

РЕДНИ
ИТРК - V.Z.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY | TWO WORLDS | LAIR

GAMERS! WORKSHOP

ЦЕНА 4,99лв. | БРОЙ 30 | МАЙ 2007
СПИСАНИЕ ЗА БЪДЕЩЕТО НА ЕЛЕКТРОННИТЕ ЗАБАВЛЕНИЯ



JOHN WOO PRESENTS
STRANGLEHOLD

LOTR ONLINE | SPIDER-MAN 3 | HALO 2 PC | FABLE 2

ISSN 1312-5362



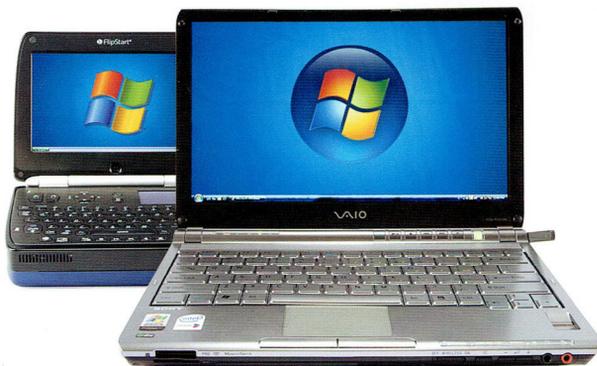
9 771312 536006 >

PC

MAGAZINE BULGARIA

5 www.pcmagbg.net
май 2007

ДА ИЗВЛЕЧЕМ МАКСИМУМА ОТ VISTA



ТЕСТ

35

МОБИЛНИ КОМПЮТЪРА ОТ ВИСОКИЯ КЛАС

- По-бърза ли е
Windows Vista от XP?
- Нов живот със
Second Life



49 СЪВЕТА И ТРИКА ЗА WINDOWS VISTA

- Скрити функции
- Тайни на активацията
- По-бърза мрежа
- Подобрена графика
- По-добра производителност
- Родителски контрол



Здравей, скъпи приятелю.

Добре дошъл в уютната ни мажка работилница. Агски се радвам, че те виждам отново. Седни. Ще искаш ли нещо за пиене? Мога да ти наляя тролско вино, реколта май 2007. Малко е силно обаче, предупреждавам. И доста горчиво. Знаеш, предполагам, че тролското вино, така да се каже, никога не е минавало за проява на добър вкус. Но пък е приготвено по съвършено помирна, в продължение на цели девет години, рецепта. За него бяха набрани най-добрите гейм представители за месеца, питието бе оставено да отлежи на хардове и в мръсни подсъзнания цели тридесет дни, за да можем сега да ти го поднесем с видимо удоволствие. А понеже си ни симпатичен, смятаме за напълним осемдесет и четири страничния ти бокал до горе. Взимай, взимай – с нас можеш да се отпуснеш и да бъдеш себе си, и наистина няма нужда от изпашана скромност.

Сега всички можем да се съберем край грубата дъбовя маса, да оставим пламъците на огъня в камината да потанцуват за секунда-две в кърбавочервената ароматна тежност на думите ни и след това чашите ще се сблъскат, изстреляни една към друга от отрудени тролски ръце в синхрон, характерен за перфектно синхронизиран, любителски екип от професионални пиачи. Или май-беше обратното.

Е, назраве, приятелю.

Само внимавай, защото, когато отпиеш няколко страници, ще усетиш как главата ти се замайва. Тролското вино наистина може да ти изиграе лоша шега, ако не си свикнал с него. Да, знаем, че в повечето околни кърчми на мога са далеч по-сухите напитки, но ние така и не се научихме как да приготвяме нещо подобно. Пък и, честно казано, никога не сме изпитвали особено желание да изневеряваме на винарските си традиции.

Прочее, присъствал ли си досега на тролски купон? Не се притеснявай, когато се поразвихрим, нещата на моментни излизат извън рамките на културния тон, но за добро или лошо ние, тролите, сме сбирщина от кокоритни пичове с кипляща кръв, които люто любяат и мразят и винаги си казват това, което им е на сърцето. Или им е през оная работа. Поне винаги можеш да си сигурен, че ти споделяме това, което мислим, защото думите и емоциите ни, приятелю, са по-скъпи от всичкото злато на света. А сега ти казваме, че твоята компания ни е агски приятна. Честно. Можеш дори да се погордеш малко с този факт, защото не са много хората, които приемаме по подобен начин, с отворени обятия.

Така или иначе мисля, че е крайно време да ударим още една-две страници, защото партито вече е в разгара си.

Ето, Дижков е започнал да настройва китарата си, приседнал удобно на близката пейка. Приготви се психически – откакто разбра, че сме издание за геймърския елит, колежата свиря само харкдор. Не питай. Току го него адашът Димитров делово разказва басни със спартански приквус, а в краката му се е свило мършаво, но особено интелегентно куче. Чешмеджиев, разпазлен, както винаги, иска да привлече вниманието ти с история за света. От твоя гледна точка ще изглеждат както два свята, но аз те предупреждам да внимаваш с това вино. На Коралски пък само дракони са му в главата. Не знам какво му стана на това момче. Сигурно е от лютоите чушки, с които мези.

Дръпни се леко. Ясен прави някакъв особено ефектен опит да се мегне в булет тайм от масата на пода, докато шатаният ни мазьосник за броя – Джуров – подхвърля бели гълъбчета зад него. Докато Кацаров, това добро момче, което така се развали в лощата ни компания, остървята шатания ни дизайнер от въските, можеш да обърнеш внимание на параноичните теории на Макс, според които реалността е илюзия, годината е нулева, а това всъщност не е весело тролско парти в задумена пещера, а най-обикновен бял лист с напечатан текст, създаден от зла медия. Да, бе, от виното е.

Но ти не му се връзвай. Купонът тепърва ще мабира скорост. Отпивай внимателно от думите ни и се забавлявай. Ние ще бъдем тук, с теб, докато ти ни е приятно с нас.

П.С: Прочее, понеже много те уважаваме и много ни кефим, решихме да ти направим специален подарък – особено разюздана еротична фотосесия на Евелина "Ev4eto" Захариева – най-сексапилната българска представителка на Miss Video Game конкурс и почетен член на GW Комюншито. Можеш да я намериш на 74-76 страницата. Ако по някаква странна случайност там налетим на статия за Евангелион, значи си попаднал на дефектен брой и ще трябва да се примириш единствено с интервюто с гейм чаровниците на 71 страницата.

-Snake



Кодът Ви за
www.Games.BG
 3LB5-S9U5-YLCL-29CS

Съдържание



Enter

- 6 Новини
- 9 Календар
- 10 igrata@games.bg
- 11 Око да пипне

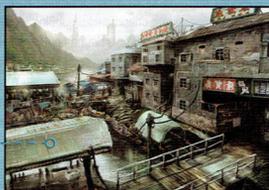
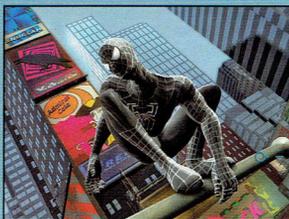
Превюта

- 12 Two Worlds
- 14 Fable 2
- 16 [Mercenaries 2: World in Flames](#)
- 18 Lair
- 20 Colin McRae: DiRT
- 21 Battlefield: Bad Company

Features

- 22 [John Woo Presents Stranglehold](#)
- 27 BWCL
- 28 Пътят на Воина
- 32 [Игрални филми](#)
- 38 Halo 2
- 41 LOTR Online
- 44 Saints Row

Highlights



Reviews

- 47 WarioWare: Smooth Moves
- 48 Genji: Days of the Blade
- 50 Dawn of Magic
- 52 [Spider-Man 3](#)
- 54 Shadow Hearts: From the New World
- 56 Guitar Hero II
- 58 Aura 2
- 59 Destination: Treasure Island
- 60 The Sims 2: Celebration Stuff
- 61 Genesis Rising
- 62 SpellForce 2: Dragon Storm
- 63 Call of Duty: Road to Victory
- 64 Wario: Master of Disguise
- 65 Ancient Wars: Sparta

Stuff

- 66 Versus
- 68 [NiN: Теория на Трентспирацията](#)
- 71 Профил - Евчето
- 74 Anime
- 77 Книги
- 78 Кино
- 80 N00bzor
- 82 Комикс



Иерия: Saints Row, Spider-Man 3, Guitar Hero, Ninja Gaiden Black
Гледам: Парци, индианци, Виктори, оръдици на Марк Уинбъра големия и Lost, които взе че живна
Слушам: Marlin Manson, Static-X, Dark Tranquility, KorpiKaan, Flogging Molly, Bloodhound Gang, NIN, Knoktor
Четам: Wild Fire на Демму

Ако забвесе от мен, на корицата щеше да бъде: е, то от мен си зависи. Ваенщайн, уреден си, да се еплираш за друия брор.

snake@games.bg



Иерия: Baldur's Gate: Dark Alliance, Titan Quest, Breakdown, Burnout: Revenge, Ancient Wars: Sparta
Гледам: Grindhouse
Слушам: Yungelis, Nine Inch Nails - Year Zero, KMFDM
Четам: Изпиту, есета - еуаме ловеца!

Ако забвесе от мен, на корицата щеше да бъде: Spartaааа?

aldim@games.bg



Иерия: Проклетия Guitar Hero II за 360! Нам-нам Viva Pinata, што шаренкото разсеоба...
Гледам: Как спаята ми започва да се изкривава след рязко взиране в дъжешките се ноти по ппААВизуора...
Слушам: Парчетата от Guitar Hero II... дори ковамо не цвряа о О
Четам: Тимната Кула на Слънбн Книг: Добре де, и менъма на Guitar Hero II.

Ако забвесе от мен, на корицата щеше да бъде: Ъъ, след казаното до момента, нужно ли е да отговарям? Хубаво де, може и егун Warhammer Age of Reckoning... на който да има голбин с китара.

doomy@games.bg



Иерия: LOTR: O, Dark Crusade, Starcraft, Fallout 2
Гледам: The Last King of Scotland, Sunshine, NSA Тхеоборите и Сериалимо... разбира се
Слушам: The Frank Popo Ensemble, както и Manson, Maiden и Туре О Negative по обясними причини
Четам: Синяулно Небе, Краят на Двълта

Ако забвесе от мен, на корицата щеше да бъде: аз по прашки. Добре, че не зависи от мен.

wolf@games.bg



Иерия: Resident Evil 4 (PC), God of War , God of War 2, ICO, WarIwore: Smooth Moves, Immortal Throne, Halo 2 (PC)
Гледам: точно 8 монета - оригиналното специално издание на Coldcut-ския Sound Mirrors
Слушам: жена си
Четам: Егно, PC Mania, Gameplay, Нас си: National Geographic - месецът на списанията!

Ако забвесе от мен, на корицата щеше да бъде: малко или много в настоящата зависи от мен

koralsky@games.bg



Иерия: Нямам време за цери напослестък
Гледам: Разни конспиративни сайтове
Слушам: Year Zero
Четам: Теории за съвръшека на света по веролопосените конспиративни сайтове

Ако забвесе от мен, на корицата щеше да бъде: Шеше да е черна само с егун бял надпис Art Is Resistance!

mrak@games.bg



Иерия: Diablo 2, Пък
Гледам: Pumpkin Soissors, ErgoProxy, Neon Genesis Evangelion, Battlearar Galactica, Epic Movie, Next и кбо лу не оше
Слушам: аниме опиничаи
Четам: Star Wars: Изхоацк Поклет, Vellum, Последен патрлр, Симарициона в оршанал

Ако забвесе от мен, на корицата щеше да бъде: Войникът от Tibetian Wars, штоо ябно Вицаузи се копира, коктомо и тпты да се появи по реловетам.

roland@games.bg



Иерия: Stalker, Oblivion, Doom 3, F.E.A.R., Titan Quest, DMoMM
Гледам: The Good Shepherd (му. не ВАЖи), Music Idol, месетам разни HD-DVD-та на нобий си койл, да ми е честит.
Слушам: Azumi OST, Tool
Четам: Спруауаки, Take Control of your Health and Escape the Sicknss Industry (страшна лунциа).

Ако забвесе от мен, на корицата щеше да бъде: Нжакъб голям, стипен арт, сулер изчистен и минималистичен. И сувртно лшшо нпншате да проредим. Така че добре, че не зависи от мен.

shraik@games.bg



Иерия: EVE Online, UT2004, STALKER
Гледам: да не се излъка да уца на Чоубека-Паак
Слушам: Политически скандални по рашито
Четам: Техническа документация

Ако забвесе от мен, на корицата щеше да бъде: Червен юмрук на бял фон. Може да се подава и пресит

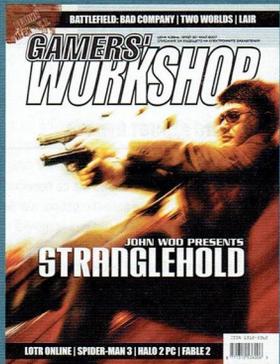
ikarus@games.bg



Иерия: Genji: Days of the Blade, SH: From the New World, Strider 2, WE 10, SingStar games
Гледам: Chinese Odyssey 2002, Spider-Man 3, The Fountain, Ghostbusters, I'm a Cyborg, but That's OK, Sunshine, Underworld: Evolution, Death Note
Слушам: DJ XO, Clivaring, Static-X, Joe Hishaihi, Knoktor
Четам: EDGE

Ако забвесе от мен, на корицата щеше да бъде: яко пускелзиран арт от някой олд скулл бийт ем ъп

jeru@games.bg



Брой 30 Май 2007

главен редактор
Александр Бакалов

отговорен редактор
Иванчо Коралски

безотговорен редактор
Илиян "Whisper" Илиев

коректор
Симон Цанев

дизайн
Ясен Стоянев - Jeru
Дянава Дилеба - Dee Dee

корича
Ясен Стоянев - Jeru

наричаното и реклама
Веселин Велев
Дяна Иванова
Иванчо Коралски

менеджър
Юрио Милев

авторски колеги
Александр Бакалов - Snake
Александр Димитров - Aldim
Алпун Дилев - дооту
Борко Ананков - Fall-From-Grace
Боян Боянов - Килян
Георги Динчев - Meg
Евгений Джурев - ShadowTrance
Елена Велевичаня - Wolf
Иванчо Коралски - Koralsky
Илиян Илиев - Whisper
Камбер Хасан - Detonator
Камон Макс Лончев - MRak
Симон Цанев - Roland
Симон Чанмаркърши - Shraik
Чавдар Кашарев - Ikarus
Ясен Стоянев - Jeru

Комуна
Кръстилин Алтанасов - kiko_the_god

издател
Хуеилян ЕАД

GAMERS' WORKSHOP е списание за геймърските емил - хардкор издарието. Тези, които тласкат тази индустрия напред. Workshop и независими меди. На обслуубаваме интереси. Мислетам да се добриетам на нашата работа и мениам, защото на първо място сме във - нашите читатели. Обещаваме найлоа да не ви изневерим, да не проридим добротното ви. Все заслужавате именно това и ниедо по-малко от това.
Сеза, нека броти продължи!

редакция
София 1000, ул. "Стефан Караджа" 75
т.к.: (+359) 88906504 (+3592) 9816465
e-mail: workshop@games.bg
http://www.games.bg

рекламнен офис
т.к.: (+359) 889 201 017; (+3592) 2 944 9898
e-mail: koralsky@games.bg

печат
Алианс Принт

Някоя част от това издание не може да бъде репродуцирана цялком или в частност без писаното писмено разрешение на издателя. Всички права запазени.

Blizzard вдига булото

19 май ще е дата, която ще се помни много дълго време. Дали ще се помни с добро, или лошо, това вече е друг въпрос. Така или иначе точно тогава, на специално организирано за целта колосано събитие в Южна Корея, *Blizzard* най-сетне ще разкрият подробности около засекретеното си ново заглавие. Дали ще е MMO? Дали ще е класическа стратегия в реално време? Директно прогледание на *Starcraft*, тестване на *Starcraft 2*? Дали пък няма *Starcraft 2* да се окаже следващото им многомилiono MMO? Или пък *Starcraft Ghost* ще бъде възкресен? Ами *Diablo 3*? Честно казано е много трудно да се прецени на този етап. Спекулациите в Интернет и възможните варианти са десетки, така че ние не се наемаме с каквато и да бъде прогноза. Най-голямо обаче е вероятността новата игра да е свързана именно със *Starcraft*. На тази мисъл ни навежда и избраната страна за представянето – Южна Корея, държава та с най-фанатичните привърженици на култовия RTS в света.

Ако трябва да се вярва на *Computer and Videogames*, то *Blizzard* ще обявят *Starcraft 2*, който обаче ще е MMO, а не стратегия в реално време. Просто ирарата ще е възобновена от всенатата на "стареча". Те цитират "сигурен американски източник".

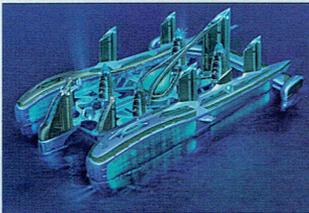
На форумите на www.teamliquid.net добри хора обаче твърдят, че ирарата ще е класически RTS, който се разработва изцяло в 3D и ще включва доста нововъведения. Може би най-голямото от тях е добавянето на изцяло нова раса.

Най-якото предложение за пореден път гоуде от кретените *Kotaku*. Според тях вече било крайно време *Blizzard* да обявят пред света *Lost Vikings* The MMO. Хех! Във всеки случай – запомни датата 19 май.



Hydrophobia

Ето нещо наистина брутално. Компанията *Blade Interactive* реши, че е крайно време да навлезе в дълбокото, и обяви крайно-интересно-изглеждащата *Hydrophobia*. Става дума за мултиплатформен съвадъл с изобилно от базирани на сложни физически модел пъзел, действието в който се развива почти изцяло в наводнени помещения, а главната героиня, Кейт Уилсън, изпитва нечовешки страх от водата.



Ирарата използва технологията *HydroEngine*, с която се надяваме да видим най-реалистичната и най-плашещата вода във видеоира до този момент. Тя прелива на талази, прави повърхностите и персонажите мокри, движи тела и предмети със страшна сила, независимо от големината им, тя е стипинска, убийствена стипия. Скрипшиотите и особено концептуалният арт са смазвали на този етап.

Главната героиня е най-обикновен инженер без голям опит, а на всичкото отгоре е изтъкана от комплекси! Симпатична и невинна. Аман от Лара Крофт, Кейт Арчър, Рейн и каквито още там железни дами ни минаха виртуално през ръцете в последните няколко години. Плахата инженерка Кейт Уилсън работи на кораба "Кралцата на света", който е с размерите на цял град (виж арта). За нещастие обаче тя е на гиганта точно когато терористична организация избършва атаката. "Кралцата" започва да потъва и да се наводнява, а ти ще трябва да се изправиш пред адвистичния си страх от водата, да за спасиш хиляди потинши и да обърнеш стипията срещу самите терористи. Звучи като арски напрезано и интересно приключение. И въпреки че очакваме чудеса от водата в хорър-FPS/RPG-то *Bioshock*, то не виждаме нищо лошо в това по-късно да излезе игра, посветена изцяло на тази тематика.

Досега британците от *Blade Interactive* са похвалили най-голям успех със серията ири от билиярна игра с симулатор *World Championship Snooker*. Дано не ни разочароват с този много по-любим проект, който е качествено от *EDGE* като заглавие, което "може да издигне геймпля до нови висоти, а също така да създаде съвършено нов воден-съвадъл жанр".

Blade Interactive се цялата най-вече в конзолния пазар (и по-конкретно в *Xbox 360*), но компанията планира в последствие да зарадва и *PC* геймърите с версия за персонален компютър. Ирарата няма обявена дата, но най-ранните плановете са за края на 2008 година.



Rise of the Argonauts



Codemasters ще разпространяват нова игра, разработвана от *Liquid Entertainment* (*Battle Realms* и *Dungeons & Dragons: Dragonshard*). Това е RPG-то *Rise of the Argonauts*. Както е видно от заглавието, действието ще се развива в антична Гърция, а мащабите в *Триумфа на Аргонаутите* се очертава да бъдат доста огромни (съответно и областите за изследване, а това значи и множество странични квестове). Ще контролираш различни екипи от митологични бойци в безброй кървави мелема наред свят, контролиран от Боговете-олимпийци. Между другото *Liquid Entertainment* си признават без бой, че са черпили възобновение от заглавия като *Titan Quest* и, разбира се, *God of War*. Каква точно ще е историята, все още не е 100% сигурно. Дали вечният досадник Посейдон пак ще ни очерня живота, или пък ще дирич *Златното руно* (а тъй в крайна сметка се намерим на Мойсей жезла, та да може да има и прогледание), засега не става ясно. Трима от потвърдените герои, с които ще можем да играем: Язон, Херкулес, Атаната.

Ирарата излезе през 2008 г. и е мултиплатформена, тестване ще навести както новите конзоли, така и настолните ни компютри.

Test Drive Unlimited 2?

Помниш ли как *Atari* продадоха безценния си *Driver*-франчайз на *Ubisoft* миналото лято? Помниш я, ти си умно момиче (тйва към *Ev4to*). Една от причините за това (освен временното финансово зъмване) беше, че компанията пожела да съсредоточи вниманието си само върху ограничен брой силни заглавия. И тъй като *Test Drive Unlimited* си останала най-силната рейсинг поредица в тяхното портфолио, е нормално да прогледат да си я доят като преяла с лючерна крава.

С двете думи, по неофициална (все още) информация, се готви втора част на *Test Drive Unlimited*. Мъвата тръвна от материал на поиска гейминг портал *GRY-OnLine.pl*, в който се твърди, че служителя на компанията е потвърдил на сто процента бъдещото заглавие. Засега се говори за off-road ("извън пътя") рейсинг игра с много динамична и добре реализирана климатична система и с обща

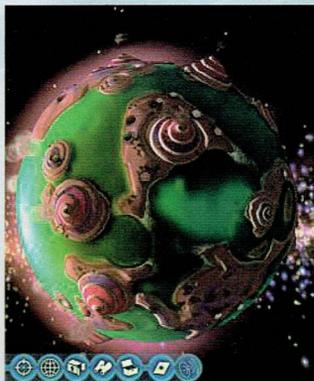
дължина на всички трасета повече от 2400 км. Доста впечатляващо. Ако данните са верни, то ще очакваме **TDU2** през март 2008 г. за PC и Xbox 360. Странно, засега не се говори за PS3 релиз.



Spore ще се позабави

EA официално обявява в последния си финансов отчет, че чаканата с огромен интерес хибридна God-стратегия на Уил Райт **Spore** ще се забави значително. Като най-ранна възможна дата за излизане на играта EA споменаха април 2008 г. Евех, а бяха времена, в които се надявахме на разни обещания от рода на "есен 2006". Кофти тръпка с дъбе думи. Така или иначе, проектът вече не е част от списъка със заглавията на EA, които ще се появят през финансовата 2008 година.

Въпреки това засега не се цитират никакви конкретни проблеми около играта на един от най-великите умове в геймънга и създател на **The Sims** поредицата. Напротив, новият шеф на **Electronic Arts**, Джон Ричишело, твърди следното: "Ние сме ужасно сигурни в успеха на **Spore**. Вече три пъти се докосвам до играта и мога да кажа, че тя е фантастична". По-вероятната причина за отлагането на едно от най-амбициозните заглавия, на които сме се натъквали в последно време (а и по принцип), е желанието на финансовите акули в EA за огромни печалби и в момента вероятно е започнала работа по бъдещи предложения, разширения и някакъв допълнителен контент.



Mass Effect, и той отложен, даге



Златното отпочре на **BioWare** (известно още и като Златната кокошка), **Mass Effect**, ще се забави малко повече, отколкото очаквахме. Информацията е от **Computer and Videogames** и макар и все още неофициална, сме дължни да ѝ обърнем внимание. Във февруарското си преживя писаме, че **Mass Effect** ще се появи при нас точно в средата на годината. Ако си стругар и нямаш необходимите за 6 пръста, това значи юни. Да, ама не. Според данните на **CVG** за момента, **BioWare** се спират на следната точна дата – "някъде през септември". Докато не получим официално инфо по въпроса, няма какво повече да коментираме. Ти все пак си пренаредил списъка с най-очаквани заглавия за всеки случай.

Halo 3 beta – първи впечатления



В Интернет се появи близо 7 минутно филмче от новата версия на **Halo 3** бетапата и веднага след това излезна за отрицателно време, тъй-като **Microsoft** борзичко се постараша да го зятрият. Ние обаче сме хиени и успяхме хубавичко да го погледнем и даже си го свалчихме. Накратко филмчето ни показва доста забавно мрежово меле между два тима на прилично голяма за Halo-вските мултиплеър стандарти карта. Картата се казва **Lost Resort** и с много приятна възстановка на известната и любима на мнозина **Zanzibar**, която много успешно комбинира открити със закрити пространства. Ето малко лични впечатления от видеаното:

Скопът е доста по-голям от стандартния, не разбираме дали не става дума за пошнена гравитация на конкретната карта. Като умрещ, се спонуваш с автотамп и дъбе гранати. Пушката има вече само б патрона, вместо 8 (що така бе, зулуша?). Много любополтен **Bubble Shield** – шип, оформящ доста обширно прозрачно къбю, което може да обзари няколко души едновременно. Той обаче е статичен, не се дъбжи с теб, а си стои винаги на едно място.

Всеки може да влезе под него, но никакво оръжие не може да го пробие. От возилаата се виждат добрият стар ржип Уортхог, култовият спидър Гоуст и новото превозно средство **Mongoose** ("манууста"). Т'ба последното е Виг бъди, много подвижно и забавно. На филмчето един от играчите директно газеше противниците с него. Между рругото и Уорхога, и Мануустата вече са амфибии и си перкат през водата без изобидо да им време. Снайперът е много мощен. Доста промени по интерфейса. Най-важната от тях е, че визуалното ти поле е леко ограничено, все едно си нахлуил каска на главата (малко като HUD-а в **Republic Commando**).

Като цяло интригуващо и много забавно филмче. На добре отива **Halo 3!**



Fracture

Fracture е новият плод на сътрудничеството между **Lucas Arts** и **Day 1 Studios**. Последните са сравнително ново американско студио, което обаче е бая мощно и е разхвърляло офиси по цялата територия на САЩ. Най-известното им заглавие по този момент е **Mech Assault**-сериата за Xbox. По-важната информация за нас в случая обаче е, че личиците са правили портрете на **F.E.A.R.** за Xbox 360 и **Playstation 3**. Защо е важна, ще попиташ?

Ами защото **Fracture** е твърд пърсен екшън от ново поколение, който ще разчита на бесни арена-линоби престрелки и най-вече на необятните възможности за разрушаване на околната среда като основна част от геймплея (сега си спомни какво се случваше във **F.E.A.R.**, когато пунеште булет тайма и започнеш да гърмиш с автотампа). Ако се сещаш, преди години авторите на **Red Faction 1** и 2 също се хвляхха с подобен "разрушителен елемент". Еми не бяха лоши играещи, но така и не постигнаха целта си по отношение на възможностите за поломване на околната среда. Затова се надяваме **Fracture** най-сетне да ни покаже истинския потенциал на тази идея. За какво ще рече?

2161 година, САЩ са разделени на две големи области от прирощата река Мисисипи. Изтокът е пълен с кибернетично подобрени хора (**Alea Deus Ex**), а на Запад живеят неприятни мутанти, плод на последните достижения в зенитно инженерство. Двете страни хич не се разбират и това води до ожесточени конфликти в пограничните райони.

Ти си Мейсън Брисс, експерт по въздуховете от Изтока и ще се изправяш срещу новите генетично-въдъжбовени полумюле-полумутанти, **Day 1 Studios** се хвалят с деструктивната си технология **Terrain**

Deformation, която е и самта на играта. С нейна помощ (и разбира се – с помощта на огромнен футуристичен арсенал – основно различни видове гранати и ракетомети) ще можеш динамично да променяш повърхностите, а енджинът ще изчислява на секундата как точно побя ще се отразява на бойните действия.

Засега играта е обявена едновременно за Playstation 3 и Xbox 360. Чакаме я на пазара в средата на 2008-ма.



Splinter Cell: Conviction



Крайно време беше да получим малко повече информация за новия **Splinter Cell: Conviction**. Изненадата е, че тя дойде от крайно неочаквано място – Финландия и списанието *Pelaaja*, което първо излезе с нови подробности за играта, а малко след това изскочиха и няколко страхотни арта. Както винаги, бай Сам е пусал полска брада и гледа по-лошо от когото и да било. Дали става дума за лют запек, или пак го зонят някакви тъмни правителствени организации, ще разберем едва когато видим त्या ми ти тучна брада на домашните телевизори. Дам, засега **Conviction** е обявена единствено като Xbox 360 ексклузив. Какво още става ясно от информацията в *Pelaaja*?

Ами със сигурност можеш да очакваш революция в така любимата стелт-поредица. Сам ще бъде лишен до голяма степен от обичайните за тяхните екшънни технологични ожаджи и вече няма да може да разчита на старите си приятели сенките. Защото играта ще се развива основно на дневна светлина и ще различава основно на обявената за пръв път в **Assassin's Creed** т.нар. социална стелт система. Казано иначе, ще трябва да се сливаш с тълпата, за да останеш незабележим. Очаква се много висока степен на интерактивност с околната среда. Ще можеш да използваш интериора като оръжие, например части от различни мебели.

Очаквай истинска мрежа от политически интри-

зи, в която Фишър ще се окаже заложник в откритата война за власт между своите бивши шефове. В този ред на мисли историята (директно продължение на тази от **Double Agent**) се очаква да бъде арска сила.

Официален тийзър с първите кадри от играта ще се появи на 18 май.

Нови дрешки за 360



Ако наскоро си включвал новия си Xbox 360 (не виждаме причина да не си го правил, при положение, че си дал чукаси парите за него) вероятно си забелязал, че вече излезе ъпдейт за Дашборда. Той променя доста неща (към по-добро), но може би най-важното от тях е добавката на Windows Live Messenger, с помощта на който ще можеш да си комуникираш с твоите 360-събратя, а също така и с малко по-далечните си PC-братчегии. Други интересни новостии са видеоподдръжката на H.264 и нов софтуер към Xbox Live Arcade, който ще ти показва на кои точно игри щялът приятелите ти в момента. С добавената опция за бегеж към Live Messenger-а **Microsoft** влиза все повече хибридни черти в Xbox 360 и по този начин му придава чисто PC-функции. Не, че това ни учудва го. Новите игри с логото Games for Windows пък напоследък започнаха да се сдобиват с разни конзолни черти. Изобщо ние още от хан Аспарух си знаем, че Съединението правди силата.

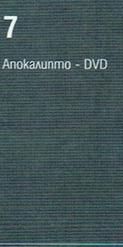
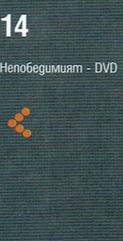
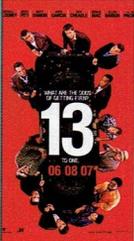
Най-ценното обаче оставихме за финал. Новият дашборд оправа цветовете, когато играеш на монитора през VGA-кабел. Това вече е наистина сериозно, браво на Редмънши. Още ли си тукка, бре? Марш да ъпдейтваш!

Condemned 2: Bloodshot е анонсирана

Че ще има продължение се знавше. Любимото ми оригинално копие от PC версията все още е топло. Любимият ти злавен пък съвсем на скоро я преигра на своя Xbox 360. На същата машина ще изиграе и продължението. Всеки **PLAYSTATION 3** притежател – също. Ти обаче, с големия и тромав компютър няма да имаш (поне за момента) тази възможност. Вероятно поради обидно ниските продажби на PC версията на оригинала. Новата игра се оч-

аква за Xbox 360 и **PLAYSTATION 3** някъде през 2008 година. Дивелърът отново ще бъдат любимите ни и **С.Т.РА.Ш.ИИ Монолит-ци**. Втората серия отново ще ни застави да поемем ролята на **Илтън Томас**, бивш детектив от следствието. Неговият стар партньор изчезва безследно и това го принуждава да се върне към своята твърдо упоритост. Ужасяващото минало на **Илтън** е оставило в него незаличима следа, която според **SEGA** ще го принуди да се бори със свои вътрешни демони стартирайки новото разследване. Продължението ще включва нова бойна система, която ще прибави нови защитни и нападателни комбинации, плюс познатите ти вече приспособления за умиротвяване познати ти от оригинала. Естествено, нови видове ще присъстват в продължението, но какви точно все още не е известно. Същото важи и за уредите помагачи при самото разследване на дадения случай. Според **SEGA**, новите гаджети ще позволят на играча да разреши един определен случай по няколко различни начина. Най-голямата изненада според нас обаче е анонсираният мултиплейър режим, който ще включва дори любимият ни олд-скул deathmatch. Ако добре си спомниш – оригиналът не разполагаше с никакъв мултиплейър. Очаквай нашето обширно **GIV** стил преведено веднага след като се доберем до достъпно инфо за изготвянето на ракоба.



Понеделник	Вторник	Сряда	Четвъртък	Петък	Събота	Неделя
<p>15</p> <p>Престиж на DVD</p> <p>Маи Юни</p> 	<p>17</p> <p>Blind Guardian - концерт в Зала Фестивална</p> 	<p>18</p> <p>Часото 23 - кино премиера; Серафим Фолс - кино премиера</p> 	<p>20</p> <p>Избори за евродепутати. Няма да се кандидатирате. Ние искаме да станем чобани в Крумово Градище го Карнобат.</p>			
<p>23</p> <p>Бакалов и Диджков наравват по два мена и отиват към Олимп да свалят Зевс. Без ташак.</p> 	<p>25</p> <p>HALO PC; Карибски Пирати: На края на света - кино и гейм премиера</p> 	<p>28</p> <p>George Michael - концерт на Стадион Локомотив. Джордж Майкъл е опасен гей, така че ако в козметиките до стадиона намериш флашка с офертата да се явиш на конспиративна среща - не се поздавай. Ша та мечат.</p> 	<p>29</p> <p>Manowar of Steel - чималите Христо Ботев; Кървар Диамант - DVD</p> 	<p>1</p> <p>Tomb Raider 10 Anniversary (PC, PS2); Zodiac - кино премиера (да, знаем, че трябваше да излезе миналия месец, аман от забавяния)</p> 	<p>3</p> <p>Legend of the Dragon (Wii, PS2, PSP)</p> 	
<p>4</p> <p>Iron Maiden - Смагуюн Локомотив</p> 	<p>7</p> <p>Апокалипто - DVD</p> 	<p>8</p> <p>Мисър Брукс - кинопремиера; Forza Motorsport 2 (Xbox360); Shadowrun (PC, X360)</p> 	<p>9</p> <p>Уау сеп Диос - Зала Едно на НДК. От тия тримата сме виждали само кон, па ще е интересно...</p> 			
<p>12</p> <p>Fantastic 4: Rise of Silver Surfer (All)</p> 	<p>14</p> <p>Нелюбимият - DVD</p> 	<p>15</p> <p>Бандата на Оушън 3 - кино премиера</p> 	<p>17</p> <p>Можеш да намериш новия ни брой в цялата страна. Ако не го намериш - значи вече е свършил. Ние свършихме веднъж през 1946, когато беше големият сняг и можем отговорно да заявим, че е яко.</p> 			

От: **GW Team**

Доиде време да научим повече за теб. Да ти дадем възможност да прекратиш непреодолима 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 надявай да си участникът с най-много правилни отговори за месеца (ако пък има повече от един играч с еднакъв максимален резултат, злата Сябга ще се намеси с една малка томовка за определяне на щастливците). Победителят печели оригинална игра от PULSAR и... възможността да се представи на всички ни/ви с кратко интервю и снимка. Да получи своите петнадесет минути слава, да се потопи в светлината на прожекторите и вече никога да не бъде същият.

Веднъж на шест месеца ще се темги и голямата награда – абонамент за най-доброто списание на българския пазар. Нашето темге. За да можем да сме си заедно в добро и зло, докато смъртта ни разделя, можете да целунете... ох, добре да – попрекалим, ще мислим и без интимности.

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

1. Конзолата 3DO е създадена от:

- A) Уорън Спектър
- B) Трип Хоукинс
- В) Суг Маийер
- Г) Питър Муур



2. Как се казва главната героиня в Silent Hill 3?

3. Как се нарича дрогата в оригиналния Max Payne?



4. От коя игра е показаният скрийншот?

5. Кое от следните заглавия не е дело на ID Software?

- A) Doom 3
- В) Wolfenstein Enemy Territory
- B) Quake 2
- Г) Commander Keen



6. Най-очаквания и в последствие провалил се съръм и трясък проект на Джон Ромеро е:

7. Първата стратегия в реално време е:

- A) Warcraft
- В) Command and Conquer
- B) Dune 2
- Г) Goblin Commanders

8. От коя игра е показаният скрийншот?



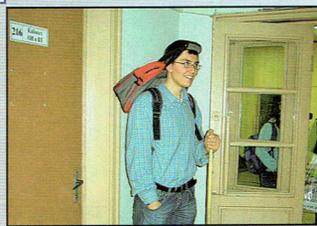
9. Излишната игра от списъка е:

- A) Sonic Adventure
- В) Super Mario Sunshine
- В) Jak and Daxter
- Г) Earthworm Jim 2

10. Първата джобна конзола с цветен дисплей е:

- A) Sega Gamegear
- В) GameBoy Advance
- В) GameBoy Color
- Г) NeoGeo Pocket

Отговорите от предишния брой: 1 - A/; 2 - 10%; 3 - Нювата сълзилинник на Суубот, братът на CJ; 4 - Nights Into Dreams; 5 - A/; 6 - [spoiler, не казваме]; 7 - Г/; 8 - Lands of Lore; 9 - В/; 10 - В/



Новият ни победител е Евъни Камев, по-познат (и обичан) като Blood Man в GW форумите. Въпросите в предишния ни брой имаха ефект, идентичен с този от любимата ни би-класика Скенери – взривява мозъци. Гената обаче устоя стоически на интелектуалните ни атаки и се отнесе с рекордните за месеца девет правилни отговора. Наградата му, любезно предоставена от Пулсар, скоро ще полети към квартал Харжи Димитър в София, а представянето на господин Камев почита към теб на доните рерове:

1. Top 5 на любимите ти гейм заглавия?

Заглавия? По скоро поредици:

1. **Legacy of Kain** – най-добрата история, писана никога за игра.
2. **C&C** – благодарение на тази поредица стратегическите никога вече не биха съществели.
3. **Gothic** – Best... RPG... series... ever....
4. **Sonic** (Saga Genesis games) – Син таралежк for teh win!
5. **Shadow of the Colossus** – Изкуство....

2. Какво би променил в GamersWorkshop, ако беше Главен редактор за един ден?

Щях да се наляс с екипа на GW като събня, да въря кбв е и да изляз някои песни с Doopat и Shrak с помоща на SingStar Legends. А по принцип бих приближил повече реклами, бих фъркал стоте страници и да се опитам да намеря повече ексклузивен материал за предстоящите хитови заглавия. Да не забравя и най-важното: пулкането на промектия ноб сайт и една голяма рекламна кампания в негова подкрепа.

3. По колко часа играеш на седмица?

Точнока много станаха тия часове, че започват да ми се привиждат испански селяни, млявщи спартанци и войнши на NOD по уличите на София.

4. Други ентъртеймнет институции, от които се интересуваш?

Нещо не разбирам въпроса, но ще кажа кино и музика. Но това са върове изкуство.

Така че се интересувам от Министерствата на киното и музиката (товава :))

5. Трипе ти желания към Златната Рибка?

1. Да се запозная със Снежк най-накрая! Уверен съм, че този човек ме излязва. Архт!
2. Никой ден да си имам свое собствено гейм предаване.
3. Да успея да мина Pac-Man и Tetris. За второто не съм сигурен.

6. Най-ценното притежание в гейм-колекцията ти?

Оху! Final Fantasy VII и Castlemania: Symphony of the Night как Ви зучат?

7. Ако разполагаш с неограничен бюджет, каква игра би създавал?

Бих създавал игра, която да преобрине с главата надолу всичките Ви представи за изразно преживяване... дъм-дъм-дъм... Ръбче Online!!! Или може би World of Ръбче, популярността на която да задмине WoW с лекота. Все пак, ако сериозно реша да правя игра... Неее, цялата с ръбчево е уникална! И сега никой ще ми я открадне, хилл!



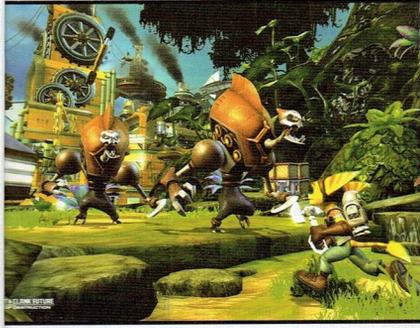
TimeShift (PC, X360)

Започнало своя живот като заглавие за първия Xbox с издател Atari, за много кратък период играта смени своя издател – Vivendi. Смени и едната от платформите – Xbox 360. От последните шотовете е видно, че е сменила изцяло и визуалната си премяна. При това – към много по-добро.



Resident Evil 5 (Xbox 360, PS3)

След феноменалния RE4 за GameCUBE, PS2 и много скоро за Wii (недоразумение то за PC не го бром!) направо се чудим какво можем да очакваме от петата част на поредицата. От Sarcot упорито си мъчат засега. Чакаме ново инфо на E3. И без да знаем много обаче, можем да ти кажем, че играта ще изглежда феноменално!

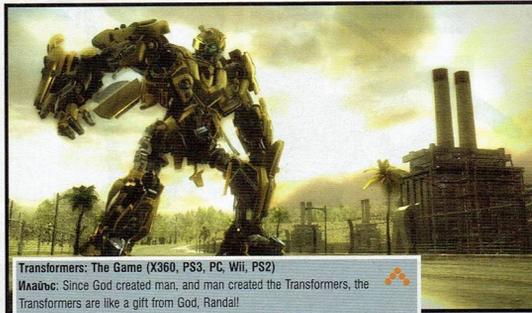


Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction (PS3)

Един от еталоните за екшън-платформена игра от предходната генерация се завръща. Голям графичен скок и все същата голяма забава. Капо първото е очевидно, а на Второто се надяваме.

The Club (PC, PS3, Xbox 360)

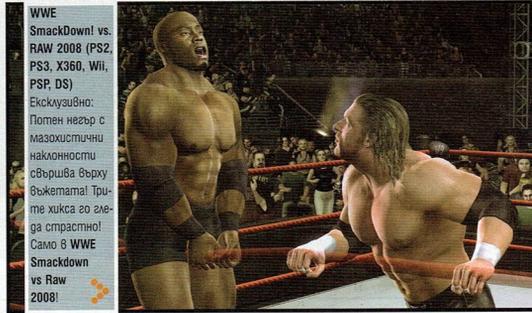
От непоказателния разпространител SEGA и Vizage – губевълтерите, дарил ни с великоколепният Project Gotham Racing 3. Екшън с хей-геп графика и – според авторите му – с революционно пресъздадена физика.



Transformers: The Game (X360, PS3, PC, Wii, PS2)

Илаубс: Since God created man, and man created the Transformers, the Transformers are like a gift from God, Randal!

Рандел Грейбс: No sir. They are not a gift from God. They are an unholy curse from the beast we call the Desolate One.
А когато Рандел Грейбс говори, ние мъжички почитваме.



WWE SmackDown! vs. RAW 2008 (PS2, PS3, X360, Wii, PSP, DS)

Ексклузивно: Потен негр с мазохистични наклонности свършва върху въжетата! Трите хикса го гледа страстно! Само 8 WWE Smackdown vs Raw 2008!



Too Human (Xbox 360)

След добърарския трейлър, с който ни поглезеха на E3 2006, Силкиновите рижари явно са запретнали зграбо ръкави, тъй като най-новото показано от заглавието (читно производствен процес нахаква дори Док, защото започна преди 11 години, когато играта беше гласена за PS1), определено ни впечатли. Unreal 3 единично е сменен с такъв собствено производство, който изглежда смразяващо. Изчерпателно преви – скоро.

Harry Potter and the Order of Phoenix (PC, PS3, Xbox 360, Wii, PS2)

На фона на малкия Хари и приключенията му, дори Пласибио изглеждат като апотеоз на мъжествеността, а тук разажданото заглавие май се явява най-големият софтуерен прецедент на годината, защото мазните текстури бяха за предпочитане пред зносуно детайлното дигитално копие на Денъл Рафлиф. Този път няма да има дори кооперативен режим. Пу!





Не барай кончето, че ш'та пребяга! Той ти е голямата геймификация новост!



PC
X360

Two Worlds

От: SHRAIK

Жанр: RPG | Производител: Reality Pump | Разпространител: Southpeak Interactive
Илизила: края на май – юни 2007 | Сайт: www.2-worlds.com

Надеждата умира последна

Two Worlds е поредният опит за създаване на "най-велико RPG в историята". Не бързай да се хайбваш прекалено обаче, защото си имаме доста неизвестни в уравнението. От една страна играта се праби от полящите Reality Pump, които досега са се занимавали основно със стратегии, при това не особено качествени такива, а от друга – заглавието си е поставило твърде много сложни задачи за изпълнение накуп. Нека не подхождаме с негативизъм обаче. Надежда има и тя е свързана най-вече с обещаващата бойна система, интересните и много разнообразни възможности за кustomизация на предметите и най-вече на магистите и кметите за кооперативна игра в мрежа за осем души. Дори само това последното да е направено като хората, **Световене** ще си заслужават отбсъкье.

Same old same old

Two Worlds ще бъде класическо, епично, наelineчно RPG от първо или трето лице, с овермен свят за изследване (обещани са ни 35 kвадран-

ни километра площ), което изляко се помества в класическите фентъзи канони, наложени от множеството големи заглавия преви него – Elder Scrolls поредицата, Gothic, Neverwinter Nights. За жалост или за радост обаче, играта ще е много по-опростена от гореспоменатите.

Историята ще бъде нещо средно между събясал качамак с коси и по-средствено фентъзи, за това изобщо няма да ти зубя времето с нея. Очаквай дежурните хора, орки и джуржета, малко отпадна забравени бозове на войната за привук и щипка магия (ще имаш на разположение около 100 заклинания). Аман от сюжетно RPG-безсилие, тия хора толкова ли нямат въображение бе, мама му стара?

Първоначално-даваните щедри обещания за стотици часове геймплей, в крайна сметка бяха редуцирани до около 60, като основният куест ще се минава за двайсетина.

Дисекция

В сингъла ще можеш да играеш само с човек и само с мъж. Щото иначе нещо не се връзвало с историята. Ми напра-

вете го така, че да се връзва, бе кауни! Искаме жени (да се четне като ЦИЦИ).

Ще си имаш няколко основни характеристики, които можеш постоянно да покачваш. Трупа си опит по класическия начин и вдиаш нива. Характеристиките пряко влияят върху уменията ти, но последните ще можеш да подсилавш освен чрез точки опит, също и чрез някои NPC-та, които ще те обучават срещу заплащане. Всъщност може би тук е моментът да кажа, че "заемките" от Oblivion са толкова неприлични много, че на момента ми става неудобно. Можеш да мъкнеш максимум 35 кила багаж, но ако вдигаш силата си, това число ще се покачва. Също така ще яздиш кон (не може да бъде!) и ще можеш да изминаваш огромни разстояния за секунди, ако ползваш специалния бърз превоз, на някои ключови места по картата. Ето нещо крайно оризиано: в играта има... ГИЛДИИ! В стремежа си към неповторимост полящите от Reality Pump направо са надминали себе си. Основните гилдии са тази на бошите и на магьосниците. Не стига това ами ако изгравеш правническите куестове ще отключиш нова, трета гилдия – тази на

некромансервите. Поклон!

Ако случайно не си разбрал, последните пет изречения са си чисто сарказъм, защото тия неща сме ги виждали хляга пъти го сега.

Хауџе на камарата

В бойната система също ще откриеш доста познати неща. Комбинация от близък бой, магии и стрелба с лък. Интересен момент е, че ще можеш да се биеш, докато яздиш, ще използваш дори фенера си като оръжие и ще въртиш меч така, че да удряш по няколко противника едновременно. Любопитна опция е и обявеното ритане на пръст в очите на заговете, за да ги заслепиш временно. Може да помогне доста в началото на играта. Ударите с различните оръжия са с множество отделни анимации за всяко едно от тях (между другото полящите са обрънали огромно внимание на моушън кейчъринга и са записвали дори реалните движения на различните животни в играта, като тези на зайците например).

Това са добрите новини тук. Имаме обаче гба големи проблема с битките на нибо предварителна



« Маг магически бие зъл монстр. Красивецът бява позира, воден от революционен изкуствен интелект.



информация. Ужасно елементарни и опростени са. Натискаш като обезумял по мишката (веднъж за нормална атака, два пъти за специално движение) и каквото стане. Няма опция да заключиш камерата върху определен гад за момент. В резултат схватките все още изглеждат леко хаотични, а се говори, че и камерата не се държи особено добре. Вторият голям минус е, че всички защитни движения – стъпка встрани, блок и прочее се базират на изчисления по познатата "система на хвърлени, невидими зарове" и съответно се контролират автоматично. Дали ще блокираш или не, израта прещенява сама. Така че тактиката по време на бой ще се занимава повече с това да премислиш кои точно умения и магии да ползваш, да внимаваш да не бъдеш обераден от няколко противници наведнъж и да реагираш правилно и навреме на вражеските атаки. Не ни е достатъчно!

Опции за човъркване

Не искам да звучим преубедено спрямо **Two Worlds**. Не съм, бже, честен. Критичността ни се явява защитна реакция на незаслужения хап в мрежата покрай тази игра. Все пак сме стари кучета и не можем да си затворим очите пред очевидните проблеми, с които заглавието ще излезе на бял свят.

Причини за радост обаче има.

Голям плюс за играта е обявената система за къстмязищата на предметите и мазиите. Простичко казано: имаш си някакъв кекав меч, с който не можеш и мръвка да посечеши. Намираш си втори кекав меч. Те са stackable, което могат да се лепат един към друг

и така да се получи нова, по-мощна сабя. Ако направиш това нещо десетина пъти, накрая ще си имаш вече едно наистина ефективно и яко оръжие. Врската тук е, че повишавайки характеристиките на меча, ти покачваш и изискванията към него (вече ще ти трябва сила 40, а не 35, примерно) и освен това, за да ползваш тези нагрупващи се бонуси, трябва да намериш абсолютно същото оръжие, като това, с което си в момента.

„...разнообразни магии, с най-различни ефекти.“

При мазиите нещата са поне два пъти по-интересни. Поляиште са разработили система, подобна на тази в **Magic: The Gathering**. Събираш разни магически карти с конкретни заключения по тях. Имаш право обаче да ги смесваш. По този начин се получават нови разнообразни магии, с най-различни ефекти. Така в играта на практика няма да има изпшени спелове, а всички ще бъдат използвани по максимално ефективен начин. Всяка една магия ще има три степени на сила. Четири са елементите, които ще влияят върху заключианията – огън, вода, земя, въздух. Ако отключиш и гилдията на некротмансърите, ще получиш и пет мистериозен елемент към мазиите си.

Говори се, че ще можеш да върждаш магически карти към основните си оръжия и така да им прибавяш зверски бонуси, а също така се споменава научето и на магически камъни за допълнителна къстомязища.

Вълагаме основните си надежди на тази система, дано да бъдат оправдани.

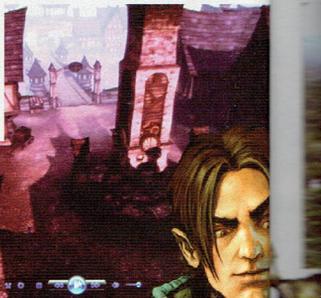
Детайлиие

На пръв поглед **Reality Pump** създават едно леко посредствено RPG. Внимателното вглеждане обаче разкрива похвален труд в някои интересни аспекти. Като озвучването например. Твърди се, че са наели повече от 200 професионални актьори за цялата игра. За мултиен кепчъринга вече споменахме. Представи си разните му там коне, облечени с датчици от главата до петите и ще устещи, че тук е ладно овермоно количество работа. За зайците да не говорим. Според западни колеги играта се ражда и на госта свеж, идиотски хумор. А както всички знаем – самоиронизиращото се кмше вече не е в повод за прозявка, а за усмивка. Въпреки на места дебелина арт много от предметите и експлозиакта ни напомнят за едно заглавие, за което винаги се сещаме с умление. **Enclave**. И ако **Two Worlds** е успяла да поипе нещо

от атмосферата на тази игра (вместо да гони технически колоси като **Oblivion** – начинание, в което, убедени сме, ще се пробвали с гръм и трясък), тогава може да се получи нещо наистина добро. Не ни разбирай погрешно, визията в играта никак не е лоша (въпреки твърде sharp-нашите текстурки, много странно решение между другото), но просто не виждаме да е толкова революционна, колкото се опитват да я изкарат. Все пак върху **Световене** работят около 50 души, малко повече от година и половина, а върху **Oblivion** се трухуса стотици в продължение на 4 лета.

За финал обещаваме кооперативен мултиплейър за 8 души е наистина великанска опция. Ако е реализирана правилно, ще надскочи всички евентуални курсури в **Two Worlds**. Това, което ни притеснява тук обаче, е фактът, че два месеца преди официалното излизане на заглавието, все още НИКОИ не го е виждал.

Личното ми мнение е, че в тази игра нещо ще куца. Дано да греша. На твоео място бих погдохил със средни очаквания. Има вероятност **Two Worlds** да се окаже много стойностно RPG с екшън прикъвс, но може да излезе и поредната чворсета тогата. Запази гигантската си претенция за **Elveon** и **The Witcher**.



▶ X360 **Fable 2**

От: Aidim

Жанр: RPG | Производител: Lionhead Studios | Разпространител: Microsoft Studios
Излиза: 2008 | Сайт: www.lionhead.com/fable2/

Take two, action!

С първия **Fable** Питър Молиньо обеща на феновете си Светия Граал: "най-добрата ролева игра, създавана някога", с невиджано развитие на героя, жив свят, реагиращ на действията ти, възможност за формиране на семейство и прочее неща, залашващи най-сериозно да разтърсят из основи света на гейминга. В крайна сметка обаче култовият британец ни даде просто едно доста приятно заглавие, което така и не се превърна в очакваната революция. Подобна съдба сполетя и другите проекти, по които се работеше паралелно с **Fable – The Movies** и **Black & White 2**. Както се досещаш, разочаровани имаше много и в мрежата се надигнаха цели цунами от недоволство, които подказваха на Молиньо, че не трябва да хвърля работилките почве от **Lionhead** на няколко фронта, че е добре да кара малко по-кратко с екстремните обещания и най-вече – че е крайно време да даде на хората нещо, което да върне доверието им в креативната му особа със замах. Според него логичният избор за постигане на всичко това е продължение на **Fable**, в което да реализира старите си обещания, да вземе предвид критиките на феновете и да добави няколко уникални нововъведения.

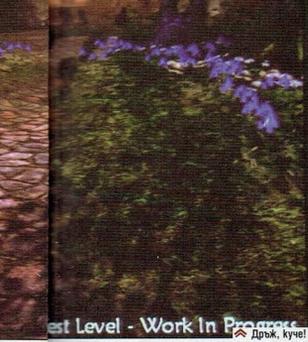
"Ако не сме убедени, че това ще е влохална игра, би било дяволски безполезно да я правим"

Действието във **Fable 2** ще се развива цели 500 години след първата част и съответно светът ще бъде доста различен. Освен мечове и магии, ще имаме на разположение и огнестрелни оръжия (а-ля **Arcanum**), а добре познати градове като Бауръстоун ще бъдат значително по-големи. Интересно е, че и действията на героя ти в течение на играта ще могат да променят изгледа на работите. Например търговията с някой лагер може да го стимулира да се развие и разрасне, докато избиването на жителите му ще го залчи от лицето на земята.

Взаимдействието с локашите няма да спре дотук. Във **Fable 2** ще имаш възможността да станеш *наистина* бозат. Толкова бозат, че да можеш да купиш абсолютно всичко в играта, независимо дали става въпрос за къща, магазинче, храм, замък или дори ниво. Дали ще се нанесеш в някоя сграда заедно със семейството си, или ще я ползваш, за да въртиш бизнес, е изцяло твоят избор. В случай, че те блазни идеята да станеш търговец или хазяин, **Lionhead** работят по икономическа симулация, която се очаква да бъде безкрайно зарбяваща – истинска игра в играта.

Също както в първата част, ще започнеш като наглед невзрачно хлапе, което се предполага да се превърне в най-знаменития герой, кръстосващ света. Само че този път ще можеш да избереш и женски персонаж, а развитието и външният ти вид ще се определят както от извършването на добри или лоши постъпки, така и от други фактори, като гореспомнатото бозатство.

Всички тези елементи са интригуващи, но ерва ли могат да се сравняват с амбициозността на разкритите по време на тазгодишното **GDC** подробности за една от големите новоти в играта. Молиньо направи изключително запомнящо се представление на **Fable 2**, с което ме накара сериозно да се замисля кои са най-бъздействащите ми преживявания като играч. Защо, примерно, клиширанят блокбъстърски край на **Gears of War** предизвика в мен огромно удовлетворение? Музиката, удряща *точната* нотка в *точния* момент, приятелството на Маркъс и Дом, концентрирано в един миг, в който те се споглеждат, без да промълвяват и дума, и сякаш освобождават целия заряд, настръб се в безкрайната им борба със смъртта. Знам, ще кажеш, че говоря глупости. Та това е просто една пуцакка с несъществуваща история! Но именно това мимолетно *чувство*



Test Level - Work In Progress 

Test Level - Work In Progress

Test Level - Work In Progress

Test Level - Work In Progress

направи края на играта толкова възгребващ за мен. Сигурно и ти си имал подобни моменти. А не са ли именно това онези малки късчета магия, оставащи най-трайна следа в съзнанието ти, карайки те да се връщаш за още? Не е нужно подобни чувства да са родени в плетениците на някоя гениална история или в благозвонието пред незабравима виртуална легка. Може да са предизвикани от сканянето от небостъргач на небостъргач в Crackdown. Или в еуфорията от редица шанс да нанижеш няколко души едновременно на реалгъна си. Или пък покрай отвлечането от извънземни в Prey, погледниците на Don't Fear the Reaper.

Именно подобни мисли са минавали през главата на Молиньо, докато е разсъждавал кои са важните моменти за него и какво реално ги предизвиква. В резултат на това една от най-големите му амбиции за Fable 2 е да ни накара да изпитаме нещо наистина различно – обич, при това на чисто геймлейна основа. Сигурно в този момент се чуши какво толкова е измислил, за да осъществиме цялата си. Като за начало – героят ти ще може не само да се жени, както в първия Fable, а и да има деца (в случай, че си избрал героиня, тя пък може да забременее!). Те ще те обичат безрезервно, независимо от това какъв си и как се отнасяш към тях, и ще се радват на погледите ти. Също така ще се променят в зависимост от твоето раз-

витие. Например, ако си зъл, нищо чудно синчето ти по някое време да се похвали как е станало училищният побойник. Наистина ще бъде и добре познатата ни от предишната игра признателност на хората, когато извършваш добри постъпки.

"Някои сметнаха Молиньо за луд, а други бяха разочаровани..."

Така достигаме и до голямото нововъзвращение във Fable 2, а то е... че ще можеш да имаш куче. Тази на пръв поглед идиотска идея предизвика всевъзможни реакции. Някои сметнаха Молиньо за луд, а други бяха разочаровани, защото покрай целия шум очевидно са очаквали нещо малко по-грандиозно от първото диетално псе. Но много от онези, които видяха показаната от него демонстрация, се убедили, че той наистина може и да е на прав път. Lionhead са успели да създадат куче, което изглежда шашкащо реалистично както на външен вид, така и като поведение. Управлението му ще става без каквото и да е директни команди. Просто трябва да си играеш играта и то ще реагира в съответствие на действията ти. Ако тръгнеш да вървиш, то ще се запица напред, търсейки интересни обекти (благодарение на това въобще няма да има нужда от мини-карта); ако му метнеш играчка, ще оплуге да я гони; ако минеш покрай дръвче, което му хареса, може да се спре, за да

го прелюба. Основните директиви на изкуствения му интелект ще са псето да не те гразни по каквото и да е начин и да е готово да направи всичко за теб. Съответно, ако види банда лошкловци, няма веднага да се втурне да ги рѳа, а ще те предупреди за присъствието им и ще изчака да види по какъв начин ще ги атакуваш, за да може да те преглази най-добре. Ако издвориш пушката си, то ще те брани от бойците, тръзнали към теб, а ако се метнеш напред с меча си, ще се погрижи за вражеските стрели. Разбира се, не е задължително да си вземеш куче или, ако решиш да си особено жесток, можеш просто да го изоставиш ранено и да продължиш сам. То обаче никога няма да спре да кучука след теб и току-виж след сума време го видиш отново, окървавено, измършавяло и все още отчаяно търсещо изубения си господар. Ако в един такъв момент те жекне натрапчиво чувство на вина, значи играта наистина ще е успяла да ти възгребва по неподозрян начин.

Според Молиньо все още има два революционни елемента от играта, които предстои да бъдат разкрити, но и обявеното досега е предостатъчно, за да се възхитим от мащаба и претенциите на проекта. Дано този път британският ни любимец наистина изпълни обещанията си и ни припомни способността си да реализира на пръв поглед идиотски и рисковани идеи по брилянтен начин.

Mercenaries 2: World in Flames

От: Jeru

Жанр: TPS | Производител: Pandemic Studios | Разпространител: EA
Илизи: края на 2007 | Сайт: www.mercs2.com

Burn motherfucker, burn!



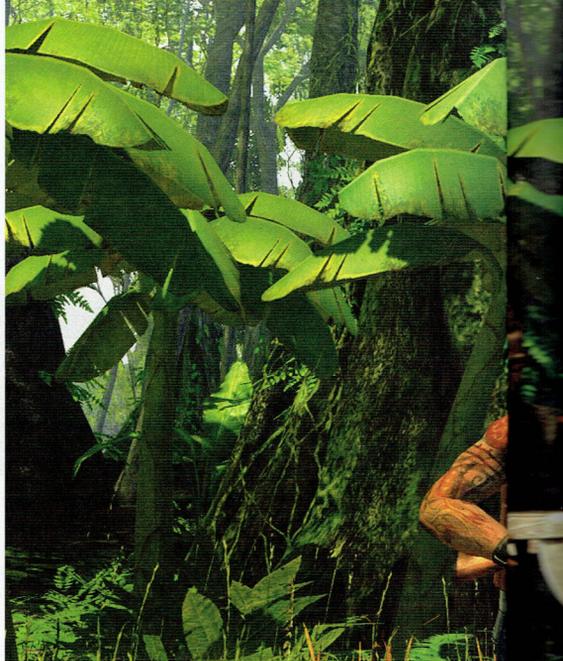
Да си призна честно, при обявяването на първия **Mercenaries: Playground of Destruction** не подохдох към него с големи очаквания. "Поредният екшън на военна тематика, само че с малко повече свобода" си казах. Още след първите няколко часа игра обаче разбрах колко съм грешал. Вълността до голяма степен изгрята беше именно това – едно милитаристично GTA. Онова, което направи **Наемниците** едно от най-любимите попълнения в колекцията ми обаче, беше Екшънът! Невероятна динамика, разчупен и нелинеен геймплей и разнообразни мисии, подтикващи играча към креативно мислене. Най-отличителната черта на заглавянето бе възможността да разрушаваш по всевъзможни начини почти всичко, което ти се изпреди на пътя. Хайде сега да познаем дали съм нетърпелив да се докопам до бойката!

Pandemic изглеждаят наистина ен-

тусиализирани от това, че нект хардуерът ще им позволи да реализират много от идеите, които са били неизпълними при PS2 и Xbox. Вярно е, че изказвания като това се сипят на килограм от гейм разработчиците, но всеки, сблъскал се със света на **Mercs**, е наясно, че пичовите не си поллюват и можем да очакваме нещо голямо.

"Дали ще сеете разруха, за да изпълните някоя задача, или просто за да зароволите анихилистичния си фетиш, си е изцяло ваше решение."

Визията на играта определено е впечатляваща, имайки предвид за колко мащабни открити пространства си говорим. Във дистанцията е добър и изникващи от нищото обекти почти не се забелязват. Сериозно внимание, разбира се, е отделено на експлозивите (най-ключовият елемент в единиците – големи и приятно сочни), които изглеждат брутално, както и светлин-



Може и да не е слобещият *Crysis*, но *Mercenaries 2* определено изглежда впечатляващо. Имайки предвид мащаба на света и слобещието муво на интерактивността.

ните и партикъл ефекти. Веднага щом зърнете озъня при някой пущен взрив ще разберете, че подзаглавянето на играта не е побрано случайно. Дивелърите обещава всичко това да оказва сериозно влияние върху геймплея и след вдигането из трейлърите сме склонни да им вярваме, че ще си утържат на думата. Нищото на интерактивност наистина е зашеметавашо! Всеки един обект в ползрението ви, бил той джип, танк, дърво, бункер или десететажна сграда, може да бъде разрушен с помощта на десетките видове бомбардировки (carpet bombs, surgeon strike, parafl strike и т.н.) и на МПС-тата с по-сериозна огнева мощ. Дали ще сеете разруха, за да изпълните някоя задача, или просто за да зароволите анихилистичния си фетиш,

си е изцяло ваше решение. Имайте предвид обаче, че също като в **GTA**, всяко ваше действие оказва влияние върху света и промяна по един или друг начин отношението на различните фракции (създавателите обещаваат, че ще са поне пет-шест на брой) към светлата ви личност.

"Този път ще бъде наблегнато на историята и развитието на персонажите..."

След като в първата игра си размотавахте алчния наемнически задък из комунистическа Северна Корея, този път имате възможност да се "нагушете" покрай някакъв зъл тиранин, свещ хаос във Венецуела. Идейното представяне на лощовиците като тестване от карти за съжаление вече няма. В този реди на мисли обаче, едно от пометата, при които се очаква да има сериозен прогрес, е сложетът. Този път ще бъде наблегнато на историята и развитието на персонажите, защото трябва да признаем – преди те бяха безкрайно безлични. За целта, разбира се, мислите, които отделилите фракции ви възлагат, ще са подкрепени с къп сцени и повече диалог. За момента официално е потвърдено само присъствието на откъчения швед *Матис* от първата игра, което ни е напълно достатъчно, имайки





Ако бях на мястото на лешкобеца, определено бих направил всичко възможно да прибягна Матюсън на моя страна, защото определено не прилича на човек, в чийто черен списък е убаво да присъства.



предвид, че той си беше най-куктовият от тримата. Всъщност и Финона – машката от брифингите – отново ще е тук, но нагали това вълнува особено много някой (абе щом е машка, брой, че ме вълнува – бей. Snake).

“...изнасилението и недобре интегрирани quick time events.”

Светът на **Mercenaries 2** ще е значително по-машабен от всичките карти от първата част, взети накуп. Макар и придвижването от една локация до друга с помощта на различни МПС-та да бе забавно в първите няколко часа на **Playground of Destruction**, в по-късните етапи това определено ставаше досадно. Не само, че отнемаше време и беше сравнително безсмислено, но вероятността да се натъкнете случайно на сражение между две отгемни фракции, което да ви усложни живота, бе висока. Този проблем е елегантно избегнат в продължението с помощта на разпръснатите из света “точки за приземяване” (landing zones). Отваряйки гума за превозните средства, държа да отбележа, че броят им във финалната версия се очаква да надхвърля 130! Наистина впечатляваща цифра, имайки предвид, че поветото от тях се държат коренно различно и са екипирани с разнообразен арсенал

оръжия. Най-голямата новост обаче е, че освен налицето на множество джипове, танкове, бългата и прочее сухоземни МПС-та, вече ще можем да се придвижваме и по вода и въздух. Присъствието на хеликоптери и лодки сериозно ще разчупи геймплея и ще дообоогати и без това многото варианти, които ирачът обикновено има за минаването на дадена мисия. Краденето на превозните средства вече няма да става само с натискането на екшън бутона, а ще бъде съпътствано от така популярните в последно време куйк тайм сценки, в които от вас се изисква да извършвате действие като въртене на единия аналог на джойпада или набране върху даден бутон. Честно казано показаното в един от трейбълрите “закугане” на танк ми се видя крайно досадно. Въобще, по скромното ми мнение, в последно време дивелтъриите направо злоупотребяват с изнасилението и недобре интегрирани quick time events. Да, първият един час е забавно и почти успява да доближи с нещичко за геймплея, но впоследствие започва да дразни. Може би единствената по-нова игра, “Звеа назаем” (че и доусъбършенствала) този елемент, въведен от **Dragon's Lair** и **Shenmue**, е **Fahrenheit**. Но стига негативизъм. Интересен е начинът, по-който се крадат хеликоптерите – с помощта

на кука, която изстрелвате и закачате за летателния уред, след което се качвате горе и делово извършвате пилота.

Ключов момент е вербуването на други наемници, които да ви помагат за изпълнението на някои мисии. Също като вас, основното, което ще интересува колежите ви, са парше. Но тъй като по време на изпълнението на задачите прещените, че идват да си разделите кинтите с някакъв чук не ви блази особено, може да се опитате да го прецъкнете по някакъв начин и да приберете всичко за себе си. Поредното нобъвъвеждане, което ще разчупи арси много геймплея.

Зелените аушерчета, които припелват, ще могат да бъдат изразходвани за различни неща. Освен вече познатите начини за праросването им като скъпите върспрайковете и доставки на превозни средства и бойно снаряжение, с тях ще плащате на наемниците, които присъединявате, и ще цапкате на различни персонажи, които в замяна ще ви предоставят ценно инфо или ще ви вършат услуги.

Едно от нещата, което най-много зарадва слоготения ни колектив, е че ще можем да севи разруха в кооперативен режим! Дано този мюг да не бъде вкаран “между-другото”, а да му се отдели нужното внимание,

Design the Ink Contest

Доскоро на официалния сайт на **Mercenaries 2: World in Flames** се провеждаше конкурс за рисунка на татуировка, която впоследствие да разкраси мускулестото шверско тяло (ах!) на единия от персонажите – Матюсън.

Пичовете от **Pandemic** в крайна сметка избраха произведението на Мат Делюка от Ноу Джърси.

Ето какво казва победителят за себе си:

“Здравейте, казвам се Мат Делюка, но приятелите ми ме наричат Мануелстата и съм на 13 години.

Роден съм в Ег Харбър Сити, Ноу Джърси, но се преместих и сега съм в Атки, Ноу Джърси.

Някои от любимите ми игри са: **Mercenaries**, **Halo**, **Halo 2**, **Call of Duty**, **Metal Gear Solid** поредната и като поздрав за всички ми приятели в Ирак – **Том Кланси** серише! Но козато съм далеч от моето сладко, сладко **360**, играя плейтбол с приятелите.

След 20 години се вждам в армията или в SWAT екип. Спешността ми ще е сапюр или снайперист. И... това съм аз!”



защото определено ще се впише перфектно в концепциите на **Pandemic**.

Има още много спекулации около това какво може да има в **Mercenaries 2: World in Flames** и какво не, но в общи линии наблюдаваме на най-основното според нас. Целите, които са си поставили разработчиците, са високи и искрено им пожелаваме да успеят да осъществят всичките си идеи, защото знаеи, че са способни да ни дарят с истински шверсбър.



Жанр: Action-shooter | Производител: Factor 5 | Разпространител: SCEA
Излиза: 31 Юни 2007 | Сайт: www.us.playstation.com/Lair



Airplane? По-скоро LAIRplane...

Все още не знаем причината Втората част на отличната екшън серия **Panzer Dragon** да се нарича **Zwei** (от немски – две), след като в случая говорим за игра, правена за и от японци. Повече от десет години след езиковия прецедент, все още не сме развадали тази пространствена мистерия, но пък ще ни се наложи да те запознаем с игра за дракони, разработена от немско студио. И освен това – изкопирала основната идея на **Panzer Dragon** почти дословно (с една съществена разлика).

От фантастика към фентъзи

Немците от **Factor 5** са познати на световната игрална общественост най-вече с шутърните си творения, ситуирани в **Star Wars** вселената и неизменно изстискващи до крайности хардуера, за който са разработени. Въпросните творения пък са познати на световната игрална общественост с това, че при все по-сложния си начин на игра, винаги са били една геймплейна крачка зад споменатите вече **Panzer Dragon** игри. Основната разлика между продуктите на **Factor 5** и произведе-

нията на **SEGA** се състоеше в свободата, която имаше изречът. Докато в **Squadron**-ите на **Factor 5** можеше да предвижваш **X-wing**-ове и редица други **Star Wars** летателни апарати, то в **PD** бе ограничен от движенията на своя дракон. **Panzer Dragon** игрите (изключвайки ролевата **PD Saga**) са игри от типа "you a rail", в които играещият не може да контролира своя път, а единствено разположението на управлявания от него змей по екрана.

С **Lair** германците ще се опитат за първи път да представят своята визия за **Panzer Dragon** от ново поколение. За основа на актуалния им продукт е използвано популярното митологично същество, като колаборацията между геймплея на **Panzer Dragon Orta** и **Star Wars Rogue Squadron** е видна и с просто око.

Хубавото е, че перферните устройства към конзолата и нейната графична мощ са отприщили таланта на немското студио, защото това, което ще видиш след няколко месеца, е очевидно красиво. Чрез стрийм технология в реално време, **Factor 5** са успели да пресъздават територия с площ от над 30 реални километра без на екрана да се появява грозещи-

ят нагнус "loading". Според авторите детайлът на всяка сграда, планина или елемент ще бъде с невиджано до момента качество. И всичко това ще върви на **1080p** на **PLAYSTATION 3**.

"...в битките ще бъде вклучен и силен стратегически елемент..."

Като всеки уважаващ себе си дракон, и този в **Lair** ще бъде озън, като се носят слухове и за наличието на леден и тъмен дракон, които не ги знаем какво точно ще бъдат, но се обзалагаме, че ще е красиво. Желая ли

да си похалпне, гарнката ще може да го направи, разкъсвайки по действително брутален начин хора и животни. Ако случайно е сит, драконът може да размята бедните животни просто за удоволствие. Въпреки предварителната информация, подсказваща ни, че на играча ще бъде предоставена възможността да слеза от своя дракон на моменти, във финалния вариант на **Lair** подобна екстра няма да бъде налична. За сметка на това ще можеш да вършеш като "добруджанска сенокосачка" есенна реколта" спотиски противникови войничета, възседнал своя Алюспет

✓ Най-реалистичните горни полетности до момента. Просто трябва да видиш играта в движение.





Профил

FACTOR

Познати като сино приближено до Nintendo студио, разработващо ексклузивен софтуер за неговите конзоли, германците от Factor 5 в момента са основен партньор на Sony. И работят ексклузивно за PLAYSTATION 3. Компанията е създадена през 1987 година в Кьолн. Към днешна дата основният офис на Factor 5 се намира в Калифорния. Президент на компанията (и основен говорител) е един от създателите – Джулиан Егбърт. Освен с великоколелните си в техническо отношение игри, Factor 5 са познати и като компанията, която написа видео кодови за DivX формата за Nintendo GameCube (респективно и за Wii). Ето и списък със заглавията, разработени от студиото до този момент:

PlayStation 3

- * Lair (2007) (разработка се в момента)
- * Неназован проект (разработка се в момента)

GameCube

- * Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader (2001)
- * Star Wars: Rogue Squadron III: Rebel Strike (2003)

Nintendo 64

- * Star Wars: Rogue Squadron (1999)
- * Star Wars: Battle for Naboo (2000)
- * Indiana Jones and the Infernal Machine (2000)

PlayStation

- * Ballblazer Champions (1997)

Super Nintendo

- * Super Turrican (1993)
- * Indiana Jones' Greatest Adventures (1994)
- * Super Turrican 2 (1995)

Sega Mega Drive

- * Mega Turrican (1993)

Game Boy

- * Contra: The Alien Wars (1994)

Amiga

- * Katakis (1988)
- * R-Type (1989)
- * Turrican (1990)
- * Turrican II: The Final Fight (1991)
- * Turrican 3 (1993)

Panzer who? ☞



приятел. Според Factor 5, в битките ще бъде вклучен и силен стратегически елемент, изразяващи се в нуждата на играча да помага на съюзната подчинена армия, докато си върха над нея. Всеки отделен солдатър ще има свое уникално ИИ, което в превод означава машабни, истински битки, водени от стотици единици на екрана. Всичко това – със специалното съвместие на CELL процесора в PLAYSTATION 3. Шо се отнася до битките по въздух, наред със споманатата вече огнена стрелба, плейбърт ще може да се превърне на групи дракони, неутрализирайки световния езгач, разчитайки на уменията си на бърз и безшумен убиец. Ще присъстват и драконови битки "one on one", които ще бъдат нещо като крайно опростен вариант на Virtua Fighter. Друг геймплей елемент, който ни е известен, но за подробности около който немците все ще си траят, е придобиването на специални пси-умения в зависимост от дракона, който азиди в съответния момент. Факт е, че чрез обикновената огнена стрелба няма да имаш особен проблем с отстраняването на всякаква драконова папала в началото, но с напредването на играта (и увеличаването на противниковите дракони) с първоначалната ти онехвъргачка кожда да минеш само за запалка, с което да палиш огънето на противниковия драгън райдър. Така че разни доплънителни магически

хитринки ще ти дойдат добре. Какви точно ще са тези умения и как точно ще са вметени в начина на игра, все още не знаем.

Нещо, за което свлягаме шапки, перуки, диадеми и каквото там носим, е избраният от Factor 5 преход между битките по земя и тези във въздуха. Благодарение на феноменалния графичен енджин, за който ще си поговорим по-обстойно малко по-надолу, разлика в детайла на даден замък, гледан от въздух и земя, на практика няма. Липсва и каквото и да е зареждане между приземяване и начало на полет, което автоматично премахва гразнещото нахъсване, характерно за подобни заглавия до този момент. Превъг мащаба на играта, подробна подробност за нас е с фундаментално значение.

Историята ще бъде представена чрез късовете линейно свързани пасажи. Героят ти, по подразбиране, ще бъде солдатър, яздец дракони, който се запалва в мрежа от политически афери и борба между различни фракции. Според Factor 5, макар и Lair да започва като типична военна приказка за горите и лешите, всеки един играч ще бъде асски изненадан от развитието на сюжетната линия. Според студиото, обратите в историята няма да бъдат едни и два.

Дори и на ниво алфа, Lair изглежда забележително. Графичният енджин е оптимизиран специално за хардуерно-

то тяло на PLAYSTATION 3 и изстиска голяма част от неговата сила. Светлинните ефекти, текстурите, дистанциите, обемът – Всичко ти крещи със страшна сила Next Gen. От най-високо ниво. Въпреки всички тия визуални блазици, според Factor 5 новият им продукт ще върви със стабилни 30 кадъра в секунда на True HD резолюцията от 1920x1080 прогресив. И да – подобно водни повърхности и рефракции на H2O не си виждал до този момент!

Фентъзи качество?

Сино се надяваме. От видяното до момента в алфа версията, представена на журналистите, можем да кажем, че играта впечатлява. Контролерът на PS3 е използван по предназначение и вече ясно забелязваме приложението на заложената от Sony моушън-сенсинг функция. Според нас е правилно и решението, взето от немците – земните битки да се контролират посредством аналоговите стикове на SIXAXIS-а. Играта се очаква да направи своята премиера през Юли, като от Factor 5 потвържда официално, че съответствието на PS3 ще моят да събвезват безплатно само през HOME малко преди премиерата на играта. За финал – ако Всичко, което ни обещават (и донякъде вече показват) Factor 5, се изпълни, направо можем да ги прекръстим на Factor 6...



PC
PS3
X360

DIRT

От: MrAK

Жанр: рали симулатор | Производител: Codemasters | Разпространител: Codemasters
Издава: 31.12.2007 - PC, 26.10.2007 - X360, PS3 | Сайт: www.codemasters.com/dirt

Големият шотландец удря некст джена

Aко се чудите кой е големият шотландец от подзаглавието веднага разясняваме.

Dirt всъщност е името на поредната игра от **Colin McRae** серията. Което още не е потвърдено със сигурност, така че може да се окаже, че в този материал ние ви разказваме за **Colin McRae 2007**, **Colin McRae Dirt** или както там решат да кръстят поредния си рали симулатор **Codemasters**.

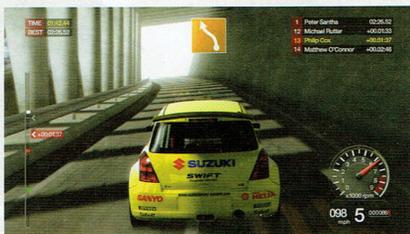
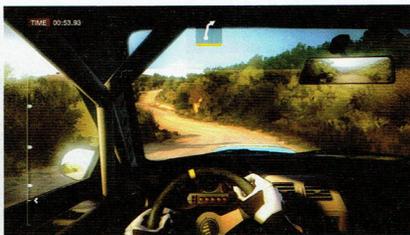
“Състезателите трябва да са максимално концентрирани...”

Спорно е какво толкова може да се напише в превию за игра, която е имала вече 5 предишни части. Едва ли има някой, на който не му е ясно какво точно трябва да се прави в един рали симулатор, още по-малко пък – точно в този *безкрайно популярен* рали симулатор.

Само дето, наред с подобрената графика, за която ще стане дума по-нататък, **Codemasters** ни дават въз-

можност да си поговорим и за обявените нови режими на игра. Първият от тях е **Hill Climb**, като планинските асоциации в случая са подвждащи. **Hill Climb** е състезание на сериозна надморска височина и с много голяма деновечаша между старта и финала. Това, разбира се, не означава, че задължително през цялото време се кара по наизорнище, има и моменти при които състезателят се спуска за малко или дори кара нао, но те са рядкост. Основното предизвикателство при тези състезания се крие в разрежеността на кислорода и в сложното, необработено и трудно за овладяване трасе. Състезателите трябва да са максимално концентрирани, което е трудно поради споменатата разреженост на важния за живите същества газ. А тъй като кислородът е необходим и за горенето, към края на трасето двигателите на автомобилите също изпитват големи трудности и не работят на пълния си капацитет.

На невероятната графика ще се наслаждаваш най-бързо при повторенията, които си пускаш. По време на състезание няма да имаш възможност да обръщаш особено внимание на друго освен на пътя пред теб.



Как точно е реализиран целият този екстремизъм, ще видим, когато излезе играта. Другата новост е **Rally Raid** състезанието, което е познато като рали, но освен с часовника, ще трябва да се надбягвате и със съвсем реални опоненти по пистата. Това обещава да разнообрази до голяма степен играта и да прибави не само почтампелите на рали шампионата. Самите състезания в **Dirt** ще са организирани в пирамидна структура, като ще имаш възможност да избиращ всяко следващо предизвикателство, което да те доведе до върха на пирамидата, където – поговориме – ще е Световният Рали Шампионат. Тази схема **Codemasters** вече са използвали успешно в **CMR 2005** и **ToCA Race Driver**. На разположение ще са и няколко цели шампионата, които ще можеш да изиграеш от начало до край, но още не е ясно кои ще са те. Естествено, ще е налице и мултиплейър, като освен лице в лице, ще можеш да се изправяте срещу противници от целия свят и зарочно, чрез система, която ще записва най-добрите времена поставени на дадено трасе и ще пазя постоянна информация за 100-те най-добри пилота.

“...най-добре изглеждащата некст джен рейснг игра до този момент.”

Британските производители отново са обърнали особено внимание на детайла и визуалното представяне на своето отпочне и смеем да твърдим, че са постигнали невероятен успех. От това, което се вижда от филмчетата, а и според мненията

на западни колеги, това е най-добре изглеждащата некст джен рейснг игра до този момент. Детайлите на няколко лицензирани трасета отговарят адекватно на оригиналите си и са изплатни до последното храстче. Това, което е достойно за похваляване, ако си неразумен шофьор, и всъщност от тези повреди е пресъздадена реално и се отразява на поверението и управлението на автомобила. Случвало ни се е и в предишни части да забързваме на 3 гуми или да ни откъзва двигателът, но тук се говори, че степенята на реализъм е вдигната до безобразно истинско ниво. Същата е и ситуацията с настройките на автомобила преди старта, но по стар обичай, ако нямаш познанията, нужни ти за работа в гаража на бай Генчо, можеш спокойно да се довереш на префигуритено задатените настройки и съвети, които ще ти бъдат декларирано от самия Колин МакРей, поне в европейската версия на играта.

Dirt може да се похвали с над 45 различни автомобили от различни класове и години, както и с над 120 различни състезания – количество, достойно дори и за царя на рейсн симулаторите **ToCA**. След всичката тази информация не ни остава нищо друго, освен нервно да потриваме ръце и да седим на полусведеничел до самия край на годината, когато играта излиза за PC в Европа. Притежателите на некст джен конзоли ще могат да ѝ се наслаждат малко по-рано, към края на октомври.

PS3
X360

Battlefield: Bad Company

От: Ikarus

Жанр FPS | Производител Digital Illusions | Разпространител EA Games
Излиза: края на 2007-начало 2008 | Сайт: www.battlefield.ea.com

NextGen + Трима Крале

В DICE явно не са запознати с лафа "Само да не ви става навик". Е, дайшате спокойно, този поне не се очаква преди края на 2007-ма, като е съвсем вероятно да се доотложки и за пролетта на 2008-ма. Освен това – шокиращо – екипът си е наумил да се позиционира за парите на играчите и ни отговори нещо съвсем различно. Да, и ние очаквахме да обявят нов скинпак под името **Battlefield 4**, но не би. Новаторско творчествоще купя в офиса на DICE. Нали споменахме, че не е за варване?

Дум-гадум!

Шапки долу, иде сингълплейър **Battlefield**. Само да не помислите, че в редакцията сме изпаднали от столоните от изненада и се гърчим на пода в очакване. Явно, че някой беше изгузил ума и дума и се беше промислил на каналето, но по-скоро бихме запозорили бирите, опколкото долашаште от EA "сензашти". Съвсем в реда на нещата си е да се пробват хората – при такава популярност би било зрехота да не си разшириш франчайза в малко по-различна насока. Без, естествено, да се бяга от корените на порещата.

"Не искаме да създаваме поредната така наречена "влична игра", въртяща се около безмълвен човек-армия,

спасяващ света от супер злодей и или извънземни" – рекоха от екипа.

Първо това не всеки го може, второ никой и не очаква това от тях, но успехът на **Halo** и **Gears of War** е трън в околото на всеки разработчик, особено когато е тръннал да прави заглавие за двете конзоли-флагмани на новата генерация. По нелеп, но разумен начин авторите се разграничават и дистанцират отрано, да не би после някой да ги запалва със сравнения.

"...театър на бойните действия ще бъде основно Близкият Изток."

А където човекът-армия не е достатъчен, са ти нужни трима. **Battlefield: Bad Company** ще разказва историята на трима войници, решили да си съставят нашивките в разгара на война и да се борят за личните си цели и амбиции. Всичко това подглатено с обилна доза черен хумор. Историята ще се развива няколко години напред в бъдещето, а театър на бойните действия ще бъде основно Близкият Изток. Потенциалният конфликт, който напоследък всички предвещават. Ако и на вас цялата работа подозрително ви намиришва на филма **Трима Крале** с Джордж Клууни в гейм вариант, явно сте от хората, които все пак ни четат подзаглавията на спатиштите. В този ред на мисли единственият трейлър за играта към



днешна дата ни показва двамата души – един стандартен отворчо с брадичка и един голям и черен здравеняк – съвсем като на кино. Третия си го крият още, така че ако се окаже гялтало възмущение на досепената култов актър с надлежно пламен от EA крупен хонорар, няма да сме особено изненадани. Само женската аудитория да не ни окупира конзолите. На този етап няма никакви твърди данни за кооперативен режим, но сме склонни да варваме в наличието му.

NextGen лугница

Стгнахме и до заръклителвания елемент в шоупрограмата – гръмките обещания. Наистина са такива. **Лошавата компания** е в разработката от над година, а чисто новият Frostbite енджин – вероятно от около две. По досега показаните шоти и виего материал може да се съди, че той поддържа

всички най-съвременни постижения в областта на сложните технологични термини и изглежда агски добре. Енджинът е специално разработен за поддръжка възряване и разорбяване на почти всичко, което ви попадне пред погледа – бетонни стени, къщи, хангари и хамбари. Да, ще има и избухвачи варели. Това не е никаква новост – GeoMod енджинът на **Red Faction** също поддръжаше ломене на нивата, и то преди доста години, но би било революционна да го Видим направено като хората. Извънредно дразично е някакъв мухъл да ти подава ракети и да не можеш да го убиеш със 120мм-овите оръдия на танка си, защото се крие зад 10 сантиметрова тухлена стена. Е, тук ще можем сами да си проправяме път през бойното поле. Надяваме се и петгесетината тона стоманата със засилка да могат да минават през подобри стени. Вместо да хаят снаряди, но едно е сигурно – палатковите лагери на снайперистите няма да са б безопасност. За целта ни обещават и огромна доза познати оръжия, както и някои, които все още съществуват само на хартия. Както и множество превозни средства. Сингъл кампанията уж щяла да бъде нелюбима, играчът сам щял да избира кога какво да направи и с какви средства, че дори се говори за sandbox геймплей. Това ще го оставим без коментар, защото идва доста гръско като за FPS. Авторите все пак ни уверяват, че няма да жертват забавлението в името на самоцелен реализъм, а купонът и тотаната разруха, ще продължат с пълна сила в мултиплейъра, поддръжач до 24 човека. Въпреки безобразността на предишната конзола инкарнация на **Battlefield**, ние сме с позитивни очаквания за новото отрано на DICE.

Енджинът, който ще използва Battlefield: Bad Company ще бъде сериозна конкуренция на Unreal 3.0 и Crytek. ☞



JOHN WOO PRESENTS
STRANGLEHOLD

HEROIC BLOODSHED





PC
PS3
X360

Kemp TPS
Dynamix Games
Midway Games
Midway Games
Centerpiece, 2007
Callm www.warcrafterholdings.com

虛

“Честта е неговият закон.
Отмъщението е неговата мисия.
Кръвопролитие то е единственият му избор.”

JOHN WOO

Роден на 1 Май 1946г. в Юен Кипай, Джон Уу още на 5 годишна възраст се преселва със семейството си в Хонг Конг. Където и започва филмовата му кариера. През 1971г. започва работа в известното студио на Ян Фу Шанг. Като асистент режисьор на Аунг-Фу Шангната Чанг Че (*The One-Armed Swordsman*), поредицата *New Swords With Tears*, *Blaze from Shaolin*, *Five Deadly Venoms*, *Killer Army*). Първите патчиарестивни здани от творчеството на Уу са свързани най-вече с Аунг-Фу фийкове и комедии, по-вече от които не постигат комерсиален успех. Тъкмо когато изглежда, че кариерата му набляква, небезизвестния Цуй Харк назначава Уу като режисьор на екшъна *A Better Tomorrow*, в който си партнира супер звездите (макар и не толкова известни по онова време) Юн Фат Чоу и Лечи Чунг (самоуби се на 1 Април 2003г.). Филмът не само се оказва невероятно успешен, но и до ден днешен е смятан за поворотен момент във филмовата индустрия на Хонг Конг.

Следват още няколко класни Хонг Конски екшъни един, от които *The Killer*, който по скромното ми мнение е не само върхова точка в творчеството на режисьора, но и един от най-добрите филми в жанра създавани някога.

Джон Уу за оптимистично време успява да направи няколко филма, това и повлиява от колкото като Мартин Скорсезе Куентин Тарантино Робърт Родригез, Стив Рейлс и много други. Много от издобрите филми на Тарантино като *Reservoir Dogs* и *The Matrix* на братята Уайтхед са черпал вдъхновение именно от фийковите на киното.

Бъдещото за Хонг Конг обаче не изглежда розово, защото набляква преобразаването му на Република Китай. Затова и Уу решава, че ще направи един последен филм, след който ще поеме към Холивуд. Този филм е именно *Hard Boiled*.

В страната на неограничените възможности полага под крилото на Universal Studios. Поради множеството творчески ограничения, които му биват налагани следватите две продукции на Уу - *Hard Target* и *Broken Arrow* се оказват посредствени.

За следващото му филм Paramount му предоставят нужната свобода и той им се опитва като правя изключително успешния *Бий Бий Бий* *Fast III*.

Презапочинавши се от създаването му покровителски са *Mission Impossible II* и *Hustler* които постигат сериозен комерсиален успех.

Освен с изграпта *Stranglehold* в момента Уу се занимава и със следващия си филм *The Battle of Red Cliff* базиран на класическата китайска историческа новелата *Romance of the Three Kingdoms*, която се разва и на сериозно популяризирана на целия свят.



Много е важно, когато тръгваш да правиш нещо, независимо дали е реч за филм, комикс, албум или – както е в тук разглеждания случай – игра, да си наясно с целите, които си поставяш. В противен случай е твърде лесно да се загубиш някъде в процеса на творене, опиянен и заслепен от собствената си ентусиазъм, в крайна сметка целите ти да останат некачествено реализирани и най-вече – недоразбрани. В този ред на мисли – жизненоважни са не само хайбът и рекламната кампания на продукта, но и имиджът, който сам му изграждаш чрез поновете трейлъри и късчета информация, които пукаш още докато е в процес на разработка. Защо мисля така ли? Ами защото както жизнерадостната фенциста и геймърите, така и пребудеността им могат да ти изиграят лоша шега. В повечето случаи дори само името на даден човек или студио са достатъчни, за да предизвикат огромен интерес към предстоящата игра и да изведат очакванията на играчите в неблагодарни висини. Всички помним Ромеро и *Daikatana*. Осце по-тежко е положението, когато си говорим за прогледания на известни франчайзи. Сравнително актуален пример е *Doom 3*. Страшотна игра, която обаче разо-

чарова мнозина, защото очакваха ако не революция, то поне най-блещкият FPS за последното десетилетие. Е, нека видим какво очакваме от *Stranglehold*.

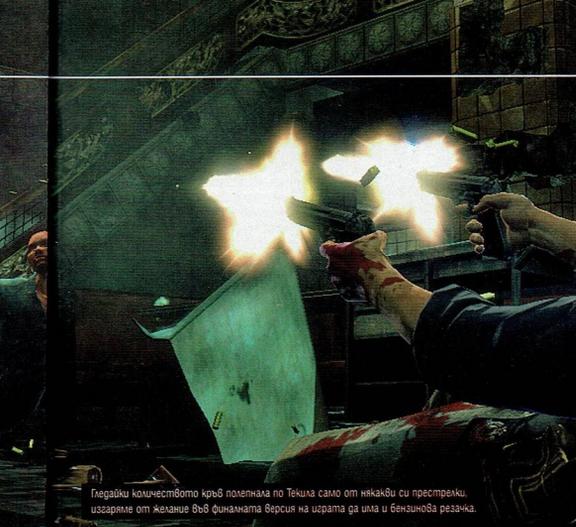
"Stranglehold галеч няма да е пионер..."

Причината, поради която започваме текста по този начин, е проста – не ни се иска някой да подходи с грешни очаквания към превзиранието в момента заглавие. В случай, че не знаете – *Stranglehold* се явява нещо като игрално продължение на култовия хонгконски екшън *Hard Boiled*, появил се през далечната 1992 г. и разтърсил кино индустрията не само на Изток, но и на Запад и преобривал представителите на хората за това как трябва да изглежда един класен филм от висококачествено естество. По онова време режисьорът Джон Уу е налага нови стандарти и е проправял нови пътища, по които жанрът да се развива. Сега обаче сме 2007 г. Стигните чийки сцени, оключващи кула пчовче с тълъни очила и бег е повеление, правещи главозамайващи каскади в булет тайм, са нещо нормално и дори вече изтъркано – при това не само във филмите, но и в игрите. *Stranglehold* галеч няма да е пионер в тези средите и ще трябва да се съобразява с колоса като бездесъщице *Max Payne*, *Devil May Cry*, *Black* и всички дружи заглавия, плагиатствали нагло (макар и крайно успешно) именно от неговия първоизточник – *Hard Boiled*. Искрено се надяваме, че на пчовчето от *Midway* тези факти са им кристално ясни и ги имат предвид при работата върху всеки един елемент от геймплея, защото в противен случай ще се сблъскаме с поредната доза пролиян потенциал.

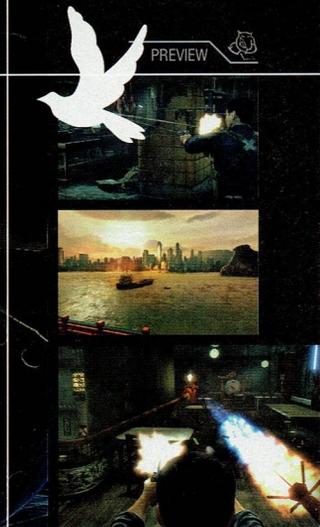
"...говорим за динамично рушащи се нива със слязващо ниво на интелигентност."

Чикагският отгвал на *Midway* очевидно знае как да използва една мощна графична платформа, когато има на разположение такава, защото нещата, които са постигнали с *Ultra 3* енджри-





Гледайки количеството кръв погледнала по Текила само от никакви си престрелки, изгаряне от желанието във финалната версия на играта да има и бензинова резачка.



на, изглеждат смръзвящо добре. Могелът на главния герой е със страховито ниво на детайл и е точно копие на Чоу Юн Фат, до последния белег от акне по задника му (*няма и да питам... – бел. Snake*). Лицевите анимации и гримасите на персонажите са невероятно развличени. И макар че редовите противници не са направени от чак толкова много полигони, колкото по-централните герои, те също изглеждат повече от прилично. Това обаче е нищо в сравнение с чудесата, които разработчиците са направили на ниво окъна среда. Всяка една от показаните до момента локации изглежда смазващо! Нивото на детайл, постигнато от *Midway*-ци, е меко казано похвално. И ако още при съзирането на чайната къща (показана най-обстойно до момента) ченето ви не е увиснало до пода, почакайте само началото на екшъна, когато всичко около вас ще започне да се троши, благодарение на Massive Destruction! енджина в комбинация с Havoc. И под всичко имахме предвид ВСИЧКО! Всяка една чаша, бутлика, стол, маса, картинка и изобилие всеки дребен или едръ фрагмент от интериора може да бъде унищожен с правилно насочена онезвва мощ. Това, прочее, важи не само за по-древните предмети. Курушмите ви (както и тези на вашите противници) рушат паралети, бар плотове, чупят плочките по стенице, след което започват да гърбят мазилката отпому. Може би за пръв път в историята на геймплея можем реално да си говорим за динамично рушане с нива съвпадение ниво на интерактивност. В случая обаче не става въпрос за свобода, каквато ни бе обещавана още в *Red Faction* и благодарение на която се предпологаеше, че играта ще бъде почти цялостно неанейна

и всяка една ситуация ще има десетки различни разрешения, а по-скоро за чисто козметично деформирани на нивата. Не, че няма да можете с някой ракет лончър да съборите балкона, на който се наредили обстрелващите ви гадове, и коленицата да се размажат с него, но това ще бъде възможно само на определени места. След разбихването ви всяка една стая ще изглежда точно като във филма на Джон Уу след по-масова престрелка. "Деструктивният" и физически енджин гарантират, че колкото и пъти да прешравате едно и също ниво, пораженията по него винаги ще изглеждат по различен начин.

Tequila Time

Не само визуалта обаче ще ви напълня за купувите филми на режисьора. Макар и чисто геймплейно да не се очаква нито революционно и в основната си **Stranglehold** да е стандартен TPS, това, което ще го издигне над останалите представители на жанра, са именно пилучните за лентите на Уу ефектни каскади, които ще можете да изпълнявате. Изпълненията като показаната в един от трейлърите груба гавра със законите на физиката, в която Текила започва да тича надолу по паралета на стъбище, стреляйки по противниците, които се намират на долния етаж, след което скоча от него, отблъсква се от стената и се приземява върху стоящата надолу маса, до чийто край се плъзва по корем, продължавай да обхваща злощастните триади с дъжък от курушми. Всичко това, естествено, се случва на забавен гаданс, тук наречен **Tequila Time**. Да, точноразно на която се предпологаеше, че играта ще бъде почти цялостно неанейна

HARD BOILED

Предвид факта, че когато се е завънал с **Hard Boiled**, Джон Уу е знаел, че това най-вероятно ще е последният му хонконгски филм, режисьорът Въбше не си е губил времето с глупости и го е заснел като за последно! Според някои критичи лентата е сред по-слабите му героични bloodshed произведения поради по-малкото внимание, което е отредено за моралните и есхатични послания, неизменна част от всички филми на Макар и да не отсъстват напълно, тези елементи биват значително по-слабо застъпени в *Hard Boiled* за сметка на четирите екшъна (като и в преработената друга пък да съветам филма за най-силно му героично bloodshed). Маняващите оптимизирани престрелки със смазваща хоророразия се повбавят от безкожа и повървяват ми – количеството не роминира над качеството! И тукво казано след есхатичата си мислите, че това външност е най-динамичният филм на режисьора, изва финалет, в който към 30 минути за разлика от рече ви, екшънът просто отказва да спре. Върхоятният финал е извстен и с едра от най-дръстите екшъни сценни в историята на киното – 2 мин. и 42 сек. лонг тейк (сцена без прехвърване и монтаж). Включващи Чоу Юн Фат и Тони Луунг, които изстрелват маса напор, придвижвайки се из множеството етажи и коридори на два различни нива от гаража бомбна.

Скобят ли? Е, щом ви интересува – инспектор Юн (Чоу Юн Фат), по-известен като Текила, се бори срещу един лонг тейк, тероризъм с ороможни количества незаконни оръжия. След като губи парпирево си в ожесточена престрелка, Текила се съюзява с Тони (Тони Луунг), който е неже по прикритие, и двамата започват да изстрелват де шо свбрат триади, за да достигнат финален боркаунт от 307 трупна!

Без въбше да се изсизвам, смея да твърдя, че без **Hard Boiled** и филмите на Джон Уу като цяло, нещ надати шанже да имахме ири като **Max Payne** и филми като **Maniacia**. Да не говорим, че съвременните екшъни просто нямаше да са същите.

Всички елементи от геймплея са така устроени, че да не накъсват екшъна по никакви начин и адреналинът на изречатите да е постоянно на макс. Каквото и да случва, вероятността в близката околност да няма нещо, което да зароботи във ваша полза, било то полюлей, с който да се прехвърлите на отсрещния балкон, или колкочка от руми сербиз, с която да се плъзнете напред, клони към нумата. Всички тези поъроршени ще правите не само за собствено угодворение и за да покажете на Данте "кой е татко", но и за да печелите текила точки, позволяващи ви да използвате специалните си умения, наречени "Tequila Bombs". Колкото е по-ефектно разиравате ситуацията, толкова повече точки ще получите. Спецелните закономерно маркират най-високата точка от визуалното изсправане, като наред с това са и много ефективни. В една от показаните текила бомби Чоу Юн Фат прави няколко завъртяния на място с пистолети в двете ръце, сервирайки на Вразотевете си олобна салата, като през това време камерата се върти около него и сменя постоянно нивото си, за да изглежда всичко максимално яко. Естествено движението е съответствено и с прехвърчати бели гърбичи, които са запазената марка на Джон Уу. С "Армиерийския огън", друго от специални движения, ще повбавите по чепири противника с един изстрел на шотландя. Друга от бомби-призрачно за момента текила бомби е "Тризнано-то прищеване", при което времето се забавя, прищевате се в някой участък от мялото на пропильника (да, и там може) и натискате "спусъка". Камерата проследява отблизко курушма и филмото късчето смърт се вреже в пълтита на нещастника, следва пренрвбана

CHOW YUN-FAT

Макар и вече почти на 52 години Чоу Юн Фат не е зазубил дори калка от чара си, калчи от актьорския си талант и погръзва да ни разва. Капо не имако дуеи збери той също е имаа труино дество и е напонаа учимше на 17 здин за да помаза на семейството си, работейки всевъзможни неща от таксиметров шофьор до пощальон. Един ден обаче се отзовава на обява във Вестник, благодарение на която прави собит репорт като актьор в телевизионната станция TVB. За отрицателно време благодарение на своята харизма и талант си проправя път нагоре и през 1990г. получава централна роля в сериала *The Bund*, от когото и се проучва.

Това обаче, което Чоу Юн Фат наистина желяе е да се появи на големия екран. Наред с участието си в многобройни сериали, той се домогва и до няколко роли в сравнително драматични филми, спасението за него идва точно от там от когото идва и за Джон Уу – *A Better Tomorrow*.

След колосалният успех на гореспоменатия блокбъстър, актьора се отпелва от телевизията и започва да участва в поредица от така наречените "Heroic Bloodshed" филми (поджанр на хонгконгските екшъни, със силен акцент върху честта, насището и разбора се ефективните и стилизираните; най-характерни представителни на жанра са лентите на Джон Уу и Ринго Лам) изглежда, които купувателите класики *The Killer* и *Hard Boiled*.

Завръщане в екшън ролите си Чоу Юн Фат взема участие и в множество романтични комедии, доказвайки, че актьорския му талант не се крие само на чифт пистолети и твърди оръжия.

Първите му изяви в Холивуд са комедии и едва след противоречивите *The Replacement Killers*, *The Corruptor* и *Anna and the King* отново напонаа за себе си в шедеврова на Анд Лу – *Crouching Tiger, Hidden Dragon*. Израбките масторът на меча Ли Му Бат, Чоу Юн Фат за пореден път показва колко комплексен актьор е, смело навлизайки в непознати за него Вори.

Преди още пристигне да участва в продукцията на Ивму Жан *Dave of the White Flower*, хонгконгската звезда взема участие в не толкова популярните *Waiting Alone* и *The Postmodern Life of Mr. Aunt*.

В момента се извършва колко ремонтиран пилот в *Pirates of the Caribbean: At World's End* колко велики оцакватме със зле прикрито нетърпение.



анимашката, съобразена със зоната, в която сте го учели. Създавателите обещаваат, че разнообразието от тези анимации ще е голямо и най-вероятно ще надхвърля 40. Специалните обущения ще се използват посредством различните посоки на джойпадовите "крстачки".

Предполагам и сами се досещате, че играта ще е всичко друго, но не и реалистична. Намираме решението на *Midway* да гонят по-аркаден геймплей за крайно удачно в случая. И накрая е едно олд скул екшън загавуе без запомнящи се бос файлове? О, да – такива ще са налични и ако отново се доверим на чикагското студио – ще са много на брой и приятно разнообразни.

"John Woo Presents Stranglehold е в доста напрегнат стадий на разработка и всичко до момента изглежда повече от обещаващо."

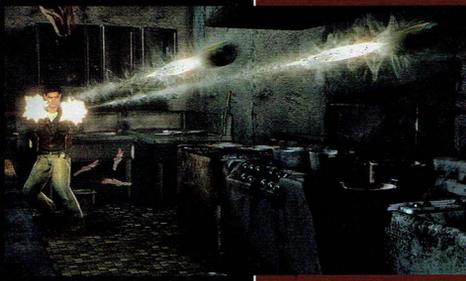
Най-вероятно запознатите с филмите на Уу вече са напълно наясно какво точно да очакват от *Stranglehold*. За феновете на режисора фактът, че разработката на играта е под прекия му контрол, е повече от радостен и гарантира, че тя ще носи уникалния му почерк. А за останалите – нека обр-

стените и кръвта (която въобще не е пестена и освен мейбелровката, цапа обилно лицето и дрехите на инспектор Текла).

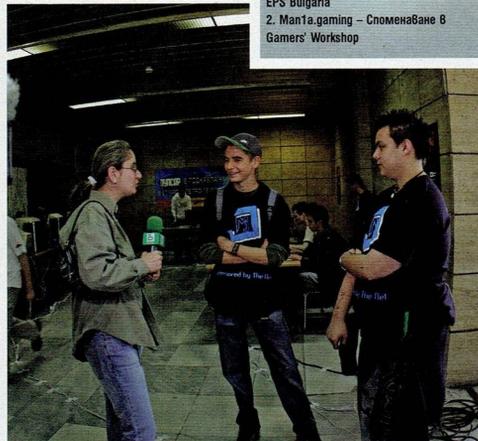
John Woo Presents *Stranglehold* е в доста напрегнат стадий на разработка и всичко до момента изглежда повече от добре. Освен ако *Midway* не осерват нещо кардинално (което силно ни съмнява, защото студиото е повече от кабарно, пък и стои зад ардски негоденения и също бая аркадно-деструктивен *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy*, скоро на пазара може би ще имаме нов етапон за виртуален екшън.

Понеже знаем, че конкретно PC версията вълнава мнозина от вас, ще побързаем да ви успокоим с обещанието на *Midway*, че приежатаелите на персонални компютри няма да бъдат оцетени в нито един аспект. Не само, че играта ще излезе едновременно и за прите обявени платформи, но и PC версията ще се разва на ексклузивна погръжка на Direct X 10.

В случай, че сме събудили интереса ви, докато треплетно оцакватме пусковата дата, нищо не пречи да се погрееме с някои от heroic bloodshed филмите на режисора и да дообогатиме филмовата си култура и съержанието на арденалин в кръвта си.



Bulgarian Warcraft 3 Champions League Finals



иналите на тазгодишната **BWCL**, организирани от нашите приятели от Българската Федерация по Електронни Спортове, се проведоха на 28 Април в УАСГ в София. Gamers' Workshop, разбира се, присъстваше след любезната покана на човека с изключително нелюбезен ник, явяващ се шефче на БФЕС – Мартин Кадинов. Самото събитие се развиваше във входната зала на бившия ВИАС в центъра на София, където организаторите бяха разпънали един прилично голям екран, на който проектираха мачовете, които се играят в момента, проми филмчета на отборите и лигата, както и как водещият си нагласява звука на Winamp-а. Музиката, разбира се, беше надхвърщаш електронен транс, а всички мачове се коментираха от професионален е-спорт коментатор.

Събитието продължи цял ден, от ранна сутрин чак до 10 часа вечерта, като освен финалите на BWCL лигата,

то включваше и финалите на онлайн квалификацията за първия сезон на националния шампионат по Counter-Strike (EPS), чийто награден фонд е 5000 лв, както и финалите на близката на BWCL за Call of Duty – BCCL. Колкото до важния въпрос "кой обира награди-те?", можете да видите отговора в карето към статията. Там, както се постарая да ни информирам, поради нашата очарователна босота в сферата, изненади нямамо. Което обаче не означава, че вънлуващи мачове липсваха, като реално се откриоах финалите при двата екипа.

При всички положения най-важното за едно подобно събитие е атмосферата. Ако преди няколко години някой ми беше казал, че подобни неща ще се случват в Б България, сякаш чисто и просто да му се изсмия в лицето. Фактите обаче са си факти. Огромните количества респект трябва да се изливат към Българската Федерация по Електронни Спортове, защото благо-

гарение на тях и нашите про геймъри и фенове на е-спортобовете мисат да се почувстват бели хора и част от световната сензация.

Атмосферата във ВИАС в Късния следобед и ранната вечер беше меко казано електрическа. На екрана се развиваха *значими* мачове и се играеше за истински пари и възможности, а не просто за чест и слава. Зрителите наоколо коментираха помежду си и откровено се вънлуваха от случващото се. Наляво и надясно се разкарваха играчи от отборите с екипчета на спонсорите си, на които ВИАС изключително неблагодарно завидя и се замечта за жилетка на добрия стар I Clan – единствената българска Quake сензация.

Не можем да пропуснем и *HardwareBG*, който отново бяха решили да се изфукал и бяха докарали едно Quad-Core SLI животно с две XFX 8800GTX енвидии, което дори се опитаха да продават на нас, бедните журналисти, за скромна-

Победителите

1. World Elite.International – Купа, Златни медали, 500 лв.
2. NoWayOut.Bulgaria – Сребърни Медали
3. Mary Jane – Бронзови Медали
4. G2H Gaming – Споменаване в Gamers' Workshop

Bulgarian Call of Duty Champions League

1. Man1a.gaming – Златни медали
2. Vicious Gaming – Сребърни медали

CS EPS Bulgaria Qualifications

1. XPD – Класирани за първия сезон на EPS Bulgaria
2. Man1a.gaming – Споменаване в Gamers' Workshop

та сума от 6000 лв. Ние им се смъкна. Лусар пък, като партньори на БФЕС, бяха осигурили копия на последната е-спортс сензация **Command & Conquer 3** със специално намаление от 15%, актуално само за събитието. Всеки, който пожелаеше, можеше да попълни кратка анкета, за да участва в томбола, от която да спечели MP3 плейър.

Разбира се, не всичко беше на ниво-то, което сме виждали по филмчетата от подобни събития в Германия, Франция и прочее широк бял свят. Наградите не бяха толкова големи, тълпите не бяха толкова въдушевени, като цяло мащабът не беше същият. Въпросът е, че и бюджетът на БФЕС не е като този на подобните организации в други държави. Знаем, че се повтарям, но фактът, че благодарение на тези момчета, подобни събития изобщо се случват, заслужава огромни дози респект от наша страна. Тази година 500 човека във ВиаС, година 4000 в Първа зала на НДК!



ПЪТЪТ НА ВОИНА

Законът е галече, а юмрукът - близо.

Вeat 'em up – игрите са непосредствено и интерактивно продължение на хонгконските шестирни от 70-те години на миналия век, в които млади юнци с дрънплати очи развърват с големи ръце тълпи от гангстери или от врагове на личната школа по бойни изкуства.

Малкият дракон

Всичко започва в еден хубав за видео-гейм индустрията ден, когато Брус Ли – първата международна звезда на азиатското кино – замисля грандиозен филм за популяризирането на създаването от него биец джитсу кун до. По негов замисъл във филма *Game of Death* героият му, в тандем с две приятелчета, трябва да обърне навън с хастера петпажната пагода, като на всеки етаж громи всевъзможни противници. С изкачването по етажите уменията на враговете нарастват, а в края на всеки етаж Брус Ли трябва да преодолее по един "бос", Владеец, определен боен стил. За съжаление, преди съществуването на Брус Ли от филма са сънети само около 54 минути, а впоследствие заглавието е دوبървено и пукало в кината с груби сценарии. Какво всъщност се крие зад инглизко-по side-scrolling beat 'em ups? Смятам, че най-точният превод на словосъчетанието side-scrolling е "развиващ се странично". Превеждането на останалото е лесно: "напулай ги всички". И така, какво точно представляват игрите от жанра "странично развива-

що се напугване на всичко живо"? Ако се допитаме до онлайн енциклопедия, ще установим, че "в тези игри един или повече играчи избират по един уникален герой и обединяват усилията си да удрат, рипат, млатат и/или къцат контролирани от компютъра противници". Битката се развива в поредица от странично минаващи нива, някои от които завършват с още по-силен противник, наречен "бос". Игрите, в които непрекъснато се използват хладни оръжия, се развиват в под-жанр, звучно наречен hack'n'slash (копи и къцай).

Пияният майстор

През 1984 г. японската компания *Irem Corporation* пуска на аркадни пазар играта, която става популярна по света с американското си заглавие *Kung Fu Master* (американската версия е стъкмена от *Data East*). В Япония *Kung Fu Master* е наречена *Spartan X* – по-ругото име на филма *Wheels On Meals*. Главният герой на *Kung Fu Master* – Томас – е изкопиран от филмовия герой, изигран от Джеки Чан. Всичко останало е заимствано от сценария на Брус Ли: петпажната пагода (наречена "Храма на дявола" – Devil's Temple) с по един бос и рояци от по 3-4 типа противници на всеки етаж, е кръстосвана на шир и дълж от нашия кун-фу сена. Целта на non-stop млатенето е Томас да набере мистериозна Мистър Хикс на последния етаж, като по този начин освободи заедно с Силвия. Най-вероятно *Kung Fu Master* е първата beat 'em up аркадна, а малко по-късно и телевизионна видео-игра, която в онези смутни времена и хабер си няма, че дава началото на един от най-популярните жанрове днес. Освен основата на геймплее (угари с ръце и с крака, с пръжкякане или с отскок), тя дава на жанра и някои от неговите вторични елементи, като фиксираното време за минаване на всяко ниво и живописните збуци при размазването на противниците и босовете.

Корабият от Неккец и Двойният Дракон

Beat 'em up жанрът започва да набира скорост в средата и края на 80-те години на XX век. През 1986 г. компанията *Technos* издава за японските аркади *Nekketsu Koha: Kunio-Kun*. Буквалният превод на заглавието е "Корабият халак Куню от Неккец". За *Nekketsu Kuniyo* се явява нещо като *Mario* за *Nintendo* и е набутван в игри от Всевъзможни Жанрове. Тази игра не минава незабелязана (в САЩ и Европа е разпространена от *Taito* под името *Renegade*), но истинският филмн триумф за *Technos* идва с разработването на аркадната *Double Dragon* (и в този случай международен разпространител е *Taito*). *Double Dragon* въжда блясък през 1987 г. В светлината на новия век и неизбегната носталгия по умилителното аркадно минало, днес е трудно да се даде обективна оценка на влиянието на *Double Dragon* поредицата върху развитието на видео-гейм индустрията през годините. **Двойният дракон** започва като стандартен аркаден beat 'em up, при това един от първите. Към положената от *Kung Fu Master* основата на жанра е добавен режим за двама, мини-босове, хладни оръжия – все неща, които ще станат задължителни атрибути на почти всички следващи beat 'em up класики. Оригиналната игра е замислена от Йошихиса Кишимото като продължение на поредицата *Nekketsu Koha: Kunio-Kun*, но впоследствие изглежда като самостоятелно заглавие и мизовен хит. Историята е стандартна: братята Били и Джими Ли са майстори на бойното изкуство "соо сечу кен", а тяхната приятелка Меръри е отвлечена от зловещата банда на "Черните бойци" (Black Warriors). Ако двамата успеят да наборят последния бос (противен мутър на име Уили), след това се ступват взаимно за сърцето и другите телесни части на Меръри.

Double Dragon е полюбвана изключително много от филмите на

Брус Ли, а пост-апокалиптичната атмосфера в играта и визуалта на "кварталните братя" са взаимствани от анимето *Hokuto no Ken*. Топалният успех на "двойната" аркада води до създаването на конзолни портове – за *Nintendo Family Computer* (*Nintendo Famicom*) *Nintendo Entertainment System* (NES) през 1988 г. и за преносимия *Nintendo Game Boy* (NGB) през 1990 година. През 1989 г. NES-ът "намазва" и beat 'em up-a *River City Ransom* (извън Япония – *Street Gangs*), която се води за игра от поредицата *Nekketsu Koha: Kunio-Kun*. Изключително популярна и до наши дни игра, *River City Ransom* комбинация налагаеето с RPG елементи (както повишаване на уменията на двамата герои и пазуване на храна от магазина) и характеристиката за *Nekketsu Koha: Kunio-Kun* стипи-визия на героите (слескини мимовидни човечета с големи кратуни и очи). В този ред на мисли – изданието на *River City Ransom* в култ се дължи най-вече на невероятния хумор, струящ от заглавието. През 1988 г. Продължението на *Double Dragon* "удря" аркадните зали. Новото при нея е боуната система за удари в две посоки (има риптик назад, като въдът на ударите зависи от посоката, в която зяпа героите), която е заимствана от *Benegade*. Гогина по-късно за NES (*Nekketsu Japan* пуска *Double Dragon II* (извън Япония се разпространява от *Acclaim*). Аркадният режим за двама е запазен, добавени са къп-сцени. През 1991 г. излиза GB версия на двоицата. Лицензирани версии на *Double Dragon II* са направени за *Sega Mega Drive* (от *Pal Soft*) и за PC (от *Naxat Soft*). Някои от тези версии не напускат пределите на Япония. През 1990 г. *Technos* пуска *Double Dragon III: The Rosetta Stone*. Този път е използван нов енджин, а играта включва ко-оп режим с трима играчи. В аркадните версии извън



FIGHT!

FIGHT!

ПЪТЪТ НА ВОИНА



Kung-Fu Master (1984)



Double Dragon (1987)



Ninja Gaiden (1985)



River City Ransom (1989)



Final Fight (1989)



Golden Axe (1989)



The King of Dragons (1991)



Captain Commando (1991)

Япония в играта са включени мазаници, но колкото с допълнителни кредити могат да се закупят "кръв", "човечеца", оръжия, техники и "бързина". Тази фирмена личност става повод много от верните фенове на поредицата да ѝ тежат една майна. Неизбежната конверсията за NES отново не забравява и ни ошастливава през 1991 г. В нея е включена алопативната възможност да си сменяш героя по време на където, като може да избереш да играеш с победните босове. Извън Япония NES-портът отново е изграден от *Acclaim*, които увеличават пружността и променят историята на играта. *Acclaim* преработва и версията на *Double Dragon III* за Sega Mega Drive и за GB, но те се считат за посредствени от много beat 'em up почитатели. Едно от малко заглавия от поредицата, разработени специално за конзолата, е *Super Double Dragon*, пуснато за Super NES (SNES) през 1992 г. Играта на Technos Japan включва различни техники и визия за братата Ли, блокурана, пълнена на скала за специална техника

със задържане на страничните бутони на джойстика. Последната beat 'em up игра от поредицата е *Double Dragon Advance* за Game Boy Advance (GBA). Разработена от бивши служители на Technos (Million Corp.) и разпространена от Atlus, играта е римейк на първата *Double Dragon*, но с нови ниша, врагове и оръжия и повече техники. През 2004 г. за GBA излиза и *River City Ransom EX*, също подобрен римейк на оригиналната игра. Бързият успех на *Double Dragon* убеждава Technos, че са напипали златна жиака с пионерството си в beat 'em up жанра. Японската компания се специализира в правенето на beat 'em up игри: *Combatribes* (1991) и *Shadow Force* (1992) се припичат с поредицата *Double Dragon* и произлезлите от *Nekketsu Koha: Kunio-Kun* класики. Следвайки примера на Technos, туба от японски видео-гейм компании, начело с набиращата моцева слава и пари Capcom, Sega и Tectio, се опитват да им отпичат поне парче от вкусния оризов сладкиш.

Нинджа Команго!

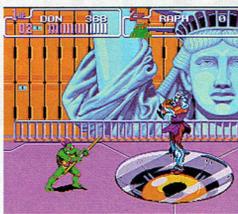
Тесто се усещат много бързо за галаверата да правиха beat 'em up игри. Аркадното издание на поредицата им *Ninja Gaiden/Ninja Ryukenden* за NES няма нищо общо с паралелно разработваните от японската компания конзолни адаши, освен концепцията "млад мъль-нинджа срещу всевъзможни банди и демони". Докато NES-прилогията принуждава Рю Хайабуса най-вече да прехвърча от платформа на платформа и да превлита над безднни пропасти, аркадната *Ninja Gaiden* (*Shadow Warriors*) е чистокръвен beat 'em up. В нея поемаш контрола над странствващ нинджа, размазващ улични нехранимайковци и култисти из избрани американски градове. Докато аркадната *Double Dragon* често се превърта от майсторите без промължения, командирната *Ninja Gaiden* става рогородничката на сребролюбивите аркадни beat 'em up игри, които за нма време са способни да оставят човек без джойбни пари (друг пример за такава игра е *Captain*

Commando на Capcom). Другият принос на Тесто към жанра е кръвния екран за продължаване на играта, на който над злополучния нинджа бавно и невъзмутимо започва да се спуска речка. Най-гобратна домашна конверсия на аркадната *Ninja Gaiden* е тази за Commodore Amiga. През 2005 г. емилирана версия на аркадното заглавие бе включена в бонусите към *Ninja Gaiden: Black* за X-box.

Уличният бяж

По Времето, когато започва да се прояснява beat 'em up-треската, японската компания Capcom (Capsule Computers) вече е смятана за кръвник на един друг жанр – vs. fighting бугеи-игрите, в които ръкопаншните схватки се водят един на един. Аркадната *Street Fighter* (1987) тухомълком пропраща fighter комб вечната *Street Fighter II*:





Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time (1991)



Knights of the Round (1992)



Cadillacs & Dinosaurs (1993)



Streets of Rage 2 (1993)



The Punisher (1993)



Guardian Heroes (1996)



Shadow over Mystara (1996)



Panzer Bandit (1997)

The World Warrior, на която през 1991 г. престопи да промени човешките представи за електронните забавления. На beat 'em up-фронта *Sarcot* внимателно следи успеха на *Technos*. През 1989 г. се появява първата явна игра от този жанр – *Final Fight*. Както много други Велики Видео-игри, *Final Fight* също първоначално е била главен за промяна на преходна игра, в случая – на *Street Fighter*. Работното заглавие е *Street Fighter '89*. През март 1989 г. тя е обявена от японските медици под името *Street Fighter: The Final Fight*. *C Final Fight Sarcot* въвежда в жанра не само големите спрайтове на магическите се хорица, а и различните катезорни герои и противници, които по-нататък стават еталон за подражание. Чичката Nadgar е срамаден и як бабака, който компенсира бабините си реакции с дълга физическа сила. Guy е дребничък и първав пич, който различа главно на своите светкавично бързи атаки. Последният персонаж – русо-являват ерзен Cody – е най-балансиран от тримата. Историята е забавна: баншици отпичват кметската дъщеря и изнуват кмета на Метро Сити – Хазар. Той обаче се оказва скрит културистко-кечистки талант и почва да ги зечи от бой. В тулпанка му асистиран споменатите по-горе Cody (гаржето на дъщерята му Jessica) и Guy (приятел на Cody от зала за боини изкуства), които по-късно се

мятат в популярната *Street Fighter Alpha/Zero* поредица. *Final Fight* е играта, която застава начело на баш-beat 'em up игрите. Нейният успех налага електронния масов възраа като популярен жанр в аркадните зали в началото на 90-те години на миналия век. *Final Fight* в различни версии е издадена за всевъзможни конзоли: NES, SNES, Sega CD, *Final Fight Guy* (Япония – 1992, САЩ – 1994) е издадена в резултат на фенските терзания, че Guy е орязан от SNES версията на оригинала. От тази "члреоривната" игра обаче е къщнат Cody, Екскузивно за SNES *Sarcot* създава още две игри от поредицата – *Final Fight 2* (1993) и *Final Fight 3* (1995). И двете продължения са доста по-нйово на оригинала, макар да включват нови герои (в "двойката" *Sarcot* вкарва широрестата Маки Генгузай, която по-късно ще бъде въвкната и в *Sarcot vs. SNES* сериалта). Въпреки че *Final Fight 3* е една от последните игри на *Sarcot* за SNES и като такава е леко негоизпълна, поради малкия си тираж е трудна за откриване и съответно – доста скъпа. През 2001 г. за GBA бe пуснат римейк на първата игра, с нови къл-сцени, с прите оригинални персонажа и ко-оп режим. 5 години по-късно светът се сдоби и с "черната овца" на поредицата – *Final Fight Streetwise*. Въпросната представява уродлив опит за beat 'em up имитация на *Grand Theft Auto* със скапана кеме-

ра, неинтуитивен геймплей и сърце-раздирали мини-игри (в една от тях трябва да се пълчат хлебарки?). *Final Fight* е едва началото за *Sarcot*. През годините японците развиват и усъвършенстват своите beat 'em up игри. *Captain Commando* (1991), *The Punisher* (1993) и особено *Cadillacs and Dinosaurs* (1993) са нагледно доказателство за тяхния усет на компанията за създаването на класики в жанра. Наред с другия си принос към "на-тулаи за Всички", личовите добавят към геймплея на традиционната beat 'em up игра втурването (dashing).

Кралят на драконите и Златната брадва

В областта на beat 'em up игрите *Sarcot* изидва на нобо равнище геймплея от заглавиата на *Technos*. В сферата на hack and slash заглавиата *Sarcot* надничва в паничката на друга японска фирма – *Sega*. Това, казано с уговорката, че за откровено плагиатство не може да се говори – много е трудно да се установи на кой кога му е светнала крушката в главата. И така, впечатлени от *Golden Axe* (за нея – малко по-доку), личовите от *Sarcot* се развихрят и при видео-гейм налагането с хладни оръжия. През 1991 г. пускат аркадната игра *The King of Dragons*. Тя следва механиката на геймплея на *Final Fight* и на вече споменатата конкуренция – *Golden Axe* и ни вава да избираме

между няколко различни по клас, сила и бързина герои. Още тук се забелязват RPG елементите (например вдигането на нйва на персонажите, покрай което те стават по-силни), които по-късно ще бъдат доразвити в неопитираните аркадни hack and slash класици *Knights of the Round* (1992), *Dungeons and Dragons: Tower of Doom* (1994) и *Dungeons and Dragons: Shadow over Mystara* (1996). Особено показателна в това отношение е *Shadow over Mystara*. Нептично за аркадните игри, тя включва пазуване на отвари от малки магазинчета, събиране на предмети и възможности за екипиране на героя с всевъзможни оръжия и брони, които са ограничавани единствено от неговия клас. В *Сянката* са включени дори два свърх-мощни омагьосани меча, които не могат да се придобият току-така от играещия. В онези времена *Sega* (*Service Games for Japan*) е главен конкурент на *Nintendo* при конзолите – домашни и портативни. При аркадите пък *Sega* оспорва доминацията на *Sarcot*. През 1989 г. аркадните зали са поразени от феномена *Golden Axe*. Тази игра е първото класическо hack and slash заглавие. В този жанр откривателите са *Sega*, които наред с основополагащите класове герои (мъж – бялч, жена – бързач-



ка и нещо "по-мака", в случая – палабо джудже) добавят утилитарни магии и алтернативни пътища за преминване през нивата. Джуджарата Gilius Thunderhead цели врагуни с брадва, Варваринът Axel Battler сече с оръжен широк меч, а амазонката Turis Flare рвеа с елегантно "мечле". Всеки герой има сметки за различаване с главния неосуд в играта – всемогъщия Death Adder. Портювете на аркадната Версия са много, а като най-приличен се откроява този за Sega Genesis. При повечето от тези портюве има добавен vs режим на игра, наречен Duel mode. През 1991 г. само за своята Sega Genesis Sega пусна Golden Axe 2, посвегвана през 1993 г. от Golden Axe 3. Между двете продължения е създадена и ексклузивно изданимата за аркада Golden Axe: The Revenge of Death Adder (1992), която е смятана за най-добрата игра от поредицата. Golden Axe стъпва накриво през 2003 г., когато е издана римейк за PlayStation 2. С рбвата триизмерна графика и неадекватен контрол, Sega Ages: Golden Axe е много даеч от истината и именитите си предшественици.

Унци на яростта

По време на конзолната война между Sega Genesis и SNES Nintendo се сорибавя с апелитна права за конзоли портюве на непланично популярната Final Fight. Следващите игри от тази поредица дори са правени специално за SNES. Отговорът на Sega е бърз – собствена прекрасна конзола beat 'em up поредица, озаглавена Streets of Rage (в Япония – Bare Knuckle). Първата игра, издана през 1991 г., включва стандартните политически коректни прима герои, които в случая са русоиявият Axel Stone (на връшен биг – истински Cody от Final Fight), дамата в червено Blaze Fielding и червичкият Adam Hunter. Въпреки опростения геймплей (бутона за атака, бутон за скок и бутон за призоваване на back-up атака), Streets of Rage се издара изключително приятно, чак виманячаващо. Логично следва продължение, което обира овациите на ценителите на жанра – гвама нови герои (чевърсто негърче-скейтер и кочист без брат), за сметка на това от играта е изрипан Adam), по-добра графика, уникална музика на Юго Коширо, нови удари и специални атаки. Добавен е и vs режим.

Апогейт на поредицата е достигнат със Streets of Rage 3 от 1994 г., която ни дава по-бърз геймплей, различни превъртания на играта, скрити герои, три нива на специална атака, втурване и избягване. В началото на съществуването на 128-битовата конзола Sega Dreamcast Sega показва демо на планирана игра, която, за нещастие, така и не бива направена. И феновете на поредицата са лишени от Streets of Rage 4.

Съкровище от герои

По орония на съвбата, съперничеството между beat 'em up сериите на конкурентните домашни платформи води до затвърждаването на конзолите като приемлива и достойна алтернатива на аркадите им събрата. Конзолите започват постепено да изместват аркадните автомати от светлината на проекторите. Този процес става особено осезаем след средата на 90-те години на миналия век, когато яростното съперничество между Sony PlayStation (PSX), Sega Saturn и Nintendo 64 ражда стопиши добри конзоли игри и десетки класики. В същото време надграварата в пълноценното използване на техникеската мощ на новите машинки дава възможност за създаването на перфектни домашни портюве на аркадни игри, които са били без аналог и конкуренция. Ударът на аркадите зали избън Япония съвпада с изместването на beat 'em up игрите от други жанрове, твърва започващи да набират популярност. Краткостта и небалансираната трудност на beat 'em up-игрите, характерни за повечето аркадни заглавия (Все пак трябва да се субият кинти за жетони), отреждат на beat 'em up-ите независимата позиция на старомоден жанр, пред който няма перспективи за развитие. Масовият Юруш към 3D-то се отразява неблагоприятно на жанра. Двете Fighting Force заглавия, Gekido и Crisis Beat за PSX и Die Hard Arcade (Dynamite Deka в Япония) за Sega Saturn представят уравнение, което е на светлинни години от интуитивния контрол в главните 2D класики. За щастие уникални разработчици като Treasure периодично възкресяват зломолучния жанр от пелелата на забравата. Guardian Heroes за Sega Saturn (1996) притежава абсолютно всичко, необходимо за хубава beat 'em up игра: неогоржаем хумор, уникални персонажи и жестока бойна система с масово поразяващи комбоата и специални удари. Guardian Heroes дава на жанра много повече: реален избор през кои нива да минаваш (в Golden Axe тази идея бе загланата, но не и добре развита), майсторски озвучени комични диалози и потресаваща, на места

почти непосилна трудност. Една от най-добрите подобни игри за всички времена, Guardian Heroes нямаше начин да не се съобие с продължение. За съжаление такава се появи единствено за GBA и, предумно поради алтиса на разнообразие при персонажите, по остана почти незабелязано от широката гейм-аудитория. За достойно продължение на Guardian Heroes би могла да мине Panzer Bandit, създадена от Banpresto през 1997 г. за PSX. Тази игра е нещо като Guardian Heroes с роботни, всички геймплейни елементи, превърнала играта на Treasure в класика, са запазени. По неясни причини, Panzer Bandit не налука Страната на издриячело събне.

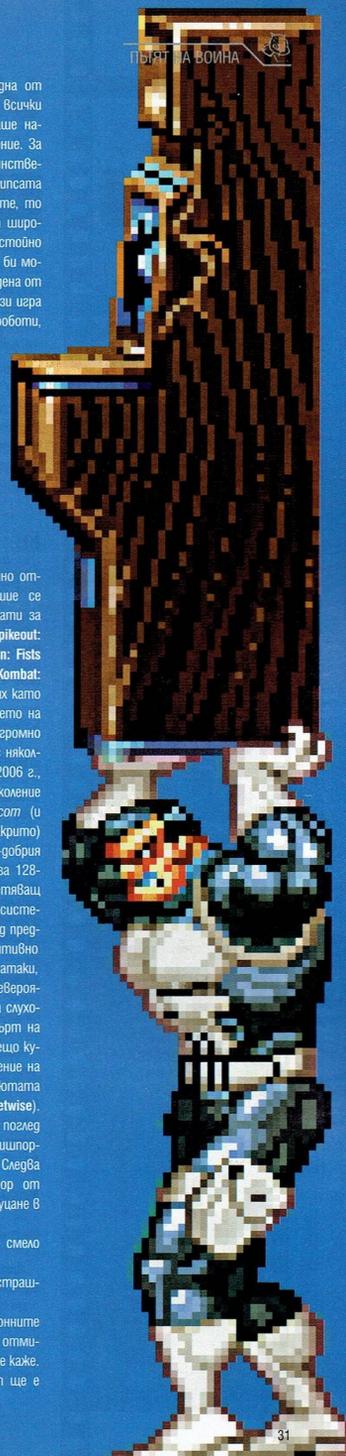
Божественитат Юмрук

В началото на XXI век на хог са 128-битовите конзоли. През 2001 г. Squaresoft издава триизмерната The Wonderful и показва, че времето на beat 'em up игрите не е безвъзвратно отминало. След известно замишие се появяват нови "боини" кандидати за слава – Urban Reign на Namco, Spikeout: Battle Streets на Sega, Beat Down: Fists of Vengeance на Capcom, Mortal Kombat: Shaolin Monks на Midway. От тях като че ли най-качествено е заглавието на Namco, в което разполагаш с сермно количество герои и мисии, плюс няколко наши Tekken любими. През 2006 г., на прага на поредното ново поколение конзоли, създаденото от Capcom (за нещастие, впоследствие закрито) Clover Studio измисторява най-добрата бийт 'em up за PS2 и използва за 128-битовките. С бърз, пристрашващ геймплей, комбинация приятна система за използване на удари според предпочитанията на играча с интуитивното избягване на прогивниковете атаки, мегакул специални атаки и невероятен хумор, God Hand разкрива мутовите за прежвременната смърт на жанра, разноможил се след зловецко куция чрез за достойно продължение на Final Fight сериалта (а именно олютата някъде по-горе Final Fight: Streetwise), Microsoft, пред благия, но строг поглед на своя водж "Кил" Бил Гейтс, прищорва некст-джен надграварата. Следва много добре организиран отпор от страна на Nintendo и хаотично пуване в тъмнотно от страна на Sony.

Nack and slash игрите вече смва атакуват некст-джен.

Нов Golden Axe се заава със страшно на сила.

Дали времето на традиционните beat 'em up-игри е безвъзвратно отминало, е Все още твърде рано да се каже. Ние обаче смятаме, че жанрът ще е жив не само в сърцата ни.



Игрални филми

Om: Snake



Филмите, базирани върху игри, са сред най-противоречивите фрагменти във все по-главоломната картинка на любимата ни индустрия. От една страна това безогледно често са онези мажки качички, карашки фенове с прелви чаши на търпението да пишат знедни погписки в стил "Не на Дивъл като 47" и "Долу лапите от World of Darkness". Няма какво да се лъжем – много преди иконата с лика на Убе Бол да бъде поставена в гълъм храма, имахме екранизициите по **Double Dragon**, **Mario Bros** и **Street Fighter** в контекста, на които на човек му беше неудобно да си признае, че е играч. От друга стра-

на обаче е валидна тезата, доказана категорично от ленти като **Silent Hill**, че дори и първият **Mortal Kombat** – когато към изходната материя се подходи с талант и уважение, филмите по игри биха могли да се превърнат в естествено продължение на любимите ни дигитални приказки. Живот, вдъхнат по магически начин в текстовете. На ръба на тази двустранна монета се крие простичката истина, че – добри или лоши – ние следим упорито феномена, наречен "филми по игри". Защо са си наши. Защо обичаме индустрията във всичките ѝ проявления. Защо сме прекарали стотици часове с домулиса-

ните игри. Защо ни е интересно как точно ще изглежда чуждият прочит на нашите си виртуални фантазии.

Така че нека да видим какво се случва с най-популярните games-to-film проекти, да систематизираме слуховете и фактите и да разберем кога и как ще имаме възможността да заменим контролера с пакет пуканки основно от връткани на трите зелени светлинки и надпис, информиращи ни, че ще гледаме ебхити и яката работа, се намираше нѐйде из менютата на **Chaos Theory**, единственото, което се знае за **Splinter Cell: The Movie**, е че премиерата му дата беше изместена за 2010 година.



ALICE

Статус: в процес на разработка
Кога: 2007 година

Става гума за: Дългоочакваната екранизация по болезнено кумовата игра **American McGee's Alice**, превръщаща сладката Алиса на Лус Каръл в окован в луднищата социален, разваща правдолюбие в света на болните си фантазии с помощта на приятно голям кухненски нож. Единственото, което се знае за проекта, е че

над него се работи, че в ролята на Алиса ще видим Сара Мишел Гелър, Америкън МакГий продухара, следвайки изкъсо нѐйко да не се позаври с сценариите му ищел, Ерих Хьобър пише сценария, а Маркус Нистъл режисура.

И за чѐй трѐвбаще: Нѐйко да поверва на Нистъл работата върху една от най-любимите ни игри за всички времена вместо – примерно – шавка с разсад и еропосочен билет до нубата. Ринѐйкът на **Тексацко** клане ставаше поне в първите си четири-

десетина минути, но след ребеама с шѐйничките от **Превзютея**т, писан от сценариста Ерих Хьобър, се казва **Монта**. В пребод – **Михалюверад**. Ебхити яко.

Не-особено-любимен факт: Първият и единствен за момента филм, писан от сценариста Ерих Хьобър, се казва **Монта**. В пребод – **Михалюверад**. Ебхити яко.



ALONE IN THE DARK 2

Статус: в процес на разработка
Кога: 2009 година

Става гума за: Продължението на Шедеобрѐра, разбира се. Може би най-истерично смешния филм за последните няколко години. Всяка сцена от който е толкова долопробна, че се превръща в моментална би-класика.

И за чѐй трѐвбаще: Убе да повери режисурата на дежурното си сценарно дуо Михаел Робин и Петер Шерер (писали всичките му класики до момента), наместо да ни зарадва отново с експеримента си поглед върху нещата от живота, ограничаваш се до изכותните нужди на Всеки уважаващ себе си гѐймѐр – екшън, ефекти, които са тѐбѐрде лоши, за да се гледат на трѐзва глава, и ебане.

Не-особено-любимен факт: Убе Бол намеќва, че ще се опита да свърже по някакъв начин нобия филм с премиерата на некѐт-рѐжен **Alone in the Dark** играта, която би следвало да се появи към края на годината.



AMERICAN MCGEE'S OZ

Статус: неизвестен

Става гума за: Втори извратен прочит на стардурска детска приказка от страна на първерачника Америкън МакГий. Този път под ножа следеше да падне класиката на Ел. Франк Баум, при това – след успеха на **Alice** – се очакваше **Oz** да потресе мощно всички ентъртейнмѐнти мѐдиѐ във

вид на игра, филм и комиксово серия. Първата беше кенѐшната съвсем обичайно и – като гледаме накѐрсе се движат нещата – май и филмѐт няма да го бъде, освен ако убийцата на Вампири и патфайндърѐт не превземат бокобокси на скорост и не накарат публиката да мимее за още извратени приказки. Коемо би било чудо с библејски пропорши.

И за чѐй трѐвбаще: Оня семѐйният негр да се изсѐре наред магистралата и върху представите ни за един от креативните гени на индустрията?! Как да страдѐш по **Oz** след подобна забра с добрия вѐкус?!

Не-особено-любимен факт: Последните нобѐйни относно проекта датират от 2004 година.



AREA 51

Статус: неизвестен

Става гума за: Потенциалната екранизация по посредствѐния екшън на **Midway**, с гласовете на Дейвид Духовни и Мерлин Менѐши и възлата на нещѐ, изпѐзляло от канализацията, пребито с камѐни и умряло в агония. Единствената причина изобщо да споменаваме това негносче е фактѐт, че

преди няколко години **Лараманѐт Пикѐрс** откупила правата за екранизация на играта от **Midway**, а наскоро се разбра че стигушото е наело Грант Морисън – сравнително известен писач за **DC** и **Marvel** и автор на може би най-качествѐния **X-men** прочит **изобщо** – 44-те броя на **New X-men** – както и дръта **обратна** арафинца нобѐла **Arkham Asylum** – да им напише сценария.

И за чѐй трѐвбаще: Да го пия той Са-вой снощи, ако може да ми обясни некой...

Не-особено-любимен факт: Чудовищата в **Стега** са проектирани от **Стан Уинѐн Стѐдус**. Самият Стан Уинѐн най-вероятно ще бѐде продуцент на филма.





Snake

сно-как
очит на

е сучва
проект
ветте и
как ще
им кон-
зно от
линки и
елеганде
мираще

Theory,
Splinter
ата му
дина.

и с шед-
молче
швотен

рвбит
сан от
а Мон-
Ебахи

Ве Бол
по ня-
тата на
та, ко-
края на

рвдат
ралата
т кре-
Как да
добрия

Средни
ат от

оя Са-
екоп...

удови-
Стан
нстия
а фил-



BLOOD RAYNE 2: DELIVERANCE

Статус: в процес на разработка
Кога: 2007 година

Става дума за: Сикъла на втория най-исторично смешен филм за последните няколко години. Плоченето на решетката, коеле! По времето на *Alone in the Dark* Бол беше най-любимият ни немски творец, наред с Гюте, но след *Blood Rayne* режисьорът, с

CASTLEVANIA

Статус: в процес на разработка
Кога: 2009 година

Става дума за: Новината, че от *Rogue Studios*, притежателите на правата Фреху гейм класиката, наскоро са се свързали с Пол Андерсън (когото аз предпочитам да спомена със *Смъртоносен хоризонт*, а не с *Принцеза Шри Циплика*, да ме извиня-

CITIZEN SIEGE

Статус: в процес на разработка
Кога: 2009 година

Става дума за: Пълнометражна CGI анимация във вселената на *Oddworld*! Създателите на игрите, Лорн Ланинг и Шери МакКена, са поели всичко в свои ръце, като Ланинг ще направи режисьорския си дебют, а МакКена ще продуцира.

CLOCK TOWER

Статус: в процес на разработка
Кога: 2008 година

Става дума за: Екранизация по популярния хорър на *Saw*tot. Историята ни запознава с пийбеджърка, получила изненадващо писмо от рогната си майка, за чето съществуване си няма и идея. Тя вербува сестра си за бойната мисия да разлетат мистериата и

CRAZY TAXI

Статус: неизвестен
Кога: никога, навярвamente се

Става дума за: Факта, че през 2001, под въздействието на видимо вредни за здравето субстанции, Ричард Донър (*Смъртоносно оръжие*, *Супермен*) закупува правата за филмиране на това виртуално мажорше. Когато яхватта му се

DARK WATCH: CURSE OF THE WEST

Статус: неизвестен
Кога: неизвестно

Става дума за: Морган и Уонг – сценаристи, режисьори и продуценти на *Последен изход*, които известно време бяха спрегнати като имената зад потенциалната екранизация на свежия уестърн шуутър за вимпирясал баншит Джерико Крос.

извинение, вене е изпреварил поета с поне две обиколки. *Run, Uwe, Run!*

И за чий трябваше: Да смеят Кристиана Локон с Наташа Малт, като Рейн. Тя поне си показа щипце за разлика от онази лоша, лоша Тара, нали хер Бол?

Не-особено-любопитен факт: Историята ни отвежда в Дивия Запад, където Рейн се сражава с вимпирата Биш Дъ Кид (в ролята

ваш) с идеята тоб да напише сценария и евентуално да режисира филма. По предварителна информация историята е "свеж прочит на легендата за Дракула", разбуждена из няколко епохи, но ситуирана основно в Трансилвания през 15-ти век.

И за чий трябваше: Да попадам на изказването на Пол Андерсън, споделящ, че филмът спокойно можел да се казва *и Dracula Begins?*

И за чий трябваше: Да я слагам тази графа, при положение, че понякога не знам какво да пиша в нея?

Не-особено-любопитен факт: Ланинг и МакКена намекват, че паралело с филма ще се появи и нова *Oddworld* игра.

да открийт рогната си дом, и се започва.

И за чий трябваше: Юбер-зловест, предствител на изначалното зло, да се казва Ножичко?!

Не-особено-любопитен факт: Режисьорът на проекта – Йорс Олзун – се счита за може би най-добрия филммейкър... в Чили. Най-големият му хит – вимпирската сага *Eternal Blood* – струва към 300 долара.

поизстрия, тобт згнусливо ви продава на студиото *Mindfire Entertainment*. Отпозвава нищо не се е чувало за този проект, за което сме искрено благодарни, на което там божество се е позрижало за тоба.

И за чий трябваше: Безумен и безкожетен аркаден рейсър да се превръща в основа за филм?

И за чий трябваше: Европейската версия на *Xbox* играта да е несъвместима с *Xbox 360*, докато проклетите американци го нямат този проблем...

Не-особено-любопитен факт: Продуцентите са намекали, че ако Морган и Уонг продължават да се бавят със сценария, над който работят усърдно от маса време, има голям шанс хората да са забравили играта и – респективно – филмът да

– Зак Йорг – същият кретен, който ще играе Пича в *Postal*). Не се ебавам.



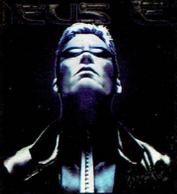
Не-особено-любопитен факт: "Да посетим Трансилвания е като да посетим Моргор на живо – епично, драматично и най-вече зловещо място", споделя пререпливо Андерсън.



Не-особено-любопитен факт: Малко след като е получил правата, Марк Олтман от *Mindfire Entertainment* е споделил: "Искам да направим забавна, PG-рейтвг комедия, съчетаваща екшъна и катастрофите от *Бъри и ярости*, драмата от *Taxicab Confessions* на *HBO* и хумора от *Rat Race*."

не види бял свят.





Deus Ex

Статус: замразен

Става гума за: Любимия на цял един народ (и най-вече на нас двамата със SHRAIK) **Deus Ex**. За съжаление последната новина по темата беше изказването на сценариста Грег Прус от 2003 година, че планира да направи историята малко по-мрачна, а Джей Си Дентън да бъде "роста

по-зائد коленец, отколкото беше в играта". Явно се е загубил в мрака, милият.

И за чий трябваше: Да се надхвърляе измислено?

Не-особено-любимен факт: Покрай първоначалните идеи за пренасяне на саб-бърлът епоса на голям екран, Пол Богуин, вицепрезидент на маркетинговия отдел в *Eidos*, е заявил: "Страхотна идея. **Tom**



Devil May Cry

Статус: неизвестен

Става гума за: Факта, че японският филмов разпространител *Gaga Communications* подписа договор с *Sarcom* за кино-адаптация на шиконичната им екшън серия с бложет, навдшаващ 40 милионната граница. Премиерната дата, първоначално стоварена върху вече опти-

налата 2005 година, сега е изместена за 2010 година.

И за чий трябваше: Онзи побеля чичко с червения шифър в Южния да назначява в детските ни душиш толкова непокатима подпрагова фенщина към франчайза?

Не-особено-любимен факт: За компенсация някъде през тази година трябва да започне аниме сериал по **Devil**



Driver

Статус: в процес на разработка
Кога: 2008 година

Става гума за: Първото попадение от този списък, в което се долавя отблясък от потенциален филмов професионализъм. Въпросното идва от шимто на сценариста Роджър Едърн (*Silent Hill*, *Rules of Attraction*, *Killing Zoe*; съсценарист в *Крими-*

нале и Истински романс), който е измъкнал проекта от мазните лапи на *Constantin Film* и *Impact Pictures* – студията, осигурили надхванено **Resident Evil** сериала. Според предварителните данни историята следва пълното тази от първата игра – ченгето под прикритие Танер си прилява **Benzin** на Рамцайн, докато изпълнява авто-поръчки за Големите Лошър.



Duke Nukem

Статус: неизвестен

Става гума за: Проект, слухове за който циркулират още от времето, когато **Duke Nukem Forever** беше актуален. Единственият сигурен факт, който се знае за него, е че правата върху русия мачо и потенциалните му филмови приключения все още принадлежат на *Treshold Entertainment*.

Премиерата беше планирана за 2001 година, но горе-долу по това време официалният сайт, рекламирац филма, беше свален.

И за чий трябваше: Толкова ключовият лич Дюк да се пребърне в медийна шега на всички възможни фронтове.

Не-особено-любимен факт: Филмът е бил рекламиран като "PG-13 приключение в открития космос"...



Eternal Darkness

Статус: неизвестен

Става гума за: Поредната гейм-екранизация, която няма особени шансове да види кино-екран, но я споменаваме, защото правата за нея бяха продадени на компанията *Hypnotic* през 2003 година.

да бъде личният ни правописен шампион, вписана в *GW* с четири грешки в загазването си.

Не-особено-любимен факт: **Eternal Darkness** продължава да е играта с най-генуано реализирана сенши-система, която наистина може постави под съмнение здравия ти разум, докато играеш.

И за чий трябваше: Именно тази игра



Far Cry

Статус: в процес на разработка
Кога: 2008 година

Става гума за: Убе, разбира се. Твърди, че иска да направи нещо като **Остробът на доктор Моро** в тропическа обстановка. Споменавали ли сме, че този човек ни е изол?

И за чий трябваше: Убе да бъде толкова научно откритвен. "Историята ще бъде ужасяваща!" споделя той шастливо. Не гуймай!

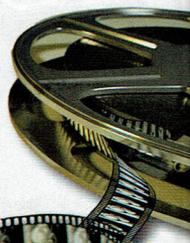
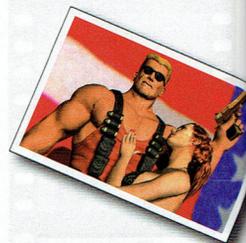
Не-особено-любимен факт: Бол е заявил, че първостовто в личния му списък за актьори, които биха могли да изиграят героя на Джек Карбър, се вържи от Джейсън Спейтърм.

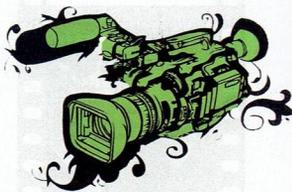
Raider беше грандиозен успех." Верно ли?

May Cry. При това направен от хубави хора – *Madhouse*, студиото, стоящо зад **Death Note**, **Trigun**, **Monster**, **VHD: Bloodlust**, **Metropolis** и други симпатични неща.

И за чий трябваше: Цялата тази история да звучи като ебтн клонинг на **Транспортър**?

Не-особено-любимен факт: На места циркулират слухове, че частта с "ченгето под прикритие" е елегантно пропусната и Танер си е най-обикновен банит.





FATAL FRAME

Статус: замразен

Става дума за: Правата за хорър хита на *Тесто* бяха закупени от *DreamWorks*, а Джон Роджърс, сценаристът на дисастър бозията *Ядрото*, беше търянал да продуцира. После някой е стигнал до домния избор и целите потънаха в канала на забвението.

FEAR EFFECT

Статус: в процес на разработка
Кога: 2008 година

Става дума за: Екранизация по популярната игра на *Eidos*, при това в доста напреднал стадий на разработка. "Сценарият се получи много добър", рече за продуцентът и сценарист Марк Олтън (писал фундаменталния *House of the Dead*

GOD OF WAR

Статус: в процес на преговори

Става дума за: Ами за преговори. Идеи за екранизацията на смазващия хит на *Sony* ширкуират из медиумното пространство още от 2005 година, но за момента намираме нищо повече от голяма надежда и възможността за си преизраваме *God of War 2* до пълно обезкървяване.

HALO

Статус: замразен (хип!)

Става дума за: Най-тъжните новини в рамките на тази статия.

И за чии трябваше: Именно тази лента да потъва в лабиринта. Припомняме наборъ как спотът нещата. Първоначалната идея беше да се направи филм с бюджет от 135 милиона долара, съвместно финансиран от *Microsoft*, *20th Century Fox* и *Universal* и продуциран от Плътър

ИТМАН

Статус: в процес на разработка
Кога: 2007 година

Става дума за: Нещо, което се снима из Обая. Без ташак. Иначе след отказа на Вин Дизълът от главната роля и продуцентския пост, на борда се качи Лок Бесон, в главните роли ще видим Тимъти Олфмант и Дъвей Скот, а предварително предвиже-

IN THE NAME OF THE KING

Статус: завършен
Кога: 2007 година

Става дума за: Позна – Убе Бо. Подкрепил очаквано малолунния прочит на *Dungeons & Dragons* с най-стабилния си каст до момента, в лицата на Джейсън Стейтъм, Рей Лиота, Рон Пърман, Бърт Рейнърс, Лили Собиески, Кристана Локен, Клеър Флорана,

И за чии трябва: Да го правят изобщо, при положение че играта може и да е колосална, но в киното малките бляди призрачета спряха да се копират още около третата серия на *Ju-On*.

Не-особено-лобопитен факт: Стивън Спилбърг споделяше на всеослушание, че е силно заинтересован от проекта.

на Убе, така че нека не му се предверяваме особено). "Историята започва като класически трилър, шпионски филм, който постепенно се превръща в нещо друго. Нещо много по-иранско и зловещо. Надяваме се да привлечем наистина големи звезди за водещите роли."

И за чии трябваше: На режисьорското сточке да присяда Стани Тонг, чиято филмография е завъртана почти изцяло около

И за чии трябваше: Крейтъс да е не-гър? Не, честно, в контекста на *Тъси Карсън* това с Дъ Гуостър ъв *Сърта* изглежда като доста лоша расистка шега.

Не-особено-лобопитен факт: При все, че *God of War* е франчайз на *Sony*, като най-вероятен дистрибутор на филма е спрян *Universal*.

Джаксън и Фран Уолш. Режисьорският гигант нае британския писател Алекс Гарланд да напише сценария срещу един милион долара, а за режисьор беше спрян лобовият ми мексиканец Гилермо Дел Торо. В хода на работата обаче нещата започнаха да се вмиришат прогресивно, сценарият на Гарланд беше отхвърлен и заменен с текст на никому неизвестния Ди Би Уайс. Дел Торо си замисли, заменен от дебютанта Нийл Бломмалт, хората с парите се ползнервиха, защото проектът стремително навлизаше в рисковата категория "аматори, работещи с

ният режисьор (Скип Уугс, снимама кумовия *Четвъртък* и писал *Парола: Руба Мен*) ще трябва да се ограничи само до работата си на сценарист, като негов заместник е дебютиращият французин Ксавие Ган.

И за чии трябваше: Да кастват Тимъти Олфмант като 47. Нищо против ммаежа, но физическата му прилика с 47 е еквивалентна с приликата между ализаторе и карфиона. Най-голямата простотия

Джон Рис Дейвис и Матю Лийвър, Ебати.

И за чии трябваше: Нема "за чии". Това ще е Хилтън!

Не-особено-лобопитен факт: Слейбъди азбучния рег, предияният филм в този списък трябваше да бъде екранизацията по *Hunter: The Reckoning* – екшън играта на *Vivendi*, базирана върху ролевата вселена на *White Wolf*. Правата за нея също принадлежат

Джаки Чан?

Не-особено-лобопитен факт: Филмът е описван като кръстоска между *Мръсна туба* и *Silent Hill*.



твърде големи пари", *20th Century Fox* и *Universal* решаха, че предварително обявените суми им изгуби в повече. Джаксън обичено се втурна да търси нови ступия, които да поемат работата, и малко по-късно обяви, че проектът е замразен за неопределен период от време.

Не-особено-лобопитен факт: Джаксън твърди, че няма никакво намерение да се опикава от филма: "Без съмнение повявата на *Halo* на екран ще отнеме доста повече време, отколкото се очакваше, но съм уверен, че крайният резултат ще си струва чакането."

е, че за разлика от практически всички виртуални герои, хитовият убиец на *Eidos* Всъщност е буквално дигитално копие на човека, който го озвучава – гатският актьор Давид Батесон.

Не-особено-лобопитен факт: При все крайното неудобство на фенските маси, сплотеният ни екип Всъщност беше на мнение, че Вин Дизълът в доста добро попаване като 47...

лежат на Убе и доскоро филмът беше обявен като негов бъдещ проект, но наскоро изчезна безследно от пълкимини листата му, като немският гигант пропусна да ни сподели какъво се е случило.



MAX PAYNE

Статус: неизвестен

Става дума за: Потенциален проект на Скот Феи (продуцент и на гореспоменатия Alice) и Universal. Побече подробности следват.

И за чий трябваше: Да присват подробности?



MECHWARRIOR

Статус: в процес на разработка
Премиера: N/A

Става дума за: Продуцента Дийн Девлин (годзила, Денят на независимостта, Свев успешния ден), който си е купил правата преди години и беше споделил, че много иска да работи над този филм и да го натъпче с много "massively cool CG



METROID

Статус: неизвестен

Става дума за: Сравнително актуалното доколкване на Джон Бу до правата върху Metroid Prime. Предишните им притежатели бяха Уорън Заб и Кревд Пери – продуценти на Американски паи и Последен изход.



ONIMUSHA

Статус: неизвестен

Става дума за: Приятната новина, че това ще бъде следващият филм на Кристоф Ганс, автор на може би най-добрато гейм екранизация изобщо – Silent Hill.

И за чий трябваше: Да стигаме и до лошата новина, че името на Ганс вече не е



POSTAL

Статус: завършен
Кога: 2007

Става дума за: Никога не би могъл да познаеш. Увс!

И за чий трябваше: Лобимият ни хер Бол да си го набави по поробен начин. Най-забавното нещо във филмите му досега



PRINCE OF PERSIA

Статус: неизвестен

Става дума за: Отдавна се знае, че продуцентското торнадо Джери Брукхаймър е хвърлило око на Персийския Принц. Знае се също така, че Джордън Мекър – създал оригиналната игра преди повече от петнадесет години – е написал сценарий под надзора на великоколения скрийнрай-

Не-особено-лобимитен факт: При все че никои няма особено ясна идея какво си случва с този филм, от imp tv са го обявили за 2007 година...

теchs". Изтърпнахме от нетърпение.

И за чий трябваше: Проектът да е все още активен, проливно на надеждите ни. През януари Девлин каза на феновете да не се отчайват, защото над филма все още се работи активно.

Не-особено-лобимитен факт: Ако задаващият се Transformers на Бей покръпн бокс-офиса, MechWarrior може да получи ле

И за чий трябваше: Самуц да е по-навлечена и от Матър Чифф?

Не-особено-лобимитен факт: Първоначалните идеи са били филмът да бъде предистория на иерите.

свързано с проекта, а потенциалната премиерна дата е изместена за 2010 година.

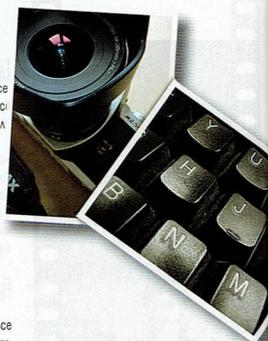
Не-особено-лобимитен факт: Правата за Onimusha са в ръцете на Джон Девбис, продуцирал педерастка елика, засенчваща дори Планината Брукбек. За Бразон иде реч.

беше именно *непреднамерената* им допобитност. Сега, когато прави нещо *преднамерено* допобитно, има реален шанс да му се получи, което би накръпило имиджа на иконата.

Не-особено-лобимитен факт: Директно от извора на немската филмова мърдорост: "Postal" са обжда култури, религии, политически групи и лидери. Никои няма да бъде пощаден. Филмът е замислен така,

тър Джорн Огъст (Давай, Полямата риба, Чарли и шоколадената фабрика, Букмата труп) и всички, които са виждали крайния резултат, твърдят, че става дума за безкрайно класен текст, нямащи нищо общо с помийките на Бол и би-класата на повечето филми по цери.

И за чий трябваше: Статусът на всичките заглавия в този списък, които не интересуват живо, да е неизвестен?



тищ старт, за каквото не е и мечтал.



че да проковира размисъл, смях и спорове. Светът ни е изгубил баланс си и Postal отразява това."



Не-особено-лобимитен факт: "Мислетте си за Карибски Пирати за идеите ни относно Принца", обяснява Мекър. "Наместо да правим адаптация на иерата точка по точка, просто ще вземем яките елементи от геймплея и ще ги вградем в съвсем нова история. Точно каквото беше случаят с Карибски Пирати и оригиналния атракцион."



RESIDENT EVIL: EXTINCTION

Статус: завършен
Кога: 2007

Става дума за: Третата серия на най-голямо задръжваща се на кино-сцената игрален франчайз. Режисьор този път е Ръсел Малхази, правил **Шотландски Боец I&II** и доста приличната телевизионна сай-фай драма **На брега**. Мила този път изтребва

зомбита в пустинята Невада в мръсни зелени дрешки с пулпа на гъза.

И за чий трябва: Това да е последният филм от серията, в който Мила ще има възможност да си покаже шилте? В потенциалната четвърта серия най-вероятно главен герой ще бъде Ливан Кенеди (или поне така намеряват от *Sony Pictures*), а неговите щипи най-вероятно са космати и не ги искаме. Пръв все, че в лицето е сладък.

Не-особено-любимен факт: Героите от игрите, които ще се появят в новия епизод, ще бъдат Клеър Редфийлд (героинята от **RE2** и **RE: Code Veronica**) и вечният симпатяга Албърт Вескър.

SPLINTER CELL

Статус: неизвестен

Става дума за: Поредния проект за екранизация на игра, който не показва признаци на живот от години. При все, че пилотър за бъдещия филм (състоящ се основно от бръткане на трите зелени светлинки и надпис, информиращ ни, че ще гледаме ебхити и яката работа) се наму-

раше найде из ментата на **Chaos Theory**, единственото, което се знае за **Splinter Cell: The Movie**, е че премиерната му дата беше изместена за 2010 година.

И за чий трябва: да ни мамят по подобен тъп начин с горното?!

Не-особено-любимен факт: Според първата версия на сценария на Стийвът Бийли, писал **Карибски пирати** и **Съчаст-**

никът, историята е била фокусирана върху заплахата за живота на Сара, дъщерята на Сам, която нашето момче трябва да спасява. Както вече знаем, дъщеричката я отнесе едно лошо камчице, така че дори това вече не е актуално. Режисурата беше поверена на Питър Бург (**Много лоши неща**, **Добре дошли в гунжащата**), който вече не е свързан с проекта.

SPY HUNTER: NOWHERE TO RUN

Статус: в процес на разработка
Премиера: 2009

Става дума за: Приятно маломунто екшън рейсърче явно попадна в онзи участък от Подбалканския с много то пулпи, защото появата му на бял свят ще се забави доста повече от предвиденото. Най-големият ташак в случая е, че през миналата

година – уж няколко месеца преди кино-премиерата – излезе играта **Spy Hunter: Nowhere to Run**, със Скалата зад микрофона на протагониста Алек Сектс. Покрай поредната доза скандали обаче елитарният кечист вече няма да изпълнява главната роля, режисьорът е сменен, а сценарият се пренаписва на скорост, което означава, че делящите едно и също име игра и филм няма да имат нищо общо помежду си, освен цветята за шпацион в юбер-кола.

И за чий трябва: да я правят тая тъпа игра изобщо?

Не-особено-любимен факт: Основополагащата история за Алек Сектс и автомобилните му приключения в момента се пише от цели петима сценаристи – хора, стоящи зад класици на интелектуалното кино като **Фреди срещу Джейсън**, **В тила на Брага** и **Бързи и яростни 2**.

STREET FIGHTER

Статус: в процес на разработка
Премиера: 2009

Става дума за: Приятно маломунто екшън рейсърче явно попадна в онзи участък от Подбалканския с много то пулпи, защото появата му на бял свят ще се забави доста повече от предвиденото. Най-големият ташак в случая е, че през миналата

година – уж няколко месеца преди кино-премиерата – излезе играта **Spy Hunter: Nowhere to Run**, със Скалата зад микрофона на протагониста Алек Сектс. Покрай поредната доза скандали обаче елитарният кечист вече няма да изпълнява главната роля, режисьорът е сменен, а сценарият се пренаписва на скорост, което означава, че делящите едно и също име игра и филм няма да имат нищо общо помежду си, освен цветята за шпацион в юбер-кола.

И за чий трябва: да я правят тая тъпа игра изобщо?

Не-особено-любимен факт: Основополагащата история за Алек Сектс и автомобилните му приключения в момента се пише от цели петима сценаристи – хора, стоящи зад класици на интелектуалното кино като **Фреди срещу Джейсън**, **В тила на Брага** и **Бързи и яростни 2**.

THE SUFFERING

Статус: в процес на разработка
Премиера: 2009

Става дума за: Екранизация по една от най-любимите ни хорър игри. Единствено сигурно име, свързано със сигурността с проекта, е това на бащата на Пръщелта. Хщичка и почти всяко култово кино-чуфшце, за което се сетих – Стан Уинстън.

И за чий трябва: лентата да е насрочена чак за 2009 година. За разлика от повечето игри, предлагащи ни интерактивни филмови къшчета, които – така да се каже – върнати на екран биха изглеждали смешно, **The Suffering** наистина разполага със сюжетна основа, която би могла да влее свежа кръв в хорър жанра. Буквално.

Не-особено-любимен факт: Филмът ще обхваща събитията и от овете серии на играта. Хайде всички в един глас – искаме Майкъл Кларк Дънкан като Блекмор!

WARCRAFT

Статус: в процес на превозори

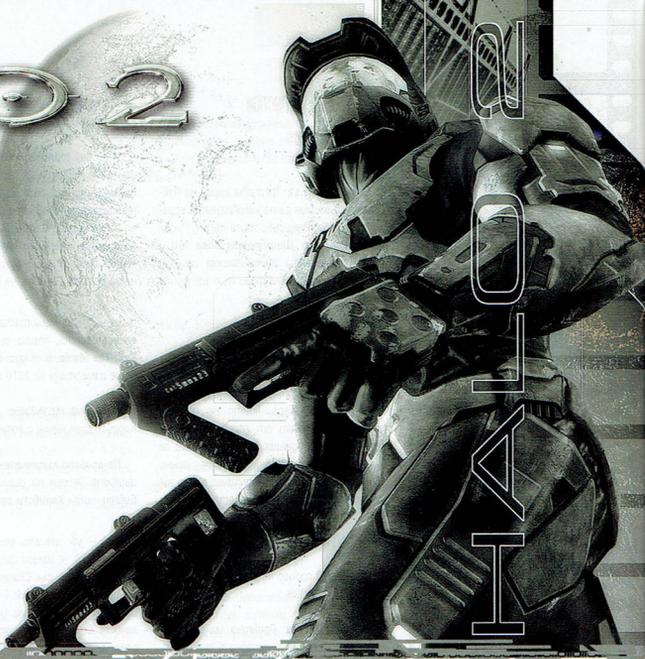
Става дума за: Ако не знаеш за какво става дума в **Warcraft**, ще те помолим тучко да затвориш тоба списание, да го оставиш настрана и да отпущеш в аградната, че ни се струва, че колоридите пак са налязали картофените ти насаждения.

И за чий трябва: Рон Джемъри да играе Супер Марио в ключов порно филм с Джена Джеймсън в ролята на Принцеса Прасковка? Вече никога няма да гледаме по същия начин на играта. Гъбите ни се струват никак косматлички. Не че има връзка със случая, но ни злодешче отбърте и решиме да си го споделим.

Не-особено-любимен факт: Правата за легендарния RTS на **Bizzard** принадлежат

на **Legendary Pictures**, компанията, стояща зад **Superman Returns** и **Batman Begins** и филмът ще бъде съфинансиран и дистрибутиран от **Warner Bros**. Президентът на **Bizzard** Пок Савс споделя, че очаква бюджет от над 100 милиона долара. "От **Warner Bros**. Споделя, че планират високобюджетен блокбъстър, една от продукциите, които ще изнесат финансовата им година", обяснява той.

HALO 2



PC
Xbox

Жанр: FPS
Производител: Mixed Gears/ Bungie
Разпространител: Microsoft
Сайт: www.microsoft.com/games/halo2

THE FUTURE OF PC GAMING?

Колкото и да се преструвате, че сме над платформата, у всеки един от нас винаги го има онова чувство, че *носителите*, подобно на *игрите*, докосват по различен начин сетивата ни. По своєї собствен, индивидуален за всеки един от нас начин. Невъзможно е да избягаме напълно от пристрастията си, защото изборът, който ни се дава, не винаги е очевиден. И в случая въобще не говорим за съревнование между гба, три, пет вида хардуер. Говорим за два коренно различни начина на мислене и в неизбежно единият вид да ти е една идея по-близък от другия. Същността на цялата тази словесна оргия от на пръв поглед безсмислени слова е следната – който и път да избереш, бъдещето на гейминга ще бъде в твоите ръце, защото ти ще си този, който ще определи жизнеспособността на различните видове дигитално забавление.

Може ли обаче с подобен извод за прикълочи този дебат? Не съвсем. Защото независимо от това

колко много вържиш на гадена платформа, в крайна сметка нещото, което най-много искаш, е да притежаваш *всички* платформи! Подобно желание обаче има госта негативен ефект върху портфейла ти и почти безмислитният моментен изразен потенциал бива ограничаван от простичкия факт, че той – геймингът в неговата *цялост* – се превръща в почти недостижима мечта за хиляди играчи. При това – не само в България.

Къде е мястото на **Halo 2** в цялата тази история? И кому е необходимо да противопоставяме платформите като цяло и **PC** и **Xbox** в частност? Бързият отговор е, че **Halo 2** за **PC** заличава почти напълно границите между конзолните и компютърните платформи и печели бенефити от най-големите плюсове на съответните машини. Пространственият отговор ще прочетеш в следващите редове.

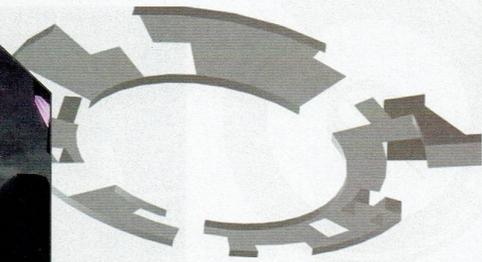
HALO 2 - PUBLISHER'S
DREAMS

Много се изговори за феномена **Halo** и най-вече дали *всичко* не е просто една преозорзиано хайпаната машина за зелени банкноти, съз-

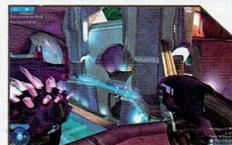
дадена от *Microsoft*? Бързае да поуспокоим топката с категоричното твърдение, че двете части на **Halo** *действително* са събития от най-висока величина за нашата индустрия. Да, в нещата, които са казани за играта, има преувеличения, но те са наистина малки, едва ли не леки литературни залитания на рецензентите. Ако погледнеш оценките, които ние сме дали на оригиналното **Halo** и **Halo 2** за **Xbox**, ще разбереш, че въобще не се шегуваме. С бързия бляк от *"Обезпокоително"* обаче пристига и запитването – какво може да предложи една игра на две зоричи и половинна на разглезената модерен **PC** играч? Нашият отговор: при старателна работа – много! Заети с разработката на **Halo 3** за **Xbox 360**, *Bungie* следиха и помагача с каквото мозаг на Майкрософтското студио *Hired Gun* при създаването на **PC** версията на **Halo 2**. И си личи. Защото **Halo 2** за **Windows Vista** е може би най-горният конзолен порт за персонален компютър до момента. В **Halo 2** за **PC** са интегрирани неща, за които никой **PC** играч до момента дори не си е мечтал. Първото изумление, което ме обзе при инсталирането на играта на сравнително новия

ми **Vista ready** компютър, бе, че релано... няма нужда да инсталираш играта. Да, точно така – просто **кликваш** върху *"play Halo 2 for Windows Vista"*, изчакваш малко (хубаво, де – около гбе минути) играта да *квичи* отворения файлове на твърдия гуск на машината ти и директно близаш в месомелачката. Камо **Bugden** конзолен ценител, тази *"мъничка"* екстра породи в мен усмивка от уху до уху. Та нали **лайтмотивът**, с който конзолните играчи винаги са се тупали в *гърдите*, е именно *"put and play"*. При **PC Microsoft** са го нарекли *"Tray and Play"*. За да имаш избор, **джамджуките** са ти дали възможност и за конвенционална инсталация, но едва ли ще са много хората, които ще предпочетат именно нея. Преди да се впусна в изброяването на разликите между **Halo 2** за **PC** и **Xbox**, съм дължък да спомена за едно ограничение. А именно – играта **загълътанно** изисква **Windows Vista**.





Левски или ЦСКА - ти решаваш.



Погледнато от днешна гледна точка, това определено не е най-разумното решение, избрано от MS, но в перспективата на времето на всички ни е ясно, че в един момент (при това много близък) ще ни се наложи да се превърнем на новата OS на Бил и компания. Както и да го погледнем обаче, за мнозинството от PC играчите към днешна дата това е огромен минус. Освен това, въпреки че Фърби плавно на 733 MHz обявя *Xbox*, играта изисква доста добра машина, за да може да бъде погледната по-начин, надскочащи визуалната визията, предлагана от конзолата. Лучният ни Dual Core 2 прилята с 1 GB и 7600 GT видео определено се оказва достатъчен, за да зърна творението на Майкрософт в един малко

по-различен от *Xbox*-ския вариант, но не веднъж и той се позавъхваше. И това, при условие, че **Halo 2 PC** е изцяло базирана на DirectX 9 и е игра, разработена преди почти три години за шест годишна конзола. Предполагам обаче, че и самият OS оказва своето влияние, и всички прекрасно знаем за проблемните драйвъри на *Nvidia*, що се отнася до *Vista*. Иначе "*Наемете си щову*" са пипнали техническата част при конвертирането. Естествено – към по-добро. Част от текстурите са изцяло заменени, предлагат се и поддръжка на AA и AF. На високи резолюции ъпскейлнатите 720 p при *Xbox 360* изглеждат смущаващо позамаявани. И тук може би изва един (поне за мен) относително сериозен проблем – по-високата резолюция и AA оставят усещането за крайна спертност. Не, че и конзолната версия пращаше от кой знае какъв детайл, но тук нещата на моменти са гротескни. Предполагам обаче, че за някои подобна визия може би ще е в плюс. За съжаление немалка част

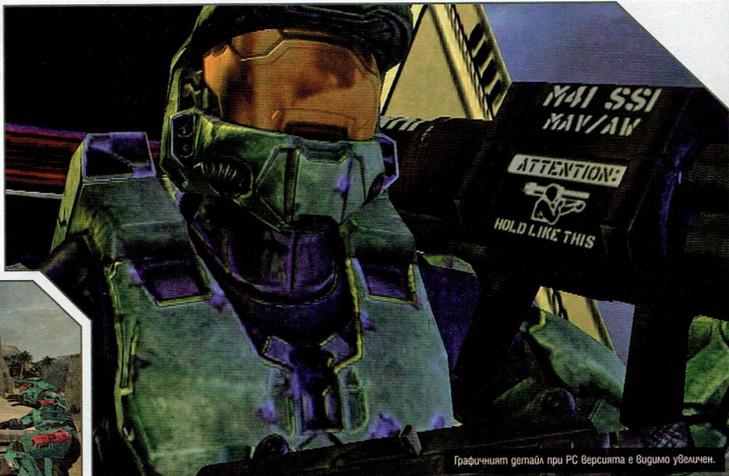
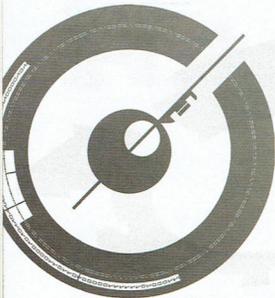
от текстурите са си останали *Xbox*-ките, и както се досещаш, при висока резолюция блърнатостта им контрастира по един не много приятен начин с *detail*, на който се рабват *Master Chief*, превозните средства и гадинките.

Що се отнася до контрола, то той за наша радост не е претърпял никаква метаморфоза. Дори е още по-кубаво, отколкото си мислиш, защото ти е дадена възможността да избираш между пълноценен контрол с мишката и клавиатурата и такъв, посредством паг. С предоставения ни от *Мултиграма Xbox 360* контролер, съвместим с PC, усещането бе досущ като на конзола. Иначе контролът с мишка и клавиатура е стегнат и усобен. Клавишната погребва и доути като тази на всеки средностатистически FPS за PC. Същност единственият негатив, който мога да изтъкна, е че използвайки мишката и клавиатурата играта става осезаемо по-лесна дори и на високи нува на

трудност. Просто **Halo 2** е замислен като конзолен шутър на първо място.

Самостоятелната кампания е абсолютно копие на конзолния си събрат и за съжаление завършва по същия безумен начин. На нормална трудност ще ти оплине от 12 до 14 часа за преминаване, а ако из-





Графичният детайл при PC версията е видимо увеличен.



ползваш комбинацията от мишка и клавиатура, можеш да се справиш и по-бързо. Екшънтът е все така интензивен. Присъщата на оригиналото Halo идея първите няколко нива да не бъдат нищо особено, е залегнала в основата и на продължението. Просто, за да може в един момент играта да разтвори целия си наличен потенциал и силата на контраста да те отбве. Сериозно, не се поддъбвай от началото – това е игра с епични пропорции, каквито много малко шуттери от първо лице са достигали някога. За изчерпателно представяне на геймплейните механики, присъщи на Halo 2, се обърни към конзолното ни ревю, поместено в брой 2 от новото левоброене, или на www.games.bg.

BEST CONVERSION EVER, BECAUSE...

Ако внимателно си прочел написаното го момента, то минусите, които съм засягнал, се отнасят

най-вече за самата игра. Halo 2 се играе превъзходно на PC и е запазила своето харизматично излъчване непокътнато. Допълнителните екстри, прибавени към новия вариант, превръщат компютърната версия не просто в поредната добра конверсия, а в основополагащ фактор за развитието на PC гейминга. На домашната ти машина Halo 2 включва абсолютно всички бонус карти, които се продаваха отделно при Xbox варианта, като това по никакъв начин не влияе върху цената на продукта. Добавени са и две ексклузивни за PC варианта локаши. Освен това, единствено компютърният плейър ще може да се възползва от абсолютно безплатния едитор на карти, в който можеш да импортиращ дори нови текстури и скинове. Досега си какво се случи с Oblivion, когато се намеси фенската маса, нали? Очакваме същото да се случи и с Halo 2. Друг елемент, прекрасно интегриран във Втория Ореол за щацката ти е Live поддръжката, с която всеки Xbox

почитател се тупа в гърдите. За съжаление ние самите нямахме възможност да изпробваме как точно работи, но е сигурно, че ще можеш да използваш своя Xbox Live акаунт, стига да имаш такъв. Визуаното представяне е досущ като това на Xbox 360. Интерфейсната олекотеност – също. Звукът е точно копие на този от Xbox. Тестът – почти съвършен. Палците ми са вдигнати много високо!

BUT YOU ARE NOT PERFECT... MASTER...

Нещото, което най-силно ще погразни изтънчената ти PC особа, е пълната липса на игра по LAN. По дяволите, дори конзолният вариант предлагаше поборна опция. По този начин единственият начин да разбереш защо Halo 2 е най-играта игра през Xbox Live, е да си платиш акаунт именно за него. Не, че не сме го и очаквали от MS, но все пак някакъв избор си е винаги за предпочитане пред никакъв избор. Освен това, въпреки интегрирания Navos, неговото въздействие спрямо геймплея на играта е на няколко светлинни години зад това на Half-Life 2, примерно. Друг минус, който няма как да бъде пропуснат, е леката монотонност на нивата. Те са далеч по-разчлени от тези в оригинала, но в няколко момента отново ще се запустваш дали не се въртиш в един полузатворен кръг. Споменахме вече за Vista ограничението и не чак толкова мерната визия...

FINAL WORDS

Можело значи. С малко старание една игра, писана за конзола платформа, може да бъде пребрълена на PC по достатъчно кагорен начин. И освен да не забуди и ерам от своето оригинално излъчване, може дори да спечели от съответното платформено пренасяне. Силно се надяваме този порт на Halo 2 да се окаже крайният камък за PC гейминга и негово/то развитие. Старието, вложено при конверсията, заслужава адмирации и ни надъхва още повече за загадъщия се кросплатформен хит Shadowrun. Ако една трета от днешните издатели отделиха малко допълнително време, за да шлифват своите загадки, писани за PC, незавидното положение на любимата ти щацка нямаше да е точно такава. Самото Halo 2 и две години и половина след своята поява си остава един от най-добрите и надъхващи FPS-ци за която и да е игрална платформа. Изключителен екшн, много силна история, феноменален музикален фон и качествен 800с-аиминг. След фрустриращия порт на първата игра, този път MS ни изненадаха приятно. И още нещо – ако искаш пообити приятни изненади да продължават да те слохождат и да не се налага да се насладиш на Halo 3 за PC отново след две години и половина, е необходимо да гласуваш с портфейла си. Защото желанието на Microsoft за унифициран конзолния и PC гейминг е похвално. Но ще трябва да си платиш за това.

Добра

Визия: 8
Приятен зърпйт спрямо Xbox версията, ако разполагаш със съответната машина.
Звук: 9
Почти съвършен геймплей: 8
Добър контрол с мишка и клавиатура и с джойстик. Интензивен, който все още впечатлява. Лека забавя на усещането при използване на мишка и клавиатура.
Порт: 9
Почти перфектен. Поклон!

8

Визия: 8

Почти съвършен геймплей: 8

Добър контрол с мишка и клавиатура и с джойстик. Интензивен, който все още впечатлява. Лека забавя на усещането при използване на мишка и клавиатура.

Порт: 9

Почти перфектен. Поклон!

8

Визия: 8

Почти съвършен геймплей: 8

Добър контрол с мишка и клавиатура и с джойстик. Интензивен, който все още впечатлява. Лека забавя на усещането при използване на мишка и клавиатура.

Порт: 9

Почти перфектен. Поклон!

8

Жанр: MMO RPG
Продуцент: Turbine
Разработчик: Codemasters
Излиза: 24 Април 2007
Сайт: www.lotrp.com
Изисквания: Intel Pentium® 4 1.8 GHz or equivalent, 64 MB
NVIDIA® GeForce® 3 or ATI® Radeon® 8500, 512MB RAM



Lord of the Rings Online: Shadow of Angmar най-накрая намери пътя си до компютрите ни. Историята зад разработката на тази игра беше дълга и кървава. То не бяха съвезни дела, не бяха сравнявания на правата върху книгата с тези върху филмите, то не бяха чудеса... Всичко започна преди близо седем години под името Middle-Earth Online, като се премина през смяна на заглавието и поблишъра, както и през пълна преработка на почти всичко в геймлея, за което можете да се сетите. Turbine тек, въпреки втора игра в рамките на една година, видимо са си научили уроците от Dungeons & Dragons: Online, която изгубна целта си с много малко. Защото, приятелю, LotRO не само не пропусна, ами направо изкрътва тишената!

Ако DDO беше игра по стабилен франчайз, която остана прекалено върна на пен енд пейпър формулите му и това не се пренесе добре в света на масивните онлайн игри, то LotRO е игра по коласелен франчайз, която без да изневерва на това, което феновете харесват. В него, успя да ни донесе солидно и полярно MMO, в което трябва да се взирате прекалено дълго, за да намерим сериозни куспи.

One ring to rule them all...

Понеже очевидно започнах от края, ще направя няколко стъпки назад и в класическия GW стил ще обърна вниманието на историята. Която, съвсем между другото, е една от много силните страни на играта. В Shadows of Angmar ще поемеш ролята на обикновен гражданин на Средната Земя (бил той джудже, човек, елф или хобит), предопределен за

велики дела. Докато минаваш през нивата и зоните, ще помагаш ковено на Загругата, която ще се дублира успоредно с теб, като едновременно с това ще срещаш познати от филмите и книгата персонажи. И именно тази подгизбираща се запознатост с изралния свят спомага за лесното навлизане в един от най-добрите нарративи в MMO игра до този момент. Историята ще се разкрива по познатия начин – чрез квесто-

ве – но едновременно с това светът ще се променя около теб в ключови моменти, част от главните задачи ще са озвучени, като са различни дори и шгелмът към сцени, каквито до момента не сме виждали в масивна онлайн игра. Веднага ще подкрепя тези думи с пример. Още в началото ще започнеш играта в малък инстанс, отделен само за теб и различен за всяка една от расите. В рамките на този своеобразен туториъл моят

Om: Wolf

The Lord of the Rings Online™

Shadows of Angmar™



Не ми я размахвай тая брава, ами викай пожарната, че ще изгори светото.

жюманка бе хваната от бандити, а в последствие спасена от някакъв рейнджър. Малко по-късно кабалерът бе погледан намушкан от назаул, преследващ хобити на име Безине.

След това изключително леко и безпроблемно наблизане в израелния свят, пред теб се разкрива една цяла зона, изпълнена с квестове. Кошто да изпълниш, докато бавно задвижваш основната история. След като понапреднеш в главния квест достатъчно много, градчето, в което започваш, бива изгорено и макар да оставащ в същата зона, квестовете и мобовете в нея се променят, за да отразят новата ситуация. Технически преминаваш в нов инстанс на същата зона, докато играчте, кошто още не са стигнали до този момент от историята, остават в предишния инстанс и за тях зоната си е все така идилична. Кошто всъщност е един много приятен и елегантен

начин да накараш хората да се почувстват важна част от израелния свят, без това реално да променя геймплея на онези, убиващи заг тях.

Oh, DIKU, Where art thou?

Базовият геймплей на играта е познат на всеки, докосвал се до модерна масова онлайн игра през последните няколко години. Избираш си раса, като всяка от наличните има своите предимства и недостатъци. След това си подбираш един от класовете, като от обяснената лесно можеш да се ориентираш за ролята, която ще изпълняваш в хода на играта. После – не особено изненадващо – влизаш в света и започваш да накасаш мобовете по главата с голям меч, избирайки си скиловете или магиите от бара в долната част на екрана. По някое време вдигаш ниво. Спеловете са налични и въпреки това многополюгата на франчайза много елегантно е останала незасезната, като реално играчите не могат да пробват магии, но за сметка на това приемат рейнджър демидж – кой, с каквито разполага. Моята менастрелка например свиря по лопище, като ти поразява с кофти музика. Или поне така изглежда отстраня.

Ако този вид геймплей ти звучи леко познат от едно определено многомилионно заглавие, вероятно си се ориентирал. Точно както и **World of Warcraft**, **LotRO** е дикю клон от много високо качество и си върви с всички добри и лоши страни на този модел онлайн игри.

Във всеки случай именно моментите, в които играта се различава от мащабния **Blizzard**, са и най-сериозните и плюсове. Малко по-дълбоката крафтинг система, разликите в титлар, lore – един вид историята за играта, различното PVP което почно както в **WoW**, е донякъде отделен елемент от играта, но помага за постигането на по-голямо разнообразие, както и иновативната **deed** система.

And there will be no deed left undone, а музиката ще спаси Средната Земя

Определено най-интересният елемент в играта, кошто дори ще се осилим да наречем "иновация", е **deed** логът, кошто ще ти предостави непрекъснато развитие на героя, независимо какво правите. Почти всяко действие в играта има закачен за него **deed**. Най-общо казано това са задачи, кошто бавно изпълнявате, чрез извършване на определени действия. Те са разделени по зони и класове – козато, например, минаваш квестове в дадена зона, извършваш **deed** из **Breeland** или просто използваш някой от скиловете си, в **deed** лог ти ще се запълват отделни барчета. При достатъчно повторения на определено действие, барчето ще достигне края си и ще успееш да завършиш **deed**-а. Знаем, написано на хартия звучи като един доста тежък грайд, но реално това не е татковарба по никакъв начин. Просто докато си играеш, от време на време ще излиза Весел надпис (**ding gratz!**), ин-

формиращ те, че си успял да завършиш определено постижение.

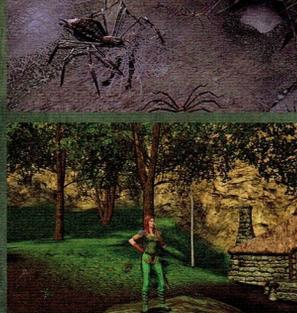
Всёки изпълнен **deed** има две измерения. От ролева гледна точка той ще ти дава титли, като например "Defender of Breeland", "Wolf-slayer" и т.н. От геймплейна такава по-големите **deed**ове ще ти дават "Traits", употребявани в системата, подобна на тази с талантите от **WoW**. Някои от третиовете са удобни за арубова игра, други за солова, а трети са неутрални, като ти дават бонуси на статистики и умения, кошто можеш да използваш и в двата варианта. Част от третиовете на менастрелка, например, дават бонуси на нападателните реси и умения, други повишават възможностите му да лекува, а защитните му и бфърски ресни стават по-силни. Любопитното в случая е, че не е нужно да избереш една посока на развитие и всеки път, козато искаш да я смениш, да изскачаш от някакви пари. Третиовете могат свободно да се погледнат по всяко време, във всеки град при Барговете.

Като си говорим за баргове, не можем да пропуснем и едно от по-любопитните нововъведения в играта, кошто нямат реално отношение върху геймплея. А именно – музикалните инструменти. Всёки герой, кошто стане 10-то ниво, може срещу известна сума да си купи инструмент, на кошто да свиря. И като казвам свиря, имам предвид наистина да твори музика. Чрез доста проста, но мощна система, всеки с достатъчно много време може да





Зарежи меча и дай Раиџ-а.



DIKU MUD

DIKU MUD е текстово приключение създадено през 1990 от студентите в датски университет. Основната геймплейна идея е много добре позната – правиш героиче, избираш клас, вригаш нива, хориш по рейдове, ставаш мозък.

Първото графично копие на DIKU е Everquest, като безплатно най-популярното такова е World of Warcraft.



създава свои собствени парчета, както и да свири хитове от истинския свят. Първият ми сблъсък с този елемент на играта бе козато веднъж се бръщах в Комбе да остава няколко квеста, да се поправа, да си купя скидове и прочее бозуозонни неща, които един MMO играч прави всекидневно. Минавайки през центъра на града, от колоните ми се разнесе импровизирано изпълнение на Poison на Алис Куупър, изпълнено на мълния. След няколкото секунди пълен шаш и панически алт-таб да вида какъв сайт ми се е отворил в браузъра, най-накрая разбрах, че музиката идва от грозноватия хобит пред мен. Яко!

РvКв'о?

Монстрпейв, или РvР-то на Lord of the Rings: Shadows of Angmar, е доста любополитно решение. Turbine отново по хитър начин са се справили с ограничениата на франчайза, по който работят, и са успели да реализират РvР част. След като израчтите станат дваресето ниво, те могат да поседнат в един от така наречените "fel scryer's pool", което ще им даде контрол над едно от петте вида "животни", получени на Саурон. Ще можете да се мотаете с животното си в рамките на една зона, като изпълнявате кустове и ъбджективи, докато нормални играчи от високо ниво се опитват да ви пречат. За монстрейтите, прочее, също има solid система, която отново ще ви дава титли, както и т.нар. "destiny" точки, които ще

можете да използвате, за да подсилите главния си герой или домашния му любимец.

РvР системата е добавена като отделна част на играта и за добро и за лошо зависи от хората, които участват в нея. Хубавото е, че не ти бува направана насбякване, а наградите не са толкова безумно великоколени, че да не можеш да си играеш без да се занимаваш с глупости. Лошото е, че успехът ѝ зависи изцяло от това дали ще има достатъчно много хора, заинтересовани от не-чак-толкова-добрите награди. Доколко успешно е идеята на Turbine, ще разберем в следващите няколко месеца.

Красотата, Санчо...

Технически играта е ако не брилянтна, то поне много добра. Графиката определено е на ниво, достойно за 2007 година, без да бъде безумно напобарваща за машината ти. Аз нямам никакви проблеми да се възхищавам на пълната ѝ красота, без да играя на -13 кадъра в секунда, дори и в мелетата в по-главните градове. А бараката ми може да бъде определена като максимум средно ниво. На места дори ми се случваше да спра за момент и да се загледам в фокуснатото от розовите лъчи на залеза небе, простряло се над полюбваните от ленивия Вятър високи тревни. Кажете после, че не съм романтична натура. Така или иначе, благодарение на чудесния графичен енджин Средната Земя съвсем реално

оживява на монитора ти.

Тоол-ът за създаването на герои също определено е от по-добрите в индустрията и макар да не е Второто иждане на City of Heroes, ще ти позволи да направихш каквото си поискаш – фебел хобит, красива майка от роханскиите равнини или елагантен педал... пардон, ерфи, като ще имаш шанса да доизпишаш детайлите и истински да харесаш героя си.

Вместо движдање

Далеч не всичко обаче е розово с LoRo, като повечето ѝ предмети идват от diku наседството. Грайндът, в който играеш рано или късно ще се превърне, може да се види още от тивнейджърските нива на героичето ти, а икономиката определено има нужда от сериозно преглеждане. Не съм абсолютен новак в този тип игри, а непрекъснато ходех гол, бос и

с 2-3 бронзови монетки в джоба, след като си платя поправките и новите скидове. Крафтната системата не е толкова дъбкоба, колкото би могла да бъде, а и на места не работи тично така, както дизайнерите са се надявали. Да намериш свободен ресурс, докато си бръчиш да правиш кустове, е по-скоро причина за отпадение на шампанско, отколкото нещо нормално, а предметите, които ще направихш с намерението, ще са в най-добрия случай посредствени.

Ако обаче WoW ти е харесал, а вече се чудиш къде другде да отидеш за оне от същото, Lord of the Rings Online: Shadow of Angmar е повече от добро решение. Полюровката може да не е на нивото на игра на Blizzard, но определено е над средното за индустрията, а приятната графика и познатият свят са повече от силни козове в полза на MMO-то, което всички си мислеха, че ще се провали мозъчно.



Добра

8

По-добро от:

Vanguard: Saga of Heroes

По-лошо от:

World of Warcraft

Вижте:

Може би най-красивото MMO, създадено по този момент. Висшея в нито един момент не изневерява на първоисточника, като често прави елагантни ползани на филмата.

Знаете?

Нащо м'воре ВмунгВидо. Както във всяка подобна игра, музиката ще ѝ сричи на петия час, а звуците ще ти озвучават силно нивото ти.

Важно!

Дилу кде го можда на коистите си – коващата е проказна като плевчица. Козато нито не е случило, зашо да го оправяш?

Поморка:

9
Победна статистика потот WoW игра в Ангара. Макар нелитно на покрыва да не може да се разбираш от игротето на Blizzard, Turbine определено са се постарали

Saints Row

от: Snake



Жанр: GTA клонинг
 Разработчик: Volition
 Разпространител: THQ
 Сайт: www.saintsrow.com

▶ ХЗВО



Двата сивога в дружески спор относно токуването на черковната докторина.

Волята да станеш рок звезда

Терминът "GTA-клонинг" от край време минава за лежитивно жанрово определение, прикачвано както към блестящи бисери на оригиналността от сорта на **Total Overdose**, **Just Cause**, **Scarface** или **Mercenaries**, така и към дигитални чалгуйки в стил **Boiling Point**, **Streets of NY** и **Godfather**. Това, че от **Rockstar Games** са достатъчно големи, за да оставят траен отпечатък в историята на гейминга, креативирайки със замах нов жанр, си го знаем от години. Това, че продават такива колосални бройки от игрите си, че ако някой ден решат да си преместят капиталите от едни банки в други, наклонът на земната ос ще се поизмести – също. Не бива да ни изненадва и фактът, че – водени от твърде очевидния извод, че **GTA** формулата е по-успешна и от формулата на Кока Кола – много фирми и фирмички се опитват да се отъркат в нея, пък току-виж прихванат нещо от магията ѝ. В крайна сметка, когато създадеш гейм революция с подробни мащаби и пренапишеш някаква част от законите на бизнеса (може би най-важният от които е досадната отживявщина, гласаща, че ако главните действащи лица във виртуалната сага са престъпници и полицаи, то главният герой неизменно следва да бъде жител на закона, в най-крайния случай – под прикритие) – е логично и други да поемат по проправения от

теб път. За това да забиваш остудено пръстче в дадено заглавие, обвинявайки го че е **GTA** клонинг, отдавна вече не е модерно. То е все едно да смърриш **F.E.A.R.**, че копира **Doom**.

За съжаление обаче тук идва моментът, в който откраднатата ни кола грубо се забива с двеста в извода, че има случаи, когато думите "GTA клонинг" не са жанрово определение, а изумено възклицание пред безкрайно нагъл плавателски акт с подлежащи на съдебно преследване пропориш. Случай като **Saints Row**. Защото тук, мили деца, не си говорим просто за поредната оутън уърлд игра с крибнали от правия път субекти, а за буквална геймплейна релюшка на **San Andreas** с нова история.

От друга страна обаче съжалението за едни неминувемо е радост за други и разни крайни **GTA** ултрадуси като нищо върхат от



радост, подобно на феички в разноможителния си период, защото са искали едно единствено нещо – още от същото (пък било то и позбледняло копие на оригинала), което да направи очакването на четвъртата автомобилна кражба по-поносимо. А понеже ние сме пичове, които уважават мнението и на възмутените, и на възхитените ще погледнем на нещата от висините на вселенската си премъдрост в опит да потърсим безпристрастен отговор на въпроса "Що е то **Saints Row** (струва ли си двадесетте евро и защо няма да го има за новия мистейшън)?"

Thief: Deadly Streets

Единицата за преписване от гурчарчето беше вписана в бележничето на **Volition** още през миналата година, когато **Светците** се явяваха поредната заслужаваща внимание игра за набиращата скорост **Xbox**



Двата сина в гружески спор относно тълкуването на шкрковната доктрина.

360. Наместо да изпитват развлечения при мама и да се оплачат от класната обаче, дивелтърите нагло отгърнаха на следващата страницата и решиха да портят престъпния си симулатор за актуалната конзола на Sony. Междувременно играта успя да мине едномилонната граница по продажби и се сродби с елтно и достъпно за всяка гейм колекция *Classics изгание*. Понеже **Saints Row** така и не получи с рево на времето, тези два побора ни се сториха достатъчни, за да ти я представим най-сетне. Бронни дни преди забършването на броя обаче се появи официалната новина, че играта е кенсълната за **PLAYSTATION 3** (подправена с неофициалната информация, че *Volition* така и не са успели да докарат нормален фрешмреит на *стейтъна* и са отбелязали цялата работа, защото така или иначе в момента правят **Saints Row 2** и не виждат смисъл да преиздават стара игра няколко месеца преди **GTAIV** да покърти пазара). Така, вместо да отобрази въпроса ти "да си купя ли **Светците** за

новия ми *стейтън*", този текст ще се опита да те информира дали да си купиш **Светците** за стария си бокс сега, когато цената им е наистина неустоима.

Както вече беше отбелязано, **Saints Row** е нагло копие на **San Andreas** с красива нова визия и добре разказана нова история. Понеже приемам, че не си гребал списанието за да го понамачкаш в джигенне, докато тичаш със спартански устрем към клозета, а си го четеш регулярно и понеизгребалш игрици в свободното си време, няма да седна да ти обяснявам що е то **San Andreas**.

По-фрпипрашките разлики на **Saints Row** с рокстарската класика в общи линии се ограничават до възможността да си кстъмтайзиш персонажа в **Sims**-стил, нагласяйки престъпната мутра на мечтите си. Извън факта, че наместо главен герой с ясно изразена индивидуалност си имаш кукличка, на която си избирал височината на скулчките и причесчицата, а в последствие си ѝ купувал грешки из специализирани

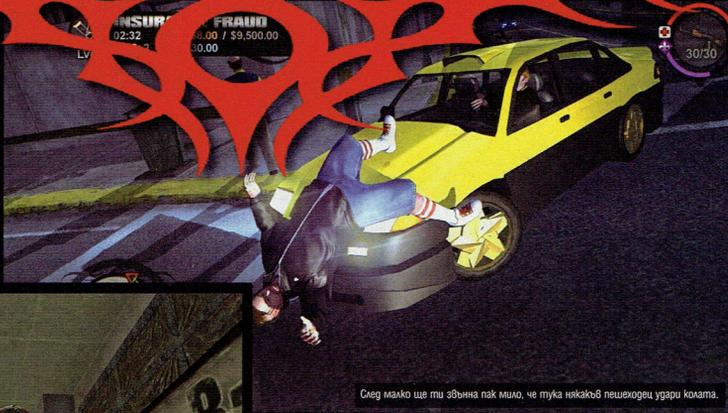
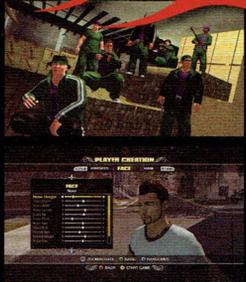
те магазини, моментите в които **Светците** проявяват слаби признаци на индивидуалност, са дреболийки от сорта на възможността да си слагаш уейлоинтчета на картата и фки-ли-естъ да ти чертае най-краткия път по тях на минимала, за да не се зубиш; или пък весели мини игрички като отварянето на сейфове или пребиването на лублични места, за да си прибереш парите от застраховката. Всичко останало – от структурирата на мислите, през интерфейса, радиостанциите и уонтег-звездичките, чак до *шбания Жест*, с който изхвърляш хората от колите им – е едно непокламито, виртуално deja vu.

Thief: The Hip-Hop Age

Като кофурни плагиати *Volition* са се постарали особено сериозно над филмовия облак на играта си, свързан с колурични персонажи и свеж и разнообразен саундтрак. Лекко изненадващо за мен са се справили бвестнио и по двата паразрафа. Образите, с които престъпната

ти карьера в **Saints Row** ще те сблъска, са интересни, забавни и добре озвучени. Кастът зад микрофоните е приятно звезден и освен възможността да чуеш дрезгащото гласище на Джей Си "Крейтъс" Карсън зад малко по-различни тексттури, ще слушаш репликите от свежия диалог, произнесени от Майкъл Кларк Дънкан, Дейвуг Карагайн, Майкъл Рапапорт, Кланси Браун, Тиа Караре, Фреди Родригез и Кити Дейвис. Обърни особено специално внимание на Джон Гат, озвучаван – шокрацо – от познатият ни от *Lost* Даниел Дая Ким. Саундтракът не се рабва на имената от А-листата, открива еми в **GTA** ирите, но за сметка на това е достатъчно





След малко ще ти звънна пак мило, че тук някакъв пешеходец удари колката.



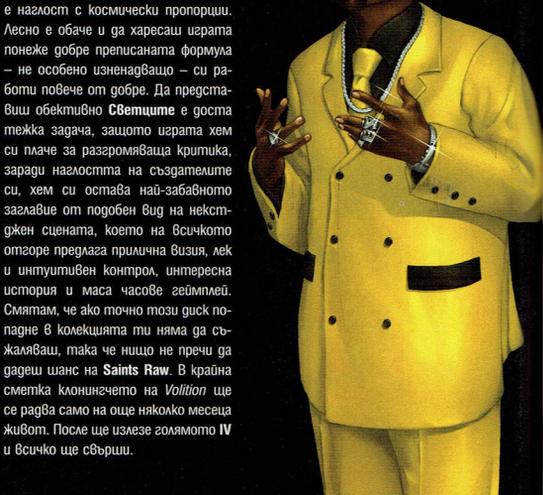
разнообразен и се състои от общо взето всичко, което може да разнообрази гангстерското ти ежедневиe – от олдскул хип-хоп до героичен меймъл. Освен в колата този път ще можеш да слушаш музика и докато се размотаваш из града, стига да се разходиш до специализираните магазини и да си напазураваш ем-пейтройки за плера, висящ на колана ти до кобурите.

Във всеки случай в заглавие, предлагашо още от същото, именно добрата работа на сценаристи и актьори и интересно OST са моментите, в които Saints Row показва някакъв реален колорит.

Thief: The Dark Project

Дълбоко философският въпрос "Възможно ли е една болезнено неоригинална, откровено изплагиат-

ствана игра в крайна сметка да бъде извънредно забавна" намира своя категоричен отговор със Saints Row. Да. Да, ако към иначе недостоиния плагиатски акт се подходи интелигентно и формулата, направила оригинала мултимилионен бестселър, се привлича не повърхностно (претъпници, голям град, колички), а в дълбочина (свобода на действието, забавни извънсложетни мисии, колоритни и запомнящи се персонажи, стабилни войсактинг и популярни холивудски лица зад микрофоните, добре написан диалог, аркадна лекота в управлението на автомобилите, високи нива на разрушимост на всичко, попаднало пред очите на играча, грандомански мащабни на картата). Лесно е да се възмутим от начина, по който Saints Row бърка в мецеда на Rockstar, отмишквайки им дори менюта, което вече си



е нагост с космически пропорции. Лесно е обаче и да харесаш играта понеже добре преписаната формула – не особено изненадващо – си работи повече от добре. Да прегледаш обективно Светците е доста тежка задача, защото играта хем си плаче за разоромляваща кришка, заради нагостта на създавателите си, хем си остава най-забавното заглавие от подобен вид на нектържен сцената, което на всичкото отгоре предлага прилична бизис, лек и интуитивен контрол, интересна история и маса часове геймплей. Смятам, че ако точно този диск попадне в колекцията ти няма да съжаляваш, така че нищо не пречи да гднеш шанс на Saints Row. В крайна сметка киониччето на Volition ще се радва само на още няколко месеца живот. После ще излезе голямото IV и Всичко ще свърши.

Открива се **7**

По рибна мис: **Бездарните кионички**

Grand Theft Auto

По рибна мис: **оригинал**

Визия: **7**

Красив, но подмисляш безлика. Единственото, което ще започнеш, най-вероятно ще са ефектите експлозии.

Звук: **9**

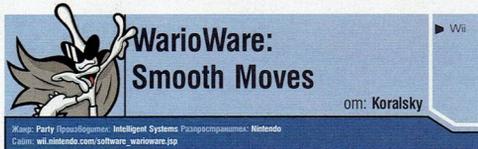
Колоритен войс актинг. Разнообразен саундтрак от сръбствено неизобитна прераба. Останалото са изстрели и свирене на зуми.

Пълнота: **7**

San Andreas с козметички рибовки. Ако за теб GTA формулата все още работи, то Saints Row несравнено ще ти развие. Но безоромляват характер на продукта без съмнение ще те поразават.

Плагиатство: **10**

Прелисването от контролното на другарчето е стара практика на зели сцената, но това тук направо ляска за нагостта на члчо с черна роба, била перука и дробно члче.



Наша игра...

Няма какво да го усукваме – *Nintendo* се възприема като компания, която прави игри основно за подрастващи. Дори мнозинството от любимия ти тролски състав възприема бишвия производител на плочните играчки като дивелър, чиято творчество е надрасна отпадна. Само дето в члнчия ми топ десет от последната генерация има три техни заглавия. И ако отворши всякакви мултиплатформени класаци, ще срещнеш в челната тройка поне една игра, разработена от *Nintendo*. Не това обаче е важно в случая. В настоящия материал ще си поговорим за игра, която избягва (поне временно) по безпредегентен начин *Nintendo* от статута им на *Kiddie* компания. Защото в *WarioWare: Smooth Moves* виждаме проверена просташка, поднесена по изключително правен начин. Някой може би ще нарече *WarioWare: Smooth Moves* най-безумната игра, която някога е виждал. И ще бъде прав. Същият обаче, ако разполага с въображение една уния по-голямо от това на *Джак Томсън*, ще допъни, че новото развлечение на *Nintendo* е и едно от най-забавните заглавия, на което е попада.

За една по-добре реализирана концепция...

Парти геймове, разчиташ на простички, но ултра забавни мини игри, не е с никаква пазарна новост. Същността *Smooth Moves* е пета по ред игра от поредицата, направила дебюта си на *GameBoy Advance* и намериша своя дом както под пакала на *GameCube*, така и под тоза на *Nintendo DS*. Контролерът на *Wii* обаче я превръща по един коренно различен и напълно нов начин. Най-уместното сравнение в случая е следното – последният *Rayman* на *PC* и *Wii*. Докато на едната платформа играеш типична, дори леко скучна парти игра, то на другата същата е коренно различно преживяване. И тук идва моментът да споменем, че предложението на *Nintendo* е с поне класа над 200 мини игри. Коя от коя по абсурдни и – логично – коя от коя по забавни. А то, забавянето, се върти



основно около начина, по който играчът си взаимодейства с всяка мини игра посредством уникалната контролна схема на *Wii*. *Smooth Moves* може би е заглавието, което до момента най-добре ни подсказва какво са имали предвид *Nintendo* с кодовото название на своята конзола – *Revolution*. В забискуство от целта на дадена играчка, геймърът ще трябва да захвърла контролера по коренно различен начин. Всеки нов хват е обяснен по особено култов начин, който силно контрастира с цялата визуална и музикална вюста, развиряща се на екрана. Моментът, в който лич с меген гласец като на ба̀тко ти *Дейвид Хаселхоф* ти шепне на фона на чл музика, че е необходима ерация, баланс и, забележи – къси панталонки, за да караш правилно колено, е просто краят (а прилично е само началото). В последствие ще ти се наложи да се извиваш като самурай (го живот ще ги прокламан тия босове), гиро-вдигащ, хобот на слон (!), гимнастик и какво ли още не. Мини игрите започват от такива, в които трябва да бръкнеш в нечий нос, да изчистиш задника на някоя крава, да удариш с бейзболна бухалка гладен старец и т.н., и достигат до мини-шеговори на простоптията, в които ще ти се наложи да се бживееш в ролята на 300 килоерамова ученичка, която трябва да впечатли местните таркатици. Ще остриш моливи, ще коवेश пируни, ще мелшш *GSM* в месомелачка и т.н. и т.н.. Пъна дебеля! Абсолютно забавление! Прибави към всичко това и отключването на няколко основни мини игри плас мултиплеър и



Ето така не трябва да играеш.

финални игри, в които участие взема и допълнителното приспособление към основния *Wii* контролер – нунчука. И лудницата става пъна.

Играта изглежда феноменално – гизайнът и рису̀нькът на всичко, което ще видиш на екрана, не е последна дума на технолозите, но и гвата елемента са повече от добре реализирани. Същото в пъна степен важи и за звука, като огромно участие взема и говорителчето в контролера на конзолата. Факт е, че реално погледнато можеш да излъжеш играта, като не изпълняваш необходимото движение и отново да преодолеш дадено предизвикател-



Шейк ип Коране - ето така трябва да играеш.

ство. Но тук ще оставим на теб да решиш дали да развирши правилната си просташка натура, въртейки обрччи като молчицата в пети клас, поставяйки ченето на лошо бабе директно в устата ѝ, или да поскачаш на въже. Мен поне близките ми хора ме закламйаш за невнимание. За край – изборът е изцяло твои. И като лупаш мен, той е само един – забавлявай се!



Визия: 8
Оптически. Добра старта 2D анимация никога не е измаждала по-добре и на място.
Звук: 8
Фундаментален на момента. И ако празнене в други. Осем билтовите ритми ни глумещ!
Геймплей: 8
Топана забава, която можеш да излъжеш. Върваме, че ще се развалявава истински.
Финис: 10
Напълно съпоставим с разработката от *Wii Sports*. Особено след като отключаш определени бонус игри.

Genji: Days of the Blade

▶ PS3

от: Jeru

Япон: third person action / Японски: Genji: Days of the Blade / Game Republic / Разпространител: SCEE
 Сайт: www.us.playstation.com/genji/daysoftheblade



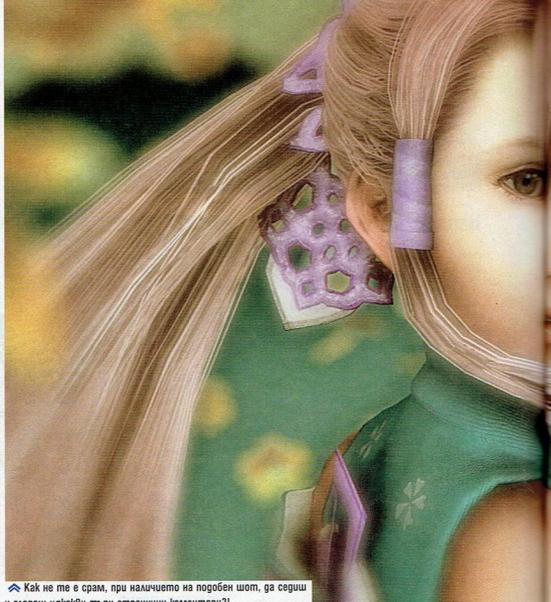
Heavenly Sword alpha? Да речем...

Колко неприятно нещо са сроковете. Не, това не е тънък намек, че следващият брой ще закъсне, а оплакване заради поредната игра с потенциал, опропастен заради ръш. Не, че сме очаквали **Genji: Days of the Blade** да бърка в панцитата на **Heavenly Sword** още преди да е излязла, но с още един отпуснат месец за изчистване на богове и оптимизация можехме да имаме едно много силно лъчч (*лонч ли имате предвид, колега, или сме глупачици?* – бей. Snake) заглавие за PS3.

“Направо е плашещо, като се замислиш какво прави качественият арт в комбинация със силна техническа част.”

След като си говорим за стартово заглавие на все още прясна конзола, няма как да не започнем с визията. Още първо то нубо бяхме готови да се закълнем, че старият *Xbox* е напълно способен да покчара произве-

дението на *Game Republic* със съвсем малко усилия. Приехме, че – по неясни ни причини – то е останало още от алфа версията, защото впоследствие нещата се подобряват значително. И така, благодарение на **Genji: Days of the Blade**, сполучно можем да кажем, че вече си имаме заглавие, загатващо за хардуерните възможности на новата конзола на Sony. Направо е плашещо като се замислиш какво прави качественият арт в комбинация със силна техническа част. Цялостният дизайн на героите е страховителен, също както и нивото им на детайл. Текстуририте може и да не са особено ясни, но за сметка на това ръбовете почти не се забелязват. От лицевите анимации има какво още да се желае, но и така се ядват. Терените и особено откритите пространства изглеждат изключително! Има места, на които буквално оставаш без дъх. Огромен въо дистънс, плъющващи се връвчета, хръстчетата и тревички и много добри водни повърхности. За съжаление ня-



☛ Как не те е срам, при наличието на подобен шот, да седнеш и гледаш такакви тъпи странични коментари?

мате особена свобода да посикателта на сполучствие из тази природна ферия – пътятя напред е един и е ясно определен. Движенията на героите също са забележителни. Плавни и с добър преход между отмените анимации. Макар и рядко, случва се кадрите в секунда да пагат и най-странното е, че в повечето случаи това става по време на кърт-сцени, правени с енджина на играта. Струва си да се спомене, че качена на харддиска, играта практически няма зареждания.

“Наличието на оригиналното японско озвучение...”

Саундът също е сред силните страни на заглавието. Макар и леко повтаряеми, мелодиите са приятни и в повечето случаи – добре подбрани. Наличието на оригиналното японско озвучение е много добра идея, защото то определено е на нубо, за разлика от преторазредния английски гублаж.

Поле на действително е фентъзи вариант на феодална Япония. Сторито продължава директно онова от първата част, без това да е някакъв проблем, за онези, които са я пропуснали, защото интродукцията доста-тъчно добре те въвежда в събитията и общо взето прераказва всичко по-значимо от **Dawn of the Samurai**. Отново поемате контрол над боина Йошицуне и имате за цел да препазите Генджи клана от венчните им

противници Хеиши, които редици са запълнени основно с демони. Подкрепя ви оказва Бенкей, познат от първата част, както и новото попълнение – красивата Шизука. Най-интересен несъмнено е последният персонаж, който се присъединява към редиците ви – Бусон – крибалният в ляво слауур, явяващ се финален бос в първата игра. Е, сега вече ви е мозгич съюзник... поне на пръв поглед.

Жарово играта не е правила резки завои и отново е стандартен хак ен слаш от трето лице. Първата по-значима промяна, както споменахме, е наличието на четирима персонажи. Възможността да превключвате между тях бър всеки един момент предполага доста интересен и най-вече разнообразен геймплей. Играта с всеки от тях е коренно различна. Най-универсален е балансиран е Йошицуне – разчиташ на верните си катанци, много бърз, със сравнително силни удари и прилична издръжливост. С Бенкей се играе трудно, предвид драматичността му, но има ситуации, в които е безценен с огромната си сила. За оръжие използва бухалка с приблизителните размери на електрически стълб. Сигурно и сами се досещате, че макар и да замхва бавно, обхващат му е огромно. А противниците, имали нещастие да попадат в обсега му, рядко се изпирят отново. Играта с Шизука е може би най-трудна. Агски кекава и не особено бърза, при неправилен пог-

Въпреки, че и чисто техническите CG филмчетата да са на нубо, арт даирешката е това, което ги прави толкова ослепително красиви. ☛





В случай, че мошата на нормалните удари на Бенкей не те задоволява, при зареждане на различните бутони за атака, се зареждат за по-мощна такава, която гарантира сериозни резултати.



ход в по-сериозните мемега гилеата ѝ е сигурна. Въроръжена с две вериги, завършващи с остриета, атаката от разстояние е нейната сила. Бусон на свой ред пък залага на копелоподобно оръжие, почти всеки блок с което може да бъде продължен в ефектен каунтър.

Направен е и жалък опит за интегрирането на тилт контрола, но той е толкова изнасилен, че от километри му личи, че е пльоснат в последния момент, колкото да го има. Идеята е, че чрез мърдане на контролера наляво, надясно, напред и назад героят се премества в съответната посока, но сензорите са крайно неадекватни и след няколко опита със сигурност ще се върнете към стандартните избагвания, посредством десния аналог.

"...уникални и красиви движения на всеки персонаж..."

Има ниба, в които не всички герои ще са на разположение и щете не щете, ще трябва да свикнете да играете дори и с тези от тях, които не Ви кефат. А е добре да си имате едно на ум, че дори и когато всичките три съпроводжачи ви другарчета са на пълен хелп, е достатъчно само един от тях да хвърли топа и ще ви спомети наглицът гейм оувър. По тази причина, ако някой остане на малко здраве, смяната му със съв

зроч от скамейката е задължителна. В хода на играта ще намирате и немалко нови оръжия за различните герои. Подобно на **Ninja Gaiden** обаче, вземането на нов уелън не означава непременно, че той е по-силен от досегашния.

Оръжията, както и героите, търпят развитие. При съсичане на гаджове лечелите точки, които може да използвате, за да върейдвате оръжията си, да си повишавате издръжливостта или "камуй" силата (*сит уй? абе, забрави, че съм питал – бел. Слаке*).

Последното е барче, при което запълване може да използвате специално движение, свързано с учуване на правилните бутони в куик тайм обемт. Резултатите могат да бъдат доста смъртоносни и повечето обикновени противници гинат от раз.

Из нибата се намират и множество предмети. Ефектите им не са нищо невиджано – лечебни, възстановяващи камуй сила, повишаващи поражениата, които нанасяте, временно и прочее.

Както обикновено най-интересни и предизвикателни са битките с босове. При повечето от тях тактиката е от сериозно значение. Особено на по-висока трудност ще трябва хубаво да прещенявате с кой герой и оръжие ще водите сражението, за да се възползвате максимално от минутите на опонента.

Освен с монстър, госта често ще трябва да се борите и с разни прости и сравнително досадни пъзелчета, Вкарани уж за разнообразие. Повечето от тях изискват специалните умения на различните персонажи (мичането по стени на Йошичун, разбиането на презради с Бенкей и пр.), но слабият левъл дизайн съвпа сериозно повечето от тях.

"...скапаната камера..."

Неприятното е, че основният ви противник в по-голямата част от времето всъщност е безумната камера. Дали ще е завряна в гъза на някой герой (което всъщност си е бонус, когато играете с Шузукя), или просто ще е застинала на някоя крайно неподходяща позиция, житейската ѝ ще е да ви върчава живота. Някак мило е в екшън от трето лице да трябва постоянно да се взираш

ла мини-картата, за да се ориентираш къде се намират противниците, по-неже скапаната камера просто отказва да ти ги покаже.

Други недостатъци, които ще ви направят впечатлени в по-късните етапи от приключението, са леката побтаряемост, която започва да се усеща след като изгравате около 50%, както и неприятно малкото кът сцени. Когато ги има, определено са красиви (особено FMV-тата), но историята на момента изглежда неоразвита, което е жалко, защото е сравнително интересна.

Толкова много личи, че играта е ръшната зверски, за да се появи с лъчча на PS3, че направо ни хваща яд на *Sony*, защото с още малко работа, сме сигурни, че **Genji: Days of the Blade** не само щеше да изуха предшественика си, но и да се утвърди като едно от най-сериозните заглавия за конзолата го момента.

Добра

През годините:

Devil Kings

През годините:

Onimusha: Dawn of Dreams

6

Визия: 6
През повечето време – отлична! От време на време – ркчу доволне! Много малки отклонения на персонажите. Сабънкъ лева дизайн. Немостовен фреймрейт.

Звук: 7
Противно на досаден на моменти саундтрак. Скапанно звукопис и отлична атмосфера озвучение.

Плънтели: 6
Макар и леко еднообразна и с доста настрана камера, като цяло **Genji: Days of the Blade** е повече от прилично.

Битки: 7
Не може да се говори с кой зана каква грабачка, но не е и съвсем полюбвостна. Напълно на четирима уникални персонажи сериозно развужва нещата.



Dawn of Magic

от: ShadowTrance

PC

Автор: AA Corp. Тип: RPG. Платформа: Sky Fallen. Разработчик: 1C Company
 Сайт: www.dawnofmagic.com. Издател: CPU: 1.6GHz, RAM 512MB GPU 64MB, HDD 1.5GB



Не прекалиха ли руснаците с магията и водката?

По ритъма на *Ensiferum* и парчето **One More Magic Potion** се захващам с ретроурването на поредното hack'n slash RPG, което всъщност се оказва стар познатик, но под ново заглавие. Става въпрос за развива още през лятото на 2003-та проект на *Sky Fallen Blood Magic*. За него беше известно, че ще се развива в средновековен фентъзи свят, където магията е част от репертоара на всеки новоизлюпен герой. Заедно с алетичните хаки информация се изтъкваха гръмки обещания за супер оригинален сюжет, безгранично комбиниране на заклинания и няколко мултиплейър режима.

Е, сега имаме готовия прекръстен продукт, следователно е редно да изследваме качествата му, констатирайки дали се е получило ароматно вино или кисело оцетче, с което да си консервираме надеждата, че ще видим нещо наистина класно, което не е вено на пичовете от компанията със заснежено лого.

Мого иска да унищожи Земята

Аз също не повярвах, но е факт – предисторията на играта ни споделя, че Мого е един от безсмъртните обитатели на невъобразимото отвъдно, наречено "Абсолют" (ако руснаците не злоупотребяваха на работното си място, името щеше да бъде "Фанта"), който е омърсва божествената си същност със земни копнежи. Провинилият се е осъден на смърт, а според смисъла на Абсолюта, това означава да се прероди в човешка форма, пре-

карвайки едно столетие земен живот, през което му е забранено да се докосва до магия. Разневен от наказанието, Мого се зарича да върне цялата си воля за унищожението на своя затвор, Земята, елиминирайки възможността присъщата му да бъде изпълнена до край. Училю спестяваме коментарите за супер оригиналния сюжет и обръщаме внимание на един по-интересен момент от играта. При създаването на нов герой, имаш възможност да си избереш уклон – Evil, Good или Neutral – който не може да бъде променян в последствие, но определя отношението ти към Мого. Избирайки Evil, ще помагаш на злодея; а "добър" герой ще спасяваш Земята, а Neutral те освобождава от сюжетните ограничения.

Меч и магия... ъ-ъ-ъ... само магия

Видимо *Dawn of Magic* е създадена, за да те впечатли с разнообразието си от магии и специфична RPG механика. Но да започнем както си му е редът – със създаването на героя. Играта предлага избор между четирима предварително създадени персонажи, които не се различават по клас, но имат индивидуално разпределение на базовите си статистики (енергия, интелект, сила), което обобщава съществената им разлика на този етап. Искя ми се да нарека героите свежо хрумване, което разочува клиширания фентъзи кляп, и уведята за дебло отче "бял", щизанка с метка, 20-годишен вариант на Хари Потър в ролята на могощ маг и 60-годишната "жена на пекаря" и твърде безвкусно хрумване дори като за пичо-

вете от *Sky Fallen*.

Прежалили сме се и заираваме с един от абсурдните персонажи – време е да се запознаем със слъ-бу-ки и съдържашите се там 12 подвуда магия, както и с друази любопитни екстравагантности около геймплея. В самото начало ще можеш да избираш специализация в три магически области – една от четирите елементални (въздух, вода, земя, огън) и още две сред групите Light, Curse, Blessing и Summoning, Alchemy и Bone (Blood и Pentagram са недостъпни в началото). Важното е, че специализациите не те ограничават в ученето на заклинания, но получаваш бонус скролове към избраните от теб класове магия. Тези скролове се използват активно, тъй като за научаването на един ледъл на магия (всяка област предлага по 8 заклинания) е необходим нов скрол и магически точки. Отпук угва и уведята на играта – научавай-

ки определени магии, изграчът може да ги комбинира според техния ефект, поставяйки общо две заклинания съответно в първичен и вторичен слот. За пример ще гадем комбинацията от Lightning и Fire Mastery, която ще произведе светкавица, нанасяща lightning и fire поражения. Оказва се обаче, че само отбрани слелове могат да бъдат комбинирани и уж "безграничното" чифтосване на магическите ефекти всъщност е доста ограничено.

Спел-буукът е претъркан с всевъзможни неща и няма как да пропуснем страниците за умения и магически влияния (мутации). Към уменията спадат шела способности, които се различават от всякаква друага магия. Ще споменем няколко от по-важните: Dark Path представлява телепорт на къси разстояния, който възстановява кръв; Trade помаза в търговията и освен да прави покупко-продажбата по-изгодна,

Изглед от леко мърлявия инвентар в играта, а героят е Fat Falr след трансформация.





позволява да призоваваш джин, на който да си изпелиш боклуците от инвентара по всяко време; Armor Mastery е доста важен заради бонуса към устойчивост на физически щети.

Може би най-интересното попадение в целия Dawn of Magic е въздействието на магията върху персонажа. Точно така – използването на определени заклинания ще мутира героя ти до неузнаваемост. Всяка от тези "мутации" не е просто визуална екстра, а предоставя и специфичен бонус. Наистина забавно хрумване, но бъди внимателен – моят Awkward Scholar направи опит да се преобрази в нещо като инкуб и личът се оказа с безкосмени крака, обут в червени пращки, принуждавайки ме да го избягам от ненадеждната трансформация чрез бутона "Delete Character".

За да приключим с досадно проследяния преглед на разните RPG механики, е важно да споменем и двете крафтерски способности (те също се развиват с точки). Енчантът представява чиста проба сокетване на предмети с руни и изписване на уму за по-голям бонус... знаете си го от Diablo 2 LoD. При обикновения крафт се комбинира предмет с "материал", което променя статистиките на изданието. Съществува и алхимическа магия за "трансформация", с която също може да се създават нови предмети, но е нужна и рецепта.

"Мого, бгяад, че уга..." (Good); "Мого, слагай бирата да хладнее, че на жадно няма да морим Землата!" (Evil); "Мого... к'в'б?!" (Neutral)

Това бяха по-важните неща около сухата теория, още преди да сме се понесли сред тълпите от чудовища, превръщайки всеки следващ клик на

мишката в огенна топка, всеки следващ монстр в труп за призоваване на скелет и всяка следваща колба 6-го боре употребен консуматив...

Истината е, че Dawn of Magic с цялата си идеиност просто е трудно играема, с пляснат през ръцете геймплей. Действието представлява типичен hack'n slash – голям по картата с няколко квеста под ръка, избивайки безразборна палач; бърза разходка по магазините и пак на камарата с монстрите. Разбира се, това е същията на едно екшън RPG, но в Dawn of Magic си имаме и неприятни екстри – досадни противници, които усещат мириса на приближаваща магия и се юрват да бъдат нахъждани им скимне. Вместо да действат по някакъв организиран начин, вразите нападат и бгазат хаотично, принуждавайки те да се заласиш със здрави нерви и солиден мувмънт бонус. Предметите са гулави и безинтересни, повечето магии си ги виждаш вече, квестовете не са нищо особено, а самият ритъм на екшъна е доста сънат.

За графиката може да се кажат добри думи (със сигурност повече, отколкото за звука), тъй като руснаците не са зневервали на желанието си Dawn of Magic да изглежда подобаващо. Дизайнят е също едни зърди напред и всъщност, ако играят не беше толкова оцалана в ерафата "геймплей", можеше да се хареса ардски много на запалената по фентъзи сеч аудитория. На този етап обаче заглавият като Titan Quest са спотроцентно заместител на всякакви RPG запитания от типа на Dawn of Magic.

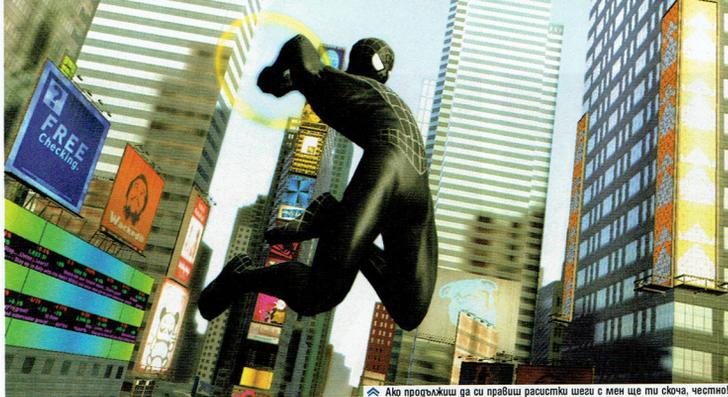


Мого, човече, си ти по едно абсолютче...

Ами да, прекалиха руснаците с магията и водката. Занапред ще е добре да избягват смесването им. Не споменах мултито, но ако след всичко казано дотук, храниш интерес към него, личната ми препоръка е да пропуснеш – всеки от режимите е ограничен до малък брой карти, нямащи отноше-

ние към действието на играта. В заключение – ако си наистина отзвен от геймджа, може да се пробваш с това заглавие, търсейки мистичното удоволствие от него, но при толкова много добри игри през последните месеци е някак нелогично да си губиш времето, помазайки, пречейки или отебавяйки безсмъртния Мого.

Средна работа	5	<p>Визия: 7 Минорна и изненадващо поносима Въпреки това.</p> <p>Звук: 6 Музиката варира от безлична до безумна. Плюс единичка за наличието на озвучени диалози.</p> <p>Геймплей: 5 Леко затормозяващ и не особено изходлив. Минималност: 5 На пръв поглед играта изглежда като нещо ново, но зад геймплейна параван се крият познатите по бояка Diablo 2 особености.</p>
<p>Изготвил от: NeverEnd</p>		
<p>Изготвил от: Titan Quest</p>		



Ако прогледаш да си правиш расцветки шеси с мен ще ти остана, честито!



Spider-Man 3

- ▶ PC
- ▶ PS2
- ▶ PS3
- ▶ XBOX
- ▶ Wii
- ▶ PSP
- ▶ DS

от: Snake

Жанр: Open World Action Platformer; Трейчър: Разпространител: Activision
 Сайт: www.sm3thegame.com



The itsy bitsy spider Crawled up to the next-gen

Виртуалният Спайди успя да се измъкне лобко от проклятието на изгубените по филми още от първия миг, в който Тоби Магуайър прозговори жажно за червено-сините текстурки, злостно юркан от воещата тютюрора Брус Кембъл в **Spider-Man: The Movie**. Производителите от *Treyarch*, погрелени от разпространителите *Activision*, успяха да напишат правилната геймплейна схема за игрите си – наместо да преразказват филмите на Рейми, те ни предоставиха приятно голем град за изместване, достатъчно място, където да развихрим въздушните

си акробатки, разчупена и търпяща развитие бойна система и – не на последно място – използваха събитията, познати ни от кино-салона, единствено като отправни точки, за да развихрят пълноценно въображението си, довайвайки нови истории, нови герои и нови злодеи от вселената на *Марвел*. В резултат всички бяха щастливи – нормалните хора, защото получиха добре направена и заредена с изненадващо много арденални оупън-въърлд игри, и нърдовете – защото имаха повече Спайдърмен, отколкото бяха мечтали. **Spider-Man 2** прогледжи възхода на горните идеи (минус *PC*

версията ѝ, за която избягваме да говорим) и не е чудно, че в патзмесното гейм надбягване бате ви Снейк беше заложил сериозна сума именно на **Spider-Man 3**. И, не, не смятам, че загубих. Факт е, че третият паук е най-слабият от поредицата (иронично, същото се отнася и за филма), но също така е факт, че играта е свежа и зарийваща и по никак начин не може да мине за обичайната, вторичен movie-to-game продукт. Истината е, че крайната ми оценка би могла да бъде дори с единица по-висока, ако разглеждаме **Spider-Man 3** извън контекста на поредицата или разсъждаваме като праведни нърдове, считашки, че възможността да облекчеш симбиота е по-добра от див, животински секс с Мери Джен в паяжина над Ню Йорк (всъщност дори и сексът с обвен е по-добра идея от това да се доконеш до изчадето Кирстен Дънст, но аз не съм праведен нърд така или иначе). Само гето не е, по причини, описани малко по-долу.

Добрият Спайди

На пръв поглед играта може да те изкърти от кеф. Визуално може и да не е най-доброто, което новата генерация е способна да ти даде, но когато веднъж се заловиш на мрежите си над оверния от слънчевите лъчи Ню Йорк (близко три пъти по-голям от пози в двоицата), гъхът ти може да секне. След което ще посинееш грозно

Along Came a Spider

Когоритната мултиплатформеност на **Spider-Man 3**, съчетана с възможности на професионализми и класича карва мазокизм, ни подтиква да тестваме издана във всичките и различни варианти (без PSP варианта, до който така и не се докопахме за социалния си експеримент).

Ето какво се случи:

Платформа: Xbox 360

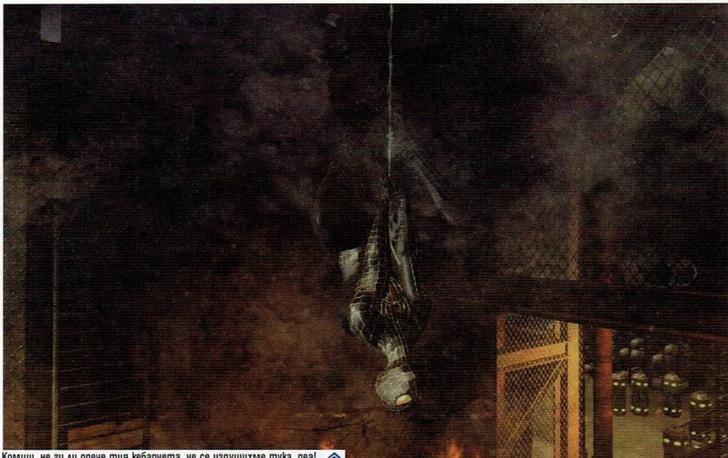
Какво установихме: Установихме, че бялата купчица е правилното място, на което да размиташ Тоби Магуайър по покрийвите. На база на тази версия е писано и ревиото ни, така че четм там какво се случва.

Платформа: PC

Какво установихме: Че ни трябва пари за гърде, **Spider-Man 3** е оптимизирана кошмарно, което срази особено много покрай факта, че визуалната Ваханзия всъщност е визуална ания – демек – нещата са малко в съз. Най-тъпо ти става, когато се сетим, че безумният *Infernal*, примерно, измелваха около шест пъти по-големо, но беше така пишат, че да върви и на пстер. Така стигаш до неприятно правимия изход, че дозметите дивелтери си боях зрното пате за твоята сглобявана с любов машина, защото оцат пари на зърба на консорджиите. От друга страна малките дивелтери правят всичко възможно, за да може изчадето им да достигне до възможно най-широка аудитория, но пък обикновено нямат парите или уменията да извадят читаво игра. Иначе между *PC*, *Xbox 360* и *PS3* вършателе няма геймплейни или визуални разлики. Единствената уюбка, ако изреша на компютър, е че винаги добрата идея да управляваш Спайди с паг, а не с мишка и клавиатура, пък довод едно особено грозно усложнение – в куки съклучиците, наместо познатите ти *Кадрате*, *Кръче*, *Кайсе*, *Привличачи*, *А. Х. У.* – люкано –

ще ти изматат номевизиранте бутони на пада ти. За теб не знам, но аз колко рядко успявам да се сетя в крипична ситуация, когато имам две секунди за реакция, кое точно беше копче (3).





Комши, не ги ли опече тиа кебачета, че се изгушихме тук, геа!



града, превръща **Spider-Man 3** в приятно дълго преживяване. Друга голяма плюс е, че рангът енкаунтърите тук не са Вкарани просто за да има – ако прочистваш методично дадена част на града, хората там ще те любят по-страстно и ще получаваш допълнителни бонуси там. Разнообразието от нещата, които ще правиш, също не е малко. В крайна сметка играта може да е всичко друго, но не и скучна, което винаги е бонус.

Лощият Спайди

Бойната система е съставена от километричен и непрекъснато ползващ се списък с комбата, специални удари, контра удари и малко буеттайм за прибукс. Което звучи повече от примамливо, стига да не се свеждаше до обичайната за подобни игри болест, известна в специализираната литература и претоварените с чуждестранни статии като **Бъгън машинг**. Истината е, че в тази игра всичко – от първия келеш, който иска да те прегие с метанна тръба, до любимият ми Кингпин – се убива по един от двата

начина – скок и удар или неподлежаща на блок контра атака в правилния момент. Благодарение на последното босовете се убиват умилително бавно, 'цито правилният момент не е като да се появява често. Което може би ще те наведе на грешната мисъл, че играта е лесна. Ама тя не е. Ташкит, приятелю, е че в избрани моменти от **Spider-Man 3**, **Ninja Gaiden** ми се видят като онова с водопроводчика и гъбките. Нямаш опция да се локнеш към определен противник, нямаш ясен индикатор кой е **Исцеляно точният** момент за контра удар (при все, че мистър Кембъл ще те излъже в началото, че жълтите юмручета минават за такъв), а учоването на правилния тайминг дори за прибувно елементарни неща като боя по онзи полейв в театъра е умение, изискващо и ти да имаш спайдър-сенс. Има ситуации, в които няма да знаеш какво да правиш и ще умираш. Има ситуации, в които ще знаеш какво да правиш, но няма да можеш да го направиш и ще умираш. Има ситуации, в които ще умираш за разнообразие. Не, честно, обхати яко-то! Камерата пречи, контролът не е

толкова интуитивен, колкото ни се искаше, симбиотът е по-скоро разликен скрин за главния герой, отколкото моментът, в който геймплеят за изригне в злостен арденалино гейзер.

И като теглим чертата излиза че...

...играта става. Но нищо повече. Балансът между доброто и лошото, както се полага на един принципно позитивен супер герой, принципно които твм доброто, но със съвсем малко. С толкова, че финалната оценка да бъде

Средна работа

5

По-добре от:

По-зле от:

Spider-Man 2

Платформа: *Playstation 3*
Какво установихме: Както вече споделихме – никакви съществени разлики с PC и 360. Насъществената разлика се явяват забележително по-ниския на места фреймове, спрямо майкрософтияк батко. Шо така бе, Сони?

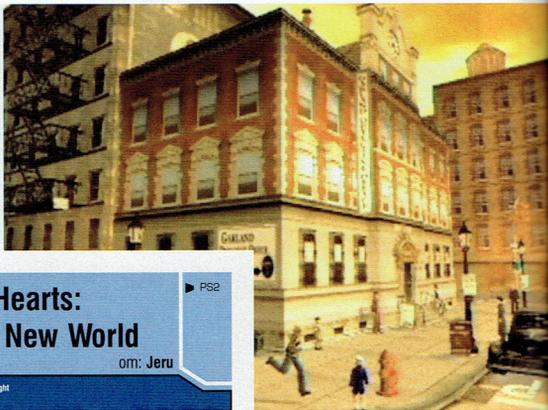
Платформа: *Playstation 2*
Какво установихме: Че моментът, в който производителите на игри са отлежали ласт гъна, вече е настъпил. На добрият ти стар *стешин* **Spider-Man 3** в една друга игра. Ибра, правена, за да се отбие номерът. С причината твша гъбавосие визия, лошо окасстрена бойна система, лишена от практически всеки геймплейен компонент, който работи в **Троиката** на другите платформи, колкото е работил навремето в особено добрата **Двойка**, на осъщята твша нисвернат *стешин*. Ама си краен фен на Спайди, е доста вероятно да се изкушиш и да пробваш твша версия на играта, защото трябва няколко нови фрагмента в историята, но съветът ми е да не се подгаваш на подобни пориби.

Платформа: *Nintendo DS*
Какво установихме: Шокиращо най-добрата версия на играта, която обаче няма практически нищо общо с байкбощите си извън задаването и героя в главния герой, отколкото **Spider-Man 3** е беще сайд-скрийв с изненадващо добра, като за ржбон формат, визия и арски добре реализирана контролна схема. Реално твше хенгрейд Спайди е единственият в списъка, заслужаващ безрезервните ми адмирации и върхови оценки.

Платформа: *Wii*
Какво установихме: Че трябва да спрат да портват всичко 6тиро безумието за иначе култовата консолка на *Nintendo* с надеждата, че народът ще ржрки за изсърва рачни екшън скенки, писани изначанно за нормален паг, с уи-моута. Народът не ржрки, честно. Факт е, че **Spaigra** е с киса над ключови специализации като **Far Cry: Vengeance**, защото тук поне въздушните акробатички се изсърват по забавен начин, но всичко останало е случено по твбгре непоравен начин. Възвано **Spider-Man 3** за *Wii* случе лошо, но твба нагана изненадва никою.

с егичничка над средната. Признавам си най-чистосърдечно – лично аз бях зарилен от играта и – въпреки негативните – не съжалявам за времето, което прекарах с нея. Лошата новина е, че в това трето издание на сериала за че фен на Спайди няма и е просто бонус към цялостното възприемане на играта – твба е забържвателно условие, за да я изтърпиш изобщо...

Вижте: 7
Има я: **Spaigra**. Но цялата работа напомним повече за **Spider-Man 2**, сполително за нещд ново и крикливо.
Знае:
 Основната формула – шестте главни келеш, пайс Брус Кембъл в ролата на разказвача, убиващият колко си некадрен – е запазена. И работи. Музиката е изредна и миси в себе си прибуватка, спрямо ситуацията, авадат.
Пълнакъ: 5
42 мили са си добра обертка за парите ти, никою от твси дари за арски забавни, но контролът понасмуква, разнообразието е ниско, а приручността на моменти е безумна.
Симбиотът: 3
Изключи: Юна само на обложката, не разчитай.



Shadow Hearts: From the New World

от: Jeru

Жанр: JRPG Платформа: PC, PS2
 Издател: Atlus Corp. Разработчик: Atlus, Shoftlight
 Сайт: www.shadowheartsworld.com

Купи ме! Иначе пак ще остана недооценена!

Без никакво съмнение миналите две **Shadow Hearts** игри са едни от най-вдъхновяващите RPG-та за вече отминаващата генерация конзоли. Първата, макар и леко колеблива в доста отношения, заблява сърцата на множество хардкор почитатели на жанра благодарение на дълбоката си и интересна история и идейната бойна система. Не бива да забравяме и може би най-отличителният ѝ белег – наличието на кръв! Имайки предвид, че японските представители на ролеватата сцена са винаги стерилни до краен предел, това си бе манна небесна за фенове на доброто старо утра-насилие, каквито сме по-голямата част от екипа. Липсата на същата червена течност във втората част бе напълно компенсирана от прогреса във всеки един визуален аспект. За съжаление обаче в последното допълнение в сериала не само, че няма кръв, ами и подобрения липсват. Да, и ние принципно сме на мнение, че няма

нужда да оправяш или променяш нещо, след като не е случено, но просто се чувствашме дълбоки се са оплачат от мързела на иначе кабарните *Aruze Corp.*

Freak Show

В **Shadow Hearts: From the New World** поемаме контрола над 16 годишния страдащ от амнезия Джони Гарланд, който е отворил детективска агенция, след като родителите му са починали. До болка отегчен от търсенето на иззубени котки и други подобни глупости, на нашето момче най-накрая се случва нещо интересно, което да го извади от летаргията. В кантората близо старец, издирващ избягал затворник, за който търби, че е извънредно опасен и не бива да бъде оставян на свобода. Заинтригуван от случая, Джони изобщо не се занимава да иска подробности, като например за какво му е на дялата криминално проявеният беглец, и се впуска в разследването. Нещата се оказват много по-заплетени и мащабни, отколкото изглеждат на пръв поглед, и скоро се замесват демони, луди учени и събития, предхождани, няма да повтаряме – Края на Света! Младешът, естествено, няма как да се справи сам със спасяването му (и разкриването на детайлите около пожара, в който е загинало семейството му) и в хода на приключението забърбва всевъзможни псевдо-герои, обединени от едно единствено нещо – всички го едни са пълни кретени! Без да се впускам в повече описания, само ще спомена, че редом с вас ще се мамят бразилският нинджа Франк, владещата плян бокс котка Мао, Хилда – вампирка, чийто

способности зависят от количеството калории, които погъда, женкарят мариачи Рикардо и сравнително нормалната Шаная, която обаче е придружавана от Натан – индианец, вец в Гън-Гу (познатите от филмите на Джон Уу престрежки с множество акробатични каскади). Както сами виждате, дружинката е доста колюриша. Най-интересното е, че историята през цялото време се лута между сериозността и простотията, без да може да установи точната си позиция. Разбира се, известен превес взимат бебиците, което е добре, имайки предвид не особено външващото стори. Няколкомата спомогаат за частичното завръщане на интереса на играчите, но като цяло сложната линия издига на фона на тази от **Covenant**.

Техката гума на Judgement Ring-a

Слава богу бойната система, дори и без да предлага нещо ново, е достатъчна, за да оправдае евентуалната поупка на играта. За тези, които не са наясно за какво иде реч, ще обясня на кратко. Имаме си работа с напълно стандартно в почти всяко едно отношение олд скул похорово JRPG. Развитието на героите не е нищо невиджано. Заучаването на нови умения също напълно напомня на зрида от **Final Fantasy X**. Отличителният белег на поредицата винаги е бил Judgment Ring-ът и **From the New World** не прави изключение. Наместо, както при повечето представителни на жанра, когато изберете определено действие (атака, кастване на магия или употреба на някакъв предмет от





За разлика от игеиъм Визията, FMV-тата са впечатляващи. И все пак - не са мърдали спрямо теза в Shadow Hearts: Covenant.



инвентара), просто да скръстите ръце в очакване на съпровождатата екшънна анимация, трябва да се понатънете малко, за да бъде действието ви успешно. Тук се включва съвбонният пръстен, но който се завивжда стрелка, която се очаква да спре в определена зона и воала – мишън акомплиш! Простичък на пръв поглед елемент, но адски уеишо и катърно интегриран. Налични са и мънички допънителни зони, които са по-трудни за нацелване, но носят бонус в зависимост от действието (повече демидж, по-висока ефективност на алтъмшите и т.н.), предмети, забавящи скоростта на стрелката, и други дребни, но свежи идеи. Броят, местоположението и големината на зоните са различни в зависимост от персонажа, с който играете. Бойната система не различа само на джъджийнт ринга, макар и той да е основният ѝ коз, ами предлага и комплексна система от комбата и хитри начини за отстраняване на множество гадове, без да им давате възможност да ви посегнат (или да избягат, все пак кой би искал да изпита тежестта на лапата на котка, по-пъня от Бакалов и Дийков при SingStar/Guitar Hero серия!). Най-сложните и мощни комбата хич не са лесни и изпълняването им изисква не само прецизно пресмтане, а и добри рефлексии, защото нацелването на критичните точки по пръстена

10+ пъти поглед не е шега работа! Успехът носи удовлетворение и радост за окоето, а и напълно оправдава положителните усилия, защото дори и при по-лесните съвбонни пръстени се пренасят в следващите битки и могат да се окажат от решаващо значение. Разнообразието от противници е огромно. На външен вид те варират от крайно дебелини до наистина уродливи изчадия, повечето от които – силно инспирирани от романите Х. П. Лъвкрафт. Босовете също са доста на брой и интересни като способности, макар и повечето от тях да не са с особено развит бекграунд и присъствието им да е леко неоправдано в някои случаи.

За съжаление играта не успява да наплати баланса не само между драматизъм и откротвена простотия, но и между сторито и схватките. Повечето от страничните квестове са сравнително немотибирани, що се отнася до принос им към историята. Към края си играта се превръща в откритвен бонджен кроуър и системата ѝ, макар да е приятна и динамична, не е на нивото на тази от която и да било Shin Megami (изключвае последния Devil Summoner) игра и едва едва успява да задържи интереса до повятта на следващата кот сцена.

Визията на From the New World също е крайно противоречива. Има локации, които изглеждат впечатляващо

като арт дизайни, но за съжаление преобладаващите гледки са по-скоро постни и еднообразни.

При саунда положението е сходно – слабо озвучение на персонажите, развалящо колоритността им до известна степен, и адски силен и запомнящ се саундтрак, заслужаващ дори отпелно закупуване. На официалния сайт може да чуеш меи темата, дело на Йошитака Хирота, отговорен за страхотните OST-а на цялата поредица.

“...елементи, извисяващи Shadow Hearts франчайза над повечето представители на жанра...”

Макар и Shadow Hearts: From the New World да не предлага нищо ново спрямо предшествениците си, а в някои отношения да се

забелязва дори известен спад в качеството, определено това е JRPG над средното ниво. Въпреки не особено високата оценка, с чиста съвест мога да препоръчам играта и на феновете на предните части, и на тези, които за пръв път ще се облекат с поредицата. Последните със сигурност ще останат приятно изненадани от изчанчените герои и застоят на геймлейно ниво няма да им направя впечатление. Старите кучета също няма как да са неговолни, предвид наличието на почти всички елементи, извисяващи Shadow Hearts франчайза над повечето представители на жанра и въпреки реалната липса на нововведения и леката колебливост в някои отношения, надали ще се почувстват изхлзани, ако инвестират парите си в продукта на Aruze Corp.

Откровена се

7



Изображение

Изображение

Визия: 6
Има добри попарения, но си е грозноватичка като цяло.
Звук: 7
Страховитното OST го дайма степен успява да компенсира слабо акторско представяне.
Геймлей: 8
На Висота, както и в другите SH игри. Липсата на нововведения е неприятна.
Сюжет: 7
Леко неоригинален, но доста. Простотия го шия, що се отнася до сторито и повечето мъжични анимации.



Guitar Hero II

от: Snake & doomy

PS2 X360

Жанр: Китарен симулатор
Производител: Harmonix Music Systems
Репродуциран от: Activision
Сайт: www.guitarherogame.com/gh2

Welcome to the Xbox, we've got funny games

Да си в група е хубаво. Веднъж бяхме в група по химия с Ленчето и Гошко и приготвяхме синтетичен уран в бурканче без капаче. Ленчето дори го използва, за да си направи коктейлче с фанга и мента и после направи агресивна кариера в хорър киното, защото продуцентите пестяха от грим за монструите. Спомянах си и един друг групов случай, който включваше дванадесет души, две кучета и един елган, но предпочитаме да не говорим за това. Последният спомен ни отбвежда към твърде необходимото уточнение, за да не се получават грешки (и после грешките да викат "Мамо" или – по-лошо – "Трух") – да си в рок група е хубаво. Китарните рифове, нагнетяващи Фъни от агресия в съзнанието ти; оцветят в оцвети и запалките на феновете; сцената, издигаща те на божествена височина над сбралилите се в краката ти простосмъртни, повтарящи като в транс всяка твоя дума, движещи се в такт

с всяка нота, изплъзнала се изпод пръстите ти; хората от групата, същите идиоти, с които преди по-малко от час сте се били за последната бира/фенка/забранена субстанция в караваната, но сега формирате единна, перфектно синхронизирана бойна част, която може да завладее света. Мамка му, прекароно е. Мамка му, шансът да ни се случи наистина клоно към келвиновата нула. И Въпреки всичко успяваме да се докоснем до спомнатите емоции, макар и застанали пред телевизора в хола с пластмасова китарка в ръка (както се изрази една приятелка – "Като награда от Лъки Бой е!"). Сега ще ти споделим как и ти можеш да изживеш същото.

"Listening to the wind of change"

Ако все още се питаш за чий пишем второ ревю на GH2, то е продуктвано от факта, че имаме удоволствието да сме сред първите, докоснали се до 360 версията на смазващия хит за



Playstation 2. Разликите между двете версии (както на играта, така и на китарните контролери) не са чак толкова силно осезаеми, но все пак ще ги споменем. При **майкрософтския Герой** можете да намерите доста ексклузивни парчета (споменати в тук приложеното каре), а чрез функцията Live! и занаяреш че се наслаждаваме на още много такива. Част от тях, обаче, не са чак толкова ексклузивни, защото са налични в плейблиста от първата част, но поне на Xbox фенове няма да им е тъжно, че си нямат *стейбъл*. Ние *стейбъл* си имаме, но ни беше тъжно за отпадането на Манчестър от Шампионската, което само иде да докаже, че Моканинът беше прав навремето. Наред с ексклузивните сола, визията в новата версия е приятно подобрена. Но тя, разбира се, ще радва само страничните наблюдатели, тъй като сведенето на бързо движещите се към теб ноти няма да ти позволи лукса да заглеждат текстурите. Самата китара, вече наречана X-plorer, има наличен D-рад, но за съжаление бутоните start и back са осезаемо смалени, което създава известни неудобства при употребата им. Особено ако си свикнал да използваш back бутон за пускане на star-power функцията, вместо да грусаш бялата китарка като шизан джанка, в очакване взрадения сензор да обърне внимание на усилителя ти. Добро впечатление ни направила и игричните ачвимънти, а пък онайн функцията определено има бъдеще. През Live! ще можеш не само да сваляш допълнителни парчета, но също така да

премериши сили с играчи от цял свят, както и да сформираш кооперативни срещи, избирайки измежду бас, ритъм и соло китара. GH2 вече се радва и на 5.1 збукова поддръжка, което макар и да не звучи чак толкова впечатляващо на първо четене, позволява по-лесно разпознаване на различните китари и вокалните партии, тъй като всяка вече е на отделен канал.

Като теглив чертота, излиза, че Xbox 360 версията на играта трудно може да мине за задължително допълнение в колекцията ти, ако вече притежаваш тази за Playstation 2. Но ако планираш петорба да навлизах в света на рок збуците, по-модерната платформа винаги е по-добра oferta.

"It's all about the game, and how you play it"

Геймплеят си остава напълно непроменен, но все пак се чувстваме дълбоко да споменем нещо и за него, тъй като скрийншо





Our Metal is so strong 'cos our dick is so long!

тите (и нашите скромни и увековечени на тези страници личности) едва ли ти звороят много, ако и понятия си нямаш за какво ще реч в **GH2**. Та в играта се подвизаваш като китарист на банда, свиреща кавъръ на популярни зрели и малките им ънвърдрануд събрата. Кариерата си започваш в мизерни, смърдящи на джибри и дуб чешън пъбчета, като завладявайки сърцата на публиката (и влезашката на част от нея, ама това ще си го представяш, защото съответният контролер не е инклуудед), ще бъдеш спонсориран и прапте в по-зореще точки из страната и чужбина. Най-високата такава се явява стадион "Академик", където бесни свекосполнаски блек-метънки разкъсват ямуриуш, крещейки "Шта късами!". За щастието и такава не са инклуудед.

Самото свирене се състои в къртчето вратни прешлени куфеве и написане на цветни бутончета. Можем да ти споделим най-отворно – филмингът е невероятен и ако някога рок музиката е значела нещо за теб, съвсем скоро ще установиш, че увлечен от ритъма и изненадващия кеф от свиренето, чулш смехотворни сценични стойки.

Кариерата ти започва от ноборанска "easy" режими, в който цветните нотички са само три на брой и се влечат, подобно на апатично охлюви по пладне, и – в някакъв логичен момент – достига до "expert" сложността, която може да изплати Иневи Мамлиштин и вклолчва и пепте бутонна на ерифа. Единствената улювка за новобаше е, че на лесната трудност отключваш само песните от шестте начални сета, като парите, даващи ти достъп до нови зерио, китарри, костюми и песни, както и възможността да бъдеш извикан на бис, са налични от "medium" нагоре. По време на самата свирня има няколко неща, които трябва да следши

(освен едрогърдата фенка на първия ред, който виждаш в болните си фантазии):

Rock-meter – Показанията му варират от зенемата еуфория на публиката до червеното освиркване и замърване с поли домати. Стрелката попада в незативния край на скалата, ако свирши твърде некавърно – в този случай кариерата ти приключва безславно и просто те извърлят от сцената.

Star power – Пъни се, когато учуваш сериш от специалните звездочувни ноти и веднъж активиран след ефектно движение с китарния контролер, увговява точките ти за определен период от време. Също така качва спонтанно показанията на рок-метъра, което прави използването му в особено екзистенциални моменти от соломот (не, често, ти пробвал ал си да свирши **The Trooper** на ехерт?!) безкрайно полезно.

Точките си – Продължителна серия от учуени ноти ти дава множител от x2, x3 и x4 на точките, които получаваш. При грешка губиш множителя. При активирани Star Power го умножаваш по две. В края на всяка публична изваща ще бъдеш оценен както по общия брой спечелени точки, така и по максималния брой последователно освирени ноти, като така се формира крайният ти рейтинг и вървящата с него хонорар.

"Starfuckers Incorporated!"

Трябва да ти е претелно ясно, че не всичко в **GH2** е цветя, рози и ролендрол. Иерата, дорси, и в по-съвременната си версия, Все още страда от малки, но дразещи недостатъци. Липсва опция за създаване виртуалния китарист по твоя образ и пообие, а наличните свирачи, макар и разнообразни и колоритни, бързо писват.

При самите парчета отново си личи професионално изпълнение на му-



зиканата част, но често вокалите са Вкарани колкото да не е без хич. Е, кой не е очаквал от изпълнител на кавъръ да докарат гласовесте на Аксея Роуз, Алис Кулър, Ози Озбърн и Зак Делароча, но Все пак е леко тълпо. Лошо впечатление правят и сравнително малкото наистина популярни изпълнители и парчета. Не ни разбирайте погрешно – в **GH2** е свибрана страхоотна лясяда от добри поледения, но Все пак на фона на висигмо звездния **GH1** очаквахме доста повече. От друга страна, като познаваме Майкрософтши, най-вероятно скоро ще се появят така бленуваните от нас зрели, но за тях ще трябва да си заплащаме през Live-a (към 10 лв. за три парчета, което си е малко лека безумна цифра, да ме извиняват).

Новият бл X-ролер също страда от проблеми. На първо място – вече сме в безжичната ера, писна ни да прескачаме кабелшата. На бабите ни – също. Освен това китарката е леко ръбатичка, превръщайки така любовното ни мръзвато дрънкане от сегнално положение в причиняващо синини мероприятие.

"But in the end, it doesn't even matter"

Въпреки че като за пехт-ген загавие хората очакваха доста повече от почти директен порт, **GH2** си остава едно от задължителните парти загавия, особено ако си почитател на по-тежкия звук. Играта наистина може да ти влезе под кожата, като неутемно ще започнеш да псуваш Том Морело, Слэш, Ван Хейлън, Девъ Мъри, Ричи Блекмор и всички други големи китаристи, и то не за друго, ами защото генианите им сола и дубовете ще те използват повече от вгучацова твее-бесия. Което е и цветята всъщност. Защото каквото и да си говорим за контролери, статистикши, песни и ачиовмънни, Всичко, което искахме от тази зрива, бяха просто няколко миза в светлинните на прожекторите пред екзактираната (подгиткашчио виртуална) публика. Е, получихме ги.

И ъ благодарим най-искрено с оценката си.

Шегъробър

9

новия Guns n' Roses

бикстейк секс с фенки

Висит: 7
Не се забавява особена разликя спрямо FCS Версията. Въпреки наличието на High Definition. Но кой ли ще зерио какво става на сцената, ржато любви комплие...
Звук: 9
Най-важният компонент от оценката на лично глася изва е близък до съвършенството, но изпълнението на кавъръ леко изстрава на Мамлиши.
Полителна: 9
Протичка, но зариващата концертши, които ще те отпори от всичко, измъшвао за 360, за геме геме напред ънвърдрануд: 8
Не онейЗай збериата пелимиста от франшишата. Коемо ни е задължително мисше, тъй като побешето нов парчета са валисна гроби. Особено ексклузивително за 360.



Aura 2: The Sacred Rings

PC

ОПТ: ShadowTrance

Жанр: adventure Производител: Strike-Softex Разпространител: The Adventure Company
Сайт: www.thesacredringsgame.com Издател: CPU 1.2GHz; RAM 256MB; GPU 64MB, HDD 3.5GB

Убийствен пъзел! Две!



Ако искате ти за Куеста с главно "К" са свързани с интригуваща фабула и реално преодолими загадки, то "К"-то в случая следва да ти се биги доста минорно. **Aura 2: The Sacred Rings** представлява почти безсложкестен убийствен пъзел, който ще те изкуши да прибереш до първото налично уюлктру в Интернет и ще подложи търпението ти на мечителен тест. Способен ли си да изиграеш шера, която потъмквя ентусиазма ти за приключения на всяка крачка?

В търсене на очевиден отговор...

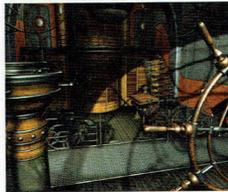
Редно е да започнем с малко прерисюр, макар и в двете части на **Aura** сюжетната линия да представлява недокалено фентъзи кльше за добрите, лошите и кълчнатата магически артефакти, пазени от първите и желани от вторите. Кланът на Пазачите (кой би предпочел?) притежава свещени

пръстени, които са ключ към паралелни светове и – както може да се очаква – източник на върховно могъщество. Твоето виртуално отражение е Уманг – най-способният ученик в клана и респективно отговорник за опазване на пръстените в първата част (**Fate Of Ages**), където въпросното опазване се изразяваше в решаване на всевъзможни пъзели с чудновати устройства и магически предмети в рамките на четири различни свята. В този ред на мисли **Aura** не е точно "приключение", а по-скоро един виртуален ребус, който е трагично лишен от възбдителна история и интригуващи герои. Десетки самодешни пъзели крепят прогреса на играта, отпелвайки малко внимание на така важния за всеки квест сюжет.

В **Aura 2: The Sacred Rings** историята се подхваща от "случайното" ти озоваване в непознат свят, където местен обитател те приютава в чудноватия си дом. След твърде безвку-



И те заживиха щастливо... в отвърнето.



сен диалог става ясно, че ще трябва да свършиш някои неща за домакина, и по-конкретно – да се заемеш с отбавянето на една от връпките в къщата. Впоследствие домакинтъ се отпада на мързелива дръмка, оставяйки те да търсиш сериозна мотивация за случващото се на екрана. Свиваш рамене и подхващаш играта в измъчен опит да се ориентираш самостоятелно. Съсем скоро Големите Лошковиш (гм) влизат на скорост и нарушават мирното ти съществуване – Сенчестият Легион е тумба от злодеи, чиято единствена цел е да взорчава живота ти, и благодарение на тях пъзелите се допълват от "избени теми бабаит" или "велиминиради прапаката", което само ще те принуди да зачестиш с употребата на "Save Game" опцията.

получаваш, са още плоски персонажи, разни сценарни глупости и поредната лепенцата от пъзели с неясна следа. Най-изнервяващият момент се състои в търсенето на малки детайли из иначе бая детайлното обкръжение, което впоследствие се оказват ключови за разрешаване на някои загадки. Просто очевидното не винаги е направено да изглежда очевидно в **Aura 2**.

И все пак...

От груа страна тези мисловни мъчнатие не изглеждат толкова отблъскващи, ако си особено голям почитател на пъзелите. Нештупитивният начин, по който са поднесени, ги прави още по-трудни за средностатистическия играч, но за "харкдор" геймъра, който обича да решава всяка сутрин по една кръстословица за отпоск и да си ляга с наредено кубче на Рубик, тази игра може да се окаже точно попадение в десетката.

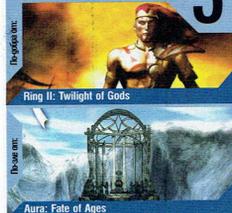
"...слабо мотивирани от сюжета и адски несвързани преплитствия."

Играта допълнително се утешява от леко нечовешки вид на загадките. Едва ли прословутият "геймърски елит" би имал нещо против една по-презвизвателна игра, но трудността тук не се дължи на фино обмислени пъзели, които да въпрегат логиката ти в потни напъни за разрешаване на гениално поставена задача. Тук си говорим за слабо мотивирани от сюжета и адски несвързани преплитствия. Опущите за скалъпване на приемлив адвенчър продължават до самия край, но единственото, което

В цялата застпнатост на графиката и пикселизираните къл сцени се крие значителна доза въображение, която **Strike-Softex** са върнали на своето произведение чрез мистериозни светове и сложни механични пъзели. Камо очевиден **Myst** клонинг, **Aura** предлага вървешени пейзажи и измерение, които са лишени от есенцията на класен адвенчър, но при всички положения са адски интересни и заслужават поне малко внимание, въпреки доминиращата аура от недостатъти.

Средна работа

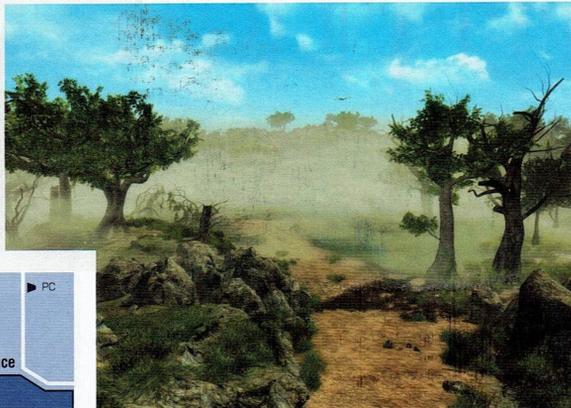
5



Визия: 6
Грозновати къл сцени и непретенциозна графика реализират иначе върховните визуални игри на шерата.
Звук: 7
Добър вокалшинг и разни фонови мелодии ку за цялът.
Геймплей: 5
Още по-назначчав от визията. В смисъл – поитен енд кълк, къл он!
Трудност: 8
Все едно да си отрежеш крака с речено трионче. За махотици и адвенчър геймъре тази оценка има помощителен смисъл.



Сред боклуците наоколо се крият удивително полезни предмети, но не и на пръв поглед...



Destination: Treasure Island

от: ShadowTrance

PC

Класа: Adventure Платформа: Xbox360, PS3, PC, Wii, PS Vita
 Изисквания: CPU: 800 MHz, RAM: 64 MB, GPU: 64 MB, HDD: 1.3 GB
 Сайт: www.destination-treasure-island.com

“Направи-си-сам” пиратска игра

3 ащо не направим игра, която черпи сюжета си от безумно продължение на приключенската класика **Остробът на съкровищата**, а не я адаптираме към вкуса на днешните тийнейджъри?”, се запитаха хора с известно количество зелено в гръба и потъркаха доلمите си челусти. Визуализирайки пачки от същото това зелено, което смятаха да инвентарят в играта **Destination: Treasure Island**...

“Направи-си-сам” сюжет

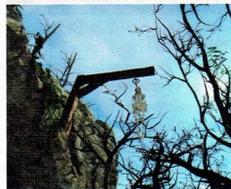
Буквално това са сторили французите от *Kheops Studio* – измислили са собствено продължение на приключението от Р. Л. Стивънсън и са решили, че е много удачно да го използват за най-новия си куест, експлоатиращ небезизвестния роман и неговите герои. Младият Джим Хоукнс е превърнат в наядан тийн, който извежда особено куун и се подвизава като приключенец първа ръка. Жажбата му за авантюри го подтиква да се ободне със собствен кораб и по време на пътешествие сред Карибите той нечаяно се оказва в клопката на пирати от бившия екипаж на Дълга Джон Силвър. Следователно започваш приключението като затворник в собствената си кайота, в очакване на пи-

ратското възмездие и “хогене по гръската” към гръното на океана. Разбира се, съдбата веднага се заема да ти предложи възможен изход. Появява се Капитан Флинт (папагалът на Силвър) с привързано към него съобщение, което се оказва следа към съкровището на еднокракия капитан. Изсузваш се по тераси от кораба и тръгваш по следа на енигматна (загадъчният стих, написан от Силвър), за да ти помоза в пъзелите), отправяйки се към Смарагдовия остров в търсене на натежал от злато сандек.

При друго положение бих те млишл от коментари за сюжетната развой в играта, но той е толкова гулоповат, че просто не мога да не направя опит да те презапог на персоналия ти сблъсък с него. Все пак, ако не искаш да си разваляш “удоволствието”, ти препоръчвам да прекосочи направо към следващия абзац.

“...Пелита, която докарва вид на сравнително стръвна фолк тупалак.”

За всички останали – нека направим кратка равностметка на сюжетното безумие. Дългият Джон Силвър те забърква в цялата история с идеята да те сватоса за кичозната си церка Пелита, която докарва вид на сравнително стръвна фолк тупалак. Цялата работа се оказва една голяма измама, забъркана в името на особено дебелина сюжетна каша, но за да не останеш разочарован от липсата на истинско съкровище, в самия край има и едно индианско имане – своеобразна компенсация, ако и девойката нещо не те изкефила. Междувременно трябва да се справшш с още пирати, да осстрижеш задника на овца, да си сваршш



лечебен чай от кората на гърво и да попиши цял кораб с едно зюле.



“Направи-си-сам” игра

Destination: Treasure Island се проваля достатъчно убедително на ниво история, но като забавен куест с купушца занимателни загадки се представя изненадващо добре. Първо трябва да споменем концепцията “Направи-си-сам”, в която идеята е насочена към възможността много от предметите да бъдат разглобявани, модифицирани и комбинирани многократно, но по различен начин в отгвените пъзели. Така например острието на неизползваем нож може да бъде заменено с ново и да се събодне с много полезно свчило, което да ти помоза навъсже из острова. Наред с интерактивния инвентар е обертано и специално внимание на

моряшките възли. Всеки път, когато се наложи да изпънати такъв, направата му е спроводена от мини игра, където постъпково ръководиш героя си към правилния начин на връзване. Пъзелите са сравнително трупни, но почти винаги ще имаш подходящ ориентир, който да подбуржа интереса ти към тях. Играта е изпълнена в поинт енд клик маниер, но картата позволява да се придвижваш почти моментално към всяка точка от острова в зависимост от текущия си прогрес, което редушра допълнително скуката.

С едно финално изречение трябва да отбележим, че тази игра няма да ти предложи пиратската история на годината, нито ще те възхити с финала си, но междувременно има сериозен шанс да се забавляваш с пъзелите и да се посмееш на умцателно инфантилното и измъчване.



Добра

6

Voyage: Jules Verne

Return to Mysterious Island

Визия: 7
 Коморитни мерки от Emerald Island – типичен остров на съкровищата.
Звук: 8
 Леко несериозна музика. Диалозите са озвучени с една идея по-добре.
Възможности: 7
 Забавен и същевременно непретенциозен.
Бутылчи: Рам: 3
 Най-забавата пиратска история, която си чува, при това – стъпнала на гръба на Р. Л. Стивънсън.





THE SIMS 2: CELEBRATION! STUFF

om: Kill4H

Жанр: life simulation Производител: Maxis Разпространител: Electronic Arts
Сайт: www.the Sims2. ea.com/patch/celebration CPU 1GHz, RAM 256MB, GPU Radeon 8800 или GeForce2 GTS и по-ново, HDD 350MB

▶ PC

The Sims + п-броя експанжъни FTW!

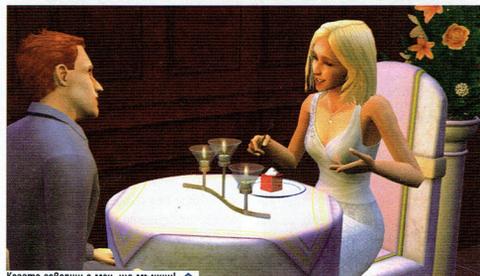
На някои може да им се стори абсурдно задаващото се твърдение, но аз действително смятам **The Sims** за приятна игра, която може да послужи за релаксация и разсейване в паузите между сериозните загلابя. Концепцията на симсовския геймплей е предено семпла, оригинална и увлекателна: направилаш едно или няколко човечета и контролираш техните ежедневни дейности, извършването на някои от които носи на играча неочакivano удовлетворение. Както се изразява създавателят на симсовете Уил Райт, ти просто си играеш с виртуални кукли в шифрова куклена къща. Верлуващата по света вече три години **The Sims 2** не притежава оригиналността на първата игра, но добавя солидни нововъведения, като изцяло пришизерната среда и възрастното развитие на симбоците и симките от люлка до гроб. В момента EA се тулат в гърдите, че се разпространяват и **The Sims 3**, когато му дойде времето. В същото време между тези три рдавщи загلابя на беля

свят са се пръкнали и дузина изчая адрови – експанжъни им. Анатема за тях и тяхната мама, защото, макар и на доста ниски цени, съдържанието им вклучва най-вече "уникални" попълнения, които преспокойно можеха да бъдат включени в основната игра.

Този тънък момент, известен в нашия край като "слаби за смет", е основен чарк в машината за пари на алчните империалисти от EA и **The Sims 2: Celebration! Stuff** не прави изключение. Какво ще намерят в този пореден експанжън загорелите за нови симс-премездия маниаши?

"Relax, Don't Do It!"

Ами, нови мебели, дрешки, предмети за украса и домашни уреди, обединени в няколко тематични групи – сватба, рожден ден и парти на открито, на които аз слагам следните три диагноза, а именно: "За някои сватба, за други – брагвал" (древна народна мъдрост). "Хенс Бърбей, дъщеря-дъщеря-дъщеря!" (справка – сладколюбната поп-фолк пливчовка Иляна)



Когато говориш с мен, ще мъчнеш! ☹



и "Relax, Don't Do It!" (за релакса пуйа Франки, който отива в Холивуд). Кеф ти сватбарски смокинш, рокли и папъки за аранджировка на сватбеня интериор и екстериор при провеждането на "перфектната сватба", кеф ти кулинарни изкушения и веселяща украса за празнуване на рождения ден, кеф ти джаджи (лампи, чарфи и т.н.) за купони на открито (нощно барбекю – хем романтично, хем практично!).

"Забавно е, спор няма."

Така, готук с арубия материализъм, нека последнем нещата с оглед на тънкостите на геймплея. Няма хедшовете. Няма 100+ hit комбо-та. Няма стратегическо набиране на бързите клавиши, подсижуряващи пламенно "ръшване" на вивгана на противника. Няма и лошо, защото в **The Sims 2: Celebration! Stuff** налице имаме успокояващи, приятен симсовски геймплей и традиционната непретенциозна графика. Забавно е, спор няма. Но за двадесетина долара/лева едва ли си чак такъв ивентист, че да очакваш някакво осезаемо раз-

двжване в спокойното езерце на симското самодоволство. Камо вземем предвид разните му там експанжъни на двете основни игри от поредицата и накрая телсим финалната черта, ще установим, че вместо да даваме пари за всички тях, със същите финансови средства можем преспокойно да се снабдим с няколко цели игри.

Надявам се моята мисъл е вече предено ясна – според мен не си струва да се цакаят кинти за ге шо експанжън излезе. Умерените фенове на поредицата може спокойно да дочакат **The Sims 3** и **Spare** и да пасуваат по отношение на **The Sims 2: Celebration! Stuff**. Както всички популярни поредици, **The Sims** вероятно също има хардкор почитатели. За тях добавянето на всеки експанжън към основната игра е нещо като свещена мисия и понеже и аз съм твърд фен, макар и на друга поредица, разбирам и напълно оправдавам техните мераци. Затова нека взидат крайната оценка по свое усмотрение и нека не се съврят, че симсовете не са ми най-големите виртуални любимици.

Добра



6

най-го още по-неизачитан експанжън

Визия: 6
Химки...
Звук: 5
Музи...

Геймплей: 7
Лек и неангажиращ.

Имитризиано: 10
Симс-игрите се мижат като хлябци.

PlayStation



The Sims, The Sims 2 и Вероятно The Sims 3



Genesis Rising: The Universal Crusade

от: **doomy**

Жанр: RTS Производител: Metamorf Studios Развиващ компания: DreamCatcher
 Сайт: www.genesisrisinggame.com Минимални: CPU 1.5 GHz, RAM 212 MB, GPU Direct 9.0c, HDD 2.5 GB

Живият и бгълв Космос



Истинско престъпление е да създадеш такъв енджин, а изгради ти да е толкова сабага.

GR е дебютният проект на новосформираното сръбско студио *Metamorf*. Със стартовото си заглавие кошниците са решили да не играят на дребно и правят първа стъпка на сцената посредством видимо амбициозна игра с написан специално за нея енджин, история, базирана на комикс, и геймплейна концепция, следваща неосъществимия за момента *Homeworld*. Дали са успели? Забиси в какво. Останни с нас и ще разбереш какво имаме предвид.

Genesishammer 40k

Историята на играта е противоречива. Иде реч за свят на ръба на апокалипсиса, делене на разни фанатични религиозни фракции и млад лидер, следващ завета на баща си и търсещ мистичен артефакт.

Всичко е окей – имаме разчупена вселена и нелинейно (ужилим) развитие на фабулата посредством възможности за избор по време на кърт сесияте. Обаче сръбците толкова са се омали в копирането на *Warhammer 40k*, че по някое време започват умислено да бягат от собственото дежа вю, свързано със сабър пъкк вселената, създадена от *Games Workshop*. С което кашата става пълна...

От шота може и да не личи, но интерфейсът е ужасяващ!



Homeworld Rising

Геймплейната механика на играта може да се опише с простицкото споменаване на уникалната космическа стратегия на *Relic*. Имамте си класически RTS команди, събиране на ресурси, строене на кораби, развигване на технолози, ъперевигване на юнпти и т.н. "Различното" ли дочухме? Е, не е както да няма.

На първо място, корабите са живи. Ђзгредите по тях не стават с приспадането на разни хайтс ежджжи по корпусите, а чрез мутация и промяна на генетичния им код. Свежа идея, която сякаш напук на всички останали изрални и технически елементи на *GR* е реализирана доста приятно. В подкрепа на органчните машини идва и основният ресурс в играта – *кръвта*, добивана от специални станции. Освен за продукция на нови юнпти и развигване на технолози, крвта се използва и за резегериране здравето на бойците ти.

Корабът-майка, логично, е центърът на твоята малка вселена. Там се правят муташите, строят се кораби, а в добавка Мамчето притжеба и нелози бойни способности. Загубиш ли го обаче – гейм оубър.

Инфекцията

Много негъзи има играта, но безспорно най-открояващата се такъв е нейната бгълвост. *GR* е нестабилна. Крашове, изтрпни свободи и прецакани тригъри са все неща. С които трябва да свикваш и които явно са продуктувани

от некадърен тествине и ръшване на продукта. Патфайндигът и изкуственото интелект са на плачевно ниво. Интерфейсът пък хич не им помага, тъй като управлението на армията, навигацията по картата и микроменуджмънтът по време на битка са ужасни. Спецналните умения на нападателните единици се пускат трудно, като една простица функция, наречена "paузa", щеше да спаси поне този елемент от играта.

"...изборът ти по време на диалозите няма почти никакво реално значение..."

Дори и бгъовите да ги нямаше, *GR* си е... скучна. Историята писва веднага шом разбереш, че изборът ти по време на диалозите няма почти никакво реално значение по време на игралната част, пък и самият сложет е представен по доста непрофесионален начин. Озвучаването пък е направо престъпление срещу добрия вкус.

Геймплейната част също не е достатъчно разнообразна опткм единици, мисли и бгджективи.

Обратно на Земята

Е, нахранихме доволно *GR*, нека докато времва след обилното похаване, да я похвалим, ама по-тихичко, за да не ни чуе, че ще се ъзгоррее. Освен оранчните кораби, за които вече споменахме, енджинът, който са създали от *Metmorf*, е сила! Звезният пейзаж е реализиран прекрасно, светлинните ефекти са повече от добри, а музиката адекватно допълва представата за необятната свобода на открптия Космос. Ако не бяха лошите текстурни на иначе добрите като концепции кораби, всичко по този параграф щеше да е перфектно.

В началото на материала обещахме отговор на въпроса "Успели ли са сръбите?". Ето го и него: *не са успели* да направят качествено заглавие. Играта е твърде бгвава и скучна, за да се хареса на играч без мазохистични наклонности. Те обаче *успяха* да загатнат потенциала си и ако си вземат поука и им се даде втори шанс, ъръвяха с добър бюджет и най-вече свобода за реализация на идеите, то можем да очакваме и нещо хубаво от тях. Засега получаваме "среден". Ама не пръст, а оценка...

Средна работа

Сръбците митиччари

Homeworld

5

Визия: 9
 Красота, при Все самодялни енджин.
 Кофти текстурирани кораби обаче не позволяват по-висока оценка
 Звук: 5
 Прекарана музика, но ужасяващ воис актинг.
 Геймплей: 4
 Скучна кампания, ниско разнообразие откъм единици и умения, тннове бгъове и проблеми със стабилността
 Делбел: 5
 Ако противоречив, но все пак имамт идея новаште. Ще ги въртим какво ще измислят...



Call of Duty: Roads to Victory

PSP

от: fall

Жанр: FPS Производител: Activision Разработчик: Activision
Сайт: us.playstation.com/PSP/Games/Call_of_Duty_Roads_to_Victory

Ми не, и този път не стана. Съжалявам.

3 а никога не е тайна, че PSP-то никога не е било правилната платформа за шутъри от първо лице. Формулата просто не сработва и – респективно – игрите не са забавни. Отчасти това се дължи на устройството на Соня да държат хардуера на конзолката осакатен с вездесъщите понижени честоти, поради което графиката винаги изглежда госта по-зле дори от PS2 и има сериозни проблеми с фрейма. Основната причина обаче са очевидни нерешимите проблеми с управлението, прозритичните от липсата на втория аналог. Истината е, че колкото и да се мчат, разработчиците не успяват да предложат адекватно решение, а прищелването с феис-бутоуните е тотално безумие. По тези и реди други причини **Call of Duty: Roads To Victory** е поредното разочарование в жанра.

“...тоталната загуба на кинематографичната грандиозност...”

Просто това е една от онези игри, провокиращи въпроси защо въобще някой си е направил труда да ги прави и сериозно ли въпросният някой е очаквал потребителите да му се вържат. Цялото нещо изглежда горе-долу като **Call of Duty 3** за PS2, или по-точно – Все едно е направено в редактора за карти на въпросното заглавие. Като започнем от пъпката липса на каквато и да е история, с изключение на псевдо дневниците, явно от кумовсрама вкарани преди всяка мисия, миенен през моновете технически проблеми и приключим с тоталната загуба на

кинематографичната грандиозност, която е основното предимство на поредицата. Поради ограниченията на технологията, целият мащаб и размах, който присъства в *Xbox 360*, примерно, се е изпарил в небитието и е заменен от монотонно избиване на нискодетайлни немци в тунелоподобни ниша. Освен това мислите са сериозно еднообразни и втръсват точно след половин час, а разпределението на враговете и схемите им на поведение са до болка предсказуеми. Иначе задачите са стандартните за поредицата и включват шурмуване в bunkerи, взривяване на танкове, отбелязване на позиции за артилерията и дори стрелба от самолети. За да ви е гадно обаче, липсват чекпойнтове и ако умрете, трябва да започвате отначало. Което не би било как такъв проблем, ако израрта не забиваше регулярно по абсолютно необясними причини.

“...какъв е смисълът на цялото нещо?”

Друг сериозен проблем е управлението. Използвана е очевидно единствена приложима схема за PSP, като аналогът изпълнява обичайните си функции, а прищелването се осъществява с бутоните, зуумът и стрелбата са приключени съответно към лявия и десния спусък, а всичко останало е на стрелките. Каквото и да твърдят западните колеги по въпроса, аз смятам, че по този начин просто е невъзможно да се играе. Като компенсация е вкаран някакъв госта храбър autoaim, който прихваща дори врагове, които са почти извън погледа ви. Това



☛ Зех на тата джипа и двамата охранители, ба вода Катето на бала.

е хубаво, но куршумите госта често не опиват там, където е мърникът, а логично – някъдето ви е насочена пушката, което извиква въпроса какъв е смисълът на цялото нещо? Да не говорим, че въпросната система често се пробляга да улови немците директно пред вас, както и да ги проследява, ако много се размърдат. Да не говорим, че за да съхватат допълнително трудността, дизайнерите са направили лошите сериозно спънати интелектуално, така че госта често мислите не се свещат да отвършат на огъня, ако не сте се приближили, за да ги активирате. Всъщност обикновено не са способни да ви уцелят дори при храбра фронтална атака в свински тръс (тъй като незнайно защо се движат арски бабно на всичкото отгоре).

В технически аспект няма какъ

толкова да се каже – както всички подобни игри, **CoD: RV** изглежда като гаунердната версия на PS2 еквивалента си. Възривовите и стрелбите са си зоре гору на нуво, но дизайнът на нишата няма да ви казвам къде вече ми е поникнал – същите взривени сгради и окопи ся гледат от първото **CoD**, даже тепелите не са си направили труда да сменят. Аудио оформението също е госта разочаровашо – оръжията звучат като пиратки, експлозиите са госта прилушени, а релките на войниците сме ги чували вече неведнъж. Епичната музика също я е хванала липсата по необясними причини.

В заключение ще добавя, че просто шутърите не са за PSP. Ако не сте се уверили в този факт досега, пробвайте новото **Call of Duty**, но не казвайте, че не съм ви предупредил.

Средна работа

5



Medal of Honor, бип, там гаже автоаим няма



Всички останали CoD

Визия: 6
Дизайнът на всички фронтове. Също така всичко е кайфово.
Звук: 4
Даже музиката са забвчили да сложат. Ще ми извинявате.
Фейлмев: 5
Просто няма начин да си нагласите всичко така, че да ви е убиено. Не прекарайте абсолютно нищо по-бавно и очевидно живеете да смуче пари на зъби на фронтите.
Защо За Веса За Мичам Оне Да Правим Такива Игри За PSP. Свек Катето Очевидно Не Става: 10
Ей това се чуудих пред цялото време.



Wario: Master of Disguise

от: Detonator

DS

Жанр: Action / Platformer. Сузак: Разпространител: Nintendo

Сайт: www.nintendo.com

Колко добра игра можеше да бъде...

Винаги съм мислил, че с помощта на тич-скрийна на DS могат да се направят качествени заглавия, които да разчупят стереотипите и да ни издигнат до нови играни висини на уловствително. Коя друга фирма, освен Nintendo, може да покаже на останалите как се правят нещата?

Сега разбирате с какви надежди погледох към Wario: Master of Disguise – тя обещаваше да бъде следващото стъпало в еволюцията на класическите 2D джъмп енд рънчета, забъркана с Nintendo-подправки и намеци за ново, по-външащо геймплейно усещане. Очаквах най-малкото едно достойно продължение на Wario Land серията. Е, не го получих.

Да започнем със сюжета, който за разлика от прещините игри от поредицата, е застъпен малко по-сериозно. Wario, култовият антигерой на Nintendo, отново е обзет от мания за забогатяване и по стечение на обстоятелствата се телепортира в телевизионен сериал, където се опитва да заграби знайни и незнайни съкровища. Гвоздеят на програмата е умнието на Wario да се преоблича в различни костюми, които връвят в комплект с нови способности. С течение на играта броят на костюмите и – респективно – уменията

на Wario нараства и напредъкът му зависи от навремето им използване.

“...в началото всичко изглежда ново, свежо и интересно.”

За да превърнем мустакатата фигура в Cosmic Wario, например, начертаваме полукръг около главата му и хол – той се сдобива със скафандър и бластер, с чиято помощ анхилира всяко нещо, по което чуквате на екрана. Arty Wario пък може да създава чрез рисуване каменни блокчета, които да използвате за платформи. Дегазирувате (disguises) са общо осем на брой, като се отключват в хода на играта и така скок-подскок, докато преминете през десетте епизода. Ще си кажете – бахти яко! Действително в началото всичко изглежда ново, свежо и интересно. Но загубите ли половин час, за да минете само един от епизодите, а запустят е в четири стапулзели от вас, ще осъзнаете, че има нещо гнило във Wario. Освен това иновативното управление в по-напечени ситуации създава сериозни проблеми. В повечето случаи ще се



Играта не се препоръчва за хора с паркинсон. Тук исках да рисувам бира.



налага да превключвате бързо между уменията, а играта не винаги ще разгадае правилно нещата, които дракрате с нервна ръчица – хем рисувате, хем псувате.

“Страхотно! Ама не съвсем!”

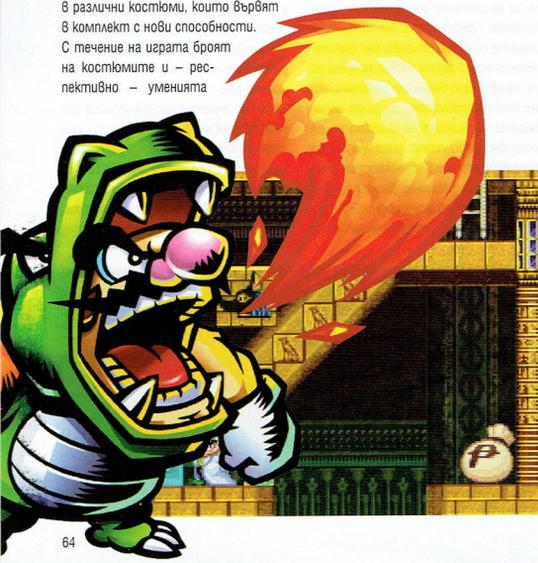
Девелопърите от Suzak са вкарали мини-игри дори при отварянето на санещите, може би за да не прекъснат духовната връзка с прещините заглавия. Страхотно! Ама не съвсем! Първоначално е забавно, но наборът от мини-игри и твърде беден, а санещите из играта – твърде много – така че при стотия съблъсък с тях ви иде да залпате индийски ароматни свещи и да пуснете дзен-бутистични ритми, за да не направите DS-а на парчета. Опция за скипване няма.

Нивата са заселени с чайки, котки, мишоци и всякаква друга страхова палача. Звучице са нищо особено – обичайните писукания и мелодии.

Общото впечатление е, че това не е игра за ужбна конзола, която да разчупи, докато чакаш автобуса – прекалено е мудна, прекалено ангажираща.

Стремежът на Nintendo да налага нови начини на управление и на игра като цяло е похвален, но понякога резултатите са доста изнамислени и заглавия с голям потенциал се погълхват по наклонената повърхност на посредствеността – въместо удоволствие, носят досада и разочарование.

Wario: Master of Disguise е именно такава – постепенно от красив лебед се превръща в най-обикновена скучна, грозна патка.



Добра

6

Видео: 7
Играта си има шарен свят с добри направени локации. Но от всичко това на спертостта – не се усеща Абсолютно как действително, характерна за Nintendo.

Звуци: 5
Във, зъук, зъук, съзвучи със сам, цяло бих със слушалки.

Платформи: 5
Играта се играе да бъде добра. Вкарва новини на платформите, опцията е да ти дават възможност с увеличаване си обемите. Но няма механизмите просто не работят калено трябва.

Тич-скрийна: 7
Wario: Master of Disguise, ама ако докато ще отиде в света дърв с фройла, ама си опит да разчупи стереотипа на игра. Страхотните игри в управлението се разбиват в неидеалната геймплей.

Видео: 5
WarioWare: Touched!



ANCIENT WARS: SPARTA

от: AIDim

Клас: RTS Платформа: WorldForge Разработчик: Playlogic, Eidos Interactive
 Сайт: www.ancientwarssparta.com Издател: CPU 2.4 GHz, RAM 512 MB, GPU 6800 GT, HDD 4 GB

This is Madness



Не ми обръщайте внимание, аз съм просто невинно вялоче-мунвач.



Слег като драснах статийка за спартанците (че и спартанките) в миналия брой, ме обзе вънхоневце да си запляя първата игра, съдържаща "Спарта" в заглавието си, която ми се мерне през погледа. Само да знаех в какво се забърквам...

"Fight in the shade"?

AW:S има 3 раси – спартанците, персите и египтяните. Братушките от *WorldForge* са се опитали да базират кампанията им на реални личности и събития, но геймплеят е общо-взето поредният клонинг на *Age of Empires* и *Warcraft* и няма каквито и да е претенции за достоверност. Например спартанците може да са презирали боя с далекобойни оръжия и да не са имали кой знае каква кавалерия, пък камо ли коленници, но в играта тези единци не само са забържистелни, ами и са по-имба от всички останали. Конете правят боините значително по-трудни за убиване,

коленниците разхвърлят цялата вражеска войска, а колехвъргачите я правят на решето, докато се влачи бавно-бавно към тях. Съответно – стратегия, която не ги включва, си е чиста проба самоубийство.

В по-късните етапи на играта имаш достъп до уникални специални единици, умения и т.н., но като цяло притре раси са почти идентични. Всяка от тях има 3 основни вида бойци, които могат да бъдат екипирани с който и да е ристърчат щит или оръжие, както и да се качват на коне или коленници. Къстомизирането им е може би единствената по-интересна идея в играта и е осъществено чрез доста удобен интерфейс, но и това е по-скоро козметична промяна на стандартната RTS формула.

"This will not be over quickly"

Най-големият проблем на **AW:S** е флариращата флегматичност на геймплея, която извежда термина "стратегия в реално време" до неподозирани висини. Няма каквато и да е опция за промяна на скоростта на игра. Ресурсите се добиват мудно; сараците, въпреки това и единичите струват много и се строят бавно; придвижването по картата и битките са като на забавен каданс; кампанията, освен че е безбожно скучна, тече като

Най-бел! Не! Нагряно! Внимавай, ще се блъснем в наш... Пу геба!



Друг голям недостатък е ИИ-то. Pathfinding-ът е като изваден от праисторията на RTS-ите. Единичите се придвижват групирани, но в момента, в който ги пратиш в битка, се разпръсват и почват да търчат насам-натам като мухи без глави, като любимият ми номер е да се запълнят в обратната посока, търсейки алтернативни пътища, докато накрая не се откажат и спрат на място. Морските сражения също са трайкомиедия. Корабите ти се въртят като пумпалци, забиват се в крабрежния ландшафт и си пречат по всевъзможни начини.

Ако постоянното къткане на бойните ти единци не е достатъчно, ще трябва да се занимаваш и с пълен микроменеджмънт на селяните, кошто освен че не си намират сами работа, трябва дори да бъдат пращани ръчно в работилниците, за да ристърчат вънредно.

Може би **AW:S** щеше да отбие номера преди 7-8 години, при все болезнената си посредственост, но пускането на подобна игра през 2007-ма си е чиста проява на лош вкус. Бих ти я препоръчал само ако имаш силни мазохистични наклонности или взирането в progress bar-ове ти действат отпускато.

Средна работа

5

By region on:



Alexander

By name:



Tzar: Тежестта на короната

Визия: 7
 При липсата на други достойнства, **AW:S** поне има съвсем прилична визия.

Звук: 5
 Стандартна работа с елементи на беззвучно озвучени персонажи.

Геймплей: 4
 Изтъкран, посредствен и крайно бавен.

Срещи: 0
 Цар Леонид съзруно би се обърнал в зробо си, ако види спартанците, екипирани с пращци.

Оригинална концепция

От: Snake

Преди време, в отдалечената на нещо като петнадесет години от момента, в който пиша този текст, 1992 година, по ролните ми кина почти незабавно се плъзна филмът **Groundhog Day**. Преведен, ако не ме лъже паметта, като **Омазосан ден**, защото това с мармота очевидно не е достатъчно епично. Та в него вечерят филмов орфейлак Бил Мърси се оказва прикован от разни напугани свежи социални послания сценаристи в рамките на един побтарящ се до безкрайност ден. За да му е още по-гарно, телемораната аномалия го заваря в някакво зачувано на маината си сучуно село — нещо като американският вариант на Безден, минус вилата на Диджоб, където времето по който начин не би послало да спре, защото рискува да бъде изнасилено от почерпен либански араджанин. Героят на Мърси научи разни особено поучителни за зрителите неща и по някое време успя да свдана Коде точно е бъркал в мизерния си живот. Озв се в рече и поправи мизерните си събфини, като дори успя да го топне в сравнително свежата по онова време Енри Макаруъл.

В нещо подобно (не в Енри, клещирността на познатото Визирам) се потапяме и ние ден след ден, игра след игра, стрейфвайки надхъаню, за да избегнем същият изстрел, в същото подземено ниво, на съща революционен за времето си шумтур. Примерно. Зашто мекстурите и забъртещите твърлици, намеждащи, че в време да си смениш видео картата, процесора или конзолата, се менят, но *концепциите* — не. Или поне го правят болезнено рядко.

Неоспорим факт е, че при положение, че топлатата Бода е открита така или иначе, е далеч по-празматично да замислиш как да подобриш дизайна на бойлера. Но неоспоримата истина е, че на мен лично доста често ми идва да се бухна директно в някой лежен Вир, наред реката, в търсене на нещо ново. Да, може и да не е толкова приятно, колкото попълнянето в ароматна ванна с мекурчута и чаша шампанско в ръка (не, че си те представям в ароматна ванна с вино в ръка, не дай боже, ама не може всичките метафори, които ти гускам, да вкочват тройка татарски с Акстенаца или зруб аванел, за да ги забираш). Но със сигурност е възбуждащо, защото правиш нещо изначално ново. Докосваш се до нещо, смятано от теб за немислимо до този момент. При това си го уловил в първия възможен момент преди — ако се заворжил в рамките на примера — десетки имплатори да започнат да ти предлагат своя Авансон Ленен Речен Вир.

Да, аз предпочитам **Giants**, **Savage** и **Sacrifice** пред **StarCraft** и **Quake**. Искам да помня първичната европиксена еуфория на **Wolfenstein**, когато наистина усещах тежестта на оръжието в ръцете си, мизеризмата на барута, страха от вражеските изстрели, свистящи твърде опасно до мялата пълт, помелващата по сетивата ми атмосфера на някакво първично извратено зло, наславящо в съзнанието ми ужасите на Холкостата върху сцени от **Екзорсцита**. Помня всичко това сякаш беше Вчера, разбираш ли? Разбираш, естествено. Римейкът

на същия този **Wolfenstein** беше страховтна игра — красива, динамична, възплазваща се максимално от техногеничния възход на епохата си... но ако трябва да ти говоря за нея, няма да има емоция, ръкомахания и преексплоатация на междуметията. Ще има хладен рецензентски анализ. Зашто, приятелю, разликата между новата оригинална гейм-концепция, с която се сблъскаваш за първи път, и поларното до блясък клеще е като между първия път, когато си топълна малкия Тони, и поредната, доведа до влажен и топъл резултат свайка. Не, че не е приятно — напълно върв — *по-приятно* е, защото опитът при правенето на нещо винаги си казва положителната дума, но първата — тя е далеч по-избериана.

Ако не си се усетил все още към какъв лош абтмогол се е понесла мисълта ми и как Всъщност заштвавам твоята теза, ще ти подсказка като добро друагуче. Първият път, амиго, изтъняването почти неминуемо е аматьорско. Всяка революция, всяка иновативна концепция се дъни на някакво ниво, просто защото съзателците ѝ все още нямат ясна идея как работи всичко. Вземй **GTAIII**, примерно, едно от заглавията, променило гейм миросгледа ми, и го поставай до еволюционния ми наследник — **San Andreas**. Спомни си колко безброжно беглици беше **Giants**, как изпълняват в **Black & White** просто не работи като хората, какво покръплетено дърво в първият **Tomb Raider**, сравнен в дробният формулата до съвършенство **Legend**. Примерно. Да, иновативните игри често не са достатъчно добри игри. Те оставят в историята и сърцата ни с простия факт, че са понесли факела на прогреса, завържили в последствие емекроцентралата на комерса.

Но знаеш ли, копейе, емоцията от досега с нещо ново, дори и да е съвсем, съвсем мъничко, крехко и не особено добре работещо, винаги е за предпочитане пред културиваната радост от досега с нещо старо, поларано до блясък; отдавна мъртвата иновативна идея, мумуфифирана, обтвита в лъскави бинтове и пунната за масово производство. Зашто **Rock Band** примерно ще е велика партия-игра. Ще се просерем от кеф просто, заращия. Само дето онова сичнично усещане, за което писухме преди някоя и друга странция, за теб винаги ще остане свързано с първото ти подобно завазвие, с **Guitar Hero 2**, с първия момент, в който си отворил с треперещи пръсти кутията, мрейчи се да омислиш идеята, как някой креативен гений се е сетил да направи шибан китарен контролер. Да омислиш идеята, че ще застанеш в дебела рокаджибска поза пред телевизора си и си свирис **The Trooper**, заменйки ъбображаемата китара, която размахваш, докато кучееш, с нещо истинско, нещо, пребръвшашо една мечта в реалност. Повервай ми, този емоционален миг не може да се сравни с нито един нов **Quake**. Не и докато някой креативен гений не се сети да направи контролер-пома, наместо просто да сменя шфрчнката след Direct X...





Полирано до блясък клише

От: **doomy**

Ето, че пак се намирам на тези противобастяжни шепа страшилки с надеждата, че ще отстоявам правината, поне за мен, позиция. Ясно осъзнавам обаче, че за повечето от вас нещата не изглеждат точно по този начин. За бога, та аз едва ли не отричам прогреса, иновативността и възрастната на разработчиците да експериментират, което си е често самоубийство и вече виждам как отстояват списанието, пазлиш факел, збънши на прикметите си да вземат блясък и заедно пръватме към скромната ни репутация. Затова ще направя едно уточнение преди да започна барикадирането на страницата отредена ми за бранене. Не разбирам нищо лошо в орижанините игри. Аз самият съм влюбен в **Homeworld**, **Spellforce**, **Dungeon Keeper** и **Syndicate**, които са пример за нещо ново, креативно и смесващо различни в същността си геймлейни модели. Но въпреки това съм **твърдо** против прекалването с жанровите кръвосмешения, правени с цел излизано орижанинчесто и мерене на пазлиш, и предпочитам уютна и сигурността, люхаши от добрите, макар и затворени в строго определени иерархични рамки, заглавия.

Да си го кажем направо – колкото и добри примери да си дал (то и аз дадох), драми ми бакаюб, със сигурност и сам можах да се сетя за около три пъти повече игри, пребрънати се в тъмен провал именно поради базането от каноните. А замисля ми си се колко ступида сами си бяха дупата, опитвайки се да бъдат орижанини във времето, когато големите компании владеят пазара и диктуват модата? Тъжно е, но съвременният истрач твърдо може да бъде спечен с генианна концепция, донесла със себе си поредното скучно, твърдо и изпреварващо времето и технологично заглавие. Днес ристе са кратки, истрачните механики – максимално опростени, техническата реализация се доближава до съвършенството. И въпреки това игрите забавяват, защото това е и цялата в крайна сметка и именно за това си даваме проклетите пари.

Истината е, че в списъка с най-очакваните от мен истрачни заглавия, единственото "разчупено" и "орижанино" такова се явява **Spore** на Уил Райт. Което обаче отново ще бъде на страницата генианност/уорост и като нищо може да се окаже един нешумфобан диамант, който няма да се хареса на масовия потребител на развлекателен софтуер, поради твърде големият си мащаб. Затова аз кропичко съмам парите си на новото **Halo**, новия **Devil May Cry**, **Timeshift**, **Assassin's Creed** и **The Witcher**, да речем, при които всичко е просто и ясно. Да, **Assassin's Creed** ще различа на смесицата на елементите от **Prince of Persia** и **Thief** соршите. **Timeshift** пък ще се основава на спирането на времето и забъркването, които следват от това. **The Witcher** пък ще биега от клишетата на фентъричките ромели заглавия чрез доста непознатичката си вселена и персонажи. И въпреки всичко никое от тези заглавия не може да се нарече "революционно" и "орижанино", защото не поема по рисковани пътища, а

запазва на вече изпробовани и работещи механизми. Тъй че за изработено ми няма да е необходимо да русвам пентазрами с мишката, да превключвам от стратегическа карта в първо лице и тем подобни прибори на заглавия от съседната страницичка и вървяща с тях жанрови миш-маш с неясен резултат. Единственото, в което съм убеден, е че заглавията ще са качествени и ще ми донесат по десетина часа уростовство във виртуалните им светове.

За едно обаче си напълно прав, и просто не ми се ще да те обормвам с гулави доводи – орижанините игри, дори и проваляните такива, са необходимото зло, защото именно базодарение на тях днес се разваля на съвременните представителни на гейминга. Нещо което споменах още в профила на **Bullfrog** отпреди два броя. Но вържа да уточня, че когато "Жабките" са творили, орижанини игри наистина се раждаха и качеството им не подмеляше на съмнение. Нещо, което в наши дни е трудно достижимо, да не кажа невъзможно. Затова аз оставам твърдо против излизаните геймлейни изгъзши и желая прогресът да бъде постепенен, вместо ударен, както се случваше преди повече от десетилетие. Какво имам предвид за постепенен прогрес ли? Ами жанрови смесицата, които не са толкова крайни и крещящи в лицето ти "Виж ме, аз съм нов и различен, еха сега да те поизпобя докато ми свикнеш... Не ти харесвам ли? Ми явява си работата, не си достатъчно широко скроен, отивам при дън!" Ще дам два примера за постепенен прогрес, с две заглавия, които само желяз: **Bioshock** и **Mass Effect**. Ето така се правят "различни" игри – с комбинацията на вече отпадна изследвани жанрове (RPG и FPS), вкарването на орижанини и не толкова често срещани сетинзи (подводна станция и необятна Космос), както и леки и неангажиращи нововведения в общата геймлейна картинка (новият изкуствен интелект на **Bioshock** и добавянето на системата за прикриване и контрол над отряда ти в **Mass Effect**). Ето така трябва да се правят модерни игри, а не комбинациите атепален симулатор с футболно мениджър, да речем...

В заключение искам отново да подчертая, че аз не отричам прогреса, просто искам той да става плавно и качествено. Орижанини игри трябва и ще има, но аз лично винаги ще се осажам на вече изпитаните формули, вкарвани във все по-модерни дрешки и правени с все повече хус и професионализъм. Защото какво и беше орижаниното на **Legacy of Kane** поредицата? Истрията и персонажите, ще каже някой и ще бъде прав, но истрачната механика бе позната на всеки и преексплоатирана в още десетки качествени игри. Така че нека разработчиците да влагат повече ресурс и време в създаването на изпитани от съвършенството заглавия, като споманата вече поредица, вместо да се чудят как да излъжат норманния ход на нещата, чуждейки се както поредно геймлейно извращение да ни прогутат.

Year Zero



Доста се чудихме как точно да ти разкажем за този проект. От една страна **Year Zero** е последният албум на така любимите ни **Nine Inch Nails** и ние много искаме да те запознаем с него като музикално произведение. От друга обаче **Year Zero** е нещо съвсем неочаквано – масивен франчайз, който ще се развива в продължение на години, обогатявайки се с все повече продукти от различно естество.

И все пак това, което би било интересно на всички ви, независимо дали си падате по музиката на **NIN** и проектите на Трент Резнър в частност, е фактът, че **Year Zero** всъщност... е игра!

Каква по-добра причина за нас да представим новия опус на Трент и **42 Entertainment** на страниците на това списание?

Another Version Of The Truth

Year Zero е Alternate Reality Game. Тя не е компютърна игра, не е игра с карти или настолна игра, не е състезание. Това е игра, която те кара да раздвижиш мозъка си, да търсиш информация, игра която те оплита в мрежите си, мотивирайки те да се чудиш дали пък в крайна сметка всичко, което намиращ като следи, за да стигнеш до развързката, не е истина, а това което се случва около теб, е измама, дирижирана от медиите, само за да ти затвори очите и да те накара да седиш спокойно и да не надигаш глас срещу безчинствата, които се случват всекидневно по света. Навсякъде около теб. В крайна сметка **Year Zero** е политическият вопъл на Трент против грубата военна политика на западните нации, нещо към което той винаги се е опитвал да привлече вниманието ни.

Всъщност основната причина човек да се вживява в подобни *атернативни* игри е фактът, че те са ситуирани в твоята реалност. **Year Zero** се случва край нас. Следи от нея можеш да намериш навсякъде из Интернет, а когато се заробиш, ще започнеш да търсиш такива и по хората около теб. Фланелки, значки, флайери, изпърскани със спрейове стени – във всички тези ежедневни неща можеш да откриеш **Year Zero**.

Играта е една огромна конспирация, която те кара да се чувстваш част от нещо голямо, нещо потайно. Самият факт, че вместо засукана графика и добър войс актинг, това, което ти се предлага, са замаскирани в текстове или шумове от песните на **Nine Inch Nails** уеб сайтове, телефонни номера, които те препращат към други следи, и съвсем истински конспиративни срещи (ако си достатъчно късметлия да си в САЩ към настоящия момент, което с оглед на факта, че четеш това списание, е изключително малко вероятно) говори сам по себе си за мащабите на начинанието. Казано с думи прости – не е нужно да се вживяваш в **Year Zero**, защото **Year Zero** е част от самия живот.

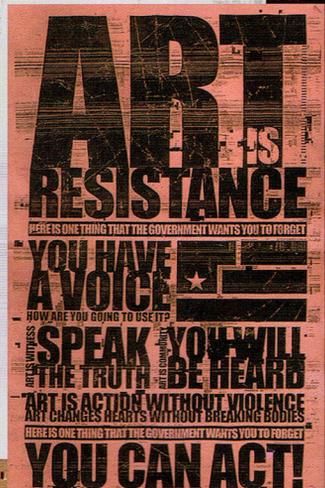
Аналозите с филма *Играта* на Дейвид Финчър са неизбежни. И въпреки че там нещата бяха представени на едно съвсем друго ниво, **Year Zero** не отстъпва по нищо на случило се с сергия на Майкъл Дуглас. Единственият проблем е, че **Year Zero** е насочена към голяма маса от потребители. Ти не я изживяваш самостоятелно

и съответно не можеш да се надяваш да ти се случи нещо съвсем индивидуално. Въпреки това по някое време се разбра, че някои от събитията в играта са били достъпни само за много тесен кръг щастливци. Във всеки случай пристрастяването е тотално и когато откриеш новата буквичка, отвеждаща те към следващия сайт на Съпротивата, удовлетворението е доста по-реално и осезаемо от това да победиш поредния бос в компютърна игра, повярвай ни.

The Beginning Of The End

Year Zero се развива 15 години след момента, в който четеш този текст. Концепцията на цялата игра е завъртяна около редица инциденти, които се случват в близкото бъдеще, и на нас ни е много трудно да ти разкажем за тях без да развалим удоволствието ти от това да намериш информацията сам. Въпреки това ще те "осветлим" за някои от събитията около **Year Zero** като не спазваме хронологичния ред, за да не разрушаваме изненадата.

В интерес на истината цялата хронология на **Year Zero** започва от събития, които вече са се случили според първия сайт, който я представя в цялостта ѝ и от който всъщност започна играта. Неща като падането на Берлинската стена, войните в Залива и Югославия са представени хронологично там като индиректни виновници за събитията, случили се в последствие. По-нататък се говори за инциденти, ситуирани след нашето време. Става въпрос за зловещи био терористични атаки, за нападения с ядрено оръжие над Иран и Северна Корея от страна на САЩ, за ограничаването на свободата на словото чрез нови закони, както и за Джихад от страна на мюсюлманските държави към християнската цивилизация. След това се появява откритието **Parerlin** – субстанция, която, изсмилана във водата, намалява риска от биоатаки според правителството. Но се оказва, че това всъщност е наркотик, който намалява скотността към неподчинение и води до някои любопитни странични ефекти като халюцинации. Видно място сред въпросните заема една конкретна визия, наречена "The Presence" или "Присъствието", като обложката на албума **Year**

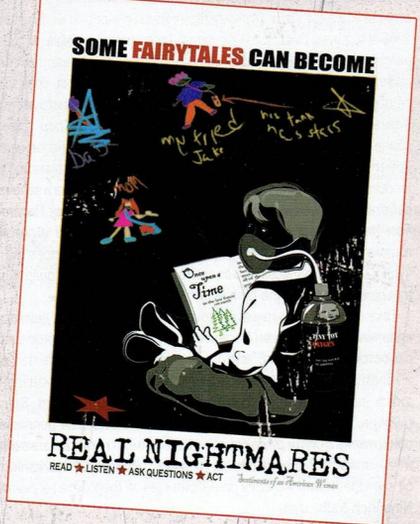
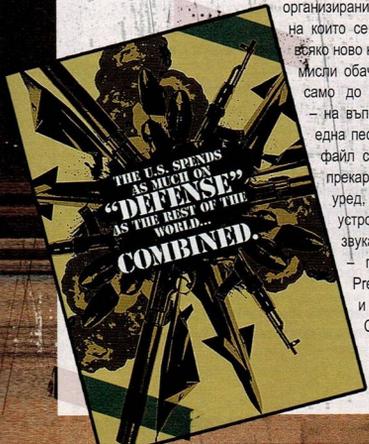


ARTS RESISTANCE

Zero показва точно тази картина. Случките, за които разказва Year Zero, са доста мрачни и апокалиптични и – което е най-страшното – изобщо не са лишени от логика и като нищо могат да се превърнат в реални събития. Така или иначе гореописаната серия от "инциденти" в крайна сметка довежда до формирането на Мирната Коалиция (Coalition for Peace), състоеща се от различни правителства и големи корпорации. Тя въвежда нов календар на втори януари 2022 година и обявява въпросната за нулева година или Year Zero от BA (Born Again). В последствие се оформират клики от хора, които са против все по-засиления контрол над свободното мислене, такива, които се опитват да се освободят от постоянния контрол, налаган от правителствата (става въпрос вече не само за следене с камери, но и за невровичове, инплантирани в китките), и логично се създават конспиративни групи на Съпротивата. В последствие, след редица експерименти, The Solutions Backwards Initiative успява да изпрати предупредителни материали назад в миналото. Това са и възшочот късчетата информация, до които ние се докопваме и чрез които сглобяваме мрачната история на Year Zero.

We're In This Together

Това, което до този момент се е случило в реално време от началото на играта, не е никак малко. Всичко започва още през февруари месец, когато фенове откриват, че на фланелките, рекламиращи турнето на Nine Inch Nails, има удебелени букви, изписващи фразата *another version of the truth*. Това води до разкриването на сайта www.anotherversionofthetruth.com и реално може да се определи като началната точка на играта. В последствие на няколко концерта в Англия са намирани USB flash устройства, които съдържат песни от новия албум на NIN. При първото такова разкритие дори се смяташе, че става дума за случайно "изтекла" от студиото информация, но в последствие се оказва, че устройствата са съвсем преднамерено подхвърлени там. След това на официалния сайт на Year Zero се появяваше подказка за нови USB-та в тоалетните на залата по време на други концерти. Феновете станаха доста по-организирани, създадоха се форуми, на които се обсъждаше появата на всяко ново късче информация. Не си мисли обаче, че всичко се свежда само до елементарни подказки – на въпросите USB-та освен по една песен се намира и по един файл със статичен шум, чието прекъраване през специален уред, наречен спектрограф – устройство, което визуализира звука като топлинна картина – показва образа на The Presence, а понякога и телефонни номера. След позвяване на въпросните научаваш



някои подробности относно Съпротивата или получаваш нови подказки, за да продължиш играта. Апогеят според нас бе достигнат с откриването на сайта www.opensourceresistance.net – мястото, където всеки участник в играта може да даде своят принос към изработката на флайери, изразяващи неодобрение спрямо военната политика на западните цивилизации. Най-интересният момент от Year Zero е било събирането на петдесетина човека на импровизирана сбирка на Open Source Resistance. Това е станало след като на всеки са се обадили на телефони, които са били раздавани на случаен принцип по време на предварителна среща, оповестена в интернет форум. С обаждането тези хора са получили инструкции къде и кога да се явят. На мястото на срещата са били "освободени" от всяка възможност за външна комуникация – телефони, пейджъри, както и евентуални записващи устройства. След това са натоварени на автобус, с който ги закарват на неизвестно място в нещо като хале. Там, след кратка лекция, е имало концерт на Nine Inch Nails, който обаче е прекъснат от "нахлуване" на специалните части SWAT, които разгонват събралите се.

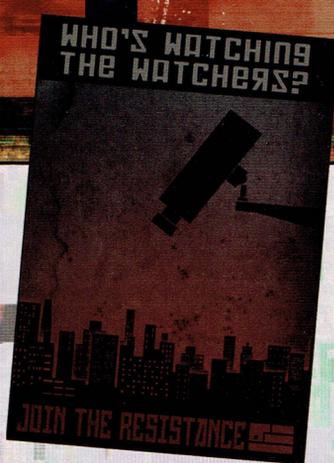
За момента играта Year Zero е в застой, след като Избраните са получили обаждане, гласящо приблизително: "Ние трябва да се покрийм за известно време, но вие вече нямате нужда от нас". Нямате търпение да видим как и накъде ще се развие това гениално произведение, говори се, че самата игра Year Zero ще продължи три години, като се очаква дори и филм, който да даде отговори на някои въпроси.

Meet Your Masters

Не можем да подминем възможността да ви разкажем за хората, стоящи зад **Year Zero**. Майкъл Трент Резнър е роден на 17-и май 1965-а година в САЩ. Още от малък Трент (наричан така, за да ги различават с баща му, който също е Майкъл) проявявал особено засилен интерес към музиката. След завършване на средното си образование, период, в който вече свири на три инструмента, Резнър учи компютърни науки в *Alegheny College*. След година обаче се отказва, с ясната цел да преследва музикална кариера. Трент се мести в Кливлънд и се присъединява към групата *The Innocents*. С тях издава един албум, след което ги напуска и започва работа в *Midtown Recording*, тогава под името *Right Track Records*. Там Резнър получава възможност да експериментира и ползва голяма част от наличната звукозаписна техника и затова не е чудно, че скоро записва песни, които в последствие се превръщат в първия албум на **Nine Inch Nails** – *Pretty Hate Machine*.

Така се създава и групата, на която Трент е основна движеща сила, както и единствен постоянен член. **NIN** издават още шест самостоятелни албума, които в комплект с концертните такива и колекциите от ремикси формират дискография от 23 издадени диска за 18 години. В периода между *The Downward Spiral* (1994) и *The Fragile* (1999) Трент преживява сериозна депресия, придружена с опити да се отърве от зависимостта си към алкохолът и наркотиците. В крайна сметка успява и продължава музикалната си кариера, макар и в един по-непривичен за феновете на ранния **Nine Inch Nails** стил.

Трент Резнър е отговорен и за появата на доста млади звезди музикалната сцена. Лейбълът му *Nothing Records* е продуцирал сериозно количество изпълнители, в това число първите албуми на Мерилин Менсън, с когото са добри приятели, *Orgy* и *Gravity Kills*. Много от бившите музиканти от **Nine Inch Nails** в последствие също развиват успешна музикална кариера, като не може да не си чувам за Ричард Патрик – вокал и основател на *Filter* (както и брат на Робърт Патрик, който изигра Т-1000 в "Терминатор 2") или Крис Врена, който е писал въвеждащата музика на *Doom 3*.



Като стана въпрос за игри, Трент е вмианачен геймър и нееднократно в интервюта е споменавал видео игрите като причина за забавянето на албумите на **Nine Inch Nails**. Самият той е писал музиката за *Quake*, като сигурно помниш логото **NIN** върху кашоните с амуниции за нейл-гъна в играта. В последствие Трент Резнър трябваше да създаде музикалната среда и за последния хит на *ID Software* – *Doom 3*, но проблеми с лоша организация и разпределяне на времето му попречиха. Все пак в Интернет все още може да се намери неофициален **Trent Reznor Doom 3 Soundpack**.

В благодарностите към диска от последния албум на **Nine Inch Nails** присъстват фирми като *Activision*, *Nintendo of America*, *SCEA*, което води до нови въпроси относно бъдещето му участие в нови гейм проекти. Засега единствената полу-потвърдена информация е, че ще има песен на **NIN** в *Guitar Hero 3*.

42 *Entertainment* са другият (и може би по-големият) виновник за създаването на **Year Zero**. Това е сиаълска компания, специализирана в създаването на Alternate Reality игри. Те са отговорни за промоцията на *Halo 2*, известна като *I Love Bees*, която също беше свързана с история, сплояваща се чрез обаждания на случайни улични телефони. 42 *Entertainment* стоят и зад други подобни промоции, най-вече на *Mailbox.com*, но за съжаление повечето от тях са достъпни основно за жителите на САЩ. При всички положения компанията е повече от любопитна и скоро може да очаквате по-сериозно представяне на продуктите им.

А дотогава помнете – говорете и изразявайте отношения. Това, че ви пука какво става около вас, може да промени много неща.



Ev4eto



Игра: Tomb Rider
Дума: Pharaoh
Музика: Метъл!
Книга: Властелинът на Пръстените и Песен за Озън и Лег
Филм: Властелинът, 300
Цвят: Синьо
Облекло: Риза
Държава: Швейцария
Време: Снежко
Животно: Копка
Музика: На първожи картошки
Секс поза: Ако можем да го прескочим това
Чисао: 16
Питие: Бира
Цитат: What you have to do is decide what to do with the time that is given to you.

myEVE Offline

Да си популярен в доминирате от косматки нърдове геймърски среди, въпреки че разполагаш с чифт приятно заоблени вторични помози безви, не е малко постижение. А когато на всичкото отгоре дръзнеш да се кандидатираш за конкурса Miss Videogame, за който бяхме споменили зима, то си сигурно стигна вече започвайки бавничко да излизаш от анонимността и полагаш в светлината на прожекторите.

Е, на тази страница светлината падна върху Evelina Zahariva, позната на повече от GW фенове, посещаващи форумното ни пространство, под нива Ev4eto. С нея си поговорихме за живота, изпити и всичко останало, докато се наслаждаваме на приятната и компания (а на нея, мила, ти се нахожда да изтеглим нашата).

Ето какво се случи от сблъска на красавицата със зверотеве.

Doomy (честе си от листчето): Престави се на нашите читатели.

Евелина: Казвам се Евелина Захариева, тази година ставам на 23 години. Уча английска филология в Софийския университет, втори курс съм. Хобитата ми са... ами рисуване, свиря на китара, малко програмиране и разбира се – игрите.

Д: Разкажи ни нещо повече за конкурса Miss Video Game. Как научи за него, защо реши да участваш и как протекна нещата?

Е: За конкурса разбрах от вашето списание,



имаше материал за него в новините. Общо взето на майтан се регистрирах, никога не съм хранила особени надежди за успех и така и не се кавирах за по-нататък. Но нищо, догодина – пак.

Д: Пожелаваме ти успех! Сега ни сподели какво е да си представител на по-нежния пол и същевременно да си геймър? Как те приемат приятелите ти например?

Snake (мърдо): По-нежният, амиго, са пердевите. Жените са просто нежният пол. Та?

Е: Ами в интерес на истината не чувстввам някаква особено опрощение спрямо мен, произтичащо от това. Голяма част от най-близките ми приятели и приятели си нямат какво са компютърни ищри. Имам и приятели геймъри, разбира се.

С: Добре, а как точно стана геймърка? То не, че се "става" ге, освен ако си нямаш пряк досег с Томинокрс. Но все още това се смята за предимно мъжко забавление, поне в нашия край на познатата ни Бселена.

Е: Доколото си спомням, първият ми досег с игра беше в зимназвятия, в часовете по информатика, когато играехме на Mortal Kombal. След това една приятелка ме зароби по Heroes 3 и аз вече бях спечелена от света на игрите.

С: Ама Скорпиън е най-големият в Мортала, а?

Е: Отпаднавша ме, помня героите...

Д: В този ред на биса – кои са любимите ти игри?

Е: Heroes 3 вече споменах. Също така Tomb Rider V. Обичам предимно шутури: Call of Duty 2, F.E.A.R. Обичам Half Life 1 и 2. Много харесвам и Fahrenheit, Max Payne 2, Prince of Persia: The Two Thrones, Need For Speed Carbon и Most Wanted.

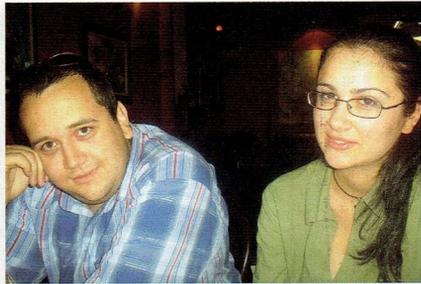
С: Обичаш Хафта. Още малко ще ти кажеж, че намиращи Горън Фриймън за секси?

Е: Естествено, не да!

С: Ясно, значи предпоставя мъжа да мъчи, разбрахме се, затварям си устата и започвам да гледам безизразно.

Д: Така, декуриши ти въпрос. От колко време четеш Gamers' Workshop и какво е мнението ти за списанието?

Е: От около 2 години си го взмам редовно. Не, че преди това съм си купувала нещо друго – просто не съм се интересувала



чак толкова от игри. Списанието ме спечели на първо място с визията и дизайна си. Коричните вина са страхотни, мисля, че първата, която ме зараба, бе тази с Prince of Persia. Но най-много ми допадна сериозното количество текст, в което всеки автор има възможност да व्यужи повече чувство и да сподели как играта е повлияла на него, тоест да предаде част от емоцията на читателя. За разлика от конкурентите ти, да не споменавам имена, където просто се дават сухи факти, които всеки може да прочете в интернет и списание.

Д: Кои е любимият ти брой?

Е: Последният няколко наистина са ми много любими, но най-последният, този с God of War 2 на корицата, беше просто страхотен! Добре направих, с чудесни заглавия в него. Също държа да похваля спешно SHRAIK за качественте му стапути вътре.

С (спира да гледа безизразно): Нещото, което питаме победителите в играта си: ако беше главен редактор за един месец, какво би променила в списанието?

Е: Абсолютно нищо. Харесвам списанието такава, какъто е, и смятам че се развива страхотно. Оптимист съм за бъдещото му.

С: Шокиращо – и не. Чакай, че това за Горън Фриймън може е гладко – кои според тебе е най-сексапилния гейм персонаж? Коя сбирщина от текстурите си пожелавала от пол и кръв във фантазиите си с други глуми?

Е: Върху това доста трябва да помисля. Горън Фриймън може се споменах, сега се спира и за Лукас Кейн от Fahrenheit, който също е азски секси.

Д: А гейм героия?

Е: Лара Крофт, разбира се!

Д: Където елегантно спускаме до въпроса, който дръжам съня на всеки член от форумното ни комюнити. Имаш ли си гаджге?

Е: Не, в момента не.

С: Ха така! Да не би игрите да пречат на неа, изобщо не смятам така. Дори на моментите може да се каже, че помагат.

В смисъл такав, че ако например иззираеш един много надъхващ шутуър и гледаш 300 да речем, може доста да се нахъсаеш. Или нещо такава...

Д: Иге ред на малко клушенца. Ако знаеш, че светът ще свърши след един ден, какво би направила?

Е: Труден въпрос. Ами може би бих отпочила до Италия, винази съм искала да видя Колкуеа поне веднъж. Много ми се ще да полътувам из Европа.

Д: Така и така ще бадши пачката за пътните разходи – я кажи, ако разполагаш с неограничен бюджет, каква игра би направила?

Е: Доста трябва да си помисля. Като жанр почитам сиурно че е FPS, защото това ми е в сърцето. Ще ми се в нея да има нещо ново и невиджано до момента. Аз лично наистина се амбичрах покрай програмирането да направя игра, което въпреки че е нещо наистина непосиимо, но беше като мечта. Когато ерва ли може да бъде реализирана в България.

С: Докато сме на финансовата тема – какво не би направила за пари?

Е: Може би нещо, което е против морала ми. Например да убия човек. В игрите обаче може. Също така не би направила секс за пари, това беше първото, което ми мина през главата, ама се чудих дали да го споменавам...

С: При нас няма забранени теми, сподели. Престави се, че уловиш златната рибка. Какви три желания би желала да ти изпълни?

Е: Първо, една конзолка, за предпочитане Wii. Второ, да стана супер-програмер, за да мога да си сбъдна мечтата да направя игра. Третото беше първото, което ми мина до Италия и да видя Колкуеа.

Д: Един въпрос от колегата Роланд. Пледуваш ли аниме?

Е: Ами не...

Д: Презаробителен отговор. Сега, ако можеш да отпратиш едно финално послание към читателите ни, че бирата поприключи.

Е: Аз, като бърл оптимист, бих си пощеветвала да ви покрелет, да Вкарат критиката си в малко по-нормални граници, защото списание от това, което съм забелязала във форума, изградена такава почти алисва. А мен лично, козато ме критикуват остро, се сдихвам, а това не е приятно. Gamers' Workshop според мен върви наред в последните години и мисля, че трябва да покрелеме хората, стоящи зад каузата му.

Multirama PC Advance 739-HQ

Само в
MULTIRAMA!

Промоциите са буквално нещо. Те са основните виновници често пъти да се сдобиваме с ценна и много полезна за нас вещь срещу заплащане, в пъти по-ниско от сумата, която предварително сме приготвили за съответната покупка. Е, понякога е валиден и обратният вариант, в който промоционалното ни излиза буквално през носа. Настоящият случай обаче определено е от първите. Само в *Multirama*, през месец Май ще можете да намерите прилежащата модерна конфигурация на разумна цена, че и със страхотни подаръци към нея.

Какво е:

PC с кутия на мултирамата и 400 ватова захранване. Ядрото на компютъра се състои от Dual Core процесор – *Intel Core 2 DUO* на 1.86 Ghz и 4 Mb кеш. Един GB DDR2 памет и твърд диск с капацитет от 300 GB – SATA 2. Видеото е *GeForce 7600 GS* с 256 Mb DDR2 памет. Към всичко това прехваст прибави и 19 инчов LCD монитор на *NEC*, оптична мишка и клавиатура. Агски добра цена и невероятен подарък под формата на безжичен рутер *D-LINK DKT-110* и безжичен USB адаптер.

Какво е специалното:

Освен цената, която ще заплатите за гореописаната машина, е редно да знаете, че дъното поддържа до 4 GB DDR2 памет. Наред с това получавате удобна и красива като дизайн кутия с прозрачна лява част. Безжичният рутер пък ще Ви позволи да се отървете най-накрая от безкрайното количество излишни кабели и неудобствата, свързани с тях. Естествено, не можем да пропуснем и 300 GB-вия твърд диск на 7200 оборота, както и 19 инчовия *NEC*, който ще захрани полезрението Ви с феерични цветове. Що се отнася до цената, то със закупуването на описаната конфигурация автоматично спестявате 120 български лева.

Защо си заслужава:

Защото с тази Ви покупка няма да има модерна игра на пазара, която да Ви се опре. Както и че 90% от заглавията, които местват, ще вървят плавно на максимални настройки. За да определим мощта на компютъра го изпробвахме с **F.E.A.R.** пуснат на 1280x1024 на максимални настройки с 4x AA и 4x Анизотропна филтрация. Играта летеше със средно 50 кадъра в секунда, което, както се досещате, е повече от задоволително. С потенциалните до 4 GB памет, които можете да имате с този компютър, дълго време ще бъдете "в час" с най-новото на гейм пазара. Забължително трябва да споменем и тригодишния гаранционен сервиз, което означава, че през следващите 36 месеца няма да имате никакви притеснения, свързани с машината Ви. Не на последно място – Windows Vista Premium ще се държи добре на нея.

Какво може да те разочарова:

Може би единствено липсата на оригинален *Windows*, който да бърви заедно с компютъра. Също така, нека все пак сме наясно, че говорим за машина, комплектвана за масовия потребител, а не за крайни хардуерни ценители.

Колко струва:

1449.00 лв с ДДС.





Multirama PC Advance 739-HQ

Какво е?

Десктоп компютър от нашите приятели от *Мултирама*, който като никога не може да се отличи с някакви зверски параметри, смазващ дизайн и истински хай-енд пърформанс. Но за сметка на това е на повече от приемлива цена.

Какво е специалното?

Както казахме – няма нищо чак толкова специално в Advance 739-HQ. Но не се и очаква да има. Машината е създадена, за да ти осигури комфорт при вършенето на ежедневна работа, така че, ако си запален гейтър и търсиш висока производителност при игри, едва ли ще се спреш точно на тази оферта. От друга страна процесорът – Intel Core 2 DUO, на работна честота от 2 гигагерца – осигурява повече от безпроблемно и бързо функциониране на повечето ежедневни десктоп приложения, без които съвременното съществуване е немислимо. Дали ще е програма от MS Office пакета, или някое не особено тежко графично приложение, с което да си махнеш червеното от очите, останало на онези снимки от Нова Година, Advance 739-HQ ще ти свърши работа. Вграденият графичен процесор Intel 950 ще ти осигури и гледането на най-новите филми на DVD или DivX, но нали сме се разбрали да не пиратстваш, ей! Коеето означава, че ще ползваш DVD+RW устройството за други цели, но не и да

презаписваш филми. Това разбира се – ако 250 GB дисково пространство ти се спорят недостатъчно. Хард дискът е непоносимо бърз, работи по технологията SATA 2 и гарантира, че няма да има замисляне при копиране/създаване/местене на файлове. Гигабайтът RAM допринася още повече за бързодействието на компютъра. Мониторът е нещото, с което не е направен никакъв компромис в цялата конфигурация. Моделът Philips 190S7FS е 19 инчов, стандартен (в смисъл 4:3, а не широкоекранен) TFT монитор, който поддържа резолюция от 1280x1024 пиксела при 75Hz. Гаранция за качествено изображение и минимално натоварване на очите.

Защо си заслужава?

Защото съотношението цена/качество е перфектно. Защото, уточнението, че това не е гейминг машина, достатъчно от игрите от не толкова далечното минало ще ти тръгнат и ще вървят нормално. Всъщност всички заглавия, които не използват Pixel Shader или други DirectX 10 технологии би трябвало да вървят нормално. Но най-вече защото това не е компютър, правен за гейтър, а такъв който да ти свърши работа. Както казахме всички ежедневно употребявани приложения вървят прекрасно и ако се чудим как да си поделите времето между *Need For Speed* и жената, която иска да си прочете хороסקопа на

компютъра, това е едно перфектно решение. Гаранция, че *Solitaire* ще хвърчи, а ти спокойно ще можеш да си меляш заговорите на *Rainbow Six* на другата си машина-звяр. Хем жената доволна, хем ти спокоен. От друга страна този компютър е прекрасен подарък и за малчугани, които теглят навлизат в света на компютрите. Няма какво да се лъжем, така или иначе ще се наложи да го форматираш и подреждаш всеки месец, защо трябва да купуваш на четото hi-end машина? Взemi му Advance 739-HQ да го тормози колкото иска, тъй като му дойде времето за Alienware ще му мислиш.

Какво може да те разочарова?

Ако знаеш за какво си взел – нищо. Но ако не си наясно какво точно искаш да вършиш този компютър – много неща. Както казахме не е подходящ за новите игри. Отделно и повечето специализирани програми, особено такива за видео и картинна обработка, ще вървят зор. От друга страна за офис дейност е перфектен, както и за споменатите ситуации с жената и детето. Ако търсиш нещо по-походно и за гейминг спри се на конфигурацията от съседната страница.

Колко струва?
1199 лв.

Ева и малкия
сладък режисьор



Хидеаки Ано е роден на 22.05.1960 в Убе, Япония. Той започва кариерата си като аниматор на **The Super Dimension Fortress Macross** през 1982 г., но талантът му бива признат чак с излизането на **Nausicaa of the Valley of the Wind** на Миязаки през 1984 г., където също участва, рисувайки някои от най-сложните сцени към края на филма. След това Ано става съосновател на студио **Gainax** и прави заглавия като **Gunbuster** (1988) и **Nadia: The Secret of the Blue Water** (1990-1991). След това обаче изпада в четиригодишна болезнена депресия. Веднага след нея започва работа по **Neon Genesis Evangelion** и мнозина смятат, че това състояние е играло ключова роля в оформянето на цялостния облик на анимето, както и, вероятно, в неспособността на героите до самия край да намерят разрешение на проблемите си.

След Ева Ано работи върху част от сериала **Kate-Kano**, както и върху няколко любов-екшъна, най-откриващ се сред които е **Cutey Honey**. Понастоящем се занимава с предстоящите четири филма **Rebuild of Evangelion**.



EVANGELION



Om: Roland

H евъзможно е да правим аниме-рубрика и да не спазваме рано или късно до Ева. Това аниме е една от опорните точки на съвременната индустрия, останало в историята не само като едно от най-качествените заглавия изобщо, но и като родоначалник на цял жанр. Второто творчение поджеми на доста спорове, но за това по-късно.

NGE ни отправя петнадесет години в бъдещето. Земята е преживяла "Втория Угар" ("The Second Impact"), който драстично е променил сезоните и е изтребил общо взето половината човечество. Години по-късно сненството общество SEELE се опитва да върне в ход **The Human Instrumentality Project**, който да изведе човешката раса на нов етап от съществуването ѝ. За целта те са сформирали **NERV** – организация, чиято цел е създаването на изкуствениите "хора" **Evangelion**. Заг този проект стои и страхът, че един ген Ангелите, причинили Втория Угар, ще се върнат, за да унищожат човечеството. И козата тези мистериозни гиганти наистина се връщат, **NERV** трябва да използва Евите, за да ги спре. А

за целта са нужни деца, способни да синхронизират мисловните си върни с тези на огромните "роботи".

Историята на Ева е залепана и пълна с тайни, много от които се разкриват едва в края на сериала. Истината за Втория Угар и предстоящата Трети, за същността на Евангелионите и техния "създател" Адам, за Първия Ангел, отговорен за катастрофата в Южния полюс преди петнадесет години... Всичко това бавно добива фокус, за да достигне грозилите си шокиращ финал в алтернативните 25-ти и 26-ти епизод – **The End of Evangelion** (виж картето).

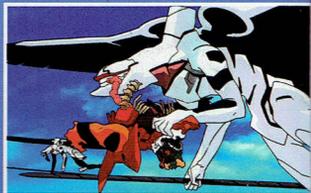
В основата на анимето обаче стои не сюжетът, а интеракцията между героите. Към днешна дата **NGE** е заглавието с може би най-дълбоки, реални и "проблемни" персонажи в историята на индустрията. Главният герой Шинджи Икари представлява труноносномо за непредубедения зритель кълово от комплекси, самозаяждане, страх, несигурност и омраза, а дори и най-адекватните на пръв поглед хора около него също крият някакви сериозни душевни рани и психологически проблеми. Истинската идея на Ева всъщ-

Ева и финалите

Най-сериозният проблем, възправил се между Ева и култовия статус и финалът на анимето. Хидеаки Ано е получавал дори смъртни заплахи заради него. Като Всеки непроверен и обмислящ самоубийство творец, и той всъщност изобщо не е правел Ева заради феновете, а за съвместното си уловителство. Като резултат, от 25-ти епизод историята изведнъж просто... спира, така че той и последният 26-ти са една психеделична разходка в ума на Шинджи. Споменава се нещо за започналия най-накрая **Human Instrumentality Project**, но като цяло не въвеждаме нищо от реално случващото се, защото фокусът е изцяло върху психиката на протагониста. Въпреки това обаче няколко кадри подсказват, че алтернативният финал е бил обмислян още преди Ано да получи коасанско количество критики по темата.

Затова някакви си две години по-късно се появява филмът **The End of Evangelion**. Той престаива алтернативни последици от епизода с времетраене от по 45 минути, в които историята доследва реалния си (и доста кървав) заводейшек. За него не мога да напиша нищо без да осмисля тотално сюжета, затова ще кажа само, че той наистина довежда всички нишки от анимето до качествен финал, и че гледането му е абсолютно и безумно задължително. Единственният му проблем е, че не може да се смята за "допълване" на истинските последици от епизода,

тък като катарзисът, през който преминава Шинджи в тях, тук така и не се е случил.





Шинджи Икари е синът на командира на NERV, Побу-кан и от баща си, когото не е виждал от години след смъртта на майка си. Той е Третото Дете, открито от институтна Мардук, занимава се с издирването на пилоти за Евита. Като цяло изключително дразнене поплазност, макар и наистина блябитно изграден образ, Шинджи е проблемно дете, често създава крие пласт след пласт стракнове, несикурност и омраза. Почти невъзможен за харесване и труген за съприживяване персонаж, но пък е двигател за повечето идеи на Ано.



Рей Аянами е Първото Дете, което самият Гендо Икари води в NERV още преди години. Тя е бинари мълчалива и изпълнителна като робот, съвършена във всичко, което ѝ се нареди да направи, но сякаш лишена от собствена индивидуалност и стремежи. Това обаче е само полярността впечатление и Рей също крие доста погворни течения под венчното си сплочкиствие, да не говорим за мистерията коя е всъщност тя.



Асука Лангли е Второто Дете. Също като Шинджи, тя има много психологически проблеми, но за разлика от него, тя крие под маска на зашеметяващо самочувствие, надутост и бовлезната маня да е винаги първа във всичко и най-добра от всички. Асука всъщност е много по-лабилен герой от Третото Дете, но въпреки това играе ключова роля в развитието на Ева.



Гендо Икари е командирът на NERV. От самото начало той се дължи прерзрително и слудено към сина си (с което само забърбчвава проблемите му), но въпреки това е добър водач и очевидно има свои собствени планове за развитието на The Human Instrumentality Project...



Рюджи Кагжи е Пичът® в анимето и комаи единствен герой, който не демонстрира сложни психологически проблеми. За сметка на това е проен или чеворен агент, израва за и против всички, но основно за себе си. Доста чаровен образ, ще го харесаш.



Мисато Катсураги е капитан (по-късно майор) в NERV и почител на Шинджи и Асука. Привидно жинерадостна и малко мърлява натура, тя е – никога не би могла да познаеш – всъщност доста травмирана млада жена, преживява много разочарования и болка през живота си. И твърдя ще преживяваща нови...



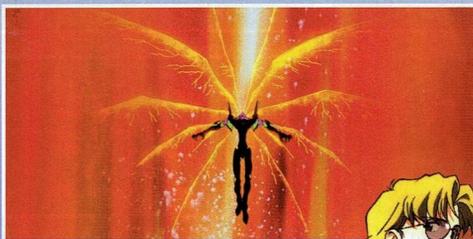
Пумцукя Акаги е доктор и дръвля на създаемката на суперкомпютрите "Magi". Тя е интелигентна и самотна млада жена, която тая дълбока болка в себе си, както по отношение на майка си, така и на другу хора от обкръжението ѝ. Посветена в почти всички тайни на Гендо Икари, тя въпреки това следва проекта му. Причините за дейността ѝ обаче се изясняват едва към края на сериала.



Eva и Християнството

Сериалът на *Saitoh* е изпълнен с Юдео-Християнски препратки и символизъм. Самото заглавие "Neon Genesis Evangelion" означава "Gospel of the New Beginning" или "Евангелие на Новото Начало". Отделно практически всеки важен термин от *Eva* е обвързан с Библията.

Адам, Ева, Лилит, Копието на Лонгунус, Ангелите, Дървото на Живота, Мардук и Стената на Йерихон са само малка част от препратките в сериала, а за разлика от много други анимета, използващи логорвен похват (и откриващи го в общия случай именно отпук), в *Evangelion* Всяко название е заредено с конкретен смисъл и специфична цел.



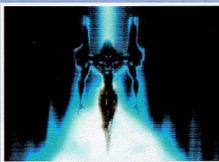
ност е в разкритването на пълната ни неспособност да обдуваме реално помежду си и стените, които издигаме около сърцата си от страх да не бъдем наранени. Анимето изведва този мотив до крайност и той лежи в основата на практические всичко в него.

Визуано *Eva* носи похък на малко по-стария тил рисуване, характерен за средата на деветдесетите, но това не му пречи да е изключително красив. Използвани са най-различни стилови похвати за представяне на различните състояния – свързателност, напрежение, апокалитични картини или комедиенни моменти. Екшън не липсва (почти във всеки епизод се появява нов Ангел, с който NERV трябва да се пребори) и разнообразието от форми и умения на враговете е наистина огромно. Отделно от действието, режисьорът Хидеаки Ано (виж карето) използва множество нестандартни прийоми за подсилване на психологическото въздействие. Като започнем от пролясващите за частца от секундата кадри, мимем през промяна на стила на рисуване (на моменти – го

визия в стила "гетска рисунка с пастел") и стизнем до изградните моменти (малко на брой и май само в *The End of Evangelion*).

Така и така стизнах до режисурата, не мога да не изразя неистовото си възхищение от работата, която е свършил Ано. Всеки епизод на *Eva* е един малък шедевър не само като визия, но и като ритъм на повествованието, композиция на събитията и т.н. Повтарянето на реплики в ума на героите или появяването им като надписи на черен фон са често срещани похвати, наред с мимолетните флашеви, които, за разлика от тежките и дълги сцени в други заглавия, тук са наистина прехвърчащи за секунда кадри от предшви събития.

Музиката на сериала също е великолепна, а към края играе и значителна роля във винуше



Eva и клонингите

Що като **Властелинът на пръстените** да не е първото фентози, така и **NGE** изобщо не е първото психологическо мека-аниме. Въпреки това обаче, отново както и при Токимовия епос, той е първото **достатъчно ярко** толкова загадки, което да даде тласък на новия жанр. За съжаление обаче тласъкът се оказва толкова силен, че от създаването му през 1995-та до наши дни има само един сериал по темата, който да не е тотален клонинг или просто неуспешен опит за побтаряне на успеха на Ева. Изключението, ако си спомниш написаното преди няколко броя, е **Rebirth**, което просто взема рамката, но я пълни с изцяло ново и различно съдържание с почти противоположна тема (не психология, а емоция). Друго сравнително заслужаващо споменаване аниме е **Soukyu no Fater**, което следва доста по-пълно сюжетта на **Evangelion**, но вместо да си въкарва автороза с претенции за символизъм, превръща историята в един простичък но доста качествен шонен сай-фай. Факт е обаче, че все още никой не е направил загадка с мащаб и амбициите на **Eva** (уточнихме, че **Rebirth** просто има други), което да е постигнато дори минимален успех.



нието му. Това вместо оригиналния саундтрак на **Evangelion**, Хидаеки Ано е използвал Деветата симфония на Бетовен и резултатът е убийствен. В един особено ключов момент от 24-ти епизод, действието практически спира, за да се изслуша един дълъг сегмент от *Odeta* на радостта.

нещи, но също толкова лесно могат и да поддържат интереса ти според нагласата, която имаш. За запалени по психологията хора пък, предпологам, **Eva** е един малък рай на Земята.

Въпреки тази подробност, спор не може да има – **Neon Genesis Evangelion** е наистина велико аниме, заслужително за всеки, претендиращ за дори малка обща култура в тази материя. И ако не върваш на мен, фактът, че **Eva** е анимето с най-огромна фенбаза и най-голям култов статус изобщо, би трябвало да е достатъчно убедителен.

9/10

Eva и филмите

– **NGE: Death and Rebirth** – това е филм, който представлява само обит преразказ на сериала (**Death**) и първата половина от алтернативния финал (**Rebirth**).

– **NGE: The End of Evangelion** – целият алтернативен финал, за него вече писах.

– **NGE: Revival of Evangelion** – редукирана версия на првните два филма.

– **NGE: Rebuild of Evangelion** – проект от четири предстоящи филма. Три от тях трябва да представляват алтернативен преразказ на сериала с променени, разширени или нови сцени, а четвъртият ще е изцяло различен филм на историята.



Защо, питаш, след като анимето е толкова велико, няма перфектна оценка? Ами причината е проста – липсва на позитивно развитие при персонажите. Причините за това ще прочетеш в карето на режисьора, но истината е, че героите в **Eva** започват от умерено добре или умерено дразнещи, за да спизнат в 99% от случаите до тотални емоционални развалини към края. И което е по-лошото, докато в друго загадки подобно наизетаване на психологическа твор би имало за цел да доведе персонажите до катарзис, то тук единствено Шинджи достига до нещо, при това само в едната версия на финала и то – в последните десет секунди. Кое, признавам, е прекарасен завършек, но не оправдава 26-те епизода константна пътувщина, които се налага за търпение от него. Този проблем обаче е относителен. Героите лесно стават драз-

Eva и психарите

Освен на релigioзното начало, сериалът се позовава в огромна степен и на различни итъкнати имена от психологията. Названия на епизоди, случайни реплики, термини или явяващи се в мислите на героите думи... Занесавати са множество теми, типични за трупорвете на Фройд, Шпенглер и други велики имена, например "дилемата на таракеж", според която колкото повече се сблъкваше с други хора, толкова по-силно се нараждаше един-други с болесте си, или преобладаващата тема за ергодитов комплекс.



**Вълкодав****Автор:** Мария Семьонова**Издава:** ИК ИнфоДАР

След доста противоречивия филм, носещ същото заглавие, на пазара най-сетне се появи и едноименният роман. Авторката, Мария Семьонова, е изключително популярна в Русия, а сериалта за Вълкодава съперничат по продажби с **Патруилите** на Лукяненко. Дватама обаче трудно могат да се нарекат конкуренти, имайки предвид в колко различна публика са прицелени книгите им.

Вълкодав е доста по-типично фентъзи с арена на действието – езическият период на древните славянски племена. След като избиват целия му род, съзбата на младия Вълкодав се преобръща наопаки. Решен да оцелее само за да отмъсти, младият от рода на Сивите песове се оказва обвързан с живота на новите приятели, които намира. Оцеля след ужасните мъчения на каторгата в Скопощенните планини, той се сблъсква отново със своя смъртен враг, за да въздаде справедливост и след това да посрещне смъртта. Но се оказва, че това е само началото на нови приключения. Пътят го отвежда в Галира, където след множество изпитания той ще спечели доверието и любовта на князинята.

Оказа се, че филмът следва доста точно сюжета на книгата с тази разлика, че в писания вариант липсват част от най-дразещите неща. Отново има много препратки към миналото на героя, но те не са хаотично нахвърляни, колкото да ги има, и не накъсват действието, а напротив – спомагат за изграждането на пълнокръвния образ на Вълкодава. Липсва и прословутата откриваща сцена, която си беше директно открадната от началото на **Конан Варварина**.

Основната слабост на романа е, че авторката на моменти се отплъща и започва прекалено подробно да описва всякакви дребни детайли от славянската древност. От една страна това придава пълнокръвност на света, но от друга поразващо повествованието и води до разфокусиране на сюжета. Не, че е голяма болка за, човек винаги може да кара по диагоналната система, а и самата история е много интересна и държи вниманието на читателя.

Ако трябва да обобща с няколко думи: приятна изненада. Е, няма да измести Лукяненко в сърцето ми, но пътят приятни часа.

Оценка: 7.5/10

**Краят на дъгата****Автор:** Върнър Виндж**Издава:** ИК Барг

Във времена, когато качествена научна фантастика сякаш просто *спря да се пише*, Върнър Виндж е едно от най-ярките имена на сай-фай небосклона. Не особено известен в България Върнър Велкеленин си дебют тук – **Озън от Дълбините** (ИК Пан 1999 г.) – на запад той е "човекът с идеите" и не случайно има един куп награди. **Краят на дъгата** е прекрасна смесица от криминале, трилър и киберпък, в която някогашният поет

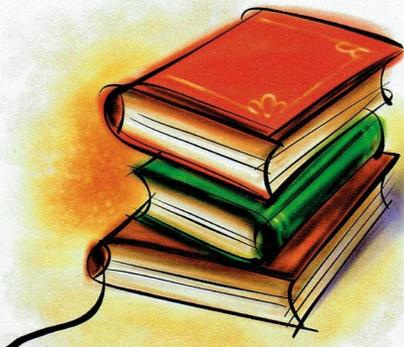
Робърт Гу се събужда внезапно след дългогодишен Алихтаймер в напълно новия свят на тридесетте години на 21-ви век. Освен акъла, експерименталното лечение му е върнало и младостта, но сега пред него е тежката задача да влезе в час с новите комуникационни и компютърни технологии. А когато без да разбере се опита в строго секретна програма за контрол на съзнанието, изостаналостта се оказва най-малкото от проблемите му.

Може би най-хубавото нещо в **Краят на дъгата** е вниманието, което е отделил Виндж на опита си да предвиди как ще се развият мобилните комуникации и виртуалната реалност след двадесетина години. Лично за мен се е справил брилянтно. Хората носят "компютрите" си под формата на тънки нишки, вглени в дрехите им. Контролът се извършва или чрез едра долови ми движения на тялото, или чрез виртуална клавиатура, а цялата информация се появява в лещи, които всеки носи през цялото време. През тях се виждат и множеството алтернативни виртуални реалности, наложени върху истинския свят, както и енциклопедична информация за практически всяко камъче и гръбче, върху което би можело да си спреш погледа.

На ниво история книгата също не е никак за изхвърляне и макар сюжетът да не блести с никакви невероятни дълбочини, е силно увлекателен, доста динамичен и задържа интереса до самия си, леко захаросан финал. Героите са готини и живи, а поведението им е адекватно и без излишни стереотипизации, типични за научната фантастика.

Без съмнение най-доброто от **Барг** от бая време насам, **Краят на дъгата** е абсолютно задължителна в тези бедни откъми книги месеци.

Оценка: 8.5/10





Spider-мен 3 [Spider-Man 3]

Жанр: комиксови драми с екшън елементи
С участието на: Тоби Магуайър, Кирстен Дънст, Джеймс Франко, Томас Хейдън Чърч, Тодъбъ Грейс, Брайс Далас Хауърд, Джей Кей Силманс, Джеймс Кроуле, Брус Кембъл
Режисьор: Сам Рейми (продуцира за Злате мъртъвци, Spider-мен 1&2, Бърз или мъртъв, Дарбата)
Сценаристи: Сам Рейми, Айвън Рейми и Албин Сарджент
Официална страница: www.sonypictures.com/movies/spiderman3/

Ако поговорим с уебВръщата, че говорим за "gettski" комиксови ленти (с други думи – извадим делото от урабненото филми като *Batman Begins*, *Sin City*, *300*, *History of Violence* или *Road to Perdition*), можем с чиста съвест да заявим, че *Spider-мен 2* беше най-добрият филм в жанра. Мащабен, ефектен, зверски самоироничен, съчетал разточителни и незабравими екшън сцени с простички, но арски точно прицелени социално-драматични фрагменти. Сам Рейми беше постигнал практически невъзможното, балансирайки на зрацищата между преувеличената, супергеройска комиковост и сериозното кино, превръщайки мутурал протагонист в крещящо привлекателно трико и нагнормен злодей с механични палпа на върба си в близки на зрителя, изненадващо тънкокръвни персонажи. И избирайки заслужените овации на публики и критики в последствие. Преглед гигантската крачка, направена между приличната единица и олимпийската двойка, пък и отбелязвайки си мимоходом неспорния факт, че режисьорът просто няма лоша лента във филмографията си, върху третия *Spider* гяка сподарени толкова колосални очаквания, че новата серия просто нямаше как да ги оправдае всичките. Така, явно изнервена от вперените в нея погледи, триката реши да прояви характер и със забвено упорство не оправда *нищо едно* от тях.

Нека не е си сърдим. На тези години хората не винаги го могат по три пъти и на Рейми, за съжаление, му в падна в ключовия момент. Не, че го обвиняваме, при положение, че наоколо се разхожда Кирстен Дънст, а изрусената Брайс Далас Хауърд би могла да го дорка инфаркти и на ализатор, но няма да отричам, че

ми стана доста тъпо. *Spider-мен 3* е безбожно скъп (250 милиона долара), немощливо гъвкав (два часа и двадесет минути) и напълно изгубил баланса между екшъна и драмата. При това – в полза на второто. Всеки герой на екран плаче минимум по четири-пет пъти в етер

план, издъвайки житейските си проблеми – буквално – върху прогресивно вксващите се пукайки в скумата ти, което щеше да е с една идея по-поносимо, ако *лоне* един от актьорите не преизраваше, *лоне* един от персонажите беше развит като хората, а в действията им се прокръваха *лоне* някакви начески на логика. В цялата каша направо ти става жал за горкия Венъм, явяващ се единственият злодей, който просто си е зъл и иска да смаже шибаното паяче, без действията му да са мотивирани от тежко детство, деспотичен баща, предателство на най-добрия му приятел, тежко болно детенце, огнестрелен инцидент, несподявена любов, неразбирателство с дядото му или генитален херпес. Да, само последното си го измислах.

Екшънът и хореографията на схватките определено стабавт, но дори и само сцената с кокалата в ресторантичето от *Вейвър* на Втората серия е по-добра от всичко, което ще видиш тук. От колаборацията между разозаната фантазия на Рейми и крунните суми в зелено определено очаквахме повече. Да не говорим, че – нека четат само нървовете

Рубриката Vogu: Snake



– лента, в която се появяват симбиотът и Венъм, разполага с всички предпоставки да се превърне в комиксова шкона поне докато някой не се сети да вкара Гамбит във филм (*Gam-Burt! Gam-Burt! Gam-Burt! – Бел. фенки*). Е, не се получи.

Въпреки целия негативизъм обаче би било нагло да кажем, че *Spider-мен 3* е пълен провал. Филмът забавлява, има своите високи моменти и – ако не друго – е с класи над забри с добрия вкус като *Фантастичната четворка* и *Супермен се забръца*. С което заслужи точно едно позитивно изречение в настоящата рецензия, да му е честно.



Снайперистът [Shooter]

Жанр: екшън с големи пушки
С участието на: Марк Уолбър, Дани Глоувър, Майкъл Пеня, Елиас Котлас, Равд Сербер-гия и др. с големи шаш
Режисьор: Антоан Фукуа (Тренировъчен ден, Крал Артур)
Сценарист: Джонатан Лемкин
Официална страница: www.shootermovie.com

Ако случайно възприемаш Антоан Фукуа като режисьора на особено якия *Тренировъчен ден*, се чувстваш принуден да ти припомним, че в великолепната му филмография включва още *Резервни убийци*, *Примамката*, *Сълзите на слънцето* и *Крал Артур*. След което да пълносна наред приятното охлаждане ти ентусиазъм горещото разкритие, че и *Снайперистът* е точно толкова ослепително мажорен, колкото и горезаброните. Марк Уолбър може и да има някакви бегли актьорски заложби, че и необяснима номинация за Оскар дори, но истината е, че младежът няма да остане в кино историята и сирата си, а с факта, че извади палмарка до колено в *Бузи Ноци*. И при все, че според избрани фройдисти ваденето на думетров снайпер е зарежено с горе-долу същото попергазо поскане, в този филм фалшеската метафора ни отвежда единствено към лобимото прилагателно "пребан". Да,

точно за теб се отнася. Историята се завърта около изтъкнат от чест и коремни плочки снайперист, когото лоши агенти обвиняват в атенатат срещу един добър лич, който се кани да споели със света лощите неща, които едни лоши личове са правили в Африка, обаче снайперистът се измъква и ги избива до крак. Дори беглата надежда, че ще научи нещо интересно за онезстрелените оръжия от наиздателните и достоверно звучащи филмови обяснения по темата, се изгарява още когато установиш, че целият сценарий се опира върху безумната идея за вече изпоздан и деформиран куршум, увит в нарушаваща допълнително точността хартияка, употребен за перфектен изстрел на нечовешки разстояние. По-добре постреляй с пращка по котката на съседите и не се занимавай с глупости.

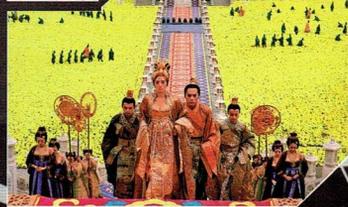




7 Проклятието на златното цвете [Curse of the Golden Flower]
 Жанр: историческа драма
 С участието на: Чоу Юн Фат, Гонг Ли, Чу Дже
 Режисьор: Жан Иму (Герой, Летящи князюли, Пътят към дома)
 Сценаристи: Чоу Ю и Жан Иму
 Официална страница: www.sonyclassics.com/curseofthegoldenflower

Проклътието на златното цвете или – както го наричаме за краткото помежду си – в офиса – *Ман ченг Жин дай хуанг жин ша* – е поредният филм на китайското чудо Жан Иму. Които след земетръсния успех на Герой вече смело развърта бюджетни зоре-доу с размера на брутичния вътрешен продукт на родината си. Добрата новина е, че я използва повече от добре. Лошата, че вече окончателно се е загнездил в рамките на специфичния жанр "мащабна и красива източна историческа драма с фантази приквус, в която брилянтно хореографирани бойни сцени наизменяват метафорични послания, а западната публика, която не прави разлика между Сун Дъз и Мао Дзе Дун, се чувства някак по възвишена и интелегентна". От когото някои изпознали кинотоми, като моя милост, твърдящи, че *Пътят към дома* всъщност е най-добрият филм на Иму, страдат лекичко. Да не говорим, че цялата идея вече е започнала да се изчервява леко и там, където Герой беше "Уау!", а *Летящи князюли* – "ебахти якоото!", *Златното цвете* е просто "доста добър". Което всъщност не пречи на филма наистина да е доста добър. Много повече историческа драма, отколкото екшън; завдигащ от ярък и логично развиващ се сюжет, а не от визуални метафори; бабен, лиричен, разпалващ пред очите ти почти болезнено съчетание от цветове, костюми и

толкова нечовешки декори, че човек си задава резонния въпрос дали пък все пак не са пунали снимачен експл в Забранения град. Чоу Юн Фат е непохватен в ролята на владетеля, а Гонг Ли и компания, при все леко колебливите си изпълнения, поддържат достатъчно добре достоверността на образите си. Възстановяването на злочестия фестивал и изобилие цялата финална развързка е размазваща, като с всеки изминал кадър осъзнаваш какви измерения всъщност е имама гунма "Власт", когато в краката ти се намира многомилионна империя, в която погнущенето е било безусловно, а хиляда живота струват по-малко от едно твое махване с ръка. Реално единствената ни по-сериозна критика е, че Иму е в пъти по-добър при пресъздаването на уан-он-уан схватки, отколкото при масовките, където просто се е изубил в хаотичния и скъп CGI. В резултат – дуелът между баща и син в началото е в пъти по-добър от мащабните сражения към края. Но това е просто бляда дракотинна върху изпянатата гърбюра на едно незабравимо златно цвете.



3 Преодошителят [Pathfinder]
 Жанр: тълп филм
 С участието на: Карл Урбан, Кланси Бран, Раф Мъорер
 Режисьор: Маркъс Нистъз (римейкът на Тексаско клане)
 Сценарист: Лийта Каворджис
 Официална страница: www.pathfinderthemovie.com

Има сериозна вероятност да не подхождаш с необходимото уважение към тълпите филми, възприемайки ги по повърхностен и неправилен начин. Примерно като *ония деветдесет минути, заради които си се преевал с шест лева в киното минала петък и си останал на сухо, защото дебойката, която си извел, за да похалнете и да поала, е очаквала да я заведеш на Кармен и Бюф Стравинел, а не на Трите хукса 2 и боб с пръжжи*. Ако горната ситуация ти е позната, това само иде да покаже колко погрешно разсъждаваш относно този специфичен и така любим ни под-жанр на сегмента изкуство. *Първо*, в никакъв случай не бива да водим жени на подобни филми. Доказаната в бойни условия животска истина ни учи, че фразата "мило, арде на кинте" изважда в нежното съзнание на милото образа на софистицирана любовна драма с дълбоко социално послание и трипласов хепинг. Това, че ти лично смяташ софистицираните любовни драми с дълбоко социално послание и трипласов хепинг за тълпи, принципно не е грешно съждение, но няма място в настоящия анализ.

Второ, в още по-никакъв случай не бива да търчеваш с идеята, че тълпите филм е нещо като нормалния, ама по-тъп, и от теб се очаква да изтъпирши злушпостите, за да се насладиш на останалото. В

този случай ще останеш неприятно изненадан от разкритието, че си абсолютно прав, но насред истински класната тълпотия "останалото", доколкото изобщи го има, се дави като комар в твърде спуртосана мастика.

Трето, не бива да поставиш тълпите филми под общ знаменател, а като истински ценители да ги деляш на предимно-рено тълпи (*Змии в самолета*, *Man With The Screaming Brain*), такива, които се възприемат на сериозно, което ги прави още по-тълпи (творчеството на Уве, повечето ново българско кино), и такива, из които принципно се навърта някаква идея, но създателите им са толкова безбожно некадърни, че така и не са успели да я реализират (*Tomb Raider*, *Ultraviolet*, *Aeon Flux*).

Четвърто, да осмисляш ясно факта, че във времена, когато святната комедия излиза Веднъж на две години, няма по-добър начин да се похлиши като хиена от досега с чуждата тълпотия, който – на всичкото отгоре – има шанс да ти взидне и самочувствително.

И пето, да си вземеш компания, защото ако някой те засече как щастливо се кикотиси, докато демоничният топ от *Carnivale* преследва с



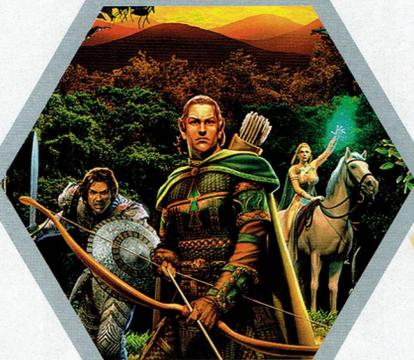
шейна Бомер, и надигаш тайно внесена в салона пластмасова Ариана, винаги можеш да се оправдаваш, че са те доблели насил.

Прочее, за малко да забравя. **Преодошителят** е бая тълп.

Месечен bzor

Om: **Wolf**

Този път нов и подобрен – два, на цената на един!



Част Първа – в която Вълка запозодира корпоративна намеса, а открива съвсем обикновена офисна драма...

Този месец ни донесе неприятната новина, че Саня Уегърс, комюнито мениджъра на *EA Mythic*, напуска компанията, за да “*преследва различна професионална реализация*”. Ако някак си си успял да пропуснеш историята на Саня, Вълка, като един добър колонкаджия, ще ти я разкаже. Преди около седем-осем години, в доброто старо, белазало, покрай другото, и началото на масивните онлайн игри време, имаше една особено добра рантърка, позната като *Tweety*. Няколко години по-късно, собственикът и президент на *Mythic Entertainment*, Марк Якобс, обяви, че наема гореспоменатата блогърка, за да се занимава с комуникацията с общността на играта *Dark Age of Camelot* и бъдещите проекти на компанията. Малко хора по онова време вярваха, че прекръстилата се на *Sanyu*, *Tweety*, ще се справи със задачата, имайки предвид доста хейтърска-

та тематика на блогоз ѝ по онова време. В рамките на следващите шест години Саня се превърна от псуваща като карциур и постваща хейтл на тема MMO-та по де шо има форуми, в признат от всички фенове на жанра професионалист. Каквото и да си говорим, смело можем да направим тежко звучачото заключение, че някогащата *Tweety*, реално *изобрети* каквото означава да си *CM* на MMO компания. За най-голямо наше съжаление тя напусна *EA Mythic* без никакво предупреждение, брoени дни след като излезе последният *Нюз лeтър* за *WAR*, в който тя, както обикновено, заемаше централна позиция. Лошата новина бе обявена от Марк Якобс, като “взаимно разбирателство да се разделим” на *The Camelot Herald* – сайта за комюнито новини, свързани с *DAoS*, съвсем случайно измислен от... Саня.

При меко казано странната ситуация, по Интернет сайтове, форуми, блогове, махали и паланки пъзнаха грозни слухове за евентуалната намеса на *EA*. Много хора започнаха да наричат “увоменчието” на Саня началото на края. В кла-

сическия стил на дистанционната Интернет комуникация, от едно просто напускане се развири такава буря от *akuma* (един приятел ми каза, че много съм бил изпростял; опитвам се да вземам мерки), че единствено и само намесата на гореспоменатия Марк Якобс, в момента Генерален Мениджър на *EA Mythic* и Више Президент на *EA*, можеше да я успокои с намесата си.

Генералният Мениджър реши да се обърне към комюнито през един от официалните фен сайтове за *WAR* – *warhammeralliance.com*. В дългия си пост той изключително дебело подчерта, че *EA* сорогате няма нищо общо с раздялата на Саня и *Mythic*, като едновременно с това на дълго и на широко обясни как, разбирате ли, същите полтички за разговори с комюнито, които той е наложил преди да наеме Саня, продължили и по време на нейното господство като *CM* и шевли да продължат и при нейните наследници. И макар постът да беше изключително любезно казване на нищо в рамките на няколко хиляди символа (и неколкократно споменаване, че двете страни са

решили да не разгласяват побечетата), много лесно е да се взелегах в гумите и с достатъчно усърдно взирание да видиш леко дебеличкия Марк Якобс, сегац пред монитора си и скърцаш със силно стиснатите си зъби, през които мърмори “неблагодарна кучка”. Поне на Вълка му се струва, че ако имаш един човек, който в работил за теб шест години и реално е преобразил позицията, която и заемал не само в твоята компания, ами в рамките на една цяла индустрия, той заслужава нещо повече от “Саня ни напусна, ами ние сме си велики и ще продължим да сме си велики”. Може би едно простичко “благодаря ти, Саня, за последните шест години”? При всички положения, вземайки предвид тона и скритото послание в постове на Марк, можем спокойно да отпишем “разделянето на пътищата” на Саня и *Mythic* като обикновено и не особено възмущаващо Офисна Драма. Колкото до самата гама – ами който и да я наеме, няма да е бърка и силно се надявам тя да е *CM* на някоя игра, която имам намерение да играя за в бъдеще.



Част Вторя – в която Вълка се сблъсква с корпоративната нагласа, която запозорява в част първа. Де го чукаш, де се пука, както казват старшите хора и Глория в Music Idol. И още едно изречение, понеже има състезание за най-бъло подзаглавие в Уоркшопа.

Междувременно на фронта на Лобимата ми игра отново се появи дъжиче. И колкото и да е липса на добър вкус (дух, уоркшоп все пак), ще трябва отново да се посмеем по темата. Някъде към средата на Април започнаха да се появяват слухове, че SOE ще изхвърлят фаворитния ми Vanguard, ще мърджнат сътворителите поради мегаватата липса на хора и ще асимилират Sigil Games, като редуцират на последните стабилно ще... оредевят. Ако следви месечния нообзор, си повече от наясно със сапунения сериал, който е Vanguard: Saga of Heroes. Проблемът е единствено в това, че шопото бе едно голямо дежа ву и някак си всички знаехме къде и как ще забърши, още когато преди месеци SOE се съгласиха да разпространяват из-

рата. Изглежда единственият изненадан от ситуацията е негово некомпетентство Брад Макуайд (шефче на Sigil и главен виновник за Everquest и Vanguard, ако имаш нужда от опресняващ курс).

При всички положения, няколко дни след първото появяване на слуховете, Брад пуна дълъг обяснителен пост на форумите на Vanguard (вече удобно преместени на сайта на SOE), който за пореден път показва дълбоката му заблуда и на места граничещия му с шизофрения поглед над реалността. В рамките на няколко хиляди ДУМИ Брад успя да ни покаже изключително нагледно защо, аржеба, Vanguard се провали. В текста ми можем да намерим бисери като "Хората, които играха Everquest, най-общо могат да се разделят на две части – тези, които го харесаша, и тези, които не го харесаша"; "Мисля, че спокойно мога да кажа, че и Sigil, и SOE виждат потенциал за една игра, която ще ви отведе главите към края на годината. За съжаление не е тази. За това все още виждам игра, способна да набере над 500,000 потребителя,

единствения проблем е, че се разминах с година, заради различни причини, над някои от които имам контрол, докато над други нямам". Добре, Брад, сега си изпий халчетата, моля те, и отиди в ъгъла.

Постът също така включваше задължителните нападки към WoW и още много, много глупости. Това, което не включваше, е признатието, че един от сериозните проблеми на Vanguard, там, където играта в края на краищата се дъни въпреки щеля си потенциал, четно налучке гори и Вълка може да признае, е че тя просто не е забавна. Брад, благодарение на невероятния късмет, който Everquest извади с времето, по-което излезе, все още живее десет години в миналото. Това, което е изпуснал в последно време, е че роговият MMO играч вече очаква да се забавява, докато играе, а не да се подлага на безмислостен, безконецен, убийствен, потресаващ скучен гравит.

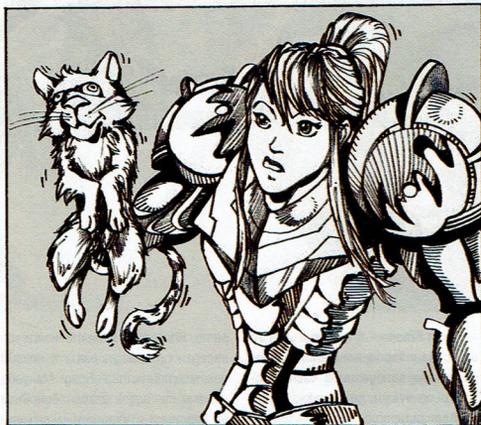
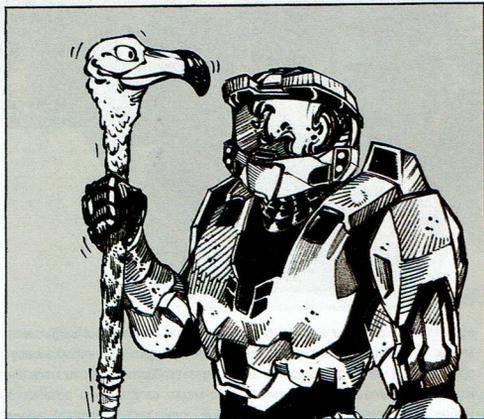
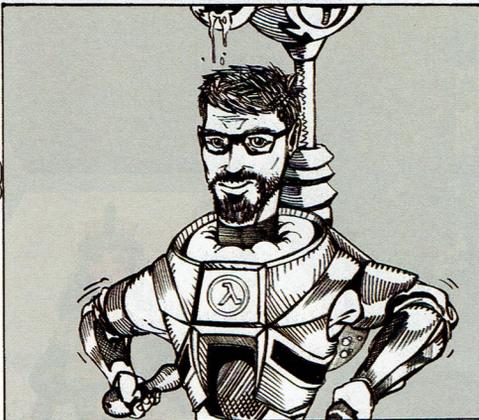
Междувременно SOE се проявиха като зла корпорация по особено елегантно зловец начин. Взеха Sigil под крилото си и когато те поис-

каха още малко пари, за да могат да пороботят още няколко месеца над заглавието и да го направят по-малко смучено на рилийса си, SOE отказаха. Vanguard излезе, провали се мъжко, Sigil остана без чибове, а Sony ги купиха за жълти спотинки и едно намигане. Какво остана накрая – ами някой безплатно си взе MMO, направено с пари на Microsoft, като едновременно с това обогати и без това стабилния си каталог.

Толкова от нообзора за този месец. Искам да благодаря на всички трима, които се разписаха на wolf@games.bg и отново да си кажда дежурното – ако имате някакви интересни новини или искате да вигнете нещо на тези страници, това е мястото, където трябва да го споменате. Е, и не следващия месец де, следващия месец е зает. А и преди да забравя – искам публично да се извиня на Kingru, на който изключително нелепо обрках гилдията в миналия брой – не е Blood Open, а е Bad Open. Нямам идея кои са Blood Open, нито за какво се борят.



Уроците
на
ТРОЛА?



THE RIGHT WEAPON MAKES THE
DIFFERENCE!

телефони за информация

0800 11 444

480 11 44



HomeLan

ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК

На трафик

22лв.

40Mbit/s

Минимална

22лв.

20Mbit/s

Data.BG

55лв.

56Mbit/s

Икономична

33лв.

32Mbit/s

Normal

44лв.

40Mbit/s

Gold

99лв.

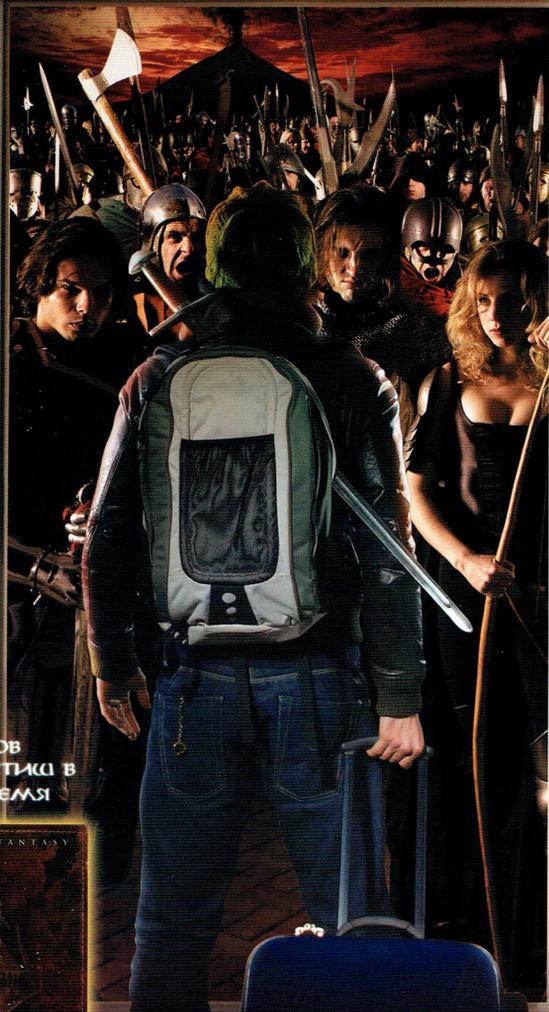
80Mbit/s

V.I.P.

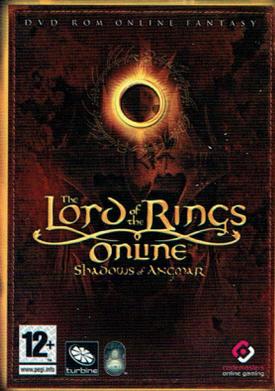
66лв.

56Mbit/s

www.homelan.bg



БЪДИ ГОТОВ
ДА СЕ ПРЕМЕСТИШ В
СРЕДНАТА ЗЕМЯ



MOVETOMIDDLE-EARTH.COM
WWW.PULSAR.BG

THE LORD OF THE RINGS ONLINE™: SHADOWS OF ANGMAR™ interactive video game © 1995-2007 Turbine, Inc. and patents pending. All rights reserved. "Middle Earth Poster Map" 2007 The Saul Zaentz Company, Gb/a Tolkien Enterprises, under license to Turbine, Inc. All rights reserved. "The Lord of the Rings Online", "Shadows of Angmar", "The Watcher logo", "The Lord of the Rings" and the names of the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of SZC under license to Turbine, Inc. Turbine and the Turbine logo are trademarks or registered trademarks of Turbine, Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions. Codemasters is a registered trademark owned by The Codemasters Software Company Limited and the Codemasters Online Gaming logo is a trademark owned by The Codemasters Software Company Limited. All other trademarks are the property of their respective owners.