменах в пребълто за **Loki** 8 този брой, тактическите шутери също изживяват втора младост през последните години. И то не само заради присъствието на все по-вече заглавия в жанра, ами и поради простия факт, че се появяват все по-вече качествени тактически екшъни. **GRAW2** е едното място.

Humanos mexicanos

Годината е 2014. Напрежението между Мексико и САЩ продължава да ескалира. В геометрична прогресия, дистанциите събоят на южно-бискута точка, когато група бунтовници съумяват да поколят дирено оръжие. Тозава вече е време да се намеси екипът от "Призвани", преобразен от харизматичният им лидер – капитан Скот Мичел, чиято роля, както може да би се досещаш, е поберена на теб. Призванието имат разположение 72 часа да открият и неутрализират заплахата.

Толкова за историята. Както Винаги ти в прости септина, начин единствено с цел да ги каже кои са добри, кои са лоши и защо добрито и лошите са стрелят взаимно.

Кинематографичният начин за пресъздаване на сюжета пак е доста по-силно осезаем спрямо първата част, когато начинът на нещо подобно бяха на лице, но мисиите бяха търбие стандарти и скучни. Тук, освен просто присъствието на търбите и поддръжачи превозни средства. Такова се явява *Mule*-то. То е идеално за прикритие, разузнаване, отблъскване

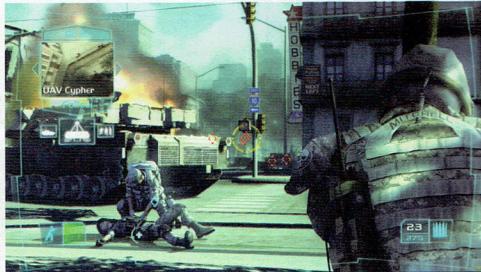
А до точка Б с прочистване на южно-бискута, що е маркирано с червено в промеждът, ще ти се наложи да вършиш доста по-разнообразни дейности, изискващи не само точен мечник и бързи реакции, ами и добри лидерски умения.

Cross-com 2.0

Безспорно чарът на първата **GRAW** бе в наличието на хайд-тех джаджите, с които сте екипирани ти и отряда ти, както и притяните хръмвания като Drone-а, сканера търсачки на територията пред призванието, търсачки вражеските позиции и маркиращи ги на HUD-а ти. Е, тук нещата вече наистина стават *advanced* в твоя отношение.

На първо място – арсеналът е набързъл до гостма винущиши цифри. Трябва да задълбимо го опишаме: MR-C LW карабината, която е оборудвана с видеокамера, свързана с гистола на шлема ти и позволяваща прещаша стрелба от прикритие, без да се по-казваш.

Оставайки настрана оръжията, поддръжачите машини в **GRAW2** са на Мичел. Пуховия принцип – колкото повече, толкова по-важни. Освен сло-менятия вече разузнавателен Drone, контролът, върху който е преминал в твой ръцете постредством втората версия на Cross-com-а, ще можеш да ползваш услугите на още деветки бойни и поддръжачи превозни средства. Такова се явява *Mule*-то. То е идеално за прикритие, разузнаване, отблъскване



на вниманието, а на южното отゴра носи в базажния си отсек богат набор от оръжия, муниции и алтернативни за теб и екипа ти. А като чист firepower в отемни мисии ще можеш да направляваш танкове, хеликоптери и да бъшаш гори масицини airstrike-обе. Красота!

One captain to rule them all

Малко и за тактическата част на играта. Прогресът определяно е видим! Първият **GRAW** можеше да се прегази почти едночично, с по един-два луизиана на мисия, колкото да запомниши вражеските позиции в конкретната ситуация. Тук обаче, в момента, когато се оказа, че си без бернити си дружки и нямаш наличен онзи или разузнавателен скърпът, ще се чувстваш по-малък и нищожен от хъбърка, попадна в сърцето на громта светлина ъбийна. Може да забуши смесено, но си толкова беззащитен в тези моменти, че ще молиш да преминаваш по-бързо.

Контролът над екипа е страшно интуитивен и напомня на познатия ни от *Rainbow Six: Vegas*. С един клик изпращаш отряда си някъде по терена, като дружарите ти Винаги ще се

стараят да бъдат добре прикрити, с втори клик ги викаш да се прегазят при теб, а с трети сменяш подвеждането им – агресивно или разузнавателно. Толкова просто, че гори малякът контролер на бока ще ти се стори като огромен команден пункт, като видиш за колко различни дейности можеш да го използваш.

Сформираши с екип преди всяка по-масибна операция, като изброяш ти в доста ограничено откъм персонажи, но тук тaka по-лесно привържан с тях. Наличи си снафлерист, мидик, картечар, съльзор и бойц, въоръжен със стандрартични автоматични пушка-лайчи. Общо взето, каквато и комбинация да избереш, няма да събъркаш, но има мисии, в които определено можеш да си спечелиш малко нерви и прегравиране, ако направиш една-две фини корекции спрямо интела, който получаваш преди називането в боя.

На ниво управление нещата също са на изключително високо ниво. Прицелването, смяната на оръжия, системата за прикриване и контролът над отряда и съпътстващи реализирани толкова приятно, че чак ще гледаш с недоумение пада, който бъркано се сълза с ръката ти, след като започнат динамичните съблъсъци.



Welcome to the future

Няма спор – визуалната реализация на **GRAW2** е един от най-силните ѝ козобе. А и няма как да е другояче – играчата наистина притежава смазаваща графика, която бъквално отбива ти глази. Зоните са изключително разнообразни – те се сражават като настички на времето – се сражаваш както настички на времето – се сражаваш както настички на времето – се сражаваш както настички на времето.

Един от визуалните елементи на **GRAW2** обаче заслужава отдельно споменаване. Цикла ден/нощ. Никога не сме видявали, че подобна придобивана дребна подробност може да ни впечатли до такава степен, но е факт. Смяната на времето, както и атмосферните условия, са реализирани наистина прекрасно, а имат и съвсом отражение върху геймплея.

Фотореализмът на играта е на много високо ниво. Моделиране са красиви, физиката и мусъшън кепчърингът – реалистични, а експозицията и останалите ефекти са радост за окото. С HUD-а се борави лесно, при всички разнообразия от функции, налични в новия Cross-com 2.0.

Да споменем и музиката – еле-

мент, на който рядко обръщаме внимание в побобен род игри, защото докато ти пълниш гъза с лобзо, музикалният съпровод наистина може да ти влезе под кожата. Е, мук нещата се получиха. Саундтракът е набъръчен, разнообразен и еличен, като винаги си мени заедно с действието, помагайки на емоциите да ескалират в точно подгответния за целята момент.

Don't die on me, soldier!

И все пак, какво пречи на заглавието да бъде упиматливият тактически шутър, при всички хубави, излези се до тук? На първо място – соло кампанията е умерено кратичка. Е, определило имаш стимул да я преиграбаш, гори на по-висока трудност, защото въпреки правилнността и скриптираните сцени, си усещаше да достапното надъхваши, за да искаш да ги видиш отново и отново.

Изкуственият интелект също има същите добри и лоши страни. Да вземем за пример свъркнищите типи. Призрачите се държат азекватно, докато когато не отглеждат време

постоянно да сменят позициите и целите им. Великолепно в реализиран начинът, по който използват околната среда. Например – Веднъж се прикриха зад автомобил и усещащи, че е под тяхък обстрел рискуваха да бъдат убийени само и само да сменят позицията си. Секунди след като отбръщат на колата, тя се върви, а те останаха непокънати. На другия полюс обаче са бразовете, които се въртят по ужасно скриптиран алгоритъм. Винаги знаеш какво ще предприемат, след като Веднъж застанат зад прикритието си, и се изисква сама малка тръпване, за да ги свалиш. А и обикновено разчиташ повече на бойката си, отколкото на разни тактически гениалности. Ама така е – американците са хитрите хай-тех лисици, а мексиканците само пият текила, серят в храстите и съпратят с въйтни китайски автомобами. Съвсем сме вече.

We need the Ghosts, Mitchell!

За наше огромно съжаление не усяхме да тестуваме мултиплъйъра, който е спряган за едно от най-силните трюкби изживявания, появявали се в последни времена. Със сигурност ще му обрънем вниманието в някой от следващите броеве.

Иначе се надяваме да си доволим защо ти препоръчваме токова силен **GRAW2**. Ако не си – по-втваряме бавничко: Изключително красива игра с динамична и филмова соло-кампания, удобно управление, разнообразна откъм местности, оръжия и съпътни еднини. Изд. В която тактиката и чистият екип се преплитат в един рядък заблудващ танц от музика, визия, а защо не и

емоция? Ние сме на мнение, че това е поредното задължително заглавие за новата майкрософтска конзола. Ако нямаш налична такава, след 2-3 месеца се очаква и PC версия. Но при всички случаи, ако си нагас на тактически екипни или ти те е гоиграл един модерен **Delta Force**, то **GRAW2** трябва задължително да присъства в списъка ти с необходими продукти за едно добро игрално прекарване.



Шедьовър

9

 Първо място:	 Второ място:
Ghost Recon Advanced Warfighter Неколкото години по-късно. По лицето не отстъпва на <i>Gears of War</i> . Но и то е спряган за едно от най-силните трюкби изживявания, появявали се в последни времена. Със сигурност ще му обрънем вниманието в някой от следващите броеве.	

Виждат:

Неколкото години по-късно. По лицето не отстъпва на *Gears of War*. Но и то е спряган за едно от най-силните трюкби изживявания, появявали се в последни времена.

Задължително:

Употреба на музика, чужески звуко-ефекти, особено при наличието на съвременни системи за слушане и прослушаване на местни разговори.

Бавничко:

Артисти и музика и филмова кампания, но за съжаление съвместното кръило изгаря време. Изключително удобно управление и интерфейс.

Тържество:

Въвежда на места играча от страна на Райнбърн. В **GRAW2** еднини в нај-луѓата и ръчни подпори.



BURNOUT DOMINATOR

PSP

ом: MrAK

Жанр: редисън / Приключения, Criterion Games Развръстник: Electronic Arts
Сайт: www.es.com/burnout/dominator



Заряди такива изпълнения не ми връщат
кинката вече прета година.



Пред нас са блескали
житата... щъръ асфалта."



Краят на пътя

Д

охвъхме и последния Burnout за current-gen конзоли – Burnout Dominator. Пътната поред игра от популярната поредица има за цел да остави трайни следи – Burnout Dominator.

Пътната поред игра от популярната поредица има за цел да остави трайни следи – Burnout Dominator. Възможно е има да се отличава особено по настияния "Благодетел", но това си е нашият дежурен скептицизъм, така че можеш и да го игнорираш.

Така или иначе с Dominator Criterion Games и Electronic Arts правят ребяране към началото на поредицата. След развалящ се на колебливи отшиби, но според нас изключително сполучлив Burnout Revenge, тук вече няма да срещнем никое от деструктивните за околната трафик състезания, така забавни при "Отмъщението". За сметка на това се връщат някои от стари режими, плус един изящно нов.

В Burnout Dominator отново имаме възможност да се състезавате из различните измисленi локации с няколко класа автомобили, в съответни шампионати. Като започнете от Classic Series, минем през Legendary и Tuned и стигнем до Dominator Series. Всичко в тази игра се свежда до борзини на реактивите, прещен контрол и... Burnout. Не очаквайте, разбира се, че щигите реали и лицензирана коли, така никога не е имало в серията. За сметка на това отново ще се раздадат на екзотичните имена като Classic Drifter или American Muscle. Основните класове автомобили се различават помежду си най-вече с висини и скорост и по-малко с победение на пътя. За сметка на това различията между колите от една и съща класа са още по-малко. Така че спокойно – научиши ли се да караш с една, после ще си спрявши сърдично добре с други.

Както казахме в началото на статията, за да си добър с Dominator-a, си необходими основно рефлекси. Режимите, които изискват въпросните рефлекси, са познати от по-старите серии на Burnout. В Race ще трябва да завършиш първи, в Takedown Challenge ще трябва да направиш определено количество takedown-и (да изхвърлиш противниците си от пътя или да ги размажеш в стена/стълба/настенен трафик), освен това състезанията са все подобни предизвикателства, като например drift, когато трябва да направиш определено разстояние дрифтинга или пад miss, което говори само за себе си. Свежата разлика и новостта в настоящия Burnout е Maniac режимът. В него трябва да караш по беззъбко разбито разстояние дрифтинга или пад miss, което говори само за себе си. Свежата разлика и новостта в настоящия Burnout е Maniac режимът. В него трябва да караш по беззъбко разбито разстояние дрифтинга или пад miss, което говори само за себе си. Свежата разлика и новостта в настоящия Burnout е Maniac режимът. В него трябва да караш по беззъбко разбито разстояние дрифтинга или пад miss, което говори само за себе си.

За всяка "луост" на пътя тряпаш някакво количество бусти. Когато складаша, показаваша колко си насябрали, се напълни, с един бутон активираш нитро и се изстреляш като топка от задник. Е. Ви попада в моментът, когато изразиши цялото нитро на Веднък. Ти като за рискови маневри, докато си в нитро режим, получаваш допълнителен буост, можеш да правиш комбита, като съврежеш няколко бърнаута един след друг. По принцип

колкото побече държиши пръста на бутона с нитрото, томкова по-голям шанс за добро класиране имаш. Но за да разочаровам, трябва да ти кажа, че това никак не е лесно. Тук на помощ трябва да ту гојде неизненадано споменаваният рефлекс. Както то е необходимо основно заради лошото решение с графиката.

Технически играта не е ужасна, но фактът, че визията е "блъскава", е нещо твърде очевиден минус. Почти всички забелязаха приближаващите се настрига столове хиладни от секундата преди да се размажат в мяк, защото се сливат с околните пейзаж. Много пъти се случи да объркаме противниците си с невинно глъбешки се коли по пътя, просто защото емблемата, показваща кой е "поц", заради тъга на видимост се пада над колата на някой от "добрите". На всичкото отгоре самата графика не е по-добра от тази на Revenge-a. Звукът от друга страна също не е нищо особено, като единствено блажи гуми мозат да се кахат отново за саунттрека. В който приставят Jane's Addiction, Alice In Chains, Filter, LCD Soundsystem и доста други интересни банди.

В края на сметка след Dominator май се раздаме, че Burnout съвръща възди си във. И тайно се надяваме, че занапред ще видиме нещо по-често от Criterion Games. Както бяхме съвсемни го скоро.

Добра

CRASHDAY

6

Визия: 5
Бляската като златен зъб на цигарин. И залягаша и обръщаша като Тир с надута промък.

Звук: 5
Нищо особено като озвучаване, приятен саундтрек.

Геймплей: 7
Ако се виждае нормално играта ще е сътрахана.

Кампания: 4
След Burnout Revenge очакваме много, ама много побечи.

Flatout

Визия: 5
Бляската като златен зъб на цигарин. И залягаша и обръщаша като Тир с надута промък.

Звук: 5
Нищо особено като озвучаване, приятен саундтрек.

Геймплей: 7
Ако се виждае нормално играта ще е сътрахана.

Кампания: 4
След Burnout Revenge очакваме много, ама много побечи.



С графика на нивото на първия Fighting Force и бойна система под нивото на същата, TMNT е игра, която ще разочарова както почитателите на анимационния сериал, така и любителите на beat' em up жанра.




TMNT

PC
PS2
GC
XBOX
Wii
PSP
DS

Жанр: action-platformer Правоиздавач: Ubisoft Montreal Разработчик: Ubisoft
Изисквания: CPU: 1.5 GHz, RAM: 512 MB, GeForce® 3 или Radeon® 9550, HDD: 1.6 GB Сайт: tmntgame.us.ubi.com

Тортю Нинджи

Cтая, гледам бокса на играта и умивам – Възможно ли е ёго от любимите ни студии, дарило ни със залавия като Prince of Persia, Splinter Cell, Far Cry Instincts и прочее неустоими игри, да се осере до степен, в която всички начини количества от ни по-малко любимата „Белана“ да не са достатъчни? Не само, че е възможно – осирасяваща я помислихме, че и гокоснаме отблизо. Защото новата игра на Ubisoft Montreal е заглавие, правено за дечица на бъзраст, при която все още имат навика да се изпускат, което и където им скимне. Но вото TMNT може да влезе в славещите WCG като залавято, в което играчите ще трябва да се състезават в гусциплината на най-брзо преминаване на игра във бъз. А освен това тръбите губе бубочки от скрапментено наименование на геймърското събитие си пасват чудесно с горните аналоги.

Наберемо TMNT игрите биха едни от най-добрити бит-ем-ти поредици, показващи се за всички морерни конзоли и аркадни машини. Бяха страхотни мамка им. Удобни духа на анимационната поредица по прекрасен начин и преглази кооперативна игра и бойна система, която си изразбиваше с глемингите в жанра – Street of Rage 2, Punisher, Final Fight... И ген днешен тези късчета

олд-скуууу забавление могат да носят огромни количества качествен фън. Откакто Колапи решиха, че по-редищата трябва да премине в трилогия от измерения обача, „Измерението X, Кранк и приятели“ се пресели трайно на планетата Дрис. За наше огромно сожаление, както вече си подгазбрали, гори талантливите канадци не успяха да избият земните ни приятели от лайното проеклятие. По-поще – Леонардо, Микеланджело, Донател и Рафаело, заедно със Сплитнър и компания се преселиха на планетата Дрис-трас.

По същество, последното TMNT е стандартно платформърче с поклонило в него стръкче еквиън. Стандартно и грозно. Болезнен елементарно. И само за един човек. За Бога – не можеш през 2007 година да пуснеш игра, посветена на Косменурките Нинджи, която хандро можеш да определиш като скачалина-тулапка, и в нея да отмъстиш кооперативен режим! Престъпство е, особено когато се вземе преобълъфът, че КПД-то на геймплея е съвземимо с това на скъспостопански труженци след три бутки домашарка. Хубаво, за основа в е използван графичният ендъжън на Prince of Persia (без красавите ефекти), както и голяма част от скоковия му репертоар. Но кому бе необходимо да осакатите една иначе нелюша концепция с прекомерна елементар-



ност? Реално погледнато, в TMNT играчът е безсъмъртен – ако случайно се исцелеш в никакъв роб, играта ще те върне максимум една пропаст назад. Ако тък кръвницата ти се изчезчири, просто заславаш на едно място и чакаш да се „презадрешиш“.

А ако си решил да си откупиш някой и груп свободен час и си оставили TMNT на палаца си малулен, знай, че играта се преминала на половин тъж. През цялото време ще подскочаш, че трепеш плашещо ендообразна малоумна патяч и... толкова. Е, необходиши е да спомениш, че „рицарите в черупка“ могат да ходят по стени като батико с Прични, използват и силно олеянен варшак на бойната ми система от оригиналното му 3D приключение и като илюстрация са поели добре присъщата му пъргавост. Но за разлика от POP игрите, липсва усеща-

ние. Усещане за удар, за страх. Емоция. Не знам на какви наркотики трябва да е играч, преминал десет годишна граница, за да може у него да се появят някаква емоция. Да спрекибее случващото се на екрана по някакъв начин. Признаваме чистотъречно – потресени сме от прорукта на любимите ни. Причини всеки един от нас на пада си детски платформери игрички, но Монреалци са преминали всяка възможна граница. TMNT може да бъде забавна за десет между четири и шест години, при това само ако са отявлени фенове на анимационната поредица и никога не са чували за съществуването на Mario, Sonic и Jak. Надяваме се TMNT филмът да е нещо побече от играти. Много побече. И никога побече да не ги се налага да възглади Ubisoft Montreal в тази им светлина...

Със сериозни проблеми



Визия: 3
Бомбено зрюза гори и на HD проектор. А на малък проектор принципно всичко възпечатва.
Звук: 3
Незадовиждаща музика и актьорско иззвучие на нивото на Sonic the Hedgehog, поиски – мисъл Зе.
Геймплей: 3
Елементарен, ненадържаваща бойна система и прекомерна краткост.
Трудност: 1
Най-лесната 3D едън-плейформа, на която сме попадали през последните десет, че и побече години.



BULLET WITCH

► X360

ом: AlDim

Жар: TPS. Производител: Cavia Inc. Разпространение: Atari
Сайт: www.bulletwitch.com

Зелен хайвер за зелени мангизи

3 | дравейте, драги читатели. Ние сме представители на проспирращото японско гейм държавлънът стъдио, Cavia (ако не се сещате сами, името идва от "caviar" – "черен хайвер"), но тъй като не сме добре с английски, а фирмата има философия е по-тично свързана със "зеления хайвер", решиме да изјем последната буква). За нас ще е огромна част на следващата странничка да споделим мисии, които нинийбаха по през главите, докато работиме с последния си проект, *Bullet Witch*.

Още 8 ранните сглобки на планиране се заформи на най-важната ни цел – да последваме стъпките на *Capcom* и да се потъркали в необятните поля от земята на американския пазар, като пуснем ексклузивка за Xbox 360. Което Веднажнически Боги до ерии клочовъвъпрос. Като се вземе предвид пълната ни липса на малкия, средстия и ивеи, какво следва да направим, за да пребираме със замак?

Като начало, играта ни ще сигурност трябва да бъде шутър. Чуваме, че този жанр се пропада като топът хляб на запад, такъв и преди сме имали напътни в 8 часа насока с *Ghost in the Shell: SAC* игра, та можем направо да копи-пейстнем почти всичко от нея, стига да замаскаме нещата с нов контекст. Но какъв ли га е той? Постапакоцническо изтребление на зомбиита, разбира се! Тази концепция от десетсметия е последен писък на модата по цял свят, та нами как да съберем каме. Даже може да гарим немъртвите сладури с дар слово. Всегда ги оставяме да мучат нечленораздробено. Хем ще сме оригинални, хем ще създав-



дем илюзията, че сме им програмирали някакъв изкуствен интелект.

Естествено трябва да направим и кумовът персонаж, който да нашюка полуразложението им репи. Нека помислим... Шутури се изправят на бече от мъжка публика... Мъжката публика харесва женски задници... Ах! Отговорът бил пред очите ни – мистериозна секъс маши! Изведножък безброй идии започват да нахлуват в гламбите ни. Нина това в чувството, обезмявамо ка-вагдама, когато се превърща в красива пеперуда, готова да разпери криле и да полети от тучните зелени поля? Героянятка ни ще бъде струмен и мрачен (на всечки арми с отрони зомбита би развалила настроението на всеки). Ще се облича в черно и ще носи бояла попа, ценената до гашничка. Ще може да използува унищожителни магии. Ще

пушкат в зле тек-
турирана, ама ти
щичите гледай...

бъде... Вещица! Опа, един момент. Ние не бяхме ли тръгнали да правим шутър? В шутърите трябва да се стреля, ба! Комеги! Да вземем да направим метлаха на пушкало (але Gibson X-Plorer, който чухме, че ще бъда Xbox 360 Версијата на *Guitar Hero II* и Вернага ни грабна с бързини с гузай), трансформиращо се на автоматче, попка, сайдай и картечница, и сме готови.

Тъй, време ни е започнен същинската работа. Хубаво, измислихме брилянтна концепция, ама нещо блъфките не стига... Най-добре ще е да направим играта кратичка, тамън да не измъчваме прекалено нещастните резиденти, които ще се занимават с нея по работа. Току-вик са ни сложили една единичка отмороз от блаздарност. И тъй и тъй става въпрос за зомбита, нами какво да състрадаме особено. Те ще бъдат всички са по-дураложени, ти никоя няма да забележи, ако занължим по-голямата част от играта с клонинг на едно зомби, но с различни шаки.

Ще сложим и хрabi Войници, които да не престрелят, не помагат на герояната. Ако ги накараме да викат "Сър, сър, сър! Ше спасим човечеството, сър!"

и да козируват, е гарантирало, че ще изпълняят сърцата на американската ни аудитория с толпи патриотични чувства, баш като след реч на Джордж Буш. Е, за съжаление на актьорите не им плашат достойнчично, за да благат ентузиазъм, но вижна е идегия!

Всичко това ще обопаковаме с единичка на *Ghost in the Shell: SAC*. Какво, той бил за PS2? Еми токмо по-добре, на хората им в природата да изпитват носталгия към отминаващи времена и смесици, че като ни видят текстурите и роботите, ще проронят съзы от умиление. Вирно, че не сме го оптимизирали за Xbox 360, но според нас 20 кадъра в секунда са достатъчни за цялена на флагмански зомбита.

Ето, че мястото съвърши неусетно, преди да си спишем до насищането с обрати драматична история, ролевите елементи и депресираща дизайн на нивата. Обаче и изброяното досега би трябвало да е преостановично, за да ги убеди в достойнствата на новия продукт. Абие, ние ще пребваме, че Тоши-кун трябва да си гляда анимето, а останалите момчета отиваме на караоке с няколко сладки бебойки да им попеем за светлото си бъдеще.

Разочарована
Буджарин: 4

Буджарин: 4

Пророманът съзва от умиление, спомняйки си
от времето на PS2.

Звук: 3
Сър, да, сър!

Геймплей: 5
Играта е бодливостно кръмка, за което с
готвимост ѝ давам една единица отгоре.
Благодаря ѝ, хайвер!

Земен хайвер: 10
Има за всички, не се буйтай!

Painkiller

Бизиц: 4
Пророманът съзва от умиление, спомняйки си
от времето на PS2.

Звук: 3
Сър, да, сър!

Геймплей: 5
Играта е бодливостно кръмка, за което с
готвимост ѝ давам една единица отгоре.
Благодаря ѝ, хайвер!

Земен хайвер: 10
Има за всички, не се буйтай!

Infernal

Жанр: TPS. Продавачка: Playlogic. Разпространение: Eidos Interactive
Сайт: www.infernalgame.com/

ом: Jeru

Ангел-ренегад с демонични способности?



Infernal може би е единствената игра, в която можете да видите монаси с футуристички сайдър пълнища, раздаващи пръбосъс с огнестрелни оръжия и шурикени! После да не кажете, че семинарът не е гениален.

При започването на едно редът, търбата химика, която бинага стои пред мен, е дали да изведа на преден план положителните или отрицателните страни на заславянето (ако въпросното не е шефовът или тълен бокук, разбира се). Имайки предвид, че пред мен стои игра от ранга на **Infernral**, моментално си помислих, че след масата глабобояля, които ми причини, загта просто следва да бъде нахлебена, и толко. Сега обаче, като се замисля, играта не е покъръпително лоша, просто е толкова беззъбка посредствена, че гори не знам за какво точно да се захваша, за да подкрепя очакванията, които съм я поставил. Явно *Metropolis Software* имат изключително занижен критериен за това как трябва да се играе една TPS.

За визуалните прелести, пияните програмисти и лошите задници

Да започнем с най-отличителната част на играта – визията. Много добри могати на персонаажите с остро тексстури и прилично ниво на детайл. Осветяването също е на високо ниво, както и повечето специални ефекти. Всичко това обаче бива пратено по греблото само и единствено заради изключително обирените движениета. Не знам що за мошни кечпърчии са използвани разработчиците, но имат чувството, че за да скчатят някой и друг долар, са напихи възма от иначе кадърните програмисти, тръгнали са

им по гъва пистолета, за да се почувстват богосе (с по един щаха да са само супермени, както знаеш от предишното ни гръбче), и са ги настъпали един спрещ друг, като тайнничко са счелими бъжките им.

Положението бива потапяло вълшесно, след като пичковете от *Metropolis Software* са пременчали и колко липа този Джак Деникс могат да са възмутат с парите, зададени за озбучаването, и са решили да гействат бързо, докато котрите не са изтрънели (че после ще трябват още кинти за алкохол). За озбучаването на гравийния герой, разбира се, са отделени спешлани и допълнителни средства, в резултат на което след дузината холандски кечкета, които е погълнал произволен член на екипа (предполагам не са се занимавали чак да го избират според актюрския му талант), въпросните се в нахъсал и са решили, че ще го раздада без ес и ше имитира батик със Вин Дизъл. Това е и причината да звучи като поредния ейтън Puguk уона би.

След като вече ви подгответ за по-трахичните елементи около техническата част, в случаи, че сте извънредно търпеливи, ще ви запозная и със сторито и геймплея.

След първата неколкотунка и умислено безсмысмена към сцена поемате контрола над ангела ренегад Райн Ленък и бивате Вербуван от никакъв особено комичен чичка, който го раздава демон и представяля Ага. Задачата ви е да възстановите



баланса между Доброто и Злото. И да поддържате побежденето на типичен бег с мастифака, разбира се.

Лошкоди, коленичите пред мощта на моите демонични способности!

Чисто геймплейно **Infernral** е един преличен еквивалент на трето лице. Освен босов арсенал от оръжия, нашият пич разполага и с разни демонични умения, побежето от които са крайно безполезни, но за компенсация са шаренки. На всичкото отгоре част от тях могат да се използват само на строго определени за целята места, които – комбинирано с крайната линейност на играта – прави аркисъл Впечатление и постоменно до набиба в съзнанието сумите „гадни скриптове“. Един от скиловете обаче е жизнено важен за оцеляването ви – изсмукването на енергията (или гушите им, ако трябва да се придръжате към бег с ейтънлоуда) на убитите

лошкоди. Тъй като в играта няма алтепчки, камоли, магически отвари, то ви умение ще е единственото начин да възстановявате здравето си. Интересна, макар и не добре разбита идея е, че в играта има така наречените „светли и тъмни“ места, в зависимост от които магическата си енергия се възстановява по-брзо или по-бавно.

Самите престрелки са същинствено пригнили, макар и леко еднобразни заради зле интираторския елемент с прикриването зад различни обекти. Въпросната кобър система е и причината бос файтите да не разъгрьнат пълния си потенциал (ако въпреки определено има). Ако в последно време не бяхме заслужили като *Gears of War* и *Rainbow Six: Vegas*, може да щахме да бъдем дори впечатленi, но... това в положението. Колкото и да ни се искаше да се абстрактираме от неговите и да успеем да щикнем по-натърте в играта, уби – не успяхме.

Разочаровща

Върхува:

Лоши демон

Повече:

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

4

Виждат: 7
Много бода графично, но с арди зле развиени персонажи.

Звук: 4
Приличен саундтрак и звърши лейм обучени дигами. Но си фен на би-фимите (доконкребните, не они с пръстените) – си как си смъз с ернинци, защото ще с насярш от коф.

Геймплей: 5
Тук-тук се забелязват некои интересни дизайнерски хумории, но като имам – по-средствен.

Въздъховето: 6
Изумителна!



VIRTUA TENNIS 3

Издава: Sports Prodigy/Bogema: Sumo Digital (PC, Xbox 360, AM (PS3)) Разпространение: Sega Издателство: CPU: 2 GHz, RAM: 1 GB, GPU: GeForce 6 или Radeon 9600 и надоле, HDD: 3.9 GB Цена: www.virtuatennis.net

Здравей Пуйт, къде ти е ракет...контролера?

Bинаги ще помни оригиналния Grand Slam за *Mega Drive*. Изключително забавно губуващо тенисче, което можеше да го изяде доста часове пори от единична игра. Последвайте уж много добри тенис на корт заглавия като *Pete Sampras Tennis* за *Mega Drive* и *Roland Garros* за *PC* биха по-скоро на симобъве на тенис на маса, в които тенисистите биха гълъбъти бастуна и се бихъха като ръжбии арматури жлези. И така, до 1999-та година, в която се появява *Възродителят* на жанра – *Virtua Tennis* на *Sega*. Малко по-късно пред годината същият беше портнат по изключителен начин и за актуалната тогава конзола – *Sega Dreamcast*. След купицата суперлативи от западната преса и десетки часове игра, прекарани от мен и купица мои приятели в борба за зеленото топче, се пойави пръвножение, кърстоено просто *Virtua Tennis 2*. Опново за *Dreamcast*. И макар да не внасяше нещо революционно ново, шифробането на почти перфектният геймплей помага на играта да бъде оценена още по-високо от своя предшественик. След края на *Dreamcast*-реката **VT** беше портнат по доста неуспешен начин за *PS2* и *PC*, което ни принуди дълго време да се забавляваме

с претната *Top Spin 1 & 2 на 2K*, оставащ обаче търбре далеч от класата на потапяно опростенение, почти съвършен *Виртуален тенис* ритъм, характерен за поредицата от *SEGA*.

За Стефан Егберг е едно малко тенисно чудо

С третната серия на галантниятото японско студио *AM2*, *Sega* ни представя своята визия за тенис от ново поколение. За сожаление на едни и успокоеие на други, визията на японците почти не се е променила. Сменени бъзулите си гардероб и с минала през козметичния салон за няколко тушка играна схема, *Virtua Tennis 3* продължава да бъде едночленният крал на *Виртуалните тенис* кортове. Въпреки че реално последното това просто е нов, '07 едночлен на до болка познатата ни игра. В която няма нищо лошо. Просто няколко хора го могат. Реално погледнато, с три функционални бутона *Sega* са сътворили игра, която може да те застръкли пред телевизора или монитора за дни. Игра, която в мултплеърът режим може да забавлява с месеци до четиридесет човека едновременно. Имаш силен и технички удар плус лоб. Имаш и бутон за смяна на перспектива.



От снимките трудно можеш да разбереш, но въвеждането на тенесистемите са наистина неизброяли.



Koralsky ще го забие на Шарапова! Сигурно му се иска да го прави не само на *Виртуалния* пленен корт. За мядро русинче яйно му е докладали.

Бесичко останало в физика и тайминг – невероятно важни фактори за успеха ти във **VT3**.

Ужавжаваме безкрайно това заглавие и поради друга причина – че в лесна усъвояване от обикновеният играч и същевременно изисква изключителна превъзходство, за да можеш да наречеш себе си професионалист, побеждаващи компютърните си опоненти на hard, както и всеки изпречи се на пътя ти индибиг, подразбужа съседния контролер. Режимите на игра са малко, но на място. Присъстват познатите на всички ни кариера, приятелски мач и турнир.

За наши озримо скъжаление *Виртуални* от *PC* и *PS3* са осакатени поради липсата на онлайн мултплеър, което в днесно време си е текка загуба. Собствениците на *Xbox 360*, странно – не са ли сиени от тази взаимност. В режима кариера играчът създава тенисист по съобщ образ и подобие, независимо от пола и сексуалните му наклонности. Стартери и от място с номер 300 в световната ранглиста, при пребяга да преодолее десетки мини игри и турнири, за да се добере до световното първо място. Този режим на игра сам по себе си може да отнеме



седмици наред от свободното време на плеърите, за да бъде напълно забършен. Бихме го нарекли гори съвършен при една щапка ролева подправка в поベче.

Андре, остави контролера, къде е Шефи?

Дори и без да предлага революционни промени, **VT3** е игра, която просто се играе добре. Независимо от годината и платформата, графичните щейт е много приятен, макар и *Виртуалните* музунци на част от лобимите си тенисисти да пръвълкват да приличат на лицата от тълпата пред моя в *Зората на Мъртвите*. Невероятно зъвкав геймплей. Перфектното забавление, ако разполагаш с четири контролера, конзола от нобо поколение или *PC*, на което играта може да върви с пълния си блесък и – нај-вече – скорост. Пребърчавме ти горещо!

Одлична

TOP SPIN 8

Издава: 8
Много детайлни модели на тенисистите и добра физика. Най-бързите текстури.
Звук: 7
Задължително изключъни музикала още от самото начало. Шарапова юшка!
Технология: 9
Понти съвършиен. Искаме си Версията за *Nintendo Wi-Fi* обаче.
Koralsky: 10
Най-добрият *Виртуален* играч – приема предизвикателствата на всички **VT3** плеър фонаги и по Всичко време.

Top Spin 2

Шарапова и Хинесис по банска

Издава:
Български:
Top Spin 2

Визия: 8
Много детайлни модели на тенисистите и добра физика. Най-бързите текстури.
Звук: 7
Задължително изключъни музикала още от самото начало. Шарапова юшка!
Технология: 9
Понти съвършиен. Искаме си Версията за *Nintendo Wi-Fi* обаче.
Koralsky: 10
Най-добрият *Виртуален* играч – приема предизвикателствата на всички **VT3** плеър фонаги и по Всичко време.



UEFA Champions League 2006-2007

от: Koralsky

Жаръ: sport Proxibitnet, EA Canada Разпространител: Electronic Arts
Сайт: www.championsleague0607.easow.com

PC
PS2
X360
PSP



Биво е на скринката, че Кайт е сънно ясно на нещето момче Топузаков, задето програмистите на EA са по полигонски във вълни по-краси си от него.

You'll Never Walk Alone

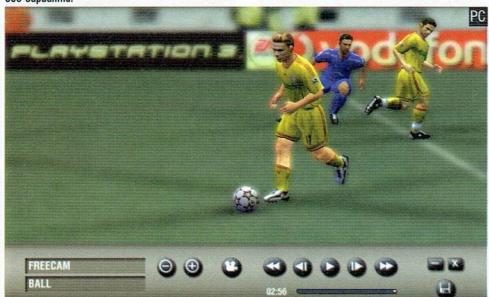
Без да им пъка, че са недобърани от хардкор играчите, EA шефите могат без никакви проблеми да се утапят във вълните и да попаднат в една глъс, че "никога няма да бъдат сами". Защото колкото и по-качествен пропуск да изгубат всека година техните японски приятели от *Konami*, феновете на *FIFA* серията продължават да я изгубят все по-бисоко в класации по прораваемост. След изненадващо добрия гори за нашите изтънчени персони *FIFA* едишън 2007, хората с афинитет към електронното изкуство предоставят поредния междущлен щейбът на серията (онце в края на лявото можеш да си очакваш *FIFA 2008*), като надраждата относително добре постигнатото от *FIFA 2007*. Тук обаче изва и голямото ни удоволствие. Хората с ексокосибите, освен че играят една много по-красива *FIFA*, имат на разположение режими на игра, за които PC и PS2 играчите могат само да мечтаят. Всички ние много добре знаем за подписания през миналата година договор между *Microsoft* и EA за ексклузивна *версия* от ново поколение, предназначена за *Xbox 360*. Трибаше ли обаче по този повод *версията* за PC да остане с *близия* от старо поколение и с режими на игра от времето на *FIFA Soccer 2006*?

Е, реално погледнато знаем прическиата на подобен подход спрямо PC платформата от гледните пълници. Знаеш я и ти – финансиова изгода. За съжаление, ако трябва да оценяваме *версията* на *UEFA Champions League 2006-2007* за *Xbox 360*, то ти би получила поне във единици над това, което ще играеш пред своято PC. Защо ли? Защото ще трябва да се насладиш на *близия* на *нивото* на *PS2*. Докато EA самодобно използва новият си спортен графичен ендъжин за *FIFA* на *Xbox 360*. Освен това, докато ще се забавляваш с типичните режими на игра, които ти се предлагат от години, ексокосибите ще лъющат умилвателния отбранен режим, в който ще създаваш свой оборонен мечтите, събирайки играчи, екип и играчки карти, чрез които успеши да организираш своя тим. Натрупвайки голям екип, тренирайки го и морализирайки го, игралът с белия зърн ще трябва да спечели тактическо пребърхество посредством честообразни карти и след това да добърши съперника с помощта на играчен чифт в кълчоб момента от мача.

Цялото това картичко отклонение може да са забърза и онайд, като на геймъра е предоставена възможността да разменя ненужни карти с макиба, които ще му съвршат на-добра работа. За да продължим с



На *нивото* *версията* за *Xbox 360* впечатлява с много по-много детайли, текстури и разнообразие, ефекти и реализъм. Нагадаваме се следващата *версия* за PC да използва новия графичен ендъжин на 360 варианта.



липсите при PC *версията*, ще тикажем, че *Xbox 360* и *PS2* притежателите ще се забавляват с още едни нови режими, наречен Lounge, който представя приятелско сървъноване между седем отбранни дружки, които си мерят загубите и победите (при *PS2*) и картиите при *(Xbox 360)* за Европейското футболно могъщество. Остави всичко друго, ами е забавно. За теб, използваш клавиатурата на игра на *UEFA*, е спектакъл и *World's Best* ръчникът. За да ти е хубаво, проглагаме. В него единствено *360* изглежда ще може да се изяви яка като истински виртуален менджър, както и да покаже своя маисторък на *виртуалните* тиери, проравдайки и сървънованайки се онайд. Иначе *UEFA* (или *FIFA 2007.5*) за PC, че и за конзолите, продължава да бъде най-добрата футболнна симулация след *PES/WE*. Също така продължава да лежи на конфигурации отпреди три години и да се играе все таза флиперски, бързоки желането на EA да понамали този елемент от геймплея. Причинено сме доволни – аз и Дешков, защото имаме възможност да вземем шеста КЕШ с *Ли. Ясен и Макс* – трети в *Манчестър*. А бакалов, милият – да на използва дружно всичките, че за него футболът е тема табу, която малко хора, имат право да коментират в негово присъствие.

В заключение – гайд шанс на *PS2* и най-вече на *Xbox 360* варианта. Можеш да пасуваш с *PC* *версията* без много да си замислиши. Освен ако не искаш да видиш как Барса си тръбва от Васил Левски със пълна кошара...



Бизнес: 6
Грознича. Постави ббе единици отпоре, ако изгуша *версията* за *Xbox 360*.
Зрък: 7

Джон продължава да опе стабици. Ние продължаваме да му се радваме. OST на типично – високо за EA на бъдещето: 6
2007 на сплероци. Което не е в никакъв случай лоши. Но не е и по-добро от *Winning Eleven*. Айтърън: 10
You'll never walk alone... never!



The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

ом: Snake

PC X360

Жанр: RPG Тип издания: Bethesda Softworks Релиз: 2K Games
Сайт: www.elderscrolls.com

Лудостта отново е на мода



Mания, светлата половина от Остробите на лудостта, на които попада ненасищното ти за нови приключения герои, напомня за замързнат във времето сълнчев есенен ден. Есенен ден, в който златните нирьови листа блестят в своя миг на прекрасна, мимолетна слава, преди да се отправят към калта край корениките; вечнозелените растения сякаш позират с измамно съвеждство с премянено небето в неизвестно ясно, лазурно синьо, обагрено в онзи магически цвет, на чийто фон абсолютно всички излязжа красави, светли и нови. „Циганско лято“. Така наричаме тези дни. Защото метафоричните муравии веселици за пореден път са успели да откраднат една лята на усмишка, преди да бъде времето на тъжните есенни съзы. И, колкото е странно да звучи, покрай факта че играта въсъщност е изтъкана от член като ято гарвани, скучили се над пресен труп, хумор *Shivering Isles* ни напомни точно за такъв ненадежно получен къс рагот.

Бе къде като са грозни лицеизвесте анимации...



Е, щом така мислиш - сам си го щий...

Истината е, че за много обичам *Oblivion*, но и много го мразя поради една прости причина – това е най-кукото RPG, появявало се от гекагу. Атмосферата е колосална, Визията ти отминава гламата цяла година след първата си на бъл съйт, предлагати се съйт, в който можеш да се загубиш с дни и месеци, изпълнявайки стотиците квестове, мотащи се по сюжетните линии и развивайки герояси по прилагат на подлежащата на забен експлоат, но авекватна ромева система. Отвъд това обаче няма нико. Няма герои, няма история, няма нещо, което да не си възбъди в произволно избран от съкън-хенг коща фентези продукт. В един момент установилаш, че помниш сенките на тръбата и танцуващите сред листата на вековните дървета лъчи на залазящото сълнце, а не някой конкретен герой, конкретно събитие, накарала те да се почувстваш съпричастен със стабащото в монитора ти. Да бъеш част от този прекрасен съян, а на ги играеш с него. В

този рег на мисли в самата сърцевина на *Oblivion* се беше загнездил един облачен, дълъбен, промтеж и безкрайно скучен есенен ден, в който всичко тънеше в калта нашибания на шибания не-комерс; в който над обивките бе вложен комосален труп, а съдържанието никой го беше нахъркал на ръба, на три, след работно време, колкото да не се каже, че лъскавият пакет е бил празен. И изненадващо насреща есенната безнадеждност на съцъти този *Oblivion* обличаща се разкъсват, сълнцето огърва златото на умирата растителност, а синевата се разтваря пред теб, приканвайки те да прекрачиш граничите на монитора си и да влезеш в играта.

Ето това е *Shivering Isles* – на пръв поглед още не от същото, на Втори – нещо незадравимо. Нещо, напомнящо за смаката тъга на гореспоменатото чиганско лято, защото бърби в комплект с ясното съзнаване на факта, че след двадесетте часа на един откраднат ден, в който забравяш за грижи и проблеми и танцуваш шастливо под сълнцето, облъпват те вземат сезонната си лепта, а *Oblivion* отново ще бъде просто купчинка азгадайки на харда ти. Но нека не мислим за това, а се възползваме от дадения ни шанс, прекрачвайки едните на Остробите.

Погоди на *Knights of the Nine*, новият експанжън също се провъздава като поредното куест в лога ти, нова локация на картата на Суриодън. Можеш да пристоплиш към него с нов герой, покутищо напусна тъмницата, или пък с максимално разбити си Шампион на Империята, пребориши българинската запала и имал съмнителната чест да се наслади на статуйния финал.

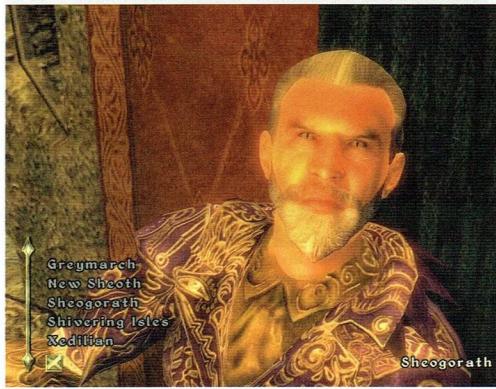
Няма да се лъжем – след сравнително пощомо излизане на ръчете с *Runicarpe*, погодих към *Shivering Isles*

със закономерен скептицизъм. Което пък доведе до една от най-приятните за мен гейм-изненади на сезона, защото този път от *Bethesda* видимо са взели пристъпите посубнати ми и са запретили ръкави.

Клятата каша започва с появата на тайнствен портал нарасъд Суриодън, водещ към никакво непознато изменение. Всеки, който влезе в него, или изчезва бесследно, или се завръща полудял и започва да се нахърбля хищно върху пръстите нещо, попаднало пред очите му (а пръв очите му попадат едрият мече на оставените пред портала страници, които да посичат откачалките, докато някой реши какъв да прави с очевидно опасната аномалия). Твоят герой, естествено, бе колебание нахърба в портала, воден от убиваща комки лъбопитство и приключението да се забърза със страшна сила. Той се озовава насреща на Остробите от заглавието – личните селения на лутите дърдик божество Шейзборат. В унисон с откапваната наптура на господаря си, селението е разгромено на две части – истерично пъстрама Мания и мрачната и зловеща Деменция.

Още на този етап бе следвало да се изненадаш азски приятно от изключителни оръзянини сътини, които *Shivering Isles* преглаза, зарязваш грубо фентъзи клишетата и предлагайки нещо наистина съвсем и нюо. Второто, което прави впечатление, е че ако *Knights of the Nine* можеше да бъде определен като „съветства добафа“, в която ставаше дума за благородни рицари и вспоминаящата сина на Баярата в добромто, то *Зъвнените Остроби* видимо са „мрачната добафа“, в която евла ли не всеки твой куест е събрзан с неща, които труенно биха могли да минат за дейностите от перформара на Тимур и командата му.

Какво да взимам, мило - бут или вратни?



В една от първите си мисии трябва да изтезаваш всеки срещнат, за да откриеш потенциалните заговорници, от които параночната дukesа на Деменция се спряхва. В друга – да надрушаш до смърт дука на Мания, за да му вземеш поста. В трета – да се сдобиш с "Всевиждащо око", явявашо се все още прикачено към очни нерв на някаква нещастна старца, имала нещастство да научи една особено забранена тайна. В четвърта – да работиш с луда некромантка, която подлага разни затворени в подземието с нещастници на разнообразни артикулации, а след като темата им най-сетне се пречупи, го съживява доволо и прогълва като експерименти-те си.

Това по-горе с лудата некромантка беше подвеждащо, прочее. В *Shivering Isles* нормални герои просто няма. Всеки срещнат е необратимо отка-

чен по свой си, колоритен начин, като първостепенно определено се нага на Вече споменатия Шефогорат, който на всичкото отгоре ти се пада и шеф. От теб се очаква да спреш случаията се на всеки хулига години Греймар, когато Островите биват заблудени от дедрик-боза на реда Джигвил, който подълго иска да изкорени всичка лудост. И точно тук извърши над-големите бинго, защото – противно на всеки потенциален пристъп на здрав разум – нещото, което ти казва Шефогорат в началото: "Трябва да харесаш и разбериш това място, за да поклаесаш да го спасиш", се случва. Докато Имперският град, Брайен, Квач, Скинраг, че и целият континент Сиродайл, блка просто безлични фентъзи кишишта. Островите наистина не можеш да не ги харесаш. Което забвява и над-важния механизъм – съпричастността към случващото се. В един момент

просто спира да ти пuka за факта, че по сценарий така или иначе побеждаваш, и започваш реално да се бориш, за да може твой толкова очарователно в нетипичността си място да остане непокътнато.

А *Shivering Isles* наистина е различен. Арт отдеът на *Bethesda* е сътворил истински чудеса с пейзажа, с архитектурата, с дизайна на чудовищата и персонажите. От всяка текстила в *Ostrovobume* откъде ли уходит. Всяка текстила в *Ostrovobume* е прекрасна. Има и още нещо обаче. Нещо, което в *Oblivion* просто липсва – персонажи. Истински. Пълноцървни. Култови. Запомнящи се. Хладният иконом Хаски; безобразно откочените Шефогорат. Всичка реплика на когото в момента са сценаристка класика; мрачният, въззващ носител на шакото светътно познанието Даис... Това не е NPC-та. Това са герои, за които тука.

Останалото... е, останалото е още от същото, свалило ни на земята и намекващо на училище, че колкото и да е свежа чиятата история, *Shivering Isles* ни би могъл да мъръне над осмислата. Най-търпят се няколко нови магии и предмети, има нови чудовища и една нова система за създаване

на магически айтеми... но в крайна сметка това все още си е добрият (хммм!) стар (мдамм) *Oblivion* със скучната му бойна система, с вълнуващото му ИИ (проявяващо се най-вече по време на масовките, а тук, мамящата му, има блясък), с безумната механика на дилозите, с леко дразнещия интерфейс. Да, геймплеят е поборен забележително, но за това спомага по-скоро фантазията на сценаристите и художниците и талантът на озвучителите, отколкото фактът, че в инвентара ти се е появила Dawn/Dusk-fang мяччето, сменяща бонусите си в зависимост от това дали си ден или нощ, или кълчо-блитята магически жезъл на Шефогорат, спиращ времето в определени зони.

Но в крайна сметка ние трябваме забавленето, а не разни геймплейни съставки, които вършат работа само на закъсали рещензенти, чуващи се с каква конкретика да си набълькамат сматрата. А забавленето в *Shivering Isles* с лопата да го ринеш. Голяма и лъскава. По чисто метална част танцуващ лъчите на твоя откраднат, нелогично слънчев есенен ден.

Благодарим ви, *Bethesda*. Наистина.



Хич и не ми падай на колене - не става, обвързан съм.



Hа първо място трябва да знаеш, че чисто визуално *Зъненците остроби* се явяват нещо като липсващото звено между *Oblivion* и *Morrowind*. Авторите отново се забръщат към стария, по-мистичен облик. Аично мен това ме въкочани от кеф, така га се каже. Природата в тази измерение на лудостта, и тя е откачила, михата. И е станала някак по-сина в процеса. Повечето постройки са обвити в лиани и обрасли в буйна растителност. Тъй като са големи колкото сърдца, а дърветата пък служат като ходове към нови подземия или като мостове над зверата и реките. Най-важното от всичко е брилянтно променената, на места до тънка неузнаваемост, визия, че тя не излежда като наслаждаване на най-обикновен склон върху старата. А като един съвършено нов, душата свят, съзидат в блоково колосално колективно труп. Какъто имам предвид ли? Ами *Снейка* вече сподели колко приятно шизофренично място е *Shivering Isles* Въсъщност. Няма как да бъде другаче след като самият ѝ господар е Принцът на лудостта. В тези невреали земи измамно-пъстърата красота на Манигита и необяснимо-прилекателният мрак на Демонията са в никакво изкривено равновесие. Ако се залегаш напри-

мер, ще видиш, че Шеогорат носи във различни рокабии на всяка ръка, една тъмна и една златна (Между другото озбучаването на персонажа наистина е феноменално, а на всичкото отгоре пичат Зади и лек шотландски акцент). Самият му замък се явява съвършаващо звено между светлата и тъмната половина на столицата му. Небето в *Bliss* (Мания) е умопомрачително красиво и решено в лилаво-оранжеви пасища. Това в *Crucible* (Демония) е блестно-зелено и замълечно. Ушищите тапи тък моза га са сърдена с онази мрачната част от маъздочинската улица Диагонали в романите за Хари Потър (Мраконаки). Където се помещават магазините за Черните мази и изкуства. (Може и да ги звучи смешно, но чуството на наистина е склоно, а Knockturn Alley Въсъщност с остава една от много добрите игри на Джон Роулинг). Разбира се в *Bliss* пътешествата са осъщени, настъпвате се разхождат гардове, а тъмнооранжевите борбести (като въсна есен) се накараха да помеччат за това как ли би изглеждал *Jade Empire: SE*, ако беше реализиран с *Oblivion*-ски ефекти. Истинско великолепие. Как да го кажа по-точно, вече и аз не знам. Абе горишибаните светълки (ако можем така да ги наречем) светят в различна светлина, в зависимост от това



къде точно се намираш в момента. Шапки гору!

Този нов свят е тъмен и с изяло нюни вразове. С изключване на скелетите, няма нико един от старите ни познайници. Нещо повече – копеланите също като че ли са пили с канчата от лудостта на Шеогорат. Или най-макаро се бият като таќица. Понти всеки един от новите проптищни – от нед-често срещаните Grummites (които са като излезли от *Call of the Cthulhu*), през мозуните Scalon-и, ентомологобитите Gnarl-и, вечно гладните Hunger-и, до корабите войни на Джийзъл (Knights of the Order), с обват от никакъв Биг Бас и наистина като обезумия. Всички са блока за нут време, а в Сиродий трябва да минат часове, докато кача точка на гроба умение. Лунатики, мази. Тази агресия поне малко разнообразява сравнително скучните битки.

Кусетовете в *Shivering Isles* ми направиха приятно впечатление. Мисля, че са една и от по-интересни от предишните, побече пасват на забобляящия те странен свят и освен това наградите от тях са по-добри. Така например един госта лесен мини-ку-

ест (където погредият психар ще те помоли да... го убий) ще те награди с бая мозъц пръстен. Освен това някои от странничните приключения са доста интересни. Още се смята като се сетя за игуома, който го беше страх да си събърнат си коша, защото стенините щели да се срутят върху него.

Приятно впечатление ми направи и въвеждането на матриците. С тяхна помощ боязът в *Bliss* ще може да ми направи магически предмет, стига само да му снесеш доста място – кехлибар (*Amber*) – нова съставка, намира се труро, и в много полезна. Являва се доста по-притлен замесител на ония корен *Nirnroot*-а, ако се сещаш.

Почти непромененият въсъщност си геймът наистина е минус. Голям. Също така някои от новите монстри ми добоха търъде рептилоидни и насекомодни. Бакалов вече каза за това, че липсва нова музика. Хайде бе, гигантите Джереми, хайде бе митане Соу. Кво чакаш, мама му стара? Да цъфнат најмъгите ли? Ми те тук отпътва вече ѹбънха, бе драги, та това е *Shivering Isles*!

Отична

8

TESIV: Knights of the Nine

TESIII: Bloodmoon

Вижда 8

Отична. Класическият фентъзи сетинг е пратен по телефон и зап отпечатък на *Bethesda* се е развиликътъмъни.

Звук: 8

Музиката никакъв я нима, но избучването на клъчовите за историите персонали е незабравимо.

Геймплей: 7

Боите са във все маќа недоволено, наивиди са си и некои бъзби. Но историите са токома изненадващ увеклемен и неимпакт, че никма да можеш да си отпечатък.

Удърж.: 9

Работният за дергр-боз на лудостта, фор фокс сай. Махаш му на Марин Септич и Владимирските му самокръсти. Това тук е прилично фентъзи.



An advertisement for the game Penumbra: Overture. It features a dark, atmospheric scene with a figure in a small boat on the left, and the title 'Penumbra: Overture' in large, serif capital letters at the top. Below the title, it says 'from: ShadowTrance'. At the bottom, there is descriptive text about the game's genre and developer, along with system requirements and a download link.

Вълнуващ хорър в три части

Отвъд вратата се нагига нещо огромно, нещо ужасно. То удри човек, поваляйки го на земята и спотицай до него се изгубват в тъмнината. Започват кръсъци, но тамко продължава да наблюдава. Той ли е довел? Такмо, какво си стори?"

Всичко започва с писмото на отдавна изчезнала баща ѝ княз Невоя син Филип и неясна слега към замръзнала пустота на Гренландия. Година по-късно любопитството и необяснената предположението Вояж търбства алтер его към Свирепите ледови помета на острова. Изгубил топлината и комфорта на прещините си живот, Филип се спуска през метлен шалът в единственото убежище наоколо – изоставена мина. От тук на септември коямарът започва както за нещо, така и за теб.

Първото Впечатление от играта е наистина качествената графика. Сам че се убедих, че динамичното освещение е ненадминато сечиво за изграждане на въздушестваща хорър среда. Не е трудно да се посочим, че акцията в играта е попаднала бързо в ефектната визия, когато Remippura: Overture е Въсъщност прогук на много успешно, но думите на създавателите си „технокиноично демо“. В пази връзка симулацията на реалистична физика е неотменна част от списъка с ожиданията.

Въпросната физика, която между другото докарва качеството на леко срязан и бъгав хавос, лежи в основата емаш методично и сигурно спряжение с противника. В играта е заложен и старт елемент, който поне до този

момент не намира съществено приложение. След като можеш да накълциш всяка недрожелебна твар с нещо метално - бързо и ефикасно, нуждата да се криеш и блягаш, отлагайки проблема, изглежда доста мазохистично предопочитане.

След като синтезираме всички притеснителни моменти от играта в време да обрънем вниманието на най-вълнуващата част – историите и атмосфера. Тук е мястото да кажем няколко заслужено добри думи за истинската същност на играта – мрачна мистерия за събдата на човешки същества, попаднати в лапите на необяснимо зло. Още с първите си стъпки по мръвдата атмосфера на гренландската мина ти ставаш един от тези хора, бабно губейки своята същност под напорите на ужаса и клонката на отчаянието. Парчета текст ще разкриват съптичните ни на служежени от този прохълнато място, чудовищата, с които се срещат

нали, живота, който са били принудени да живеят в страдание за запазването съществуването си. Иерата нама за цел да ги настърчи от страх с инфаркти на почва на чудовища, които делкатично се изразяват в ухото ти, кардари те по доспехочни от страх. Дори напротив, във всеки един момент ти ще си наясно с представата за опасност, защото тя е دائم по-малобавна на описваната картина на ужасите, които се крият по пътя, оставен от баща ти. Ти си просто гост в къщата на ужасявящ собственик и ще наблюдаваш в неговия свят, без да подозираш какво точно представлява той и на какъв е способен. Приключвате с отворен края, защото това е смисъла на епизод едно от Република: Overture, да разбрани интереса ни с още побече юноши, да те върнем в очакване на следващата част и когато ти се обози на компютърът ти, да бишеш съзнателно си за още от мрачната история на Филип.



TEST DRIVE UNLIMITED

PC
PS2
Xbox
PSP

от: MrAK

Жанр: редизайн / Произвеждач: Eden Games / Разработчик: Atari
Сайт: www.testdriveunlimited.com / Установка: CPU: 2.8GHz, RAM: 512MB, GPU: 256MB, HDD: 1GB

Race unlimited

Често ще си призная – никога не съм бил фен на поредицата *Test Drive*.

Винаги ми се е струвала малко дървена, малко постна, малко нереалистична. Още от времето, когато гледах как Лада Летница додгонва Корвета ми по улици на Москва установих, че тази игра не е точно за мен. Ако трябва да съм отворен – досега новите серии на *Test Drive* съм я тествал по-скоро, за да чуя кои любими групи са намерили място в саундтрека, отколкото за да потърся изживяването от геймплея.

Test Drive Unlimited е първото изключение. Голямото изключение. Още с пръвначалните анонси играта привлече вниманието ми и я чаках с видимо нетърпение. Самата идея за massive multiplayer racing ме блазнише. Допадаха ми обещанията за мащабност. В крайна сметка кога съм си представяла игра, разстлала пред мен хиляди километри улици – отворени и чакащи само мен, за да покоря и близо 8 асфалта им посланието на гумите си. Това

зучеше като мечтата за ултимативния рейсър – този, който никога побече никоя да изоставиш. Огромни локации за покрибане, достатъчно разнообразие от автомобили и мотоциклети за управляване и за капак на всичко – сносен мултиплейър, обещаваш все побечи и побечи турнири и възможности. Е, стига съм те мъчил – обещанията бяха изпълнени, мечтите се сбъднаха. С ръка на сърцето ще кажа, че *Atari* и *Eden Games* се справиха. И макар че, като последните готовия пробук съм разбрал за длане, то чест им прави, че не са излезли за нищо, а проблемите моменти са бяха ясни от пребътката.

И вие пак ще започна да ги разказвате за *Test Drive Unlimited* както си трябва – от синъзи плейъра, който тока или иначе в добре да изиграеш, поне за да напруши опит, преди да се съблъскаш с онлайн хиените. Играят в самото начало ти предлага да си избереш един от няколкото налични персонажа от мъжки и женски пол. Героят ти е по-скоро от значението за онайд аватара и никакво отношение към геймплея, но ако наистина общаш да изкарваш по час-гъва пред огледалото сигурно тази опция в *TDU* е ти се стори интресна. Независимо дали си направиши човечето да прилича на Михаел Шумахер или си изтиполася сочна блондинка, с вид като га е излапала три метра

А колко хубаво би било ако играта бе свързано със земеделието на World of Warcraft.

пишки, за да вземе книжка, твоите шофирски способности или победенето на автомобила няма да се променят. Все пак те спомена, че можеш да манипулираш лицето си почти по всякакъв начин, а на мен винаги ми е било забавно да се опитвам да докарам героя си в такива игри да прилича максимално на мен. Всичка, след като се налягаш, получаваш право на избор измежду три автомобила, с които да започнеш разкриването на Оаху – третият по големина от Хавайските острови и гледна сцена на геймплеято. Още тук искам да изразя възхищението си от мащабността на тази игра. Островът, който ще обикаляш, има над 1600 километра пътища и ти ще можеш да се разходиш по всички им в хода на играта. При това няма значение дали си направил нещо или не, за да получиши достъп до конкретна локация. От самото начало можеш да се метнеш в колата и да убийеш един от 8 каране само, за да разкриеш всички пътища из острова. От горното изречение трябва да ти стане ясно едно – *Test Drive Unlimited* наистина е безграничен. Замисли се, че може да има хора, които живеят на Оаху и гори те не познават всека улица там, да не говорим, че в нормалния си, ограничен от време, финанси и физически ограничения живот е мно-





Веднъж те вече са активни на карта на острова и е възможно да ги посетиш само с един кликване на мишката. Същото важи и за всички състезания. Така спокойно можеш да започнеш с лекарно обиколка, да га събикнеш с упражнението, да ги изпълниш по-леките състезания, да напутиш някой лев и посочаш до пропължки играща единствено и само от GPS карта, като изобщо не се хабиш да караш от мястото на едно състезание до друго.

Самите състезания са понякога и от стотици други игри типове – point to point, circuit и т.н. Никакви изненади там. През началото на надпребарата един надпис учиши те информира какви са изискванията за клас на автомобила каква е фържината на трасето, откъде минава, какъв рейтинг трябва да имаш, за да се чувстваш комфортно спрямо промтвистите си. След това можеш да изглеждаш в пълно 3D точност марсрут. Което, имайки предвид, че на места ту си очертават над 50 километра каране, си доста полезна опция. Освен тези класически състезания **Test Drive Unlimited** предлага и някои по-обичайни такива, които обикновено носят и по-големи награди. Това са задачите, в които трябва да гостамиши пакет от точка А до точка Б за определено време, но без да приближаш

вниманието на полицията или пък мисисите със стопажки, които са горе-долу същото нещо, само леко пътникът ти се спира, ако започнеш да прахши катастрофи или да караш извън пътя и може да слезе по някое време. Първите носят сериозни пари, а вторите ти дават малони, с които ще купуваш дрешки от магазините, които си открил. Последните и най-сладки са мисии, в които трябва да заскараш гаден автомобил, но определи гестишнина. Освен, че дават възможност да покараши кола, която ще си купиш на доста по-кисен етап от играта, тези изпълнения са и най-добре платени и съмпа да не окумуши боята на бричката, като привършиш ще се озовеш с една бука шестифренка сума в джоба си.

Като заговорихме за коли – в **Test Drive Unlimited** ще можеш да се насладиш на над 90 модела автомобили, подредени в 8 различни класа, плюс няколко модела мотоциклети, които отварят нови възможности пред играта. Нямаш да изброяваш марки, просто знай, че ако нивата на бензин в кървата ти са по-високи от обичайното, ще намериш нещо за себе си тук. Но дори и да останеш разочарован – ребоНИТИ ще бейти, които разработчиците са обещали да пускат, може би те зарадват със съвсите пакети от по 6 автомоби-

мобила или мотоциклета, които да бъдат добавени към оригиналните 8 играти.

Мултиплейърът, както уточняхме в националния логос на **Test Drive Unlimited**. Възможността да гравиш със собствени състезания в опростена до максимум и тук вече просто трябва да давеш начална и крайна точка (ако имаш желание можеш да га даваш и конкретен маршрут, не само старти и финал), да определиш такса за участие и награда и да обявиш състезанието. В момента, в които се намери ентузиаст, готов да застане срещу теб на трапсчето, можеш да се почнате. От *Atari* обещават ребодно да организират официални турнири, в които да могат да участват всички, които че ще имат играща ще страда от липса на състезания за 8 бъдеще.

За финал може би трябва да споделя какво все пак подлежи на полицейска. На места играта близо от реалността. Това че профучаваш с 300 на червено не блечатията полиците, но това че някакъв малуменски се е бълснал 8 теб е причина да те подозират с въй на сирени. Нямай и повреди по твоя автомобил, което леко обезсмисли ефектните катастрофи, но това в направено е направено с цел да се потрепи на некоректни израчи, които искат нарочно да повредят коинката ти при състезания, за да може тяхен „авер“ да спечели.

Това обаче са по-чести незадеждани неща. Така че обявяват национално-отворен: **TDU** е първият избор за всеки прибуриженец на редисинг игрище и спокойно може да га играеше с години, поне докато не излезе нещо по-голямо.

Отлична

Недостатък:

NFS Underground

Приятел:

Почивка на Хайнсите

8

Бизънс:

Основен ако имаш възможността да га пусни на високи темпове. Прекрасни автомобили, спасителни ефекти, експлодиране на колите е барометър за последният детайл.

Звучите са като приба, но музиката този тип е по-скоро постмъртна. В сравнение с предишните серии, наличните разходства върхут по не побежи от десетина парчета. Всичко.

Разнообразие от мисии и възможност за преминаване с различни автомобили.

Множество: 10

Като за редисинг игра няма какво побе-да са жадни. Това е истината, га пускат на колите, за да показваш как много свети вътвърдата, а често, неподправено шофираме.

**CASTLEVANIA:
PORTRAIT OF RUIN**

ом: Killah

Жанр: action RPG Произвеждащ: Konami Развиващи: Konami Код: www.konami.com/Konami/cx3810/cp2010/c1719295/c1/castlevania_portrait_of_ruin

Колега, помниш ли на стената лютим портрет?



Bъв времена на тонове по- средствени заглавия, в които да се пусне що-годе добра игра се смята за грандиозен подвиг, класическият гейм-поредици вече празнуват своите 20-годишнина. Една от легендите в бранша, серията *Castlevania* отдавна е префронтално визуалното и музикалното изяцество в неизменни сътвърдни на възулмерните си заглавия. Веселбата по случај четирите петищетки (към 2006-а) удари избиране на мамалигарски кръвлоди-ши със допълваща от новото попълнение в поредицата – *Castlevania: Portrait of Ruin* (CPoR), която, по примера на предишната *Castlevania - Dawn of Sorrow*, също е за DS преносимската на

Нинтендо. И така, почваме да гърчим CPoR...

Още след първите няколко часа геймплей, държите феноно на поредицата ще достигнат по едни основен извод, а именно – няма нищо ново под слънцето. Добре реализираната система за едноръчна игра с голя персонаж е влезла и отразила от *Dracula's Curse* (*Castlevania III*). Двумерната графика и арта са на Бисокото равнище на графиката и арта на *Dawn of Sorrow*. Музиката, комбинираща ремиксираните мелодии и използо нови парчета, както видях, няма рабство на себе си. По същество CPoR е още от същата 2D напаст, от която нямам отъвръзане, докато не видиш забъртането на финалните надписи.

В CPoR мераклиите се изправят вечно пръвчачия се замък на Дракула със земята са русоявят момък Джонатан и синекото девойче Шарлот. Джонатан е „цар на Войната“ и си служи с камшици, мечобе, бозу-

гани, саби, ятагани и т.н. Charlotte е „Веща в занаята“ и праска неприятни мазии. Двамата заформят мощна двойна комбина, на която биха забързали не само Вам Дам и Ромън, но и Шамарето и Ванката. Дуото се използва за комбо-атаки (т.нар. „двойно размазване“), за решаване на загадки и за малуимна размяна на реплики (които се превърват само благодарение на съпътстващия я арт).

CPoR има далеч по-различен и разнообразен дизайн на нивата от *Dawn of Sorrow*. В нея гори са въкарани куестове, изпълнението на които еъзнигражда във Джони и Шарли с бонус-екипировка или умение. Вложено-то в играта старание на *Konami* не може да бъде отречено, но все пак се забелязваат подозрителни сходни (макар и оледялно обврнати) стапи и коридори. Пътуването в различни светове чрез картичините в замъка до известна степен е попречило на създаването на едичен, цялостен враговете се състоят от познатите ни до момента скелетско-зампирско-животинска измет, глас няколко съвки попълнения. Макар и поднесени на килограм, изчезват не са маръданы на акъл от преходните игри. Това в CPoR вече е мизерия, защото трудността е леко заникнала гори спрямо последните няколко попълнения в серията. Разположението на противниците, което в старите геймъки на времето принуждаваше игралът да граби чудеса от героизъм, тук е почти лишено от тръпка. Просто във ве-

ки един момент се досещаш какъв изрод откъде ще се цопне. Приключителността на геймплея е намирала и поради едно от нововъведенията – изпълняването на една творба от страници куестове, някои от които са твърде гостожни. Разбира се част от тях могат и да не се изпълняват, но човек никога не знае точно от коя задача ще излага някои ценен предмет.

Въпреки посочените недостатъци, CPoR заслужава своята появя на 20-годишнината на поредицата. Двамата главни герои се държат много добре и самите екизи, особено при битките с босовете, е достатъчно забавен. В играта се появяват няколко познати, любими мутири от предходни игри.

CPoR не само отнема доста време за мийнаване, но и е търпка до козиркат със всевъзможни експри. Армът и музиката ги споменават още в началото – те са гордостта на поредицата и тук за пореден път са предено изпълнени.

20 години в гейм-индустрията не са малко, гори са си твърде много. Хубаво в нашия случай е това, че с оглед на тази игра, *Castlevania* заслужено има беззаблочно бъдеще. Двете измерения също.

Отивчина

8

Бизър: 9
Перфектен арт.

Звук: 9
Прекрасна музика.

Геймплей: 8
Забавен, макар поникока да е леко гостожен.

Castlevania: 8
Можеш и по-добре!

Първото:
Castlevania 64

Последното:
Castlevania: Dawn of Sorrow

Бизър: 9
Перфектен арт.

Звук: 9
Прекрасна музика.

Геймплей: 8
Забавен, макар поникока да е леко гостожен.

Castlevania: 8
Можеш и по-добре!



Silverfall

от: Jeru

Жанр: hack'n'slash Производител: Monte Cristo Multimedia Разпространявач: Koch Media
Изисквания: CPU 3GHz, RAM 1GB, GPU 256MB, HDD 10GB Сайт: www.silverfall-game.com



Анимационен Dungeon Siege? Горе-долу... га.

Hикуга не съм имал нищо против *Diablo* Клонингите.

Особено когато простичката, но гениална *Blizzard*-ска концепция е изкопирана катарно. За съжаление освен първия *Dungeon Siege*, *Titan Quest* и *Sacred*, почти всички останали опити са ако не откровено некадърни, то посредствени. Дори при директните пластилният актовор се изискала малакин, за да бъде крайният продукт нещо повече от поредното ейтъндо копие. Наистина ми се искаше *Silverfall* да е една от малкинливиите тракторби на познатата класън-муш формула, но за мое огромно съжаление не успя (макар и за малко) да излезе от сянката на гореизброените заславки. Нека все пак да видим какво ни поднасят кочовете от *Пуч Мегиа*...

Ах този Cel Shading!

В последно време сел шейдингът явно във Върбекен, щом и западни и японски дивелъръти се скъсват да го използват, макар и в повечето случаи да се сблъсква само с излагането на едни черни контури, без никак да си играе да оправя сенките и другите характеристики за този прийом елементи. *Monte Cristo Multimedia*

ако не груе, са направили едно аркади добро изглеждащо RPG. Не само, че

сел шейдингът е използван умено, но и аркадийнът в побече от приятен като за на пръв поглед стандартно фентъзи. Гадинките са интересни на вид и със страхотен дебайл, окончатно среда също е красива. Е, анимашките не са на постлатично високо ниво, но като билузилната част определено е най-голямият коз на играта.

Забърканото оформление обаче е безлично и макар и да не ме избрани с нещо конкретно, ще съзбудям да го определя като посредствено, защото не ме и Влечати си.

Историята, на пръв поглед, излязка забавна (Бъреки крайната си кшишарство), но после се затмавча и бързо отмечава. Велики магове синци пазят реда, докато един ден не се пръвкат парните машини. Новата технология, разбира се, бива приема от едни и отхвърлена от други, разбихрят се конфликти и наслед цялата каша Зломо, което никога не спи, се възползва от раздорите при човечеството, за да се развиши. Никъде по това време се попъявашши и наричатваш Зломо.

Сянката на посредствеността

Жанробо (ако сте ми проспали увога) *Silverfall* е стандартно hack'n'slash RPG от старата школа. За съжаление повечето от елементите, необходими за изразяването на добър за игра от жанра геймплей са доста скучени. Интерфейсът е неубеден, картата е "В Гъзъ" и е изключително объркваща



Като го гледам този дракон от какви подгърчи материали е направен и защо се опъни срещу наизливането на парните машини.

и бесполезна. Системата с рисуунването след като се възпроизведе също е недокументирана. Преподлага се, че след като хърълите топа и "възкръснете", пръвата или да си издириш трупа, за да си Върнете обратно екипировката, или да платите на някой от "застрахователите", които обаче в никој случаи са съптуриани на толкова безумни места (правишно – в Тъър), че замисленот от авторите избор "да си търся пресния грб или да плям на някоя хиена, за да го досмави бараж" се свързва до "бей га да се помотая, па да видим какво си наимер търбо – грб или хиена". Памфайнингът на руруките му (и такива има, разбира се) е кошмарен и на моменти и ме караше с носталгия да спомням *Bloware*-скитни хитове от претходните почетни години.

Мога да безкрайност да пръвъжавам с изброяването на дребните недързи, които колкото и да са макар на пръв поглед, при настрапването си успяват до голма степен да ти убият от инче примиличата игра.

Всички останали елементи от съмия екипън са налице и са що годе кафарно реализирани. Системата за



развитието на герояте също добра, а предметите, с които може да ги екипирате, са добърно много на брой. Примето впечатление прави, че всяка една промяна в екипировката си отразява директно на външния вид на героя, а това, в комбинация с вече споменатата приказка визия, е радост за окото.

Ако сме загадали за нов hack'n'slash, най-добре се насочете към още прещи *Titan Quest: Immortal Throne*. В случай, че тъй вече ще е омръзнал (което си съмнявам), не деййте и да бягате от *Silverfall* като гайд от плям, защото Върбеки незатибализа, който исципах (май сам юрисдикцията от пазарсечния рабадшон), *Monte Cristo* са направили едно сносно 25 часово приключение, което Върбеки недогодяността си е една приятна времеизгуба.

Добра

Бюджет: 8

Много детайлни персонажи, красива окомна среда и модерни напоследък са шейдинги. Малко кущи обобожки.

Звук: 5

Не дразни.

Геймплей: 6

Приятен като циро, но с доста недокументирани и дразнени елементи.

Diablo клонъц: 5

Стилът, в който по-късно сме видяхи.

6

Dungeon Siege: Legends of Aranna

Бюджет от:

Пъзел от:

Titan Quest

Добра

Бюджет: 8

Много детайлни персонажи, красива окомна среда и модерни напоследък са шейдинги. Малко кущи обобожки.

Звук: 5

Не дразни.

Геймплей: 6

Приятен като циро, но с доста недокументирани и дразнени елементи.

Diablo клонъц: 5

Стилът, в който по-късно сме видяхи.

Sandbox gameplay

Om: Wolf

И грите в стила "Sandbox" имат отворен край или не линеен геймлейд." На това ни учи събрачната светлостта на мъдростта в wikipedia. Според мен обача истинското превреждане на термината се крие точно в буквите му значение. Представете си един безкрайен в детския очи свят (плясъчника), преставете си, че имате оръдията (ситце, греблици, кофичка, лопатка, знаете как е) и уменията да направите с тях общо-всемо щастъко, което си похлакате. А единствено, което ще ограбвате, е въображението ви и някакви много базови правила ("да си Ѹвърши за вечеря", "не изкарвай пясък от плясъчника"; "бий Жорж с лопатката по глазата"). Това, разбира се, е "sandbox" игра в абсолютно чист вид. "Sandbox" игра, осъбобена от техногенезиски и бюджетни ограничения.

Реально на побегът побегощи игри им се налага все пак да имат някаква финансова или съвръждаща ви през цялото време "ца", която да се спремат и гарантят. Помни една много скорочена презентация (от DICE 2007) с част от екипа на *Ud Raid*, работещ по *Spore*. В нея дебоятка, която отговаря за финансната част на играта, а именно то е с фокус групи побежето хора не знаeli какво да правят, след като се качат на НЛО-то си. Когато модераторите на сесията им подскажат, че могат да правят каквото си поискат, те събесят се опеълвали. Именно това е причината никога да не видим "чиста" игра-плясъчник. Просто голямата маса от хора има нужда от някакваща, за да може да се забавлява.

Възможността това е госта тъжно, защото именно sandbox игрите ни бръзнат в онзи беззирков период от живота ни. В който съела пластмасово-кубийски и инцианци, един кайсон и много фантазии ни бяха напълно достъпни, за да се забавляват часове, ако не и дни наред. В края сметка не е ли именно този целят на "играта"?

Вместо да мячетам обаче, нека разгледаме някакко по-изящни представители на "жанра" и да видим точно кое ме кара да го обичам токъто много. Слоноването на *Ud Raid* и *Maxis* по-рано не беше никак случайно, тъй като те са едни от най-известните "плясъчни разработчици". Играйте им, за които можете да прочете много, но по-добро към края на списанието, до една с представители на типичния за плясъчници геймлейд.

Sims City, в частности, вероятно е и основната причина да пиша тази страница и съмeo да отстъпвам казаното

на нея. Има нещо истинско и мазическо. В момента, в който оставаша, че след като дни наред си се потпиши над изгаряждането на мегаполиса си, можеш да започнеш да правиш мизери. Махни щасъци полицейски участъци и елегад как бавно, но сигурно грабят се поптани в безредици и насилие. А какво ще стане, ако промени малко ушите и съзdam изкуствено задържване? Ако срътни покарните и започна да чакам неминуемия покар, който ще изпепели създаденото с токомъ лъбъд посвещение. Години по-късно доби *the Sims*, който малко или много беше *Sims City* за момичета... но тук за изродите като мен настанаха още по-частници времена. Този ден беше лично! Отглежда си Симоите, направи им къща убие... махни им вратата и елегад как унищожават запасите си в хладилника и започват да умират от глад. Или заключи някой скрапан съзтемене в кухня с пет притиско експлодиращи газобойни печки, очаквайки трепетлино да направи Грециите. Именно подобни геймлейди "решения" разградяват типичните представители на плясъчниците от перижисираните им събрания.

Другият тип sandbox игри, където нещата се размиват малко повече, са тези, които с премърежен поизглед наричаме "неинчийни". Като например *Grand Theft Auto* или *Fallout*. Има нещо изключително задържаващо в това да отъвърши играта до краен преход и да даваш кога разработчиците са сложили стечението на Биртуалния плясъчник. В никоя игра ще го достигаш очевидни, а заедно с тях и финансната цел са въвежда от далеч (*Grand Theft Auto 3*), но тобът не пречи да разбръзгаш и да развишиши въображението си. В други ограниченията общо взето отпъстват. Имаш начало, имаш цел. Имаш своя. Винаги ще помни как щеи същеник, след като месеци наред беше играл *Fallout 2*, в един момент прихвана раздора ми с друг приятел и зададе въпроса "Ама играата има край?" След месеци играта той не само не беше стигнал до финала, ами гори не подозирале, че такъв ще съществува. Независимо, че бе избил или поробил половина свят и активно се стараеше да "оправи" и другата половина.

Именно това е и най-големият плос на Биртуалните плясъчници - безкрайната фъбочина. Докато в *God of War*, *Gears of War* или някак друга игра, сърдцащата се на *GoW*, ти дават забавлението в точно определени дози, ограничени по превърнатите зададени начин, в една истински добри *Sandbox* игра как и на какво точно ще си изправиш, зависи единствено и само от бъдещето и желанието ти.





Directed gameplay

От: Roland



D

irected gameplay, ако въвръщането на рефлексите, е тъкът, в който през цялото време си наясно с посоката и целта си. Да не се бърка с "правилност", защото и игри като *Baldur's Gate* отговарят искано на описанието. Как точно съм се изобразил в позиция да заштитавам приблизно по-ограничената форма на геймъна, питаш? Ами понякога ограничението, оказва се, дадеч не е лошо нещо.

Да започнем с мотивацията. Това е строго инициирано усещане, естествено, но лично че не се чувствам особено мотивиран да играя игра без точка и ясна цел, въпреки по-голямата свобода, която получавам. Заглавия от рода на *The Sims* или *Black and White* mi задорват интереса за час-възър, а после просто си зарязвам. В днешното забързано ежедневие играчното не е свободно рече се в безкрай процес. Една игра трябва да предлага конкретика, цененосност и посока. Да вземем за пример *God of War*, когато винаги имаш представа от къде започваш и къде искаш да стигнеш. Всеки елемент около теб е направлен да взаимодейства с преходящия го и със следващия. След този пътът щръбътка, ти прави възможност съместващия пътът, а той път разрешава заеднаката на оазис терраса с роза отпреди един час. Подобна композиция на една игра мотивира много повече от безкраините възможности за забавление, гори когато не разполагаш с бруталния във всички отношения геймплей на въпросния *GoW*.

Втората причина да защтавам "режисираните" геймплеи са историйта и атмосферата. Каквото и да си говорим, в една sandbox игра върхътът хората има, а второто е синонимично от липсата на фокус. Всичностото тук гори на си говорим за езизи на същите като момчета на *Torment*, а просто за историйта като въвеждащ фактор. Колкото и безумен да е септънът на *God of War*, ти по играта И за да видиш какво ще си сучу на-ната-так. *RE4* може да има атмосфера на би-мууби, обаче е притегателна атмосфера на би-мууби и постоянно те дъвчи напред в историята. Иерите могат да притехкват огромна сила като разказчици. В никакви отношения по-голяма гори от книжите и филмите, защото при нужда разполагат с всички техни средства (текст, камера, музика, актьори...), но Вместо зрител, ти си участник в тях. Първата *Syberia*, например, беше великолепна, интровертна и меланхолична приказка за съместването на мечтите, която ме впечатли първично от все-

ки филм на тая тема, който никога съм гледал. Ами генциалната фабула на *Legacy of Kain* серията? Глушуване между различни епохи, времеви паралели, подложни игри и интриги, тайнини в майните и спартански изградени герои (щото който оспорва работата на Кейн да е асортимента на геймъна, просто е събрал списанието)... Разбира се побожно нещо също е строго инцидирано и никой не е задължен да му е важно, но ако човек поне малко съзнава игратата, която играе, да е не просто "геймък", а част от някаква история, sandbox-геймплей не е в състояние да му предложи практическни нищо.

Последният ми аргумент е малко по-мъгляв, доколкото всъщност пристрастта доиста почве в "пълничните" игри. Говоря за скриптовите бонуси. Разбира се в directed игрите тяхната употреба е машинно пъти по-ограничена, но всъщност не е ли това, което ги прави и по-удобниятворявани? Което си на крачка от превърнатето на холос като *Final Fantasy X*, който има огромен, но напълно правилен съдържание, откризирано на всички тайнини места и предмети, слободието на ултимативните оръдия и привличането на притре скрити Еона – това е в пъти по-удобниятворявано от факта, че при чуващо момче в привидна безкрайна местност, случайно си се натъкнал на нещо скрито. Същото вако и за пайнайните места в игри като *God of War*, когато освен това откриваши им води и до редица промяни в геймплея. Факт е, че в "режисираните" игри скриптовите са също много по-конкретни и обврзани с механиката на играта, тъй като където имаш ясна цел, в мнозина по-лесно бонусите, които предлагаши, да я подговараш.

Да не заборим и колко прекрасно е усещането, че не прости си да забърши една игра, но и си я опоска до последния милиметър и си открил всички тайнини, отслабен от създаването ѝ. Таки "цялото" на геймплейното изживяване за мен поне е изключително важна и постижима само в "режисирана" игра.

С което аргументите ми първично или по-малко са изчерпани. Sandbox игрите краят ги чакамо очароване и при първично свободно време са чудесно забавления, но за мен концентрираното геймплейното изживяване с цели и посока в мнозина по-удобниятворявашо, както и подхождат към играта като средство за разказване на история. В крайна сметка именно това различава фирмуманото забавление от игри на пъстърница, нали?

Профил

Maxis

Aко зададете на десет гей-мири простия въпрос "Как е най-успешната гейм компания на всички времена?", поне осем от тях ще отговорят "Blizzard, естествено". Един ще каже някак глупос, воден от фенебоищна или маломуис, и може би един ще запада с Верния отговор. Защото, дори и като част от убер-корпорацията, която мразим страстно, Maxis. Все пак са родоначалниците на само на един жанр в гейминга, но и на "различното мислене". Точно SimCity в края на осемдесетите показва на хора като Сиг Майер, че геймпримите всичност не съществува съществено да разрушават, а мозайка да се раздават и на нещо по-различно, по-конструктивно.

В следващите две странички ще видим какъв турбоментна история на Maxis и Уиц Райт, две имена, превърнати в поп-културни икони в посledните 2 десетилетия.

Златните години.

Някога в средата на осемдесетите един млад дизайнер на име Уиц Райт работи над игра, наречена *Raid of Bungeling Bay*. Задачата му била да създаде острови, които след това играчът да атакува с хеликоптер. В процеса на работата младежът в един момент осъзнал, че всъщност му е много по-забавно да прави самите острови, отколкото след това да се отдава на минималистична агресия. Много скоро след това той си взел редактора на острови, добавил някои дребни детайли като "кои" и "хора" и използва теории на избегане по нова време Джейс Форестър за еволюцията на градски пейзаж. Така се родил SimCity. След като работил над проекта около година сам, Уиц решил, че разполага с нещо истински уникано и иска да го покаже на света. За съжаление отрочето му се оказало твърде уникано и всички големи разпространители го отхърлили, като непрекъснато му задавали въпроса "Как ще стане игра от това?". През 1987-ма Райт най-накрая успя да пусне официално версия на по-макамата платформа Commodore. По-късно същата година той се среща с Джейс Браун, който бил силно

впечатлен от играта и му предложил да сформират компания, чрез която да я разпространят за PC и Mac. Те решили да нарекат компанията Maxis.

През 1989 г., въвата успели да подпишат договор с компанията Broderbund (които по съюза време били някакви мечове...) и да пуснат играта. Пръвите няколко месеца след рилея отрочето им се провадило доста колебливо и единственственото съдържание на компанията – Уиц – се занимавал с техническата поддръжка от алпратмента на Джейс. С времето обаче, благодарение на т.н.ар. "word-of-mouth", бавно, но сигурно про дажбите започнаха да се увеличават. А в един свидетъл момент списание *Time* гори написао шкала страница за SimCity. И това по време, в което компютрните игри евтина са прохождали и не им е било обръщано особено внимание морфично внимание. Останалото, както се казва, е история.

След невероятния успех на градската симулация, която се превърза в поп-културен феномен в очи на тънки времена, които ние сме изтървали, защото сме съмвали ба то и сме правили миними на булервад Ленин, всички очаквани да бият какво точно ще направят башничката Райт. Който, понеже не е някакъв мрежливолюбие копее, бързо се захвана да работи над голям нов проекта – SimEarth (базирана върху теорията "Тада" на Джеймс Айблък), занимаваща се с планетарната еволюция. Външната работа – ето имаш време задължително прочети нещо за въпроса, която, колкото и странно да звучи, симулира Земята и SimAnt, която, отново изненадващо, се занимава с реалистична симулация на форма за мравки. Макар и свете игри да били доста популярни, всички чакали от Maxis едно нещо – продължение на SimCity.

Проблемът с втората част на игра

та бил, че чичо Уиц проявя-



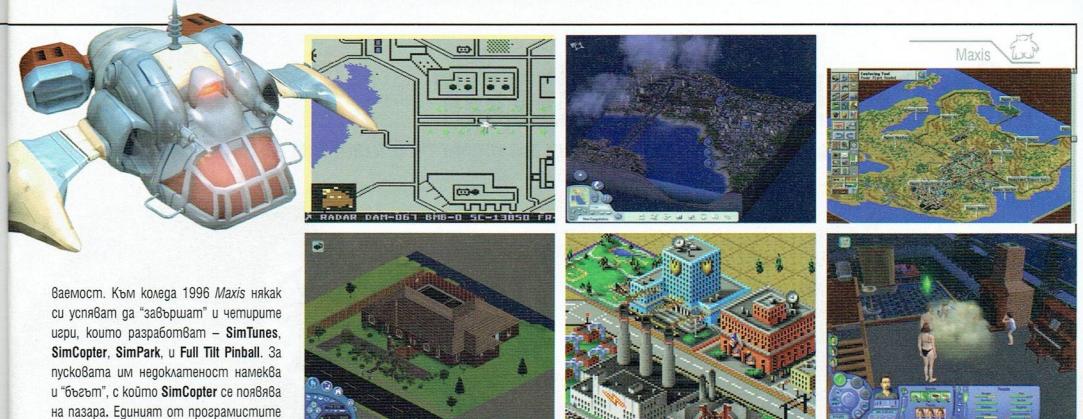
Om: Wolf



в края на Sim франчайза и в време да започне работа над други игри.

Началото на края

През 1995г. Maxis правят грешката да се отварят за инвестиции. Макар и гейм компания губи атмосфера и креативността си свободна, превърнати се в корпорация, управявана от "парашутисти" Сам Пул, който преди това е работил като директор на отдел продажби за Disney. По-късно същата година, след невероятно успешния годишен доклад, компанията пуска публични акции. Това им носи стръккашите за онова време 35 милиона долара. През 1996-ма Уиц Райт се впуска в разработката на новата си игра, Sim City, която пребъдало да позовава на играчите си пилоти хеликоптери в града, който са с изерации в SimCity 2000. За най-голямо съжаление, господин Пул нямал никакви идеи как се разработва игра и под натиска на инвеститорите създава никакви невъзможни дедлайни, като за каквато гори орязва бюджета по неизна-



Ваеност. Към комедия 1996 Maxis някак си успяват да "забършат" и четирите игри, които разработват – *SimTunes*, *SimCopter*, *SimPark*, и *Full Tilt Pinball*. За пуск в бета им неподобреност намеква и "бъсът", с който *SimCopter* се появява на пазара. Единият от програмистите на играта бил хомосексуалист и се бъзпротивил срещу това, че главният герой се увлича само по девойки. В знак на пропест той склонява езеро egg, в който вдама тънка се появява на случайни места и се цеулува. Това трябва да бъде много рядко събитие, но поради забързания пуск на играта "събитието" се появява лащещо често.

1997-та пръвъжка на паденето на Maxis. Четирите прибръзнати игри в края на предишната година са пребавани слабо, с изключение на *SimCopter*, която се пребавала... по-малко слабо. Вместо менджърския да се свързоточи върху нещо конкретно и да гае на Уил и компания шанс да извадят фирмата от лайната, те се панират от побече и решат да експериментират с т. нар. подход "гъвчевка". Правят много неща едновременно и се надяваш поне един "сачма" да улучи целита. *Maxis* купили текескоански студио *Cinematronics*, на които възложиха задачата да създадат игра *Crucible*, която трябва да е *Diablo* клонинг. Компанията също така се опитала да прави и *Full Motion Video*

игри, като единственото изврдано отворче на тази идея е *The Crystal Skull*, в който участва не кой да е в Egyarrp Джейкъл Олмос (Аграрни Адами от *Battlestar Galactica*). Другите жалки опити ювличават детски игри, глабните роли в които си делят мишката Марти и... марка за спортни принадлежности.

След като всички тези идии гърмъко се пребавли, менджърът на компанията решил да извади коза си и да загада на Уил да създаде *Sim City 3000* – този път изцяло в 3D. За съжаление те не чули обясненията на Райт, че технологията в онзи момент не е можела да поддържа игра с ниво на детайл като *Sim City*...

Крайят... на края

През януари на 1997 *Maxis* са най-ниската си точка. След многообразни пребави и благодарение на липсата на фокус на управление ниво компанията е пред фалит. На менджърите се налага да се съвръжат с гигантата EA и да

им предложат сделка за изкупуването

на почти разрушеното от тях студио. Скоро след това EA купува Maxis за \$125 милиона в акции и назначава им от нов-добрите си ръководни кари, франчайзън Алок Бартелем, за изпълнителен директор на студиото. Буквално на няколко месеца новият шеф на Maxis разтворява компанията из основи, като прави някои много нужни съкращения и замразява побежето безумни проекти – от мишката Марти и марката за спортни принадлежности, чак до *Cinematronics* и *Diablo* клонинга им. Алок удаира спирачки и на 3D проекта на *SimCity 3000* и дава наредбите разработката да се започне напоне, от нутата. А колкото до Уил – франчайзънът му дава парите и ресурса да започне работа по проект, който той замисля от доста време и чиято концепция е "сумахица на човешка околина срещу стопански край".

Година по-късно, през февруари 1999, *Maxis* над-найкар забързва и издават новия и побден *SimCity*, като блеското да открият топлица Бога, в добрия стар стил на EA, които обичате да мразят, просто надраждат оригиналната игра в много малки и кълчоби области. *SimCity 3000*, разбира се, се превръща в бърз комерсиален успех и нещата започват да иззехват побече от добре за малката компания, създавана преди побече от десет години.

Но инцидентът финансово гений на EA не разцепва мрака още една година, чак до началото на блеунувания милениум. През февруари 2000 година излиза новата игра на Уил Райт, която самосъсцикано "избива" инвестициите на мега корпорацията в полулъптяния Maxis. Непрепознано то им е *The Sims*, а оригиналният продукт пропада побече от 6 милиона копии в чия свят. Няма да губя място и време да те занимавам с безкрайните експанзии и пропъл-

женя на това заглавие, защото реално няма човек, който да не е чувал за тях. Единственият факт, което ще спомена, е че към януари 2007 година франчайзът *The Sims* е продал над 70 милиона копия в световен машаб.

Бъдещето

Смятам да се прояви като пророк и да предсказа, че в бъдещето на компанията вийкам много експанзии за *The Sims*, както и версии на играта за Xbox 360, *Playstation 3* и особено *Wii*. Избън края на шеата (въпреки че съм готов да си заложа важни телесни части на това пророчество) всички фенове на гения на Уил Райт с непътнение очаквате вече неколкократно забвения *Sport* никъде към края на годината. А лично язвам, че проектът ще е побече от успешен, особено имайки предвид, че EA са отшибили златната си кокошка да прави каквото си иска с играчка, като единственото, което се иска от Уил, е да снесе златното яйце. Което, както много откъдето в доказавал, той



Месечен Nobzor

...в който Вълка се връща към корените и се чуди ще успеят ли Blizzard там, където Arenanet удариха на камък...



Mоже би някои от по-старите фенове на списанието си спомнят един ентузиазиран младеж, наречен BigBadWolf, който за много кратки период от време пишеше около страницата Всеки месец за eSports сцената. За съжаление гореспоменаният младеж си прокара широколентов (тъй като другото е broadband) на български да има някой, готов да се обърка) интернет и решил да "попълва малко" една игра, наречена Ultima Online. Няколко години по-късно правим пълен кръг, след като на младежа, който вече е във много по-голям и по-тъп, му се налага отновно да пише на страниците на Gamers' Workshop за про бийминг сцената.

Турнирът!

Сигурно много от вас вече са ме отписали с леко презиртелно "Тоя съсем изтреще". Това, към което така забодилко се опитвам да съмнах, е обяснението на Blizzard Arena tournament. Ше обясня накратко, за тримата души, които не играят World of Warcraft, но се интересуват от MMO игри. Ако случайно не знаеш какво е Arena – това е нещо като Battleground 8 игра, в който можеш да участваш в отбори от по 2ма, 3ма или 5ма и да се срещаш с други отбори (като има значение от коя фракция си – Horde може да се среща както с Horde, така и с Alliance). Арената действа на ladder принцип, всяка победа ти носи известно количество точки, а

скока загуба – намаляване на точки. Арените са раздelenи на сезони, като на края на всеки сезон точките на отборите се занумерват. На 28 Март (не ме цитирай никъде, но излязжа като добра лама за обявяване...) Blizzard обявиха плановете си за разбития на Arena турнирите.

Всички отбори, участващи 8 на 5 маче от всеки отменен Battlegroup (това са по няколко съръбъра, които участват в едни PvP роул), ще имат шанса да се състезават за възможността да попаднат в квалификации по региони (Европа, Северна Америка и Корея). Топ отборите от всеки Battlegroup на края на сезона (15 Април за нас) ще бъдат копирани в състоянието, в което са畢знуали побежданата купа в Battlegroup-а си, на отменен съръбръ. Те ще се състезават на този "частен" съръбръ на същия принцип от 20 Април до 4 Мај. В края на този период на осемнайсет най-добри отбора от всеки регион ще бъде даден шанс да участват в онлайн турнири. Победителите от тези турнири (най-вероятно ще са различна бройка от различните региони) ще бъдат поканени да се борят за голямата награда на финалния

турнир. On Blizzard още ни са казали къде и кога ще се проведе въпросната, но тъй като Вълка е виден про-рок и трябва да се пробви – за лично бих си сложил парите на Blizzcon.

eSport MMO?

Като изчistим пънежка, какво остава? Онлайн квалификации, онлайн квалификации и голям онлайн турнир за финал – съвсем типично моещ на един eSport ивент. Още повече, че вече започнаха да се появяват спонсорирани отбори тук и там, точно както при "сериизираните" игри, на които обичаме да залепяват етикети "Pro Gaming". Голяма част от WoW играчите вече подскочат и се рагнат как видиш ли и тяхната игра се превръща в истинско eSport събитие. Нельзяменните ентузиасти започнаха да мечтаят как след няколко години ще се извържат само от World of Warcraft. Ситуацията ни е много позната и всички илюзии, свързани с преминаването на една игра под про бийминг банера, започват да се проявяват.

Проблемът обаче е, че WoW и особено тази форма на турнир по ника-

ко ще начин не може да се превърне в истинска eSport игра. И ще побързам да се обоснова преди тълпата да се сформира и, понесъм вили и камъни, да се насочи към реагацията. Прогнозирам, както и всеки друг спорт, се гради на равното начало и равнопоставеността между всички участници. Това, наобщо казано, означава, че всеки играч трябва има достъп до всички възможни "оръдия", налични за другите участници. Тези "оръдия" в едно MMO, в WoW в частности, са класовете и предметите. Това е моментът някой да скочи и защищи позицията, че това наистина е таека – че всеки отбор може да сформира каквото гистрираща на класовете предни и че така или иначе най-добре броят предмети се вземат от гардероба в арените. Да, това е таека и Вълка нямам спор. В момента. Ами ако се окаже, че някой е измислил невероятно имбова стратегия, като примерно използва място груда и се класира първи в battlegroup-а си и съответно отиде на финалите. А в следващата момент Blizzard преценят, че групите като цяло е прекалено силен клас и го направят от всички посоки. Каквото



става с този отбор? И с какво играчите от отбора са виновни, че са използвали на-силната достъпна комбинация от класове? В една нормална прогейминг игра те просто щаха да сменият клас дистрибушираща си и да пропълват. За съжаление в рамките на тези правила това е невъзможно. Ами ако отборът на *Death and Taxes*, например, в последния момент преди да го копират отиде и направи един рън с гимитра и с настройки на никакви небързданки досега PvE предмети? Това честно ли би било спрямо другите отбори, които нямат достъпът до тези айтеми, защото наистина е част от никоя велика гилдия, но за сметка на това са по-добри играчи? Написвам го тук, черно на бяло и ще го говорим отново, когато стане ясно кой са класираните от отбори – да ми опада козината, ако сериозна част от героящото на финалната пра-ва не са облечени в дрехи, намерени изъви арената, използвайки тактици, които в момента просто не са хрумнали на обикновения играч.

Няма как да не се спрем и на споменатите по-горе батъи групи. Които отново ни показват нечестивостта в системата за класиране. Ако при-

емем, че от батъиерупата на *Nurfed* се класират 2 отбора (А и Б отбора на *Nurfed*, разбира се), какво правим с третия отбор там, като почти също процента той ще е 8 пъти по-добър от първия в други батъи групи? Аз не знам какво правим ние, но със сигурност можа да видя какво ще правят те – ще духат. Да не говорим за факта, че в никоя група има по 6 събрата, а в други – по 18. Не ми се връща никой да оспори факта, че е много по-лесно да се класираш, съ时辰езабайки се с три пъти по-малко хора. Разбира се, това е и моментът дебело да подчертая, че на всичкото отгоре турнирът не е достъпен за всички – като гори и нашата малка дъръжава, за най-долите съжаление, е подчинена от *Blizzard*, като подхорица. Малка му, гори играчи от никоя шати в Съединените Шати на Америка не могат да участват в турнира.

Алтернативата

Любопитното е, че алтернативата съществува в лицето на *Guild Wars*. Ако ще хвъщаме галалама във *MMO* игра (гори и набедена такава...

I kid, I kid), като прогейминг стандафт, защо поне ни вземем да го направим с игра, която е създадена с тази идея? Във всеки аспект, в които *WoW* не може да бъде реализирано и истинско eSports събитие, *GW* има отбор – в него всичко може да се постигне с PvP (като предимствите реално нямат никакъв значenie), единствено, което може да различи отбора ти от проприеника, в какъв skill-обе и тактика си избрали – а гореспоменатите скъпоизбрани – а същевременно имате съдържание до всички – независимо дали си член на убер гилдия, или лъвско от България.

Испитаната, за съжаление, е друга – ако *Blizzard* са наутили да превърнат *WoW* в прогейминг платформа, няма нищо, което да ги спре. Иерата им е по-слаба от алтернативата? Балансът е totally засран? За да се съYSTEMизаш с истинските отбори, трябва да реийбаш по 20 часа на седмица? За да останаш в системата „форма“, добирай отбори трябва да реийбаш по 20 часа на седмица? Нямай никакъв проблем, защото това е игра на *Blizzard*, а както всички знаем, те са безгрешни. Да не говорим, че имат и около осем

(станаха ли вече осем? Кой брои...) милиони истински заинтересованци и още поне два милиона, потенциално заинтересованци, защото са играли по едно или друго време. А чудесно знаете, че което не става с пари, става с много пари. Так *Blizzard* имат на разположение повече народ от населението на нашата малка държава, които га цакат по \$15 на месец.

За този месец толкова. Аз лично не знам колко подомни атаки Ѹвър *Guild Wars* трябва да направля, за да получа поне едн гневен мейл на wolf@games.bg. Или поне никакъв мейл. Мисля си следващи месец да нахрани *WoW*, като малка пребърка дали изобщо никой ги чете тези страници. Както и да е, га си забърка с дежурното – ако мислите, че има нещо много интересно, което трябва да покрия – знаете къде можете да ме намерите.

ПП: Благодарности на Kiray от Blood Omen за това, че ми обръна внимание на арените; както и на канал #hordne на uni.bg – много юни хора, задължително минете да ги видите.

Multirama-HQ Xtreme PC

За нас е непривично да ръбъраме цял компютър. Особено някоя от така наречените "зебирски конфигурации". Не за друго, но каската на изграждалиници има много особени изисквания към хардуера. Знаете как е.

Освен това да имаш компютър само за една-две семици и да разглеждаш всичко, че му се наластиш като пригръба, не е лесно. Просто това време е адски малко. Все пак ще

HQ Xtrema PC е звърски намочен геймърски компютър, който при нас ще бъде в комплект с монитор Samsung SyncMaster 940bw и клавиатура Logitech G15, за която сме възможност да разкажем по-подробно.

Какво е специалното?

Самата конфигурация, както казахме, е правена специално за геймъри и всичко в нея е съобразено с изискванията на този странен подвид на Хомо Сапиенс. Въпреки че някои части ни учудиха леко, съотношението цена/качество е повече от добро.

Като начало след специалните неща трябва да отбележим най-очевидното тачка. Кутията на машината е Cooler Master CM Stacker 300, която е върхата сертифицирана от NVIDIA за новата технология SLI. Нама да ѝ обясняваме какво извънземно излежа, след трябва само да видите. Процесорът е възпроизведен Intel Core 2 Duo, работещ на 3,1 GHz. Дължината е с чипсет на NVIDIA с 2 GB DDR2 RAM. Видео карта, както може да се очаква, е NVIDIA GeForce 8800 GTS с 320MB Video памет. Саунд карта е Creative SB X-Fi, която е добавена допълнително, тъй като на фронтът си има стансардният 8-разреден звуков контролер. Голямата изненада беше хард дискът, който се оказа 70 гигабайтът Western Digital при това на ATA контролер. Въпреки че притежавате ни от Мултимедиа предлагат компакт опция и по-дълго време като пакетизиран устройство. Тъкмо можеме да се насладим на Sony DVD-RW и четеци за всички Възможности формати flash карти. Освен това имате изнесените удобно на предния панел 4 USB порта, 2 firewire тачка, както и изводи за слушалки и микрофон. Мониторът е от събът страна с 19 инча, широкоскенчен и поддържа разрешение до 1440x900. Response time-тът му е 4 милисекунди, което е побече от добре за TFT монитор. За клавиатурата нямам какво побече да кажем, извън вече написаното преби няколко броя, с изключението на това, че мази е с напечатани букви и по БДС стандарт.

Зашо си заслужава:

Заштото колко човека могат да си позоват Alienware 8 наши дни? Задри удоболститеvo Rainbow 8 Windows да ги ќерви избичено по крај с 8чифки екстри при не по-малко от 40 кадари 8 секунда. За да можеше да ќекишотимката High Definition, кото ше спречи при всече побече иари, и да не се притесняваш, че изгаснето има да тръне. Заштото изба Unreal Tournament 3. И освен това – заштото можеш да получиш една госта синоса геймърска конфиденција, без да ги налага да четеши пространство ребиота на хардуери и да ге чушиш кое точно да си избереш и ше бидеј ли то съвместимо с останалите части, които си са харесали. Задри објукането и оригиналната Windows, кото ше получи. Заштото така пазаруваше моечните швицизованни хора. Не-аийките с други суми.

Какво може да те разочарова:

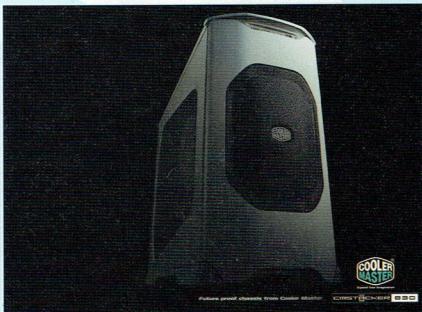
Фактът, че ако си гуйк, за тази цена ще си сглобиш доста по-добра машина.

Колко струва:

Компютър Multirama HQ Xtrema – 3999 лв.

Монитор Samsung SyncMaster 940bw 19" - 479 лв.

Клавиатура Logitech G15 – 176 лв.



Berserk

Om: Snake



П

редстави си как си седнал да гледаш поредното аниме за път с квадратно чене, беден речник и богат набор от начини, по които да посочиш бразовете си с меч с размерите на съба от гвоздя на Герасите. И ти се стовари произведението на изкуството, което да промени из основи представите ти за всичко японско и анимационно.

Представи си как класическите елементи на едно прилично кширирано и кърваво приключеничен фентъзи (с малко бисексуални внушения за цялото) в един превратен за скокета момент се израждат в грозднати изгребени силути на ужаса, отчаянието, отвращението, почти физическата болка от вторично разрушаване и обезобразяване на горещоплененото приятно фентъзи. А когато тихата песен на емоциите ти, танцуващи по нотите на епични битки, коморитни и симпатични персонажи, лекобати, но свежи истории за любов, при-

телство и чест, че и немалко хумор, превръщат в истерично кресчено на тази бомка, очите и ушият ти неминуемо започват да кървят. Яден признак, че анимационната приказка за Гатс и Грифит е оставила рана в душата ти. Рана, която да зарасне с времето и да се префърне в белег.

Днес във мата с комикса Джери искаше да възлееш тези безези. Да подържуваме малко труси над башнатата рубрика на Роланд, когото неупраздняхме набързо с никако тактически прийом, зачунен от трейбъра на *Army of Two*. Безезите в душите ни крещаха търбче настийчиво га го сториши.

Berserk е нещо, което не ти дава мира, разластва чувствата, които трябва да се излят в уши или друг начин. *Нешо*, което просто имаш нуждата да споделиш.

Но нека не се изявявам като говорител на отбора. След малко Ясен ще може лично да ти споеси как зучи песента на *неговия* бенег. Тук искам да кажа никако неща за моя. И да уточни още няколко преди това. Първо искам най-искрено да се извиня на потенциалните почитатели на рубриката за различната форма на това... хммм... ребло. В него няма да има оценки, оглез с луна на Близките, анализа на музиката или кратки биографии на Нобутоми-ши Кана и Тошиооко Морикава. Не се чувствам как токмо баща в юните, за да се отговарям на подобни реченически гисекции.

Аз искам да ти разкажа за нещо друго.

За привидно клишираната сценарна основа, върху която е изградена ена

от онзи регки и великолепни истории, в които посланието и внушението не са предадени в образите и думите, а техни носители са генциално назнечените в ключоби моменти емоции.

За грозното нарисувани анимационни персонажи, които се рагат на индибузулни и разшибащи се спрямо ситуация характери, на реали, искрени, психомагично достоверни взаимоотношения помежду си.

За една мечта. Красива мечта. Измамно близка мечта. Мечтата за Власти.

За една илюзия. Илюзията, че пътят нагоре към Власти, за която всеки един от нас е мечтал в сценен момент на живота си (а може би мечтае за нея непрекъснато), е застанъл с труповете на въвличащите, посечен в гароци на скъбата. Защото нещата не стоят точно по този начин. Труповете... това са труповете на най-близките ти хора, а посредният кървав къс мясо, който стъпваш при жаждуваната, финанна крачка към Трона на самия Връх... това е собственото ти мъртво сърце.

За една единствена основополагаща реплика, поставяща любовта и приятелството от едната страна на Възите и житейската мечта, житей-

ското предопределение, от другата и споделяща ли смразяваният резултат от тегненето. Реплика, произнесена от обезобразено изцяло с прекършено мяло и прекършена душа, изцяде, търсещо съмъртта, загубило всичко... освен българската мечта:

"Сред хилядите другари... и десетки хиляди Брагобе... имаше само един човек... ти... който ме накара да забравя мячтата си. Прайд даренитет."

За една смърт, уроцица, катарзисна приказка, която наистина усъда да остави тран отпечатък в съзнанието ми, от спомена за чисто внушения гори и сега – пет години след като сум чул горната реплика и сум видя финала на възбесен и летящ епизод – ме побиват тръпки.

Както Вече казах – не желая да ти я представям в подробности. Не желая да те карам да я гледаш. Не желая да знам дали историята е продължена в конзолния ѝрзи или в прозречно разводняващи се манги. Ако не си забелизкал, пиша този текст за себе си, не за теб. Защото *Berserk* ме наризи бърбо, а – при все липсата на каквито и да е начини от мазохистични наклонности у светлината ми личност – аз съм му безкрайно благодарен за това.





Ако досега Snake не е успя да ти предаде поне частичка от емоциите, които неизменно ще те съпътстват, докато гледаш шефовърпа, превен по маната на Кентаро Мурака, съмнявай се и здраво го сприят. Затова започвам по същество с категорично най-снимата му част – историето. Тя разказва за приключението на Бандата на Ястремба – наемници, непознаващи поражението в битка. Когато техният лидер Грифут среща младия Ганс, той е синко впечатлен от бойните му умения. След кратък дуел Грифут надглежда и пригубва Бона си с присъедини към групата. Оптимистично съжелят проследява пътя към изленяването на перберната реализация на мечтата на Белиот Ястремб, както още е наричан предвюзитеят на наемниците.

Първото блечаление, което най-вероятно Berserk ще остави в теб, е че това е пероригат фентзи касапница, но добрите ни се – той е нещо много повече. Онова, върху което се фокусира сериала, дава не е пътищите битки и стомищите липти кръв, лещи се неспирно, макар че – разбира се – таеква са налични. Фокусът – побържава комегата – е падна върху емоциите.

Имайки предвид, че какво произведено на изкуството си говорим, е направо обично да изтънка отведен елемент, който го извежда над останалите анимета, но просто няма как – никога не съм се съблъсквал с

друг филм, аниме или игра, правещи то макар да сприяти със събитие на героите си. Именно развището на персонажите и техните взаимоотношения са причината Berserk да остави трайна емоционална следа у зрителите. Още след пръвите няколко епизода ще бъеш напълно погънат от алтесферата и ще изпитваш онова, което изпитват и пратогностите. Ще бленуваш онова, за което бленуваш и те. Ще те бъеш този, когато тия ги боли.

За всичко това сломага и бекерайдут, които е представен не само като основните герои, но и за немалка част от манаса. Всеки един персонаж с побеже от две минути екранно време в пълнокръвен и има своето място в историето. Дори и да се появява в два епизода на кръст, ти ще го запомниш. Дали ще се притесняваш, когато той е в опасност, или ще ти се иска Ганс да му размаже главата с брумутробър си меч, е друг бълпрос. Важното е, че ти пук.

Виждано анимето не е кой знае какво от съвременна злеяна точка, но за 1997, когато излиза, е било истински шедовър. Да не говорим, че Berserk в един от най-скъпите лейтнант сериали за времето си. Визуалта е преизнадено гробувата и перфектно на пасваща на септина. Статичните кадри са доста на борд, гори и като за старо аниме, и това може и да не се покраи на някои, но са перфектно



подбрани и се вписват идеално в чаролестината алтесфера.

Саундтрекът е изключителен! Всеки път, когато чуя някое "парче" от него, настърхвам и отново ме заинтригувам от емоции, които са съпътствани глядания.

Единственото нещо, което може да бъде изтъкнато като минус, е съвестни узорчки, в финалите, които несъмнено ще ти накара моментално да си потърсиш маната (вик следящата странница). Не бива обаче да забравяме, че анимето се явява прераждане на първите й три нареди от мома, така че подобен забършек до известна степен е обясним.

Във всеки случай да се захващаш за бели кафари, каквито са гореспоменатите, при добро заглавие е нелого, точно макар, колкото да се оплакаш от нестабилния фреймрейт на Shadow of the Colossus, примерно. Не е ли именно несъвършенството това, по което познаваме истинските шедовъри?



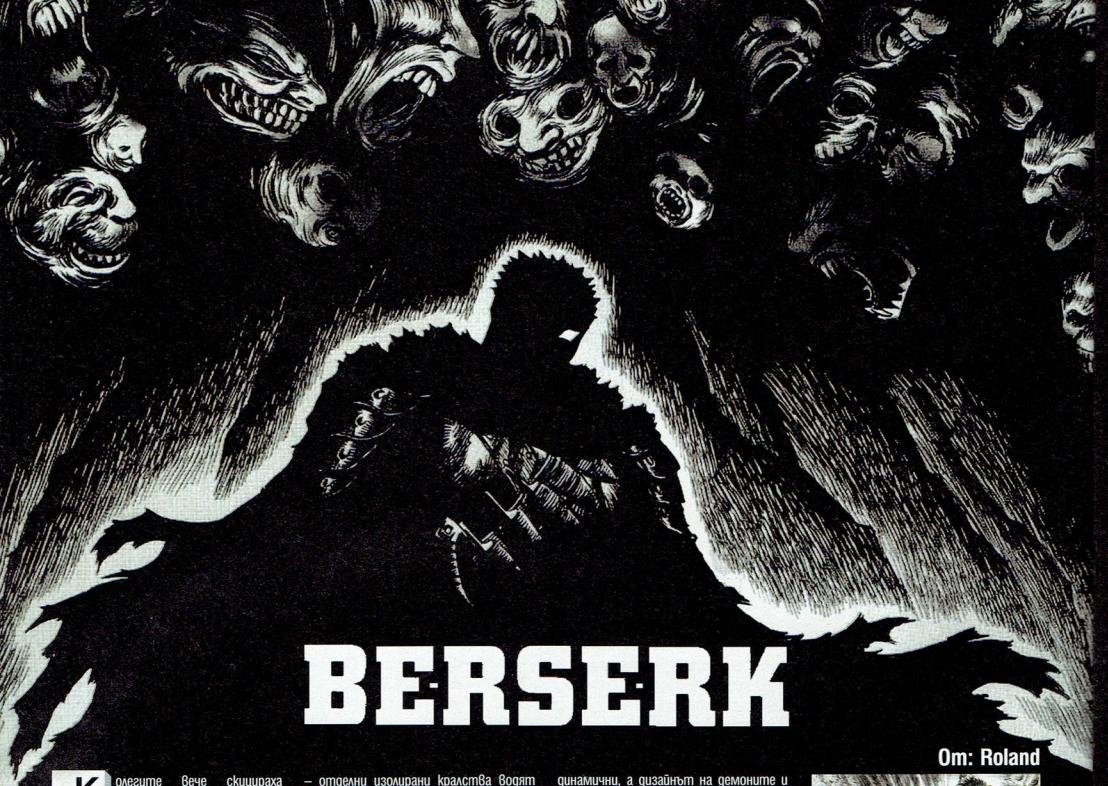
Sword of the Berserk: Guts' Rage

Макар и несъпоставима с класата на маната или анимето, тървата игра по Berserk, излязла за Sega Dreamcast през 2000 г. (1999 г. в Япония), бе победа от добра. Качествата ѝ биха достатъчни, за да привлечат вниманието не само на Berserk феновете, но и на редобите играчи.

Презентацията ѝ е на изключително високо за времето си ниво. Добре реджисирана комедийна, кардино обущени персонажи (зад микрофона на Ганс стои самият Майкъл "Raziel" Бел) и великолепен саундтрек (състоящ се почти изцяло от ремиксирани парчета от този на анимето). Визуалът е доста впечатляващ, като на първа генерация DC заглавия.

Жанрово играта е чистокръвен хак е слаш. При това отнюдь не посъдъбър. Високо тамо на игра, спрахнато бос фийтъбе, много кръв и, да съжаление – обичайната за онези години калапа камера.

Ако имате как да се докопате до заглавието, ще го препоръчам със сърце, защото носи 4-5 часа (да, кратичко е) 100% гарантирano удоволствие.



BERSERK

Om: Roland

Kомегите Вече скицираха онова, което прави *Berserk* трактата ѝ налико заглавие, а на мен се пада честната да ти представя първообраза на анимето. Мангата на Кентаро Мура е публикувана за първи път на 26 ноември, 1990 г., след като през 1988 г. авторът печели наградата на Comi Manga School за 48-страничния си прототип на историята. Оттогоди тя е продала над 29 милиона брошки и към днешна дата се разпростира в 32 тома (предицата е все още незадържана), като мв-серията следват доста структурно първите 13 от тях.

Оноба, с която манагата Вече има на сино, са героите. Персонажите в *Berserk* са ени от най-тънкохръстите и смислените тракти в манга изобразяване. Тъкмо може и да е безъщвен студенокрън катин, но под това се крият пластиб и пластиб душевни раны, потискани емоции и дневни омрази. Всеки друг от героите носи токовка много плащана и реализъм, че четенето си струва гори само заради великолепните дизайни помежду им. Токовка много ценни неща накупи обичанията претенциозни слайд-в-лайв лайна по книжарниците не могат да ти предложат.

Историята е друга стихия на манга. Седмицата в инспириран от късното европейско средновековие

— отденхи изолирани кралството Водят постоянни войни и по земята бродят много наемнически армии, една от които — Бандата на ястреба — е центърът на побствоването в тръбата 1/3 от *Berserk*. Без да спомня скъпета, ще кажа, че това е мрачна и красива в бруталността си (кръб, секс, хърчищи крайници, изнасилвания и какъв ли още не) история. История за истинското притежество, истинската обич, истинската смелост, истинското предателство и истинската омраза. Токовка истинска в своята същност, че скъп надхъдява медума, на който е написана, пребъръцайки се в истинско произведение на изкуството.

И това е предизбишо да отворя дума за бизниса. *Berserk* е защемаша вечно красива манга. Не е педерастки-изящния стил на манаги като Каори Юки (*Angel Sanctuary*), а по едн много по-първичен и директен начин, смесващ западни и японски походи, за да се получи рисунък, който на места отново граничи с истинското изкуството. Мура постига безпрецедентно ниво на детайл, което си личи особено ярко в първите няколко тома, където всеки чапър започва с няколко хилер-детайлни панела, от които просто ти убива ченето. Природните гледки са зашемявачи, битките са невероятно

динамични, а дизайнят на демоните и чудовищата е като изведен от кошмар на Х. Р. Гигър.

Съдържанието обаче е не само наясно, но и най-слабата страна на *Berserk*. Първите двадесетина тома на манагата са спрахомни, стандартоопределящи и се погълнат на един затворен дъх. В последствието обаче Мура явно вижда, че а) няма и най-малка идея как да забърши историята и б) това е един добър начин човек да си обезпечи стариините. Той че последните Вече десетина-дванадесет тома са някаква пътна пародия в сражение с Високите стариини на начините, а историията деградира до донорробен рпз-слаш, от който приблизно няма измъкване. Да се наричаме обаче, че авторът ще се съгласи скоро, защото *Berserk* е без узборки една от най-великите манзи, писани някога, и определено заслужава достоен завършек.



SPARTA!

Om: AIDim



Нова статуя на крал Леонид в Спарта.



Термопилите днесшно време. Бреговата линия е значително по-широка, отколкото в древността.

Много е яко да си спартанец в по-съдне Време! Можеш да си млатиш със скелети, зомби, минарети, медузи, щербери, варвари, римлянини-нацисти, да показваш среден пръст на де, че има богове из небесата, че даже и да се изправиш в геройчна битка преди армии от мутуари изроди на персийския крал Ксеркс, по начин, демонстриран на ню нювия холивудски блокбъстър **300**.

Но същуро немалко от вас са се чули както реално стоят за цялата митология, изградена около спартанците. Колко от нещата, с които поп културата ни зарива са реали и колко са плод на разбърканото Тървореждане на писатели, филмийци и гейм девелопъти? Ето как стоят нещата:

Спартанците живят в уникално милиардиизирани общество, в което идеалите са патриотизъм, съединение и развенство. Всевизвестен е безименностния начин, по който извършват по-слабите си деца, както и тежките тренировки, при които младите останащи, за да станат недостойкими воини, а "спартанството" и до ден днешен е синоним на скромност. Същевременно политическата иерархия е твърде изградена, че

никой да не получава прекалено много власт – има *двама* взаимозаменими крали, чиято власт е допълнително балансирана от лети ефора с право на бето, сенат на старейшините и събрание на пълномощните граждани. Този начин на живот, отдален изцяло на Военна дейност, е възможен основно заради житието на съседната Месения, които са покорени от спартанците и принуждени да им осигуряват храна.

Спартанците имат много военни постижения, но горцищата само-жертвата на крал Леонид при кратомарския проход Термопилите, пресъздаден в **300**, е може би най-известното им деяние. Филмът е базиран върху комикса на Франк Милър и съответният не си поставя за цел да покаже реалистични събития, а идеализирана Версия, в която спартанците са едва ли не набоженици пичобе на земята. Но мащабът на битката не е нещо, което има нужда да бъде преувеличано. След като баща му губи преди атакищите на Маратон, Ксеркс доближи невиждана на армия, събрана от всички краища на персийската империя. Херодот ги бърчи, че наброява около 2.5 милиона

душ, които буквально изпъват реките в Гърция. В днесшно време историците поставят това число под сумнение, но считат, че е ставало голяма за поне 100 хиляди. А голямата на гръцките части, изпратени да посрещнат това

пълчище в прохода е евба 7 хиляди, 300 от които са известните спартанци на Леонид. Тази малка армия успява да удря фронта цели 3 дни и така дава време на останалите елински сили да се организират за морско сражение до Артемиси. В края на краищата персите напират начи на забърканият гръцкият защищници и Леонид дава възможност на съюзниците си да избягат, оставайки да бранят прохода по последно заедно със 700 тистици, които проявяват доблестта раяна на спартанска. Не се знае какво точно се е случило след това, защото няма оцелели, но през Вековете са правени безброй свободни интерпретации.

Интересен момент, събръзан с **300**, е ролята на жените в политика на Спарта. Въпреки че шоуто, изнесено от съпругата на Леонид във филма, всъщност не се е случило, то доста Вероятно е възможно от известната спартанска принцеса, Архидамия

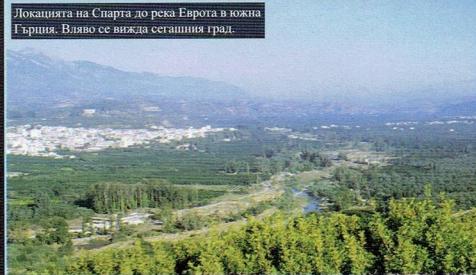
Хоплитите

В **300** спартанците може да се момат без каквато и да е броня, досущ като митически герои, и да правят ефектни комбата с късички си копия, но в реалността нещата са доста различни. Както всички останали хоплити в Гърция, обаче коринтски шлемове и гълеми кръгла шитобе, спартанците носят тежка (25-30 кг.) бронза броня и 2.5-метрови копия, затържителни елементи за формирането на ефективна фланга. Флангата е събита формация, обикновено гълбока между 8 и 16 реда, с огромна фронтална мощ. В нея крајът и възникнатото добре са отървани със същността, защото всеки бойн защищава съседния с щита си. (**Знамената на бащите ни**)

Два века след персийските войни Величието на Спарта е само спомен и има значимитет слаг на населението. Но изглежда гори в тези тежки Времена, спартанският характер е все така силен. По време на обсада на града, пребържана от Пир Архидамия нахлува в сената с изведен мет и склонява спартанските да позволят на жените да участват в защищата на града с каквато могат. В края на краищата Спарта се оказва прекалено костлив с орех за нашествие Венициите и за поренет пот запазва тъй ценената си свобода.

За сожаление краят на Спарта не е особено сладън. През римския период тя не е нико по вече от същите страни обучава, посещавана като туристическа атракция, и през Вековете потъва в небитието. Но това не е пречка да се пребърне в същинска легенда и гори на мощните пичобе като Master Chief им се иска да се Богат спартанци.

Локацията на Спарта до река Еврота в южна Гърция. Вляво се вижда сегашния град.



Модерна интерпретация на спартански хоплити в типично спарчение.





300 [300]

Жанр: ултимативният комиксов екшън
С участието на: Джерард Батлер, Дейвид Фенчън, Доминик Уест, Винсент Резан, Лена Хедж, Родриго Санторо
Режисьор: Зак Шнаидер (Зората на мъртвите)
Сценарист: Зак Шнаидер, Кръст Джонстон и Майкъл Горън по комикса на Франк Милър и Алик Варди
Официална страница: <http://300hmovie.warnerbros.com/>

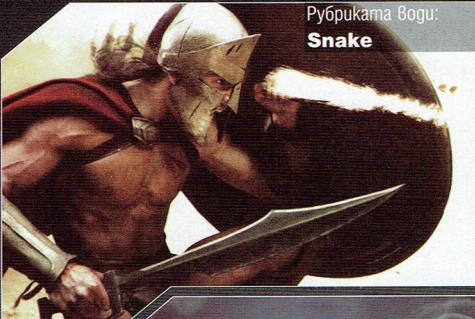
K

омиксите винаги са били носители на на- какво тръбично възумно очарование. Много преди Курсаса за пръв път са се сети да използват художници, фокусиращи притесното внимание върху определено действие, разказати в картички (датиращи още от зората на печатната преса, а защо не и от неизнеразличимите гонещи мамутли по склоните стени) са предизвикали събитие оковано в рамки истории, забиващи безпрепорочно във възпоминанията на хората правдилните образи на правдилното място. Киното от края време се опитва да се докосне до това фокусирано в определени точки от наратива движение на действието, но – неминуемо – самата идея за движение по проблема. Иначе великолепни ленти като X-Men, Spiderman, че връх и ребелионът от Sin City отразяват безпрепорочни комиксови дух, но не и комиксово вънчение. До сега. Защото 300 е великолепен на практика всички нива, както ще споделя след малко, но основното му постижение не е, че се наредиха в залата на склата на залавянето, откърхващи вратата към следващото поклонение филмийскин. Още по-малко тук вътре, че се обтурва частично сред останалите екън-топи с помозуи мъжки и свъсем нови меуби. 300 е ребелионен, защото успява да представи движението без да губи вързка със статичната комиксост на кадъра. Няма друга лента, токмо кристално свързоточена върху всеки един детайл и фрагмент, играеща със фокуса на вниманието по начин, оставащ верен до последния си спартански дъх на комиксова стилистика. Именно вътре вътре се крие разкошническо, правещо този филм токмо на необичайски добър и надуваш – разносто било пространство между ярките картички на комикса не е запълнено от сценарии измисленото, компенсиращо разтворимата се бездна от юк момента до юк момент. Празното било пространство е запълнено от мрака на виртуозен монтаж; мрак, оставящ

теб да осмишиши, позволяйки на внушенето да се набие в репитата ти стълци същата на носещ се среду самия теб победенски персийски слон. И в следващия момент вие сте там – на бойното поле. Не гледах простирането в една история на Леонид и неговите пристрасти спартанци, бранещи устремите на западната цивилизация, а сечи персийци сред пискаратата в лице то съм на кръв, но също се в потока на забъбеното спечално за теб време. Виждаш с ледена яснота къде ще попадне всеки следващ удар; оговаш зъби, когато оствашето леко потръпа в ръката ти, когато по пътя си през меката пътън среща кост. Цялата хардуерна мощ на спущащата за възулани ефекти, съчетана с бушуваща талант на детето чудо Зак Шнаидер (които, след иконичния римейк на Зората на мъртвите и този шефъвър, като нищо ще се пребърне в един от най-любимите ми режисьори), е вътрешната в реализмата именно на тази идея. Резултатът е земетресен.

Ако подхожиш като 300 с идеята да гледаш исторически епос, ще останеш жестоко изляган, защото "историческите реали" са умислено променени, за да изглеждат като "думите на Милър и Шнаидер". Ако търсиш емоционално нео-фентъзи във фоторежисърски стил – също, защото героите в 300 са по-плоски и едноластови и от нарисуваниите си първоначални.

Посланието на тази лента прескачат с пренебрежение мозъка ти и се насочват директно към набречната жлеза, която следва да възламене в кръвта ти с опийващи дози адреналин. 300 е филм за агресия, секс, чест, омраза, любов. Първични емоции,



Рубриката Води:
Snake



предадени с най-правдилните възможни визуални средства. 300 във филм, който ще подари от радост никой и ще разочара до смърт други. Защото – също като при една истинска битка – възприемането ти на ситуацията безкрайно много зависи от това в кой точно край на меча се намираш...



Димящи аса [Smokin' Aces]

Жанр: гангстерска комедия
С участието на: Бен Афек, Ред Уотър, Райн Рейнфълд, Джейсън Бейтънън, Джеймс Пийънс, Алиса Кубът, Матио Фокс, Владимир Кучин
Режисьор: Джо Карнхан (Narc)
Сценарист: Джо Карнхан
Официална страница: <http://www.smokinaces.net/>

H

а Джо Карнхан очевидно много му се иска да бъде Гай Ричи (което лично на нас ни се струва доста перберно желание, защото едно от усъвършава, за да бъдеш Гай Ричи е да си поставиш в Мадона), но в отчаяния си опит да копира британския класик, превърша иначе некою замислената си лента в нещо като **Две димящи лайви**. Още побче, че търбочестите на самия Ричи е вторичен продукт на алтернативните ленти от гарантиновата школа, което вече пребърза **Димящи аса** в коне на концепция, избрало без избор и загубило цялата потенциална забавност на оригинал-

та. Реално всичките състаски на таќа наречението алтернативни гангстерски комедии са на лице: актърите са колоритни, положителният гроу липсват, кръвта, гомотиите и пускатите преизпъват всеки наличен кадър и практически никма сцена. В която никой да не плаши гупости – пред или зад кадър. На моменти гори е наистина смешно. Проблемът на този филм е: че вие си са гледали токмо много по-една или друга форма, че билметът ти се обезвържи прогресивно с всяка измислена минута, което не звучи точно като сделката на сезона...





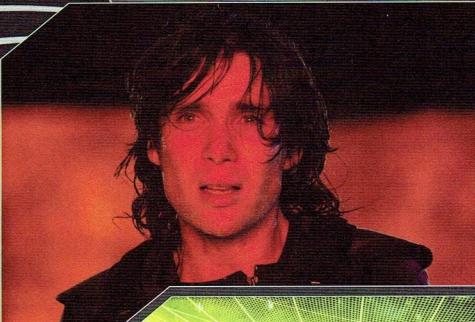
Проектът Съншайн [Sunshine]
Жанр: саф-фейд драма с малко слашър хорър към финала
С участието на: Килиан Мърфи, Крис Ебъис, Кийф Къртис, Мишел Йео
Режисьор: Дани Бойл (Плитък гроб, Трейнистон, Плахът, 28 дни по-късно)
Сценарист: Алекс Гарланг
Официална страница: <http://foxsearchlight.com/sunshine/>

Ф

актот, че Дани Бойл работи с бъдкет, по-зогъм от цената на дребно на десетина кука марихуана, си е филмово събитие сам по себе си. Отново по текст на Алекс Гарланг, което не е точно гаранция за качеството, но тук е доста приятната предпоставка за макбоя. И отново с Килиан Мърфи, от който този път се очаква да изложи основния си актьорски трик – да гледа като напушено яренце и да е изъмълен с наинен, но затръбъзъц позитивизъм при нунеба грабвания.

Подобно на **28 дни по-късно**, нежно преписан от **Аз съм легенда** на Ричард Матисън, **Проектът Съншайн** не се престарава откъм оригиналността. Историята за королевата група астрономи, в чиято особено важна мисия нещо се осира генерално и борбят на космическия им кораб се превърза в аrena за ожесточени сблъсъци на интереси, борба за оцеляване и комерсиален героизъм, сме ли гледали поне в десетина различни интерпретации. Запазена е гори и обичайната за Гарланг (което не я прави непременно виновата се добре в съжета на точно този филм) финана експозия от агресия, която разни принципи хубаби хора объзвават, че нещата са си ебани майдана отвъд граничите на допустимото и нищо не пречи да се поколят малко. Познатото обаче не е задължително лошо и, освен ако не си се запътиш към киното с убеждението, че трябва да гледаш филм, който да блъзе в учебниците по

сюжетостроене, надади ще останеш разочарован. **Проектът Съншайн** е красива, актьорска, великолепно защемта и изненадващо смислена саф-фейд драма с лек триърски прикус. Може и да не промеш очакваната съзъга за събътата на обречените симпатети, пръвнага да възпламенят умиращото ни съънче, но динамиката на действието е звързка и те държи на ръба на спома, а – пребив виспата на избънзимни пришлици и порти към ада – в клаустрофобичните рамки на космическия кораб се случват изненадващи много неща. Което превърза лентата във филмово забавление от класа и доказва за пореден път, че на любимия ни английски психопат правенето на качествено кино си му е в кръглата.

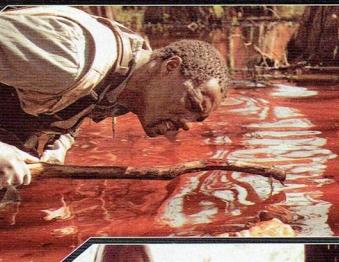


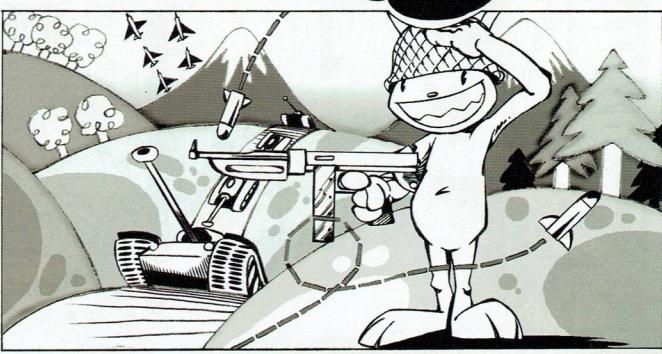
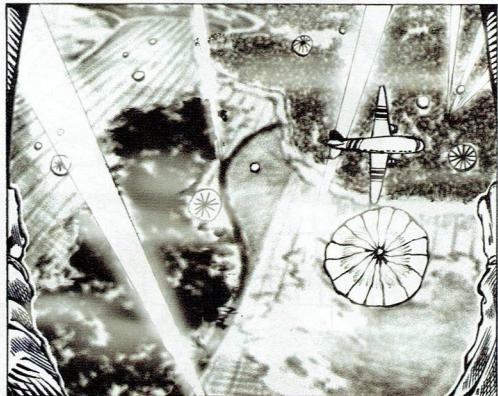
Черна жълтва [The Reaping]
Жанр: хорър със скакавци!
С участието на: Хъръй Суонк, Дейвид Моризи, Идрис Елба, Ана София Роб
Режисьор: Стивън Хонкин (Призрачният мракът, Изкуствен в космоса)
Сценаристи: Кари Хейс и Чарлс Хейс
Официална страница: <http://thereapingmovie.warnerbros.com/>

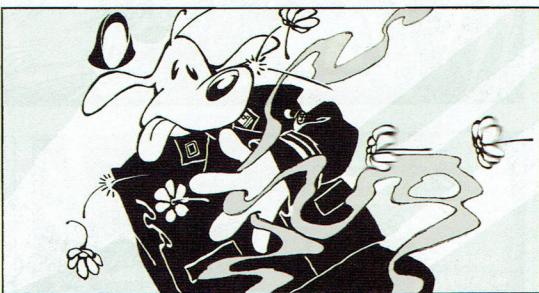
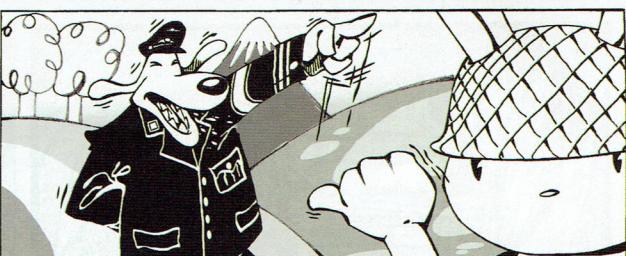
Х

ильи Суонк най-вероятно е скрила с дланни очичките на гъвата си Оскара, за да не гледат поредният бутафорен псевдорелигиозен хорър, на чийто фон гори и изкусственият член, който си прикачаше в **Монументата не плач**, излезе в реален,ベンест и рубин. Което може и да е доста груба метафора, но да ти кажа – е актьорската лентата на Стивън Хонкин не помохи усилия да пощади нежната ми психика. В центъра на историята е поредното наподобяне от сценаристите с непосимна за крекния му актьорски талант демоничността момиченце, около кое са разбръзгаха десетите библейски настапи (онези, с които Господ е нашилял осъдително египтяните, се саша се). Въпросното, проче, в глезената сладурана от **Чарли и шоколадената фабрика**, на която Хонкин очевидно е казал да гледа все едни мати откаца ба ѝ купи пресирана катеричка, ама по-зловещо. Насред пребързящите се в кърв води, умиращите краби, лазещите въшки, държащ от жаби, роящите подибел

скакалици и куминационния метеоритен дълъг (напомнящ за магия десето ниво от особено домондробно деветдесетарско RPG) уверено пристъпва Суонк, в ролята на приятно клоузица мисонерка, обрната гръб на Вратата (но не и на мазохистичните си сънни). Освен ако не си виден земеделец, който да се въкчани от ухас при вид на зле анимирана насекомка шиваша и изтича в градината, за да прегърне притеснено зелките си, не виждам какво би могло да те уплаши. По-големият проблем е, че не виждам и какво би могло да те държи буден, а имат съмнения, че лялото у Вас е с един цял по-убодно от седалките в киното, пък и в стаята ти никой няма да крещи по телефон за съединявия reg "Team едни много ико филмче туха, мащо, с едни скакалици. Задри в униката Ивана и скоки ракията да се изстудиба: Да убият още гъвама-трипма и си избам". Така че пропусни смеко.







* - Български

** - Международен

телефони за информация

0800 11 444

480 11 44



HomeLAN

интернет доставчик

На трафик

22лв.

40Mbit/s*

8Mbit/s**

Минимална

22лв.

20Mbit/s*

4Mbit/s**

Data.BG

55лв.

56Mbit/s*

8Mbit/s**

V.I.P.

66лв.

56Mbit/s*

12Mbit/s**

Normal

44лв.

40Mbit/s*

8Mbit/s**

Икономична

33лв.

32Mbit/s*

6.4Mbit/s**

Gold

99лв.

80Mbit/s*

16Mbit/s**

www.homelan.bg

ЗАВРЪЩАНЕТО НА ЕДНА ЛЕГЕНДА

COMMAND & CONQUER TIBERIUM WARS™



www.CommandAndConquer.EA.com

www.pulsar.bg



ПУЛСАР

© electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, логото на EA, Command & Conquer и Command & Conquer Tiberium Wars са търговски марки или запазени търговски марки на Electronic Arts Inc. в Съединените Шати и/или други държави. Всички права запазени. GameSpy и дизайна "Powered by GameSpy" са търговски марки на GameSpy Industries, Inc. всички права запазени. EA™ е марка на Electronic Arts™.

PC DVD
Съвместима само с DVD