

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY | TWO WORLDS | MOTORSTORM

ЦЕНА 4,99 | БРОЙ 31 | ЮНИ 2007  
СПИСАНИЕ ЗА БЪДЕЩЕТО НА ЕЛЕКТРОННИТЕ ЗАБАВЛЕНИЯ

# GAMERS' WORKSHOP



HALO 3 EXCLUSIVE BETA TEST | ELVEON | SHADOWRUN

ISSN 1312-5362



9 771312 536006 >

### БЪДЕЩЕТО НА МАСТИЛЕНОСТРУЙНИТЕ ПРИНТЕРИ

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

#### КОЙ ВИ „ГУГЛИРА“?

##### На диска:

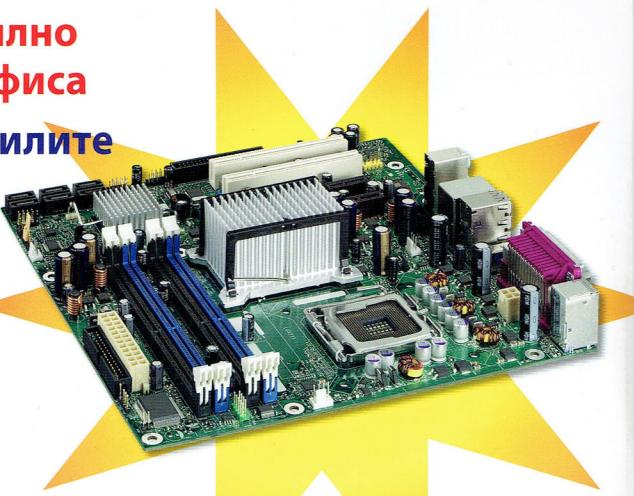
Hell in Vietnam Demo, StarCraft II Trailers, Google Video player, ICQ History Extractor 1.01, Strawberry Prolog 2.92



# КАКВА ДЪННА ПЛАТКА ДА ИЗБЕРЕМ?

## Тест на AMD и INTEL базирани платки

- Да изберем правилно оборудването в офиса
- 59 начина да подсилите Windows
- Тенденциите и техните убийци





"Истината... истината няма, приятелю. Не и тук. Защото сумите могат да бъдат както съвръзващо звено, така и преграда. А истината, промекла през тях, може да достигне крайната си цел във вид на особено симпатична лъжа."

#### Истина.

Шест удара по клавиатурата. Седем, ако броим и точката. Седем клавиша и белият лист вече е зареден с някакво магическо усещане за достоверност. А в теб, застапана от другата му страна и виждай очи по излизашките се изпод пръстите ми бубки, се надига емоция. Любопитство. Интерес. Страх, че това, което ще прочетеш, няма да ти хареса. Перфектната тръпка от оствърдането на факта, че се случило нещо арски сериозно – добро или лошо – защото в наше време на заболявана симпатичност и откривена пътотвърдници никой не тръгва да ти говори истини директно и доброволно. Освен ако не се случило нещо *арски* сериозно.

#### Истина.

Шест удара по клавиатурата. Седем, ако броим и точката. Седем клавиша и тази страница вече е заредена с някакво странично напрежение.

Платон, знаменитият древногръцки философ, има здравословния набик да се ебаша със софистите, затворено наблюдава върху убеждението, а не върху самата истини. В този шокиращо интелектуален ред на мисли си спомням момента от *Федър*, в който Сократ, ученикът на Платон, убеждава някакъв атинянски пищлеме, че речта е по-добре от всяка във писмено общуване, като в това число влизат не просто поредиците от бубките, но и всичките картини и илюстрации. Сократ обяснява как древногръцкият бог Том е изобретил хазарта, архитектурата, геометрията, астрономията и писмеността. След това стовари изобретението си пред Там – Великият Властилен на божествете – със закономерния lug бляскъв поизгода, пристъц на всеки, създад серия от енчалности за нормативи, и попитащ шефа си кога точно от тях да даде на епитетите. Там се оказа широкоскорен пич и разреши на Том да стовари на бедните хориза всичко в комплекът. С едно важно уточнение. Великият Властилен отсъди, че писмеността е "фармакон" – нещо като думичката "drug", означаваща както злобреден наркотик, така и полезни лекарства. Нещо, което може да лекува, но може и да убива. Според Там писмеността щяла да позови на хората да разширят обема на паметта си (което си е жив *ιπτερεγ*) и да обменят информация. Но наред с това щяла да ги накара да разчитат търбите много на тези външни средства. Собствената им памет щяла да закирне. Писаният текст щяла да замени хорските умове. Най-голямата умова обаче била, че писмеността не може да учи. Не можеш да ги задаваш въпроси, а ти не можеш да се запиташа, когато хората не я разбират правдично или я представят погрешно. Писаното слово дава хората с нещо, опредено от Там като "измамно познание" – заблуда, че всъщност разбират нещо, че възждат нещо отвъд букуите.

Което абстрактно подвига въпроса може ли този текст да замести възможността да седнес срещу мен, да поглежнеш в очите ми, да чуеш какво имам да ти казвам. Също ли е всичко, изписано на сълвашките страници, да ти представи *нас* – мислиците, емоциите, страховете, спраникото ни чувство за хумор? Или всичко, което сме искали да ти кажем, се е изродило, побожно на онази детска игра на раз增值 телефон. В която всеки прошепва нещо на другарчето си, докато накрая последните 8 редицата използват метафората из ушините канали творческата думичка и всички се смеят много. В нашия раз增值 телефон емоциите пренасват нещо на мислиците ни, в мислите – на база на личния ни речников запас – се оформят думи и изречения, пръстите ни напишват изреченията на белия лист, белия лист нашепва думите на очите ти, мозъкът ти ги разшифрова и споделя с емоциите ти... нещо. Може би нещо съвсем различно от онова, пръгнало първоначално по Веригата.

#### Истина?

Истината на тази страница, на всяка страница, всъщност е измамното познание на Там. Истината е, че винаги, когато пишем за теб, се опитваме да си представим реален диалог с реална личност. Любимата ни метафора по темата е как сме седнали на по биричка и си говорим за изри. Без да оствърдиме, че диагностираме всъщност е монолог. Че текстът не може да отговори на резонен въпрос в стил "Абре, Снейк, К'ви са тия глупости, дето ги пишеш?" Че нашите емоции понякога не покосват твояте емоции по първоначално закодирания в думите ни начин.

Та истината... истината няма, приятелю. Не и тук. Защото сумите могат да бъдат както съвръзващо звено, така и преграда. А истината, промекла през тях, може да достигне крайната си цел във вид на особено симпатична лъжа.

Но знаеш ли, тук все пак можеш да намериш нещо арски много приличащо на истини. Една наша GW-истиница, способна да надскочи ограниченията на този редакционен *фармакон*. Истината, че ти обучаваме арски много и ни си арски приятно, когато усещаме, че се забавляваш в нашата компания. А това, скъпо приятелю, е истиница, способна да надгрози ограниченията на всеки текст, всяка илюстрация, всеки графичен елемент, всяка цифра. Истиница, която вече дебетува пребръща тоба списание 8 магия. Нали?

-Snake

# GW

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

ZBGN-C1UE-SRDZ-BXC4

# Съдържание



## Enter

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

## Превюта

- 14 Universe at War
- 16 Overlord
- 18 Savage 2: A Tortured Soul
- 19 Medieval II: Total War Kingdoms
- 20 Obscure 2
- 21 MotoGP '07

## Features

- 22 Starcraft II
- 28 Elveon
- 32 Halo 3 Beta Test
- 34 БГ гейм индустрията
- 36 Пиксели върху хартия
- 39 Tomb Raider Anniversary
- 44 Shadowrun

## Highlights



## Reviews

- 48 Monster Madness: Battle for Suburbia
- 49 Two Worlds
- 52 Forza Motorsport 2
- 54 MotorStorm
- 56 Pirates of the Caribbean: At World's End
- 58 Odin Sphere
- 60 Dawn of Mana
- 61 Touch the Dead
- 62 Attack on Pearl Harbor
- 63 Shrek the Third
- 64 Day Watch / Alpha Prime
- 65 Art of Fighting Anthology / Karous

## Stuff

- 66 Versus
- 68 Профил - Shiny
- 72 N00bzor
- 75 Книги
- 76 Аниме
- 79 Кино
- 82 Комикс



## Aliens

Започнаха да изскочат детайлът и около престоящата игра на Пришъпите, разработвана от Gearbox. Негой да бърка това заедно с RPG-то на Пришъпите, което очаквате от *Obsidian*. Въпреки че в крайна сметка франчайзът е един и същ. Ето какъв завърши обновяването на Gearbox Punk. Пичфорд пред шведския портал GameSector: „Играта ще бърти окото превърнато в глахния герой в комон-ален пехотинец и юнкер, създаден с този процес.“ Според него има струнническото между екшъните на Gearbox и *Obsidian*. Въпреки че всички игри ще бъдат коренно различни: „Хората от нашия екип обменият информация и опит с тях“, биха почистват думи на Пичфорд.

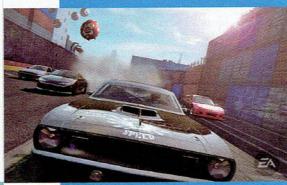
Не е ужубаво, че са се спрем на хептапинеца. Не е и кошът. Може тук да видим и някакви начинки на експлекции в стил *Republixx Commando*. Давно само играта да бъде достатъчно плашаща, да га се спаси тваришата. Друштвото много любопитен момент е създало Gearbox хима да се фазапутият от Unreal 3-енджинка, която никога беше склонена да приема на този разработваща проекта на всички Alien-игри.



## HOB NFS

Поредният NFS се задава със спирала сика. Повдигащата му беше официално подтверждена от EA, а царят че носи името *Need for Speed ProStreet*. Подробностите са все още мъгливи, но очевидно се знае, че конките тръгват ще чупят серийни и това ще блине право на геймъра Търст, чийдъл камалена аркастност.

*ProStreet* се прави от Ванкувърските Black Box и до момента никой преди космата есен. Всички възможни платформи ще бъдат оцелени: PS2, PS3, Xbox 360, DS, PSP, Wii и дори мобилните телефони. Вече и не знаем какво точно се глътъкат поредица. Все по-честите NFS-ти стават и все по-представни. Като последния *Carbon* например, който беше доста кратък и не особено оригинален.



## WorldShift

Нашите момчета от *Black Sea Entertainment* най-после обявиха новата им игра – *Worldshift*. Автоморите на земетрясения *Knights of Honor* ни готвят стратегия в различно време от ново поколение. Ето официалното съобщение:

“*Worldshift* е кибер-фентъзи RTS, сътворено в 8 едни замъчни и мрачно бъдеще, където дневната цивилизация е само мистериозна изчезвавща легенда. *Black Sea Studios* отново ще представят едно напълно различно и неизвестувано лице на RTS-жанра и щъбък пристрастявящ геймълът. Играата се разработва от много време и в близко бъдеще ще има все повече анонси.”

Задължително посети официалния сайт, има вече качени интресни шоуто и арт:

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

От Вторияна научаваме няколко интересни факти за *Worldshift* ще можем да играем с една от тридесет и налични страни – Хората (живеят в лет пазиционални Мегаполиси, разпръснати по цялата територия на Земята); *Племената* (по-простовати като технологии раса, населяваща огромни пустини зони, приятно свирепи пичове); *Кошерът* (никой не знае откъде са се появили, кои са и какво искат). На Земята в настъпил Апокалипсис, след като в нея се бълска огромен обект – The Dark Shard. Хората, които са се спасили, живят в пепели града. Останалите са били променени забинаги от енергията, която The Dark Shard излъчва.

Можем да очакваме огромни мелета с много единици на екрана и

## FALLOUT 3

Дождяхме се този тийзър на *Fallout 3* в крайна сметка. Той не показва много, но Въпреки това сме обнадежени от будното. И от чумото, впрочем. Според Computer and Videogames кийнето е правено с екранка на играта. Тийзърът смесва по прекрасен начин одукция възл атмосфера, с тъжна постапокалиптична обстановка. Камерата започва въвеждането си от Вътрешността на разграда с камикадзе за да ни покаже в последствие окончния отбор и убояният свят. Ние обаче сме настъпили от кед, чуйки просоденото „War. War never changes“ на Любими на Рон Пърман. В този ред на мисии – наки не са забрави, че юни касищата се пръсват и Адам Нийсън. *Fallout 3* се прави от Bethesda, а споменатите по-горе енгрики, също модифицирали *Oblivion*-ският. Ако пак са от Mars, *Fallout*-серията е единствената олимпийски обект, неизвестният и незаборавки персонажи. Нямаме търпение да чуем нови подробности около този интригуващ проект, който се разработва за PC, PS3 и Xbox 360.



уникателен кооперативен мултиплъйър срещу компютър (определено от *Black Sea* като „най-добрия, правен някога“). В *Worldshift* няма технологически гръбър със стомпни тълпреди. Вместо това играчът ще трябва да намира множеството предмети и реликви по картата, с които ще променя мащаба си и геймплея тока, както му харесва на него.

Абе звучи много интересно. Очаквай добри подробности. Евала, *Black Sea*, и успех!

## Assassin's Creed

*Ubisoft* най-сетне обявиха премиерната дата на дългоочаквания *Assassin's Creed* – ноември 2007. Играта излиза едновременно за *PLAYSTATION 3*, Xbox 360 и PC. Очаква се и специално издание в огра-

ничени количества. Ето какво ще откриеш в него: солидна метална обложка; комикс Върху играата от кръстените Penny Arcade; фигура на главния герой Атлаир; гайд за различните видове стратегии в играта; трейлъри, документали и други филмчета. Брутално просто. Ако си оня „панданят от Mars“ в горната новина:

Действието се развива през 1191 г. – разраза на Третия кръстоносен поход в Светите земи. Играчът помага по тихите стъпки на небороятно атлетични и ловък убиец Атлаир и ще има възможност „с дейстията си да промени хода на историята в тези смутни времена“. За целта неизвестна секта от убийци иска да сложи край на кръвопролитията, като прочисти основни фигури и от гъвчета страни на барикадата.



## SIN CITY: THE GAME

Любимата ни Всемена на *Sin City*, плод на неподторимите комикути на Франк Милър и хитобия филм на Робърт Ридълес, има сериозен побор за разходки. Ще получи стоят собственото учукане на видеогигант Британският портфолио MCV съобщава, че *Red Mill Entertainment* с заключили пълните права за франчайза, а това включва както графичните новели, така и кумовата линия. Това очевидно, че пък и поете ще имат максимална свобода при направяването на играта. Франк Милър ще бъде активен сътрудник в разработката на заездащето и не крие възгледите си: "Премисленето на *Sin City 2* също на видеогигант е нещо много възбудяващо, защото то ще ни даде нови начини да привличем още публика за него."

В момента има множество проекти за игри по филми, в никакъв съдържание има имало реалистични, като не настутиши, както и сам знаеш. Ние обаче имаме замеси на предварителните обаждания относно *Sin City: The Game* заради уникатната визуална и звуковата персонажи и динамиката във филма и комиксите. Очакват поборностни външности външната щом се поколаме до тях.



### Silent Hill 5

Появиха се нови слухове за направленията на *Silent Hill 5*. Според американското списание *EGM* можем да видим петата част още в края на 2007-ма. Изданието посочва още, че играта се прави в Съединените щати, а не в Япония. Нова информация също така е, че освен за *PS3* (първоначалните слухове говореха за *PLAYSTATION 3* ексклузив) въвеждането на *Silent Hill 5* ще се пойчи и за *Xbox 360*. Коледен рилиз зучи логично, но от друга страна толкова малко се знае за играта на този етап, че според нас година празнична рагост няма да ни спомени.

Сериите *Silent Hill* е култова за поколения геймъри и се радва на няколко от най-силните моменти в

игралната история. Единствено-то, но особено разваща обещание за *Silent Hill 5* е, че мята няма да изнебери на поредицата и ще наблъгне най-вече на психологическия триялър.

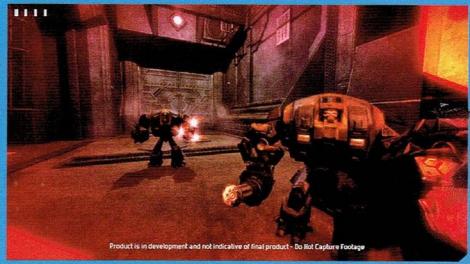
### Halo 2 Nude Patch

*Halo 2 Nude Patch* ще е на *Vista* няма да види блясък скоро. Дobre, че си имаме прес копие, но му се рабиме. *Microsoft* разкриха, че забавянето на играта е породено от откриването на частични голими в продукта (*Kortman на текстури*?! – бел. *Snake*), които не са били уловени от ESRB при поставянето на крайния рейтинг в 8 за залагашето. Така че е прегравал тези поразителни карти за бъдещ отстранени преди *Halo 2* за *Vista* да бъде пусната на пазара. Инте-



## HOB RIDDICK

Ето как героя невинна клоака се превърна в официална информация: *MCA* категорично потвърди, че южните скандалници от *Starbreeze* ще ни зарадят с нов *Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*. Как мака ще е ноб, тъкъм ще се казва по същия начин ли? Добре ѝ, успокой се – заглавието Всъщност е *Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena*, но по съществото това ще е римейк на оригиналата за консолите от ново поколение. Понеака, има още Соком-кампанията ще е по голяма с цели 40%, като те ще разбият на борда на гигантски кораб *Dark Athena*. Задри с това е предвидено и целио нов мултимедийски римейк, наред с добри поиздържани коментари и бонуси. Еми спрахно. Не е целио нова игра, но тук нови гречки, госта нови нюда, игра в мрежа... добре си збучи. *Starbreeze* търсят, че *Assault on Dark Athena* ще излезе още преди края на годината и ще е възможна в максимална степен от мощта на *PlayStation 3* и *Xbox 360* (без версия за *Wii*, представиши ли си?).



## КУНКА В АКЦИЯ

Еврокомисарят за защита на потребителите Кунка Мезенене, простише (простием), както омаздата ерин познат, Мезенеа Кунева, даде точно една сервиза на *Microsoft* да излизат с официално становище как смятат да се справят с едни от проблемите на новия *Xbox 360*, а именно – надирването на гисковете. Еврокомисарата ни определило е решена да си смисле до финото на проблема. Искайзането е направено в Холандия, след пускането на специални материали, за окепаването на гисковете по местна телевизия и след хългарите олаквания на холандски граканици във Връзка с проблема. "Сега ще получим отговор, ще пречищим как да се движим оттук напред", – Кунева заяви още, че ако трябва, ще препратим всички необходими правни мерки, които са въйната корисници. Браво, Кунка, Кунка, с теб сме! Без майлан, наистина ю покрепиме и чакаме отговора. И простием междувременно.



### Deus Ex 3?

Шофът на *Eidos*-Франция Патрик Мело обяви пред телевизия *MuzikPlus*, че компанията вече е започнала сериозна работа по нова игра във *Vista* вселената на *Deus Ex*!

При това – почти със сигурност става дума за директно продължение на не особено успешната *Deus Ex: Invisible War*, а не просто за нещо, шукриращо около франчайза, в стил *Project Snowblind*. Ако всичко бъде по план, игращата ще бъде изцяло направена от *Eidos-Montreal*. В момента 40 души от екипа са започнали работа по залагашето. Точните суми на Патрик: "За следущото продължението е предвид приоритет!"

Може би не знаеш, но *Deus Ex* е любимата игра на спасителя тази рубрика, една от най-любимите на Глабния и много любима на побече от побоината ни екип. Освен това е абсолютна класика, заемаща почетно място в Top 10 на най-добриите игри за всички времена според

редица чуждестранни класации (наградите ще ти са спестя, защото са търседи много). Азъц сме раздълнувани от информацията, дано да се справят поизбет. Едно предупреждение отрано: Имай едно наум, че въглата "Иломинати" зад първия проект – Великот Уорън Спектър и големият Харви Смит – няма да имат нищо общо с това продължение.

### В кухнята на *Atlas Co.*

Сухите лятни месеци са оказват база плодороди за RPG гийковете. Не само зариди многостепенно задаващи се заглавия от жанра, но и благогодарение на колегите от RPGamer, които Въобще не си и мислят за почивка. И бистро до се пекат по плажовете в LA са обикомили да щигат занимаващите се с жанра има из калифорнийски град и са ги подложили на кристосът разлив. Ето и малко от по-интересното инфо, което са успели да измъкнат от така любимите ни *Atlas*.

Първото нещо, приляжко Вниманието, е в *RSP Promised Land*, които разпространителите явно са взели доста насрещуно, защото освен добобръната графика, която има и напълно обозначен на японски и англайски диалоз! Като изключим чисто техническите добобрънния, *Atlas* обещават, че ще питнат и геймъти, да заинтригуват и стартирате фенове на играта.

В момента струтуют се труди усилено и над транснашащата на последната част на не особено популярната у нас *Growthaser* поредица. Името ѝ е *Heritage of War* и спорито няма да е директно свързано с миналиште части от фран-

### HOB PSP



Първите слухове за първата на нов изцяло подобрен вариант на хендхолда на Sony – *PSP (PlayStation Portable)* – датират още от март. Сега *Kotaku* са събрали до нова, много интересна информация около тези слухове, благогодарение на вътрешни източници в Sony.

Според информаците на *Kotaku*, в която новата версия ще има място на пазара. Не съства сумма за *PSP 2*, а просто за по-качествен римикс. Хардуерът ще е същият, с никоје подобрение.

Първо, новото *PSP* ще е доста по-тникно от оригиналната. Ше разполага с нов LED-екран, по-малък, но с по-добро качеството на картишата. Благодарение на него се очаква батерията да издръжи 4 пъти по-долу! Новата версия на UMD грайди ще работи по-брзо и ще е с капацитет 8Gb. Налични са преработени и подобрени бутони. Що все още се чуваат да възрастят камера и продукта, ики не. Вероятно има да го направят, защото цената ще скочи. Тъкъйки нямама има. Цветът: черен. Нямама си има още, милио (*PSP Slim*). Дата за излизане на пазара? Засега се сочи август или септември. Цена: около 170\$. Още един официално представян слеъфинг месец. Данните са на *Kotaku*, Sony са отказали коментар. Добри вести, дано да са верни.

Чайза. Което си е добра новина, защото атласиус засега нямат намерение да издават в Европа и USA по-старите *Growthaser* игри.

Безспорно най-интересното заглавие от католога на фирмата е *Shin Megami Tensei: Persona 3*. Превеждането ѝ е юм съвършена забършак, като *Atlas* са добоши, защото са успели да изчистят гостма лафобе, които на английски просто не

са зучали добре и са ги заменили с по-акебийки за публиката извън Япония гракиба. Лошата новина, е че относно ще останем ощетени и *Persona 3: Fes*, които се появих през April в Страната на изгирящото сънце и възпроизвежда гонконгските експони спрямо оригинална, почти със сигурност нямама да се сдобие с европейска премиера.

Добра новина е че специалното

### OMG!

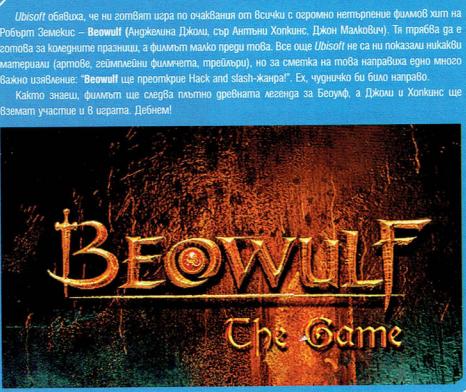
42-годишният актьорски Дейвид Уилямс беше заспстван по особено забурен начин в дома си близо до Манчестър. Човекът е получил серия от гасими и замързнати обаждания по телефона, затова се обадил на полицията да изпратят хора на място и да им обяснят ситуацията. Помощни грозди и подъбци. Уилямс не ги чул. Започнали да обикнат къщата и в 8 една събъдена стая. Върху човекът си куи с 2 пистолета в ръце. Влези със взем, стреляни зборки във въздуха му дада, почнали да разказват писмото, съборили го на земята, смокли му бълешини и през цялото време не спираха да креват. „Хде са оръжията?“

Еклептичността им обаче се пребръща в обек на злобни шеги от цяла Англия, след като се оказа, че Уилямс е собственик на магазин за видеоприключения, а сикуртът въвъвътъшност е кукла на Лара Крофт в чобешики рокът, която той смята за пусне в продажба във въздух. Веригата след нахъваше, вместо да се извърши, разпръснати кукли прибрали в ареста за 13 часа. Господи Крофт ти е конфидицувана. „Ще га е азки смишът, ако не беше точка умка има възможност“, според Дейвър.

По-късно съобщиха, че са дейсвийки по становища по станари и мати процедура. В такауди съмнения, Уилямс търси, че ще заведе дело в извънскоро време. Цирк.

издание на *Magna Carta: Tears of Blood* ясно се е прогодило добре, защото *Atlas* са решили да издават и *Persona 3 Deluxe*, които ще включва цветен артбук и CD със саундтрека на играта.

### ИГРА ПО BEOWULF



Понеделник	Вторник	Сряда	Четвъртък	Петък	Събота	Неделя
<b>Юни ЮЛИ</b>						17 Нортхампън (Англия) - Наградяване с награди, българска народна и поп-фолк музика на живо. Нямаме идея защо го включихме това, честно.
18 Концерт на Dismember - Джеймс Балуер 76; Концерт на Placebo - Зимния Дворец; Черки Дни - DVD Премиера	19 Colin McRae: DiRT - PC, Xbox 360; Представяне на новия брой на Gamers' Workshop 8 page rifi (103.6 MHz)	20 Концерт на Exploited и Ънспир - Зала Универсиада; имаме съмнения, че единият от Пласибо не беше гей, но още ги обмисляме	21 Последният крал на Шотландия - DVD премиера; Последният крал от еднин чейндък на Витошка - съдебна премиера	22 SingStar - PS3: Hour of Victory - Xbox 360, PC, Gindrhouse: Planet Terror - кино премиера; Alpha Dog - кинопремиера	23 Концерт на iLL Nino - Зала Христо Ботев	
	26 Концерт на Vukeda - Алкохол, Вавилон - DVD премиера	27 Умирай Трудно 4.0 - кинопремиера	28 Домината на Цветията - DVD премиера	29 The Darkness - Xbox 360, PS3; Overford - Xbox 360, PC; Tenchu Z - Xbox 360; Концерт на Motorhead - Каарина; Концерт на Tom Morgan - Клуб Eckein	30 Концерт на Manowar - Каарина	1 Концерт на Pink - Стадион Академик; Двама фенове на героичния ментъл са обвързани цвеклиите и скандират "Kings of Metal" от първия ред. Пинк е по-дроздна от Джоуи ДиМайо, кое то поддържа забъдата им за дълго.
2 FlatOut: Ultimate Carnage - Xbox 360	4 Концерт на Marilyn Manson и Type O Negative - Стадион Академик			6 Всички на Сърф - кинопремиера; 28 Седмици по-късно - кинопремиера		8 Bad Mojo Remix - PC
9 Ninja Gaiden Sigma - PS3, Азия	13 Dead or Alive Xtreme с Ханбуса по прашки.			13 Manhunt 2 - PS2, PSP, Wii; Junkie XL - Клуб Еckein; Хомелеът на Уласиме 2 - кинопремиера		

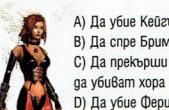
От: **GW Team****Д**

обие време да научим побече за теб. Да ти дадем възможността да прекрачиш непреодолимия лист, който ни дели, и да ни разкажеш за себе си. Правилата са прости. Отговаряш на допълнителни въпроси, изпращаш ни писмо на [igrata@games.bg](mailto:igrata@games.bg) и се надяваш да си участникът с най-много правилни отговори за месец (ако тък има побече от един играч с еднакъв максимален резултат), златна Събра ще се наимеси с една малка томбошка за определяне на шастилиевци). Победителят печели оригинална игра от PULSAR ... възможността да се представи на всички ни/ви с кратко интервю и снимка. Да получи същите петнадесет минути слава, да се пополни с 8 светодиодни на прожекторите и вече никога да не бъде същият.

Веднъж на шест месеца ще се тегли и голямата награда – анонимант за най-добро списание на български пазар. Нашето желение. За да можем да сме и здраво и здо, докато съмртвата ни раздели, можете да цеуете... ох, добре де – попрекахме, че минем и без интимности.

Така че – успех, приятелю! Слабата те очаква тук, на тази страница, след точно един месец. Не се комбай.

**1. Каква е основната задача на Рейн в *Bloodrayne*?**



- A) Да убие Кейтън и неговите деца
- B) Да спре Бристънската секта
- C) Да прекърши идейта на Вамирите да убиват хора
- D) Да убие Ферил

**2. Baldur's Gate 2:** Аз съм ентузиастът персонаж принадлежащ към раса, на която ти никога нямаша да бъдеш представител. Аз съм „острие“. Трябва да покажеш силни слюотръчески способности само за да ме откриеш. Аз съм:

**3. Джордж Стобард е глъбен персонаж в игралната поредица?**

**4. От коя игра е показаният скриншот?**



**5. С коя игра би асоциирал името на Кърт Хекмук**

- A) Alone in the Dark
- B) MDK
- C) Shenmue
- D) Blood 2

**6. Reاصemaker е компютърна игра, която цели да запознае играча с проблемите на реален военен регион някъде по света. На кой конфликт е базирана на играта?**

**7. Conker's Bad Fur Day беше пуснат 8 продажба за Nintendo 64 през 2001. Как се нарича следващата Conker игра, издадена четири години по-късно за Xbox?**

- A) Conker: Live & Reloaded
- B) Conker: Gone Nutty
- C) Conker's Worse Fur Day
- D) Conker The Squirrel 2



**8. От коя игра е показаният скриншот.**



**9. Кое от изброените заглавия има най-големи заслуги индустрията да достигне до моментния си стадий на развитие**

- A) Virtua Tennis
- B) Breakout
- C) Pong
- D) Curveball

**10. Tower rush-ът в Warcraft III е популярна тактика при:**

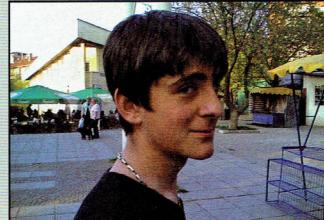
- A) Human Alliance
- B) Orcish Horde
- C) Night Elf Sentinels
- D) Undead Scourge

**Отговаряш от предишния број: 1 – Б/; 2 – Хедър;**

**3 – Valkyr; 4 – Rocket Knight Adventures;**

**5 – Wolfenstein: Enemy Territory; 6 – Daikatana; 7 – В;**

**8 – Heretic; 9 – Г; 10 – А**



Новият ни победител е **Масимио Сава Петров Кислов**, познат под съдъръвства като ORB69. С бързина и точност, той успя да свали с добре премерени изстрии правилните отговори. Наградата му, любезното предоставяне от Пулсар, е оригиналната Lineage 2. С което девойата част приключва и петнадесетте минути слава на Марио започват:

**1. Топ 5 на любимите ти гейм заглавия?**

**God of War 1 & 2** – Тези игри са божествете в гейминга, а за съм силен набожен.

**Metal Slug** – Крепення без граници - отиваме си.

**Quake 2** – Some classics never die!

**Fable** – Както вече казах аз съм силен набожен

**Diablo 2** – Ремиляцията ме кара да почитам и яблода...

**2. Какво би променил в Gamers'Workshop, ако беше глъбен редактор за един ден?**

Ми щах да бързо системата на оценяване със сравненията.

**3. По колко часа играеш на семница?**

Докато не ми се образуват мазои на пристите или не замирша на изгоряло (от компютъра).

**4. Други ентузијазъм институции, от които се интересуваш?**

Photoshop, maya, 3dmax и симулиране, че не съм зиук.

**5. Триете ти желания към Златната Рибка?**

"Desert eagle", оптика и неплокатимо алиби.

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

Тук ще се възпроизвежда отговор, поради евентуална акция от НСБОП.

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

The ultimate First Person Shit слагаш в малки си джоб всички от жанра с име "Double Dice" ама направо съм БОГ бее!!!

**Ninja Gaiden Sigma (PS3)**

Рио Харбуса. По-красив, по-изобретен и много по-функционален. Третият ни стейтът вече се поти при мисията за срещата си с новия Гайден.

**Need for Speed ProStreet (All)**

То си беше ясно, че Нуждата от Скорост ще преследва всяка година. Както са тръгнали нещата обаче, Нуждата застрашително отива към зърна.

**Uncharted: Drake's Fortune (PS3)**

Деж-бу от Flashback... Ох, чубъквото премина. Което не пречи Drake's Fortune да бъде една от надеждите на PS3. Много красива графика. Желаем я.

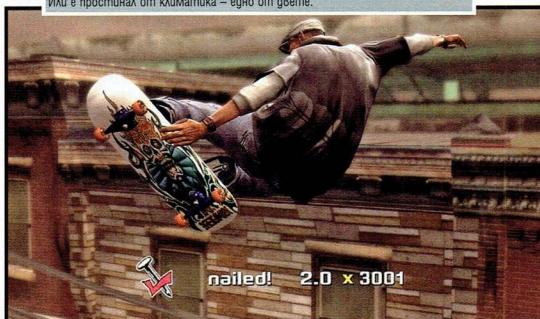
**Medal of Honor**  
Airborne (PC, PS3, Xbox 360)  
*War. War Never Changes.* Ама защо и да се променя, като прогоди... Но тук, тук имаме нещо ново – парашутчата. Уф, тук лък аз имаше още във вторият експанжън на Medal of Honor. Ми значи нямаме зърна новост, сори.

**Nights Journey of Dreams (Wii)**

Едно от залъгащите, което споменава Sega Saturn да бъде най-мобилното късче хардуер на нашия отговорен. Продължение за Wii. Жена му може да забрави личната си конзола.

**Tony Hawk's Proving Ground (Xbox 360, PS3)**

Опитното поле на Тони от Ястребино. Исен тренири от нетърпение. Или е простинял от скъмнатика – едно от двете.

**Conan (Xbox 360, PS3)**

Житейската философия на Конан, забъртанка около бой, ядини, избици и пиши напомня ушибително много за нашата. Минус търбото – щом то ни е спрах от баткото, второто – щом то сме на скута, и третото – щом то направиха от публичния до офиса пицари, дебим и уградоустроистите планире. Което не ни пречи да си чакаме спасително играта.

**Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus (PC, PS2, Xbox 360)**

Ноб Фентъзи Стар. Стар Фентъзи Ноб. Все Същите Глупости. Май само Корасча още има някакви надежди, че от тази игра ще се получи нещо.







# Universe at War: Earth Assault

Om: ShadowTrance

**Жанр:** RTS | **Производител:** Petroglyph | **Разпространител:** SEGA  
**Излизат:** Декември 2007 | Сайт: [www.sega.com/gamesite/universeatwar/](http://www.sega.com/gamesite/universeatwar/)

## Не всичко се изчерпва със StarCraft 2...

**H**убина, че RTS легендата с наследство "Л" ще направи своято тържествено за връщане. Принуждаващи общността от бенси фенове да разберат с хищно любопитство макарата пътът на информационното мясточко, кое то Blizzard така щедро предоставя, събъдайки с помощта на шепа артоби, синематици, скрийншоти и вкусни хапчици конкретна информация мокрик сън на яло поклонение играчи. Но нека останам за малко експлоратората тълпа от крешици, разплакани, умилиени и оразгимирани StarCraft фенове, да пренебрегнем делово неопределеното бъдеще и да обрънем поясък към текущата година, която се оказа една същинска фабрика за RTS лакомства.

Може би леко разочарованни, но само леко, се срещнахме със гълочаквання Supreme Commander, а след това се забърнахме за седен път сред опасно зелената красота на Тибериумните Войни. Две настини значими събития за почитателите на стратегическия жанр, а на фронта се забавят все повече и по-големи залавии, захърляйки ни в спирен огън от нетърпение. Един от виновниците за този RTS пожар е скромната ни общител в насоку обявението проекта на Petroglyph – Universe

at War: Earth Assault. Ако името на разработчика или самото заглавие все още не те привикват да грабнат пощарогасител (или салфетка), то единственото обяснение е, че не си погледнал достатъчно надълъбоко в сандъка на това предстоящо съфаф скрощение.

Би било ужасна загуба на проприетарство, ако човек в единствена форма на живот във Вселената.

И добре, че е така – през 2012-та година Земята се превръща в център на ожесточена война между три извънземни раси. Противно на културната традиция човешката раса е изведена почти напълно на увръщането, което ще определи новия собственик на планетата. Човешите тук предстоиват на неспособна да контролиращи от играча фракция, която се опитва да почеше от време на време огромните извънземни задници, но в последствие бива изпълнена, стъпкана, изларена, асимилирана и положена на проче неприятни манипуляции, които може да се очакват от извънземни нашественици с огромни бластери и лош нрав. До този момент само във от съществувашите страни в конфликта са извънсти, а претпата на пази вътре,



която – търди мълвата – най-вероятно ще бъде разкрита чак когато играчът удари рафтботете на специализираните магазини някъде около Коледа.

Събитията предопределят да се запознавате със най-напред с Иерархията (The Hierarchy) – извънземни нашественици, които експлоатират ресурса на планети, смазвайки Всекакъв опит за опозиция от страна на местните форми на живот. Армия от чудовищни машини – уолкъри, които представляват масивни подвижни бази, оборудвани с най-разнообразни технологични уласи – започват да гравчат бавно по лицето на Земята, асимилирайки всичко, което съмнението за използването на ресурс – сгради, превозни средства, животни или хора. Иерархията е промаза, но изключително солидна военна сила, която предлага широк набор от варианти за изграждането на всеки уолкър и възможности за избор какъвто точка функция в стратегическия план на играча ще придобиет тези масивни съоръжения. В отмест на извънземните злодеи се появява друга раса, която по всяка Вероятност е препратка вече от лакомите нашественици. Роботизираните Нобус (в превод "тези, които последваха...") са изкуствен интелект, който преработва метала в различни технологични чудеса, които не дотигат винутчески размер на Иерархията, но са не помалко смъртносни. Това е сила, изтъкана от имената за светкавични удари и висока подвижност. Неслучайно Нобус ще предложат истинско преизвикателство за любитещите на RTS микромениджърът.

Единствено на базата на тези две раси е възможно да предположим, че

UaW: Earth Assault ще се стреми към изграждането на три много различни по съюз вид и функционалност страни – пряка асоциация със съблъсъка между Протоси, Теран и Зери. Но въпреки всичко интелектуалната собственост на Petroglyph няма нищо общо с близардската троица и гори при никак от скептици, че все още необявената фракция ще е вариация на Любимите ни слузести Зери, от компаниите заявила, че такова нещо просто никога няма да направят.

**Динамики на битката или що е то Combat Dynamics**

Universe at War е ексклузивно разработвания играчка Вселена, която ще попадне право в полечелесъките лапи на Sega. Играчът претендира за невижданите досега геймлейни елементи за RTS жанра, а потенциалът му да се реализират е повече от значителен, като се има предвид кои са Petroglyph, съчетан с факта, че хората на парите са имали замена светлинна за разработката на стратегия, в която да блокират скамата си креативност и фантазия. Несъмнено привилегия, за която много студия биха завидели.

Наред с унищожителните раси са очертава и един защеметващ мултимедий, покерът основни идей от актуалния ММО жанр. Играчът ще може да се ложи за колкото време желаве и да участва онайд в заблъдането на земното кълбо заедно или срещу приятели. Малко преди това трябва да споменем една госта очевидна заемка от World Of Warcraft – наличието на три отвежни областни на специализация за всяка раса,

Сардъж, никога да ти е избягало на ум да напуснеш "тайно" армията? ☺





◀ Вероятно това ще бъде един от героите на Novus. Доста по-елегантна раса и за сравнение изображението доку попълвръзва грубиянското изложение на Йерархията.

които допълнително ще внесат индивидуалност при стила на игра. В същето на своя геймплей, *Universe at War* ще разчупи леко консервативния нюанс на състезателния RTS, когато и най-малката грешка може да предопредели крайния побeстител, довеждайки целия геймлейн поток от преексплоатирани стратегии до досадно повтарящи алгоритъмът от действия и неоптименно търсение на минимални заффе в ходовете на противника. На вниманието ти е представена напълно нова идеяна концепция, която се синтезира в понятието Динамика на Битката (Combat Dynamics). Това е подход, който принуждава играчите да се адаптират, импровизират или на гаждат към опонента, динамично променяйки съвместбата на армията си. Йерархията ще може да го прави като преконструира същите уокъри, намирайки плавни и баланс между защитни, офанзивни или производствени съоръжения. Колкото до Novus, тяхната армия ще може да създава от незабавни софтуерни "кърълки", които

могат да бъдат даунлоудвани, предоставяйки временен бонус на йонитите. Разбира се, това далеч не е всичко, което всяка една от расите че креативът в ръкава си, но всички имплементации в играта ще са насочени към тази цел – да се пробърка максимално разнообразен подход, допринасящ за динамични, интригуващи и интересни битки.

#### Финални суми

Една от най-значимите новинки около проекта се оказа паралелната разработка на *UaW: Earth Assault* за Xbox 360. Това доведе и до некои наистина интересни обещания, насочени към иновативен подход в израждането на контролите и интерфейса, което има за цел да облекчи хората с паг в ръце при съблъсъка им с RTS жанра. Освен това, както споменахме вече, играта ще предлага нещипчен за почетво стратегии мултплеърът, който ще бъде реализиран чрез Xbox Live за next-gen конзолата.

Предвид уникалната менажерия от хора, които се трупат под логото на *Petroglyph*, и неоцененият факт, че повечето от тях са имали преди този десет *Command & Conquer*,

*Age of Empires*, *Civilization* и много други. Всемели в целия им спектър от заглавия, сме напълно убедени, че предстоящата сай-фай касапница на пичбърти има голям шанс да се окаже най-съвежият момент в полъх, който сме усетили от доста време насам. Независимо какъв точно ще получим в крайна сметка от играчите, в Бито, че въломощата на RTS ще претърпи съвърши с достащично добър темп. Може би няма да видим препнаписване на концепцията, но на бойното поле вече имаме по-динамични скъбанди, по-хитри трикове и повече импровизация. В най-добрия случай и *Universe at War* ще бъде част от тази еволюция. Пък и най-вероятно ще видим играта на *Petroglyph* госта

преди новото отроче на *Blizzard* да отклони вниманието на масите от всички други стратегии във фирмуталното пространство.





PC  
Х360

## Overlord

Om: Roland

Жанр: Action-RPG | Производител: Triumph Studios  
Разпространител: Codemasters  
Излиза: Q3 2007 | Сайт: [www.codemasters.com/overlord](http://www.codemasters.com/overlord)

### 100 неща, които ще направя, когато стана Зъл Властелин

**5.** | Артефактът, от кой-  
ният да се съхранява в  
Планините на Отчаянието зад Ог-  
нената река, пазен от Дракона на  
Вечността, а ще лежи в сейфа ми.

и забинаги.

7. Ако хвана Брага си и той ми  
каже "Приди да ме убияш, какви как-  
ви си намисли!", ще кажа "Няма!"  
и че го убия. Или по-добре първо ще  
го убия и после ще кажа "Няма!"

Няма какво да се лъжем, и на сва-  
матка ни е ясно, че в дебют от де-  
сет игри ти е абсолютно през цен-  
търа за перипетии на гла-  
вните герои и от историята те вълнува-  
единствено как лошият ще успее да  
ги прекъса поне за малко. Нормално,  
лошият са лийт. Чест, гордост,  
почтеност – блях! Голям Зъл Шеф с  
Много Кръв и Яко Магии му е майд-  
кама!

*Overlord* на *Triumph Studios* играе  
по точно такъв тънка стрела на пер-  
верзитните ни желания. Въвварийки ни в  
роятия на Зия Властиelin, за да мож-  
ем да си го изкарани на пегерастли-  
вите елфи, простиште фермери, дето  
са вечен източник на Смели Гери, и  
крадливите сътни халфинги. Веднъж



Участва ли южно в страшен малкият син пич Възле? ↗

рални силами, в които да избереш  
да бъдеш Зъл, или... или... уме-  
рено Зъл.

12. Един от съветниците ми  
ще бъде петгодишно дете. Всички  
грешки, които ти забележи в пла-  
новете ми, ще бъдат поправяни  
моментално.

Но преди да станеш Голямото  
Зло, да заблагодееш света и да си по-  
говориш с оння бивши седем героя  
за майките им, трябва да понатру-  
пиши опит. В основата си *Overlord*  
е екшън-ориентирано RPG, доста  
наподобяващо като филмът *Fable*.  
Интересният момент е, че въпре-  
ди Саундската Визия на персонажа,  
Бахти И Меч в ръцете му и де-  
структивните магически таланти  
(например стадарктното огнено  
къбо или заклинания, което кара  
Вразите да се обърнат един срещу

друг или просто да се самоубият  
чевръсто), основният ти коз ще  
бъдат миниъните. Започваш с бесе-  
тника и в процеса на игра бродката  
им ще гостувате до петдесет. Теза са  
разделени на различни категории (ка-  
фявите са боди, червените гърьмит  
и т.н.) и те следват неотпътно, за-  
да изпълнят всяка твоя заповед.

Гремлиноподобните гадинки  
имат основната функция да ти по-  
магат в битките и да изпълняват  
различните квестове, пръснати из  
земите, в които бродиш. Някои от  
тези задачи ще изискват по-голям  
брой миниъни, отколкото имаш  
в момента, така че ще са недос-  
тъпни, докато не събереш нужната  
пасмина. Твърдите ще могат да се  
ългрейдват и индивидуализират  
(като са слагат различни грехи), а  
освен това ще се използват и като  
жертвоприношения за ългрейди с  
различен ефект.



**39. Ако ми се наложи да участвам в битка, със сигурност няма да замисля в първите редици и няма да си пътъс достоен противник.**

Според западните колеги, играли *Overlord*, с контролите се съвсява малко бавно, заради нестандартността им, но всъщност са много интуитивни и удобни. Командите за подчинение нито не са много на број, но те разбирам какво се иска от тях според това кога си праща, а и как например до предмета, който искаш да го донесат, има враг, първо ще го атакуваш, а чак после ще взглед в ролята на куриерска служба. Управлението на самия Повелител на Злото пък е стандартното за търгъръти и е същества проблеми.

**41. Всичнага щом Властита ми е сигурана, ще унищожка онези глупави машини на времето.**

Освен да га настъкваш срещу Владетел без съвоята Мрачна Куя? Твоята има нужда от надзраждане и търгърди (все пак е била разрушена, мимата), а за целта ти прибиваш, сещаш се, ресурси. Освен постоянно щърещите из краката ти гремини, в кухата ще те чакат и Барфьют, който да ти казва какви титли си спечели в процеса на разрушена, мимата, а за целта ти прибиваш, сещаш се, ресурси. Освен

един Зъл Владетел без съвоята Мрачна Куя? Твоята има нужда от надзраждане и търгърди (все пак е била разрушена, мимата), а за целта ти прибиваш, сещаш се, ресурси. Освен постоянно щърещите из краката ти гремини, в кухата ще те чакат и Барфьют, който да ти казва какви титли си спечели в процеса на разрушена, мимата, а за целта ти прибиваш, сещаш се, ресурси. Освен

един Зъл Владетел без съвоята Мрачна Куя? Твоята има нужда от надзраждане и търгърди (все пак е била разрушена, мимата), а за целта ти прибиваш, сещаш се, ресурси. Освен

един Зъл Владетел без съвоята Мрачна Куя? Твоята има нужда от надзраждане и търгърди (все пак е била разрушена, мимата), а за целта ти прибиваш, сещаш се, ресурси. Освен

брет! и ще я убия.

Освен синия заблътенето, *Overlord* обещава и три види онлайн игра за двама души: в *Slaughter* ще се изпрабиш срещу браздески Зъл Владетели и ще мерити сили в центъра на картата; *Pillage* е специално праден за *Snake*-а режим, в който ще се надлъзваш с опонента кой ще напрупа повече богатство, като са позволени всички подости; включително придвижване на прътничковите доставчици; *Survival* е в тъмн-режим, в който и двамата заставате на една страна срещу злокъщите сили на Доброто. Тези режими ще са идентични за PC и X360 версии на играта. Всъщност разликата между двите ще е само в управление, но коломпърната версия ще има възможността да играеш с геймпада на X360, за да използваш неговите конзоли.

**61. Ако съветниците ме питат “Зашо рискуваш Всичко заради този безумен план?”, няма да предпирям нищо, докато нямам у доволителен отговор на този въпрос.**

А сега малко лични впечатления. *Overlord* изглежда като един много

**П.П. 100. Накрая, ако искам да вкарал жертвите си в състояние на постоянен транс, ще им дам неограничен достъп до Internet.**

И специални благодарности на Peter Anspach – автора на *The Evil Overlord List*.

# Savage 2: A tortured Soul

**Жанр:** Отбрана екшън с RTS елементи | **Производител:** S2 games  
**Разпространител:** S2 games | **Излизане:** Есен 2007  
**Сайт:** [www.savage2.s2games.com](http://www.savage2.s2games.com)

## Втори дубъл

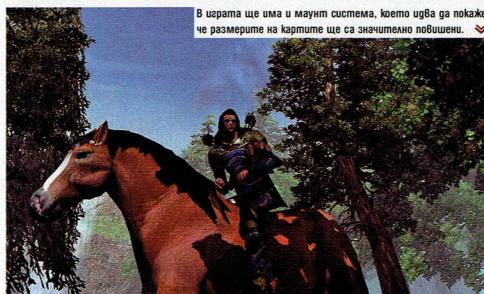
**П**ървият *Savage* мина и заминава. Оригиналната му концепция, представляща комбинация от отбранен FPS/TPS и RTS, пренесена на онлайн сцената, остана незабелязана в китките ни рутина. Вероятно разради последното – онлайн насочеността и липсата на добра поддръжка на сървърите. Проблемът беше, че играта не се копира особено добре и е със свръхтежен машаб. Бъгове, липса на баланс и чиймбън бяха част от проблемите, спънати иначе крайно серозния и амбициозен проект. Феновете на *Savage* обаче не липсаха и след множеството онлайн петиции и написки от страна на играчите, S2 games решиха, че вместо планирания обемист експанзион на оригинална, ще се създат на задниците и ще разработват проръждането на чисто – с нов инжин и нови настрабояни по изграждана механика.

Започват с една добра новина – S2 games са решили да проработят заслабялото си онлайн и когато картата бъде завършена (някога ще есенти), всеки ще може да си ги свали от сайта им срещу скромните \$29.99. Доста добър подход за инди-разработчик, тъй като *Savage* трудно приличаше външното от рафтинговете, наредена между десетки triple-A заславии, и а гаунлоутът хем е удобство, хем спестяваш пари за разпространение.

Игралната механика ще бъде запазена почти непроменена. Имаме гва отбора, борещ се за ресурсите и чисто



В играта ще има и маунт система, което ще покаже че размерите на картите ще са значително по-големи.



физическо надмощие на дадена карта. Намичи са три типа играчи:

**Командири** – RTS частта важи основно за тях. Разделят команди на останалите по пъти поглед, ръководят ресурсоборуда и разпревързяват на благата, строят сгради и организират офанзивите;

**Офицieri** – те биват избрани от командири преди началото на играта. Това са лидерите на военни групи, даващи стоящите в близост до тях бойци с беззени бонуси. Могат да разделят команди от бойното поле;

**Бойници** – гръбнакът на армията.

Без правомощия. Горките.

Системата с награди също се очертава да работи по-добре. Ако например не изпълниш заповедите на командира, не е нужно той сам да се занимава с твоето скастри, ами аблативично ще бъдеш лишаван от пари и от предвидени умения, достъпни за "послушни" играчи.

Новото в *Savage 2* на ниво макромениджърът е променената ресурсова система. Вече нямаме да се пращат работници да колят злато, а мините сами ще събират благата. Промяната е направена с цел премахване на така досадната harassment от първата част. Също така, билърът ще може да строи нюкои сгради сам, гори и командирът да не ги е покрал, което тък се праши с озеленение уменето на последната и спръвната със синдрома "командирът спи, гейте га го кукзаме".

При екшиън частта промени също не са извършени. Насочеността към близкото



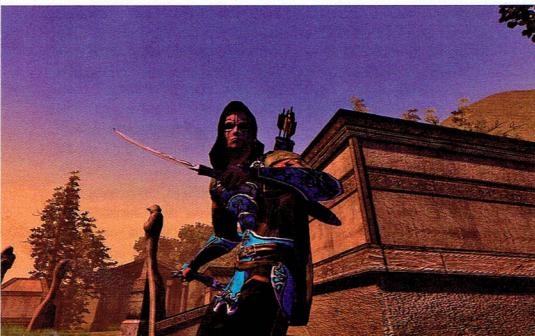
бой, която ще една от синките елементи във втората част, бива в гори по-високо. Новата бойна система предоставя набор от различни атаки: бързи, тежки и кауниери, които да разуят малко кликфеста от оригинална. Интересен момент е, че билърите вече ще бъдат помени и на фронта. Те ще могат да строят и пренасят временни защитни съоръжения, да поправят и превързят оръжиета на сътърнищите си, а в добавка са разблат и на по-висока точност с оръжиета за средна дистанция като бъчвички например. От другите класове отново ще са налични маъсчици, лечители, бързи или бронирани бойци, както и така лъбумите на бъсчи фено-ве на оригинална съйтък юнити.

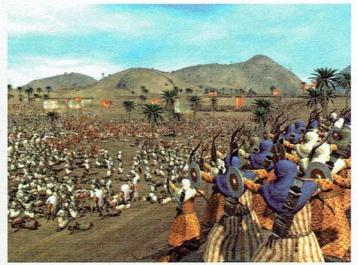
След всяко убийство играчът може да придобие душата на врага. Когато събере достатъчно души, той се пренаси 8 жертв на разпръснатите по картата олми, като по този начин приводи във ордона Нелбитон юнит, които ще е атака мъсъци. Людската е, че от миса, в която бива призован, той започва да губи бързо кръвта си, като единственият начин тя да се ревенерира е през появяването на нови души. Което ще е проблем за него...

Технически *Savage 2* разва, като новият инжин, макар и да не се класира като гладиозамайско прекрасен, е изграден на онлайн мелемата. Физичният инжин в дружата гордост на S2 games, като се обещава окончателно със га играе важна роля за изхода от побежето дубъл.

Очаква ли едно безспорно интригуващо заславие, което ще покаже дали от S2 games са почули от гръцките им. Ако оправят баланса, поборят поддръжката и защиптата на сървърите си, то най-сетне ще получим това, което очакваме да бъде първата част – един разчулен, интригуващ и динамичен екшиън-стратегически хибрид с отборна насоченост. Дано!

Скута може да е грознобат, но определено не искаш да го срещаш в близък бой.





► PC **MEDIEVAL II: TOTAL WAR KINGDOMS** Om: AlDim

Жанр RTS/TBS | Производител: Creative Assembly | Разпространител: SEGA  
Излиза Август 2007 | Сайт: [www.totalwar.com](http://www.totalwar.com)

## Нов Total War, нов експанжън

**П**ротиво на традицията, установена от *Mongol Invasion*, *Viking Invasion* и *Barbarian Invasion* – експанжъните на предишните стратегии от *Creative Assembly* – този в *Medieval II: Total War* е озаглавен *Kingdoms* и съответно не е съзран в нахъдване на пълница от нашественици, опитващи се да постигнат такъв добре дефинираните от Конан Варварина наубаи на неща за живота: да съмажат браздите си, да ги видят коленичещи пред себе си и да чият Волитие на жених им. Вместо това ще имаме на разположение цели четири тематични кампании, които ще предлагат общо 23 достъпни за игра фракции (включително 13 нови!), 150 нови единици, нови технологии и какво ли още не!

Доста подобно на *Viking Invasion*, кампаниите няма да се разделят на цялата карта на Европа, а ще бъдат концентрирани върху по-малки регионали конфликти. Първата проследява пътя на Всеизвестния конкистадор Фернандо Кортес, който нахъдува с изпълнения с богатство и опасност Но<sup>т</sup> славя през 1519 г. Втората започва през 1258 г. и обръща внимание на борбата за Британия, изправляйки англичаните срещу Ирландия, Шотландия, Уелс и Норвегия. Третата ни отбежда в Близкия Изток, където кръстоносците се опитват да отбоятват свещените земи от мюсюлманите. В

последната пък тъбътънският орден се съмртва, опитвайки се да изкорени възцеството от Северна Европа. Ше можеш да поемеш ролята на който и да е от основните участници в конфликтите и, в зависимост от избора си, че имаш различни предимства. Например испанците ще разчитат на малката си, но емптия армия и ефективни подкрепления от Испания, докато индианците ще се опитват да отблъскват брониряните нашественици с многоочислеността си. Богатите избор на фракции, както и достъпът до различни локации, ще внесат значително визуално и геймплейно разнообразие. Същевременно, благодарение на по-точния фокус на кампаниите, картите ще са насыщени с много по-вече детали и ще получаваш госта по-специфични мисии.

*Kingdoms* ще предлага и немалко нови елементи. На твоето разположение е билад набор от избесни "герои" като Ричард Лъвкото Сърце и Саладин. Те ще имат уникални специални умения, с помощта на които като нищо ще могат да обръщат хода на битките. Освен това *Creative Assembly* се постарали да им прилагат характерен бънчен вид, която трябва да скажи края на безличните командири, с които сме съвикали от предишните Total War игри. Друга новост ще еъмъжността за строене на перманентни каменни фортеце. Очертава

се да са много полезни за защитаване на ключови стратегически места, но за съжаление ще са достъпни само в кампанията с кръстоносците походи. Също така в *Kingdoms* най-накрая ще може да се контролират няколко групи подкрепления. Това ще реши едн от основните дразнителни в персонажата – досега допълнителните армии често не попадаха под контрол на играч и заряди това не можеше да се ползваат за координирана атака или защита.

Освен 8 спечелено балансирано сценария, използвани новите фракции, и 20 обикновени карти, мултимедийните ще има и една изключително интерактивна

на добавка – hotseat режим, в който кампаниите ще може да се玩ят от двама или повече играчи на една компютър. От *Creative Assembly* търсят, че това е възможно как сега именно заради по-малките и динамични карти, които не биха отнели цяла вечност, за да бъдат завършени. Надяват се резултатът да е близък до класата на Адобумия на Банска на HMM3.

Експанжъните на *Total War* ирират са извесни със своя мащаб и *Kingdoms* зучи като един от най-широките и обещаващи от мяк. Убедени сме, че феновете на поредицата няма да останат разочарованi.





► PC  
► PS2  
► Wii

## Obscure II

Om: Snake

Жанр Survival Horror | Производител Hydravision Entertainment  
Разпространител Playlogic | Излизат Q3 2007

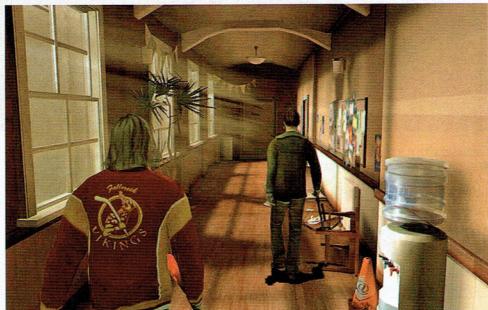
### The Sequel to the Ultimate Experience in Grueling College Terror

**T**ийн хорърите се явяват важна част от еволюцията на любимица ни филмов жанр. Факт. И – при всички, че практически всеки от нас следните са на брилянтния **Писък**, включително и собствените му продължения, се плащат все по-нагору в бездната на постредствеността, подобно на погреб, попаднал в деконструирането на Роуз МакГоун, не можам да отречем специфична чар на теми фликтчета. Факт е, че първоначалната идея на сценариста Кейбин Уилсън и режисьора Уес Крейвън е била доста по-различна от това, което в крайна сметка се случи на хорър фронта, бе сигурният ъвъв висше учебно задание и прилежащите му околности, а защото реално **Писък** просто искаше да представи млади хора, израснали с култовите осемдесетарски ужаси и попаднали в мрежите на реален и безбожно кшизиран убиец психотом. Млади хора, които знаят правила на хоръра

и не правят тъпите грешки. Което директно забързаше колемата на атмопародигата. В последствие обаче се оказа, че зрителското вниманието не се е фокусирало върху интелигентния хумор и направното бѣсѣдване, а върху имадите и красиби колежканчата, които умират/оценяват в съотношение десетина към едно. ПРОДУЦЕНТИТЕ отвориха щастливо бутниките с шампанско, избухнаха мъръвът с ликъбет на Нийв Кемъл, Дженифър Лейб Хюит и Сара Мишел Гелър да известят време Всичко, случващо се на хорър фронта, бе сигурно учебно задание и прилежащите му околности, а участниците бяха горе-долу на годините на постменажните зрители.

Aliens have taken over the fucking school!

Първият **Obscure** беше закономерното пренасяне на тийн хорър на виртуалната сцена. Майтапът обаче беше, че това се случи след като жанрът отпънат вече не беше модерен и по-вечето от израчните гори не забелязаха елегантното кимбаше към **Факултета**. В интрото и не-чак-тъкъв елегантното преписване на една-



гъв идеи от там. В краяна сметка изтъпа не се прораде особено добре, защото беше тъпа, но беше тъпа по един някак умилителен начин. Като **Знам какво направи миналото лято**, примерно. Беше усълъжда се добокът до чара на тийн хоръра, следвайки стриктно правилата му: колек., красиби архетипни герои (зубера, якото пиче, грознобатата мъжкарана, спортистът), бисъкет, ищо-особено-страшно, всеки лафета. В краяна сметка филмовият хорър, който не е мърън и на бота по **Писък** насам, се срещна с изргания жанр, който не е мърън и на бота от **Alone in the Dark** (с тази разлика, че монстърите вече не са чак толкова пръвързани). В цялата тази чаробна постредственост обаче имаше и едно нещо, което беше директно попадение в десятката и благодарение на кое то не гледаме на сикула с пренебрежение. Ключът ко-оп режим!

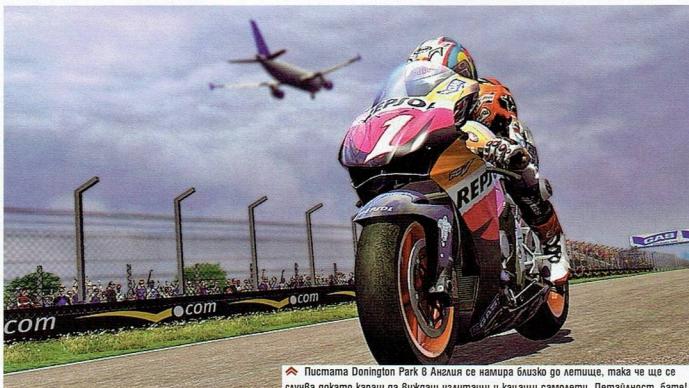
Why would anyone want to do that?  
Sequel's suck!

Да, спокойно, такъв ще има и в войната, така че пригответът вдама пада и касата с бира. Да, отново няма да е страшно и да – това е напълно в реда на нещата и не разбрани в игра, където дебоъци с ериши и спортистчета по почици оцеляват в колеж. За разнообразие съюзът му не се черпи от канчето на **Факултета**, а по-скоро от саксита на **Летищият Чесмир** (само не ми казай, че не си гледал

тази тв-класика на соца). Университетът Фолкрайк е нападнат от някакви мистериозни цветти, предизвикващи халюцинации, като по някое време укашите, които халепата халюцинат, започват да се събъват, пойзвават се и някакви добри цветя и настапва яката ботаника. Следвайки логиката, че кооперативният режим беше наб-добрама геймплейна идея в единицата, авторите от *Hydravision* са решени да наблючат в **Obscure II** именно върху поборяването му. Спешните умения на шестимата начини персонажи, въвеждат се просто козметични добабки към бои с големото железо по монстърите в тръбата серия. Вече изгражда госта сериозна роля в преодоляването на различни препятствия. На моменти изграждате че тръбата гори да комбинират талантите си, с кое то коуптът удря големото бинго. Оправени са и гъв от наб-гадогнатите неща вървият **Obscure** – статичната камера и ограниченият брой оръжия. Да ни е честито. И малко досега с ранната версия на играта журналисти ни споделят на ушенице, че ИИ-то било токмо възможно въвъв, че би-заглавията би начали да по-лесно поносим в компания – сме почти убедени, че **Obscure II** може да е един госта приятен гилти плейър.



Мъжко, нали знаеш че съм склонен да излапкам всеки сладур, които ми се пусне по погоник и бухала?



▲ Пистата Donington Park в Англия се намира близо до летище, така че се случва докато караш га виждаш излитането и кацането самолети. Детайлност, бате!



PC  
Х360

## Moto GP 07

Om: MrAK

Жанр: racer | Производител: THQ | Разпространител: THQ  
Излиза: септември 2007

### Още от същото

**3** а никого не е тайна, че Moto GP сериите е сред любимиците на редисн симулатори. Емоционалният заряд, който носи състезанието с мотори, трудно може да се сравни с който и га било друг моторен спорт и неиздисимо дали си ценят на Moto GP шампионата не може нещо в теб да не трепне, когато видиш сваешимата тъже със съвсем гладесем оглушителни ребъци звяра, подредени на стартиратата решетка. Едноименната игра тък пренася по крайно успешен начин тези емоции на монитора.

За последно видяхме Moto GP за PC през 2005-а година. Иерата, която се попи мозъбата беше направила рязък завой спрямо предишните части и беше оразила част от реализма, за смеката на едни чисто нов режим, побден на стрийт редисн. В него играчът имаше възможност да се състезава в градски условия, а не по официалните състезателни трасета, да изкарва пари и тия

са си купува мотори или да подобряват възможностите на машините, които вече има в гарника. Същата игра, този път и за Xbox, а през минулата година, нейна преработена версия гел Берсия излезе и за Xbox 360. По всичко личи, че задрапашата се Moto GP 07 няма да се отмичава почти по нищо от Въпросните. Чубството, кое то остава в нас е по-скоро за Moto GP 3, но със значително подобрена графика и минимално пълнат геймплей. Кое то не може да е толкова лошо, при положение, че Всички до сезона са били добърни от начина, по който се играят залаганията от сериата.

Все пак какви са подобренията, известни като настоящия момент? Като начало – Всички споменатата графика. От промоционните филмчета си личи, че нищото на дейтайнност е покачено значително. Пробавяйте гемото по търъквадата това с блескани очи. Всички подробности по мотора се виждат ясно. Изрите от сериата щ



▲ Градските трасета вече се отличават с много повече характерни детайли. Край на чувството да дея ви при състезанията.

наги са използвани наличното поколение графични енхансери по перфектен начин и честно казано, гори мотоциклетите и ездачите им в Moto GP 2 излежат по начин, който би могъл да мине нај-малко като приличен от съвременна легенда точка. А геймърът за залагане, кое то в на четири години, все пак, Трасетата в Moto GP също са създадени геймълно – истицански са пропотуши и няма причина да не очакваме тази прекрасна на тридига да се запази. Разликата е, че в тази серия на игращата за пръв път ще видим пистата Misano, която е част от Moto GP шампионата от този сезон. Разброячищите се гордят и с нещата, които ще виждаш край пистите. Търсят се, че публиката ще се състои от изцяло 3D обекти (над-посля) като побързите в щифрите, обявени от THQ, че можем да се насладим на 20 000 полукуба фена на зенитък. Наред с хората, Всичките потенциални карабани, сервизни кампани, фърбета и околни сгради ще са изпълнени по съвършенство и ако наистина имаш време да се озлобляш докато си на трасето – нещо, кое то нас дълго ни съмнява – няма да откриеш особена разлика между това, кое то виждаш и това, кое то ще видял Валентино Роси, ако спре

да отвънх. Моторите и отборите в Moto GP 07 отново ща са напълно лицензири и съобразени със състоянието на истинските им пропотуши към дадения момент в шампионата.

Другият режим в Moto GP – карането из една – освен козметичните промени в претърпя и една чисто геймплейна, но тя се отнася по-скоро за менюджърът частта (ако можем да я наречем така), а не до самите състезания. Моторите в "extreme" режима няма да се отключват според кубатурата от нистък към Висок, както беше до сеза, а по-скоро ще бъдат достъпни отначало като модули и юпърди към тях. С други думи можеш да купиш едно шаси, на кое то да слагаш по-мощен двигател и да си изкараш с него цялата игра.

Мултиплейърът ще бъде все така забавен и адренатин със своята "сий" система, която не позволява играчи от много различни класове да се изправят един срещу друг. Новото тук ще е, че ще можеш да участвуаш в състезания, където залогът е мотори и се впуснем в надпревара със вътъра.

Остава ни само да чакаме септември, който за нас ще бъде май и през който ще яхиме виртуалните мотори и се впуснем в надпревара със вътъра.





▶ PC

Жанр: RTS | Производител: Blizzard Entertainment  
Разпространение: Blizzard Entertainment/Knogo; TGA | Сайт: [www.starcraft2.com](http://www.starcraft2.com)

## HELL! IT'S ABOUT TIME

Да кажа, че на 19-ти май Blizzard потапяне изхвърля гейминг-света из основи, ще бъде просто несериозно омащаване на бурятка, разразила се в нета, когато пичките пуснаха S-Cул за пръв път след 9 години чакане. Филмчето е нетръпчивия маринец Тайлъс Финчъ.

*StarCraft 2*, за божа! Нашата праща да не си в прерифното състояние!

Разбира се въпросното, както можеше да се очаква, се раздели на две основни категории – онзи, за които обявленето се пребърна в повод за експлатиране възторг, и другите, които виждаха в него а) края на една икона, б) обречен на провал опит за претопляне на труп или в) комбинация от двете.

Затова, без повече приказки, давам каквото все пак крият Blizzard-ши през последните ЧЕТИРИ години.

### Обещанието

Както написах току що, по *StarCraft 2* се работи вече четири години – от 2003-та, точно след

приключването на *The Frozen Throne*. Процесът е започнал от мултимейбър-частта, оставящи сингъл-кампанията за по-късен етап.

Да започнем с малкото известно за историята – играча на брица в сектора Копруу, когото, четири години след края на *Brood War*, Протосите, Тераните и Зерите Все още Водят кървавата си война. Засега за съжета не се знае практически нищо, освен че лагерът на хората отново е предстапен от Доминиона на Арктур Менаск (което означава, че той Вероятно ще присъства в старт), след като силите на Земния Директорат биха практически аннигилирани от Кериизън. Мистериозните ЗелНаза – мозъците дребни създатели на Протосите и Зерите (унищожени от Вторите) – също ще имат важно участие в историята, но Вероятно не като реална страна & конфликт, тъй като от Blizzard търсят замързат, че нови раси няма да има.

За героите можем единствено да спекулираме. Потвърдено е, че Джим Рейнър, Кериизън и Зератул

ще участват под една или друга форма в историята, а от третъръда става ясно, че Тераните ще имат и нов (може би зловещ?) герой – бившият замързник и настоящ пехотинец Тайлъс Финчъ. В геймлейното дърво ще вийдате някакъв генерал, Вероятно заемащ обакантеното място на Док, както и достолипен Протос с неустановена рона.

Om: Roland

### Играта

Да се обърнем обаче към онова, което Вероятно те външва най-много – самата игра. Най-важното въпрос – колко ще са расите – получава категорична си отговор – само три. Нямам да има нови страни в конфликта, защото екипът е искал да се концентрира върху концепциите на Вече съществуващите.

В основата на *StarCraft 2* ще следва традициите на легендарния си оригинал и базовият геймплей ще е същият – огромно внимание върху менюкъмъта на ресурсите (търсите се, че ще в това отношение

## Носталгичен шепот

Blizzard не си позволява да закоуми златната си кокоска. След фасадата на *Starcraft: Ghost (Warcraft Adventures)*, нами га създават и беше редно създаден да се измисле с "добромъжар". Най-хубавото в тяхната история е, че *Blizzard* за пореден и, нарибаме със последен тип осъзнават, че могат да правят добри екранни романи и стратегии. Толкова! Виро, че идеме за арбенчик в свемта на *Warcraft* и екранът в свемта на *Starcraft* са супер яки, но защо е необходимо да си глобим времето с неща, от които не разбираме. Вместо да правим това, което всички искаме. А хората искат още *Diablo*, *Starcraft* и *Warcraft*.

Но га съврем на меката – кралят време беше, настинка. За мен лично *Starcraft* има едно специфично обзание, тъй като то е беше и тематичната игра от третия брой на любовника на поклонения български списание *Gamer's Workshop*. Една от търфищите компютърни турнири в София след всяка организирана върху тази игра (так им наст). Нима да края, че това е най-любимата ми игра на *Blizzard* и ниймато за професионалното си ръстие спомнят ми. От това, кое то видя и прочетох за *Starcraft II*, съмнит, че Майк Мордън и нейните забъди ще покараат гриза на *SC2* беше тази на Марин Кадинов, настоящия секретар на Българската Федерация по Електронни Спорти и бивш професионален куриер, скъпър куриер и коксъ... ога, херен по *Starcraft* и *Warcraft III*. Та със същата този инцидент, с която между другото се запознахме пак подкрай *Starcraft* турнирите преди много години, се виждаме макар след обявяването на продължението и на въпроса ми какъв тики за това, на обръщението му от Кийото къде време ерика усмишка а за Карак Гейба, а в очиците му заместилият премиумената, като на депултата Кубът на Кондор на детска група "Пълното". Дори и само зарядът на *Starcraft II* ще биде гордина игра. Аз беше я чакам, Марино я чака, сигурен съм, че и нашите любими Didib и mX беше сънлив 12-ки маркизи как помагат стимулите и лекам очите, а от автомобилите им вместо сигари, парат картички с ушици американски президенции. Любовта е във въздуха, а он ин. Дава само Крафтинг води по-бързо, преди всичко на *Whisper* съдъсът да изкупе и да замени компютърните игри със серията *Blastix* по Неба. А, и докато сме на тази бъмба, ахово, *Blizzard*, *Diablo Online*, а?!



ще има подобрения, но системата няма да се разширява сериозно от тази върхува *SC*) и контрол на големи групи единици, балансиранци същините и слабите си страни (вместо много на брой юнити с различни специални умения, както е в *WarCraft 3*). Всъщност целта на компанията е изначално да разпръснат въгта си RTS франчайза, което е и сред основните причини играта да носи токмо back-to-the-roots филник.

На този етап изглежда няма лимит на броя единици, които можеш да селектираш, което вероятно е тежък удар за мюзина, но съм сигурен, че ако остане, че е на мистик. Скоростта на играта ще може да се регулира, но общото темпо ще е бързо. Ръководителният ще бъде възможен стратегически аспекти, но гори и без тях от *Blizzard* като цяло очакват средното времетраене на една мултиплейър битка да пръвъзяде 20-25 минути, на този и 15 за прорачуване. *SC2* ще предлагат сериозно разнообразие от tech-free опции в рания си етап, за да предизвика прилагане на различни системи на развитие още от

самото начало.

Основен фактор в геймплея ще бъде теренът. *StarCraft 2* естествено е изцяло 3D и въпреки че механиката ѝ ще се спреме като близост с огън-нама, разлики няма как да няма. На първо място fog of war върху стрелещи от висока позиция юнити вече няма да се маха, ако няма начин да ги видиш. Също така много изземени юнити имат умения, позволяващи им да преодоляват различните препятствия, което означава, че няма да можеш да различаш винаги на терена за защита.

*Blizzard* са решили да поддържат разнотообразието между притие раси като ги направят гори още по-различни концептуално една от друга. Добър пример за това е *Mothership*-тът на Протосите, които си е, откъдето и да го звездат, супер юнит (можеш да имаш само един), но останалите раси няма да разполагат с нещо аналогично.





## StarCraft: The Dark Templar Saga, book I - Firstborn

Джейк Рамзи е опитен археолог, който получава шанс на живота си – да изследва руините на място, което открият под земята храм на Зеклаз. Вместо обича пред бъдещето му да се разкрият едни култови перспективи за карьера, той се намъква на мялото на дребен Промтс. По някакъв начин умът му е излязъл от създадения и паметта му са същата с хижата история на извънземната шийминизация – Всичко събитие, мисъл и чуството. И докато се бори с катаклизъм в съзнанието си, Джейк установява, че се е намъкнал на чудовищна тайна, която може да разтвори из основи цивилизацията.

Звучи съдесът в рука на стапанарите на Blizzard-кинки, но трои неща отменяват *Firstborn* от останалата пътека по темата: герой, писана е от крохотно тюлче, която е със по-изгарячните автори в здраво състояние. Второ, очевидно става гума за час от по-машави истории (все още неясно кому гума). И трето, но не и по значение, книжата използва само три ги съл обявяването на *StarCraft 2*, която наминава при борда поиздражането, че историята ще е по едни или други начин свързана с мази на изцяло. Фактът, че от Blizzard обещават единичен сюжет, в който Зеклаз ще играят важна роля, е достатъчно показващ за това. Ше разберем подробности, козато ето ба-издателите благодарят на предложат *Firstborn* на роден език.

Че ще имат отговор за него. По-подробно да раскажат ще си говорим по-късно, но основното, което и главният дизайнер Дъстин Браудър наблюдава, е че отново всяка единица ще е съмна срещу даден тип враг и слаба срещу друг, като разбира се босички са перфектно балансираны. Въвъншността щялото геймлейно едно, показвано в Сейл, е напълнен пример за това тържество. Бюргт единици в *StarCraft 2* ща съвпадат с този в търбата част, което означава, че за всеки нов юнит ще има по един стар, хъбнал пътъ. Според Вицепрезидентента на Blizzard, Роб Пардо, екипът е бил положен на сериозно изпитание при разглеждането с любопитство си, но основната концепция на изцяло Бигаси е била малко на брой, но също индигубузуларни юнити, така че пенсионирането на стари познаници е неизбежно.

Герои поне за момента не са показвани и ако Blizzard са последователни в концепцията си за следване на оригинални и разширени със *WarCraft 3*, едва ли ще се появят, поне не във формата, в която са в другия им RTS. Най-вероятно отново ще са просто малко по-мощни версии на вече съществуващи единици или хибриди като Кериаген.

## Красотата

Визуално *StarCraft 2* не предлага Зашеметяващи Нови Хоризонти™, но сладъ болу от една реално времевска стратегия тайка не се и иска. Визията на изцяло напомня симно оръдияна, което разбира се е торсен ефект. На шотите голяма част от юнитите и графиката като цяло излеждат добре на „пластмасови“, но в геймлейните филмчета става ясно, че това е илюзорно – изцяло носи същия сайфай фийлинг и заряд като първата част, ако не и по-голям. Дизайнърите обясняват, че умислено са търсели крайностите и преувеличенията в пропорциите, резки контури и ярки цветове, за да може всеки елемент от случващото са на екрана да е ясно разпознаван и да помага на геймъла.

*SC2* ще е съвместим с XP и Vista, като от Blizzard все още не са сигурни дали заглавието им ще предава спешните ефекти, достъпни само за пълните DirectX 10. Енрикът на изцяло разбира се е съобразен с триизмерността и това си личи на бясъка – от слизашите по стръмнини Colossus-и, през спускащите се за десант Dropships, ма до падащите

## Закърнели неврони:

ЕКСКУЗИВНА новина! След спирен незадаван изтручник, от Blizzard премахват симбиот и физическия поета на Протосите защото механиката на производството им създава на картата била твърде сложна за обаждане. Повечето същества така премахват клон прикриващите способности на Стракера защото, по думите им, членът да е твърде опасен за извършване на атака или корабът Warcreey (Боен пътник), за който се искала слухове, че той се скита от картата, защото от него да го вземат на абордаж и мякнатсва, докато бодиши сражения. Не бе сериозно...



## Каренцето на doomy

Както един Вечен и неподправим RTS гейм, при мен никога трябва ще изисква бързост за баланса. Естествено самото присъствие на думите Blizzard и RTS в едно изречение изключва притеснения по темата, но все пак предпочитам нещата да са в ред още преди версия 1.96, да речем. На този етап, въпреки че са демонстрирани 8 детали от превънно единичните на Prolos и спешливо обявени, че в показаното демо балансът не е пълен фино, никак ми се чини, че въпросите са твърде обуряващи. Не толкова заради самите юнити, които виждам, че могат да се каутиратят от Terran и Zerg, ами заради уменявания им и най-вече warp-инженер, които може да приключи всичко във всеки един момент. Силно се надиграм да има ултка в цялата работба, или поне другите раси да имат аналог. Но като познавам Blizzard – такава ултка ще пристигне. А и все пак съоръжим съсъс начинен стадий на играча, в който гори не знаем какъв предлагаат другите глахи лагери.

Инакъв бъсичко е перфектно – визуално и концептуално. Страшно се радам, че има да има извънземни от типа на герояте в WC3 и игра на ше свидетелства класическите RTS канони. Blizzard знае как се правят балансирани и логични по съдържанието стратегии. Знам и как се генерира хайп. Пътешествие ми, за см типичен пример за вечен скептик, подскочи от стопа още 6 мили, в която зирка сърдца синематик!



на земята останки от взривените лепящи единици.

Всеки юнит разбира се ще разполага с множество анимации за придвижване, така че при голямо сътъпваше се от много единици „човечета“ да нямаш усещането, че гледаш клонингите от Star Wars. Най-малкото при морето от зерната, което щяхме 8 никомо кадъра, тоба, че скъса нито един не побърза в движението на друг, определено им съмен ефект.

Неспособността да стоят мирни се е прехърнала и върху сградите. В показаното до момента от реалната игра просто *нима* конструкция, в която нещо да не шава – от госта търгувате със сърдечните с оригинална лепящи сгради на Терраните, до футуристичните кристалини творения на Протосите.

Засега са известни няколко локации, като реално е показано единствено платформата Braxis Alpha, носеща се във космоса. Ясно е, че че посетим света-руката BelShir, които преди извънземните на Зергите бил обсещено място за Протосите, като и окupирания от Керасирии Вулканският свят Чар.

Вероятно ще се върнем отново на Айър и Шакурас, а сигурно ще има и други, неназованы локации.

## Надеждите

За финал, от Blizzard обещават, че StarCraft 2 ще привлече както кекути, така и хардкор геймърите. Твърди се, че в играта ще има много повече тънкости в сравнение с Warcraft 3, които да отличават обикновения играч от професионалиста, и различите ще са явни. Обещавате пъчкове обявиха и че се очакват госта нови функции на Battle.net, но на бързота дали онлайн играта ще бъде платена, крайно непрятно си спестиха отговора.

И последно, но не и по значение – кога ще излезе StarCraft 2? На този бърз Blizzard отговори със дебютното „коато стане“. Но имайди пребреят сезона на период на разработка, който беше е променял, заменил на екипа (40 човека, занимаващи се експулзивно с това за да създадат, и различни екипи, които им помагат при нужда), твърдят, че играча е практически готова за мултплеър, макар и все още далеч от перфектния баланс, и отменена на забраненото която личи от геймлейното демо, бих замисля...

## TERRAN:

Терраните са една от най-добро представените едници в играта. Защити са основен фракт на Протосите. Показаните сгради (Command Center, Barracks, Supply Depot, Refinery, Missile Turret) изглеждат като върхъв част от тази рода, че лепят срещу тях се спускат и използват доста по-бързо, а и придвижването им съкаш е ускорено.

Ето ги и единиците:

*Marine* – нико ново тук, поне на пръв поглед.

*Dropship* – нова разлика.

*Siege Tank* – изглежда при танковете има различни.

*Reaper* – малка единица, чийто юнитът позволява преодоляване на препятствия и стрелни териени, недостъпни за наземните юнити. Добре бързачка и борба.

*Battle Cruiser* – изглежда при Крузера са запазени основните характеристики.

*Ghost* – Пригответо ще разложат с поне две от старите си умения – нюкъвент и клоука.

*Wraith* – какви единици ще пристъпват в играта, не е ясно, но със сигурност има арбомет, тъка че можем да очакваме без преминаване.



### Личните Впечатления

Да, бъв бъзторп съм. Няма е логично? Това е все едно да обявят продължение на Ноия Задет със същите герои и от същия автор, бафами! *StarCraft 2* на пръв поглед изглежда като оригинална в 3D дрешки, но няма в крайна сметка не искаме точно това? Един опит за третично промина на концепцията единствено би нареди, още побъче, че *Blizzard* ясно показват, че играта определено ще предлага разлики в геймплея. За мен е особено оптимистичен подходът на пичовете към това заставяне. В една от пресконференциите казаха в пра-

теком, че не искат да съзгатат слава на смущещи от MMO-пазара пиящи, които лежат на лабиринт от месечните си таеки, а освен това всички те просто искат отново да работят на *StarCraft*. На Въпроса с какъв блогът правят играта, беше даден простиличкият отговор "Ами с никакъв, ще вложим токовата пари, колкото е нужно, за да стане добра." Факт е, че много малко хора могат да си позволят да кажат това без да изложат като наридики "Вижте ни колко сме боязни", но е факт, че именно *Blizzard* са сред тях. Приложите с оригинална съща поне за мен са индикатор, че макар и хората, създали играта преди десет години, вече ги има в компанията, ти е тъбърдо решена да отрази движимото уважение на единственото име в гейминга, за което просто не може да има различни мнения.

Стражи на мнозина, че когато излезе, *SC2* ще е въздушно острвие, също не ме притеснява особено. Към днешна дата видяното изглежда чудесно и баланси между стила на пръвата част и съвременният ефекти е победа от добър. Още побъче всички чудесно знаят, че като изключим недоразумението с *Ghost*,

*Blizzard* никога не са си позволявали да забият свой проект токомба, че да се аутдейтне в каквато и да било аспекти. И за финал – в крайна сметка всички знаем, че показаното при премиерния ануансънт и първоизданието се във финансния продукт точно на тази компания никога не са събрали ицила. Стомниха си, вървам, първите шоти от геймплея на *WarCraft 3*, нали?

И в крайна сметка за себе си поне заявявам, че имам само доверие на пиночетите и ще запазя оптимизма си до излизането на играта. А, ако видяното дотук не подбърза фатално – и след това.



### ZERO:

За Зерити все още не се знае почти нищо. В геймплейното филмче няма техни сгради, а и единиците са към. Ето все какъто научихме:

*Zergling* – абсолютно всички кученце се брънца спремплеме като бече попало причка на скакалец, момото. Зеритините са добии ново умение – сеза мозъг да митрарят с *Banelings* – тръкачици се по земята топки вързовански химикали, които се взривяват при досег с врата.

*Mutalisk* – нико ново.

*Hydralisk* – забравиците на хидранта не е пътърлено, но тък и има по архитект, така че я очакваме с отбранени обятия.

*Nydus Worm* – дали това ще е нова единица, транспортираща зерити под земята, или просто нов гризум за стария *Nydus Channel*, все още не е ясно.







# ELVEON

► PC  
► X360

**Xepr: Third Person Action RPG**  
Първотворение: 10Tale Studios  
Разпространение: 10Tale Studios  
Издава: Тримата членове на 2007-ма  
Сайт: [www.elveon.net/en/elveon](http://www.elveon.net/en/elveon)

Пламни светлина, бягай нощ!  
(Лахо калаг, дрого мори)

"Изпървом бил Еру, Единственият, който в Арда наричат Илуватар..."

**H**ямаме обяснение защо никой не е правил екшън-игра с приказна история, поместваща се изцяло

в каноните на елфическата митология досега. Знаем само, че след десетки години фентъзи роман и филми, като трилогията за Властвелина на пръстените, тази формула ще бъде повече от печеливша.

Елфите, най-интересната и най-мистичната от всички фентъзи раси, създадени някога от човешкото перо. Грациозни, атлетични, горди и поитани. И в същото време безсмъртни, мъдри, студени, преметишиби и съмъртоносни в боя.

Да, именно за тях искат да ни разкажат създаващите от 10Tale Studios. И са избрали за целта екшън от трето лице с превъннатата доза RPG-елементи, революционна бойна система, тълбока и драматична история и митологиячна атмосфера. Разбира се тези два реда и половина далеч не успяват да опишат заглавие от такъв калибър. Но тъкмо дават отговор на Въпроса, защо отсега можем да кажем следното: Късната есен ще ни поднесе един потенциален, смазващ хит.

"За началото на дните"

Elveon е базиран върху абсолютното нова фентъзи Всемена, създадено на спешно за него. Разбира се, авторите все пак са черпили вдохновение от най-голямата им сила, стопиши поколения преди края на магията и избавянето на хората.

Не всичко е вино и рози в тяхния свят. Отношенията между четирите Велики народи са хладни и проядени от недоверие. Древните богове изведнък са напуснали Наон и са ги изоставили. Да ли събудждането на драконите от безкрайната им дрямка не е причината? Най-Беликата град в историята - Ниматар, същето на елфическата цивилизация, раят, днес е само мим. Никой не знае къде е, някои не вярват, че изобщо е съществувал. Съложете се Върхът около кулата Starspear в мози изгубен град, никогашен дом на боговете. Сега за нея се носят легенди, че представлява портала към божествените селения. Един мит разказва, че не всички богове напуснали Наон. Най-мощните въин сред тях останал като пазител на кулата и не ща допусне никой да премине от другата страна...

Ти близаш В коката на елин от

Великите елфически бойци на сбо-



## ЧЕТИРИТЕ РАСИ

Елфическият раси в света на Наон са четири. Ето какво знаем за тях:

*The Argans* – Те се слят с най-развитата култура. Основната сила в този свят, изградили най-мощната империя. Почитат божеството на Starspear. Покровителстват са най-много от генията Athain. Считат себе си за истинските наследници на Ниматар. Любимото им оръжие е копието.

*The Parthans* – Благородни бойни, събраны и опасни в сраженията. Изгубили грози. Религията им отрича елфическия базис, затова ги считат за недостойни и слаби. Почитат единствено мощта на Вечните дракони. Специалисти в близки бой. Понякога дават на противниците си пред да ги убият (ако те са били особено достойни) да ги порежат и да им оставят бенек по тялото.

*The Faethans* – Топлени интроверти и чудаша. Не са религиозни, отричат божеството, отричат драконите. Не са интересувани от конфликтите в света и не учават в тях. Интересуват се единствено от хармонията вътре в себе си. Перфекционисти. За Върховно достижение считат постигането на "истинско създание" – *ail iars*, което им подобоява да видят нещата такива, каквито са, без да са изкривени от идомии и прегради.

*The Merians* – Почти нищо не се знае за тях от другите народи. Не е ясно кого са, какви са, как да видят откъмни, каква е целта им. Таки са като сенки и иззехват по-скоро като духове на отпътика загинали войни. Но не са духове. Изискват откъмни, постигат целите си и изчезват без следа. Опасни.



Самотният войн. Квинтесентията на играата съсредоточена в един единствен брутален арт.



ето време. И ще поемеш по пътя на дреян крал, който се опитал да намери Ниматар и никога не се завърна. Като десемките герои преди него.

Еличната приказка ще започне в момент, в който в света настъпва нова епоха, белзана от кръвав конфликт. Очакват страхотна история с невиждан досега бекраунд, обхващаща период от няколко хиляди години.

### За героите

Отглежданият от младите на историята, защото е важно да разбереш каква част от преийствието, наречено *Elveon*, е тя. Нищо по-важно няма за славащите от *clockwork*, бойната система (най-вече) и атмосферата.

Внушението, което играта би трябвало да остави в претприемачите ни геймърски души, се явява абсолютно приоритетен. *Totacle* са изузели стомпи часове за създаването на таука основни елемен-

ти, като уникат елфически език например. Дам, всички ще говорят на него, а ти ще трябва да се задобриш със субтилните хитри ко-геленици, така ще избегнеш и доста проблеми по локализацията; между другото в трейлерите елфите си плямат на аналисъци, така че не сме съвсем сигурни както точно се случва. Рожба на този език е и думата *Elveon*, която в превод означава "Книга за елфите" и е събратично до цялата история на този дреян и мътър народ.

Играта ще ни предложи достатъчни опции за развитие и късто-мизация на героя. Започваш като представител на една от четирите раси, всяка с различни характеристики. Ще можеш да изграваш само с мък за юралене. Ще ползваш множество различни екипировки и брони, като ще търсиш тези, които най-добре пасват на стила ти на игра. Той ще се определя най-вече от това с каква оръжия ще боравиш. Играта ще ни предостави около 100 различни средства за

умъртвяване, разделени в 4 основни класа: ѕбъдка по-късъ елфически остриета, копие, лък, дълъг меч. Всеки един клас е съвързан с коренно-различен боен стил и геймплей. Двета кинжалса са леки и израещи със тях ще е адски бърз. Но тук ще нася по-малки поражения. Концепцията е с нечовешки демиож, но е бавно и абсолютно безопасно в тесни, закрити помещения. Мечът е универсален и е подхождат както за атака, така и за защита, благодарение на стабилния блок с него. Лъктът е ясен. Ще можеш да избереш да го играеш с четирипъти/трите/двата вида оръжия (и съответно да разрушаваш всеки клас същинско малко), или да си харесаш само един и да станеш бог с него. Нищо да можеш да разбиеш всички класове на максимална степен, категорични са абторите. Героят ти ще може да се учи от съвестите противници. Да прибъди към колекцията си нови атакувачки или защитни похвати, които са били използвани срещу него. Но и удари, комбата (о, га,

от тези ще имаме доста!) и боен стилове от другите три раси. Няма да трупаши точки опит и да качаш нива. За сметка на това ще си имаш един (или няколко, това не е ясно) съвръхестествени покровители, които от време на време ще те допускат в т.н. Драконова зала. Там ще научаваш нови боини (не само) умения. Иззеха, че развишите на героя ти ще е доста близо до това в *Dark Messiah of Might and Magic* – леко опростено, но много ефективно. Разбира се, дадена ти е опцията и да си ѝ прегребаш екипировката и оръжието със специални предмети.

### За сраженията, честта и славата

Сега спокойно можеш да забравиш за всичко, което сме си говорили до този момент. Защото приятелю, по всичко личи, че *Elveon* ще притежава наистина колосална бойна система. Може би една от най-добритите, на които изобщо ще

## ГЕЙМПЛЕЙ

Задно с традиционното обиране на подобряването на бойните умения от жертвите и подобряването на бойните умения (в Драконовата зала), геймплеят в *Elveon* ще включва и още няколко аркти интересни подгриби. Магически умения в играта ще има, но те ще се появяват само на някои места, когато разделят моменти за изисква. Например героят ни ще може да си измени от бозайните невидимост за определен период от време. Или различни бубфоре ще имат уменията, които също ще са краткотрайни. Обявен е в *Griffin-riding mode*. В него ще възпроизведе огроемен грифон и ще унищожаваш пропланишите в стил *Panzer Dragon*.

Най-интересната част от обицания гостингнейл е т.н. *Legend mode*.

Той ще ни разкрия съществени части от дреяната история на Наон. Всъщност не. Ти сам ще си ги разкрийши, като за време ще поемеш управлението над дреяни епически герои. Това ще става търпо посрещнатото краткотрайно сънчено, която по някое време ще "оживява" и ще ти позволи да я поизгравиш. Информацията, която ще научаваш по време на тези напрочинвания в минималото, ще оказва практичен възможност за създаване на герои! Звучи като нещо по-добро от формата на ретроспективните разходки на Принца в *Warrior Within*. Така вместо просто да прочиташи за дадена битка в минималото, или да я видиш на краткотрайно, ти директно ще бъземеш участие в нея. Никой от дреяните герои, които ще управяваш тук, ще се окажат въздушни за същата по-нататък.

В *Elveon* е представен и няколко мултимедиа, но за сега няма достащично подробности около него.

Сме попадали. Във всеки случай от *Blade of Darkness* насам, не сме били толкова ентузиазирани по отношение на този параграф.

Зашото тук оръжията отново ще имат истинска тежест. Зашото тук може да ще станат събдетеели на най-добре реализиранния блок изобщо, а продължителността на

сраженията, дори само с един противник, ще надхвърля С ПБТИ пази в побежето лодобни заставления. Зашото тук отново ще има много кръв. Зашото тук битките ще носят истински филмов отпътен – забавени каранси, филтри, адекватна камера с различни ъгли.

Да, от филмичната си личи много ясно. *Elveon* е класа и ще изскача не малко умения от теб, за да наизбиеш невероятно-коравите проптищни.

Това е солта на играта! Нима си очаквал, че всичко ще се върти около историита? Все пак на си говорим за куесът брамо...

Сгрупа ми се, че е крайно време вече да видим еквил-ориентирано RPG с наистина добра бойна система. Помисли макар. За колко такива се сещаш? *Oblivion*? Е стига бе. Тя само изглежда такава, докато не ти пусне в един момент, Зашото е повърхностен. *Gothic* съвсемъкътно управление? *Two Worlds* с будещата-исторични-пристици-на-смях комична

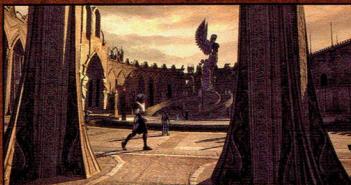
стъпчица назад? Нелошият DMoMM (ако поне частично го приемем за романа игра), където обаче просто я нямаше тръпката, усещането за реално сражение? Или може ба някое JRPG, а?

Лично аз мага да замърза за пример само *Fable* като нещо наистина оригинално и забавно. Реално погледнато обаче единствено *Blade of Darkness* (който не беше RPG) ни дари с наистина запомнящи се, събрени, адреналинови сражения във фентъзи жанра.

Е, да боже тази черна серия да спре с *Elveon*. Каквото можеш да очакваш! Многообразни офанзивни и дефензивни опции. Атаки с 3 различни степени на владеене – начинаящи, напреднали, експерти. Страхотни контрапости – след успешен блок (серия успешни блокове). Освен прекрасното париране в играта, към дефензивните скъпите слагат и избягващи удари назад и въстрани. Специални забъръчаващи удари (за директно убийство) и комбо. Но най-важната част от всичко е пампината – коза, какъв точно ще направиш. Разбира се, за да ти е

още по-гадно, е въвеждана и специална скала за издръжливост, така че ако си похабши стамина в няколко ужасно сили, но крайно неточни удари, ще останеш беззащитен за известно време и може да гушаш теменюкките. Шо трябва да чакаш правилния момент. Да дебней. Да рискуваш понякога. Да мислиш. Да се слееш с твой герой и уменията му. Не просто да куикаш с мишката като обезумя и да възпроизвеждаш напр. Някъде наречена бойната система в *Elveon* "Elf Kwon Do". Хаха, защо не? Защо не, при положение, че тя е създадена специално за играта от различни майстори, наети специално за проекта (и представяваща микс от няколко европейски и азиатски бойни стила). Знаеш ли каквото ще си случи, ако си някакъв истински гладиорез с копшето, убиваш по четирима на бъдещък без проблем и се срещаш с ефък с възъкс меча в тестов коридор? Шо погинеш безславно. Зашото копчето е бавно, много слабо и не можеш да го разтвориш. Нямаш пространство, да клипаш в мази игра няма...

Няма ли да е доста неприятно



Обезящият Griffin-riding mode. Звучи интересно.



Това не е защитно движение, а атакувашо. Можеш да покъсаш меча да буташ назад противника в шията, пропасти и т.н. Или просто за да си поемеш гълъбка бъздух.



ако противникът блокира 5 мбоу удава-  
ра по последователно и след това те  
направи на ред салама, ред да финов  
лист, с една бърза контрападка?  
Дали няма да се почувствуваш като  
5-годишнен пикю в този момент?

А сега се постави от другата страна на барикадата, гадът сре-  
щу теб е на малко кръв, куца. За-  
да блокира гадена атака ще се  
наложи не само да уделиш точния  
момент. Ше трябва да насочиш и  
оръжието си в пращината посока.  
Представяй ли си какъв кеф ще из-  
питаш ако предгушаши 5-6 поредни  
нездоби удара и след това го убиеш с  
един единствен, фатален, контрапа-  
удар (зашото е останал без сили да  
се защищи)? Знаеш ли какво ще се  
случи точно в този момент? Камера-  
тата автоматично ще забави ход  
и ти ще видиш всеки един детайл  
от аренния разрез. Финмобо увещава-  
не. Да, огромни усилия са вложени  
в бойките, за да добият истински  
кинематографичен отменък.  
Очаквай още умело въвеждане  
на следните гъв ефекта: *motion blur*  
- леко размазване на контурите по-  
ради високата скорост на ударите)

и *depth of field* - фокусираш много  
ясно в конкретна посока, в точно  
определен момент. Периферията  
обаче ще остава леко разфокуси-  
рана, точно както видя човешкото  
око.

Няма да се биеш само с въфи,  
бъги спокой. Ше има гости зверо-  
бие и монстри, а авторите тър-  
сят, че над-интересните моменти  
ни очакват по време на бойките с  
предвидените в играта босове.

### За свeta и Непълення пламък

10Tacle обещават, че Elveon ще  
бъде доволно-невиждано екшън-RPG.  
Минимална пръбъжителност около  
20 часа. Това е само основният  
сюжет. Със странничните приключ-  
ения и зарадището в фойбините на  
хилядолетната ефическа история,  
агорното число ще се покачи на 30.  
Очаквай няколко различни финала и  
многоество причини да преизправиш  
играта отново и отново. Словаш-  
те се кънат, че с едно пребрътане  
няма как да разбереш всичко за де-  
тайния, многогласност съят, кой-  
то са изградили. За свeta, който

са започнали да изграждат още през  
демоничната 2002-ра година!

Elveon ѝ дълги увлечението си  
фентези атмосфера не само от великолепната  
технология, с която е създаден. А и на това, че за изграж-  
дането на този Биртуален, античен  
свят, са наели цели екипи от архи-  
текти, художници, линевисти, май-  
стори по бойни изкуства. И всички  
ние наистина същесем сериозно оч-  
акваме от тази игра, да се окаже  
следващото голямо нещо в света  
на фентъзи-RPG-та.

По-рано споменахме за "финмобо  
увещаване" и "кинематографичност" и  
хих не се шегувахме. Зашото "тех-  
нологията" в Elveon е не друга, а  
Unreal 3 ендженка. Специално закупен  
и модифициран за този амбициозен  
проект. Това е и основната причина  
играта да изглежда чисто и прос-  
то защеметаващо. Отти на офи-  
циалния сайт и задължително виж  
филмчетата, защото е трудно да  
се опише. Ако някой все пак може  
да го направи, то трябва да съдържа  
най-малко кратко описание  
на това какво точно ще пред-  
ставлява Elveon, то това е именно

нейния създалел и шеф на 10Tacle  
Studios. Славо Хазука:

"Искаме играта да се почувства  
така, сякаш се разхожда в една  
древна ефическа легенда. Затова  
и използваме толкова много фил-  
три и постпродукционни ефекти.  
Те дават на нашия свят едни уни-  
кални прибък, сякаш се разхождаш  
из нечии сънища. Прибавете към  
това и чувството за античност и  
носталгия. Като стил и пропорции  
филмите по Властина на пръстените  
също изиграва своята роля.  
Представихме си едните като без-  
съмртвни съзидания и се опитахме  
да предадем тяхната архитектура.  
Техните сгради, които сякаш са  
строени така, че да траят вечно.  
Създавахме елегантни форми, които  
отразяват бършната хармо-  
ния, сила и гордост на тази раса."

Както вече си разбрали всички ние  
ще чакаме Elveon с огромен инте-  
рес. След всичко, коещ прочетох  
за тази игра, лично за мен тя се  
превръща в най-чаканото задание  
за 2007-ма, заедно с Mass Effect и  
Bioshock. Дано 10Tacle не се избърнат  
някъде по пътя. Вярваме в тях.



► X360

Жанр: FPS  
Производител: Bungie  
Разпространение: Microsoft Games  
Издава: 09.25.2007  
Сайт: [www.halo3.com](http://www.halo3.com)

## HALO 3 БЕТА

**Aldim слага ръцете си върху новото творение на Bungie и доволно го опипва**

**K**ъдето и да сте се намирате, крайно Вероятно е да сте усетили мозък тръс на 16-тият май, някъде около 14 часа българско време. Не, това не беше периферията на ново спрахобито земетресение, помните ли турските или гръцките ни съседи. Не беше и разузната от атака на банди терористи от Саудитска Арабия, които най-сетне са решили да заличат американофиците ни заднини от лицето на Земята. Дори не беше преморот от хиляди търсъри обуща на побеснели метъци, биещи се със зъби и нокти за последните билети за концерта на Iron Maiden, щом видяхте как живеят и виждатък може да се види Брус Дикънсън на живо. Всъщност това беше грехотъм на пръскатите се шебебите от недоволство Интернет тръби, когато десетки хиляди геймъри по света устманиха, че не могат да подгарат Halo 3 бетата (заради която си биха купили гарантирания участие в нов Crackdown) в учреден час. Месеците чакане може да не е ги биха скрушили, но тези последни 15 часа забавяне, докато Microsoft установяват какво са прецкали във пълния си план, разбиха не едно и гъв крехки сърца на нещастни дечичи, избагаха от училище, или отмършени бащери, влезли си последният ден отпуска за година-та, за да поцъкат "само мыничко".

Да, драги приятели. **Halo 3** е ебахти и накъзилената игра. И бамко ѝ Aldim реши да се жертвва заради

вас и да пробва бетата, за да споделите тежкото си мнение: Велико ли е наистина тук нещо, или са просто поиреното агски приятно, но и крайно несмазавашо шутърче от поредицата, което незнайно как отново ще хипнотизира милиони боксаркиши, кардаки га се наредят пред месемната на Microsoft като в оазис лесен на Pink Floyd.

Сингърът на предишните **Halo** тра има своято почитатели, но мултплеърът е разковничено, позволяло на играта да стане оновремен конзолен хит (посега **Halo 2** е продал небероятните 9.2 милиона бройки) и много гейъри да посетят къмъкът Xbox, осигурявайки му второто (макар и отдалечно от лидерата) място в предишната конзолна надпревара. Но покрай налигането на третата игра, от *Bungie* решиха да си поискат глауби-ти с пепел, разтворбяващи че онайди мащаб на втората. Въобще не са били задоволени поради сериозната липса на баланс (особено се отнася до носенето на гъбе отръжка) и лесните за експлоатиране от чийтърни нива. Именно затова заканите им за **Halo 3** са оправдат старатели си ерешки, докато добавят тук-так по някоя интересна новост, и така да ни дадат умнотативния Мастър Чиф експирънс. И наистина, гори с вдъхновено ранният етап на бетата, играта изглежда доста ошайфана като концепция и изпълнение и въпреки че няма да бъде второто

пришествие, е доста ясно, че ще предложи класен геймплей.

В бетата баха достъпни три карти: Valhalla, Snowbound и Highground. Първата е доста подобна на Blood Gulch от предишното **Halo**. В нея има две бази в краищата на долина, покрита от гръбчета и тучна трева, с река, течение по средата. Теренът е чудесно разчленен от хълмчета в центъра, където стават по-вечето мечети, като в двете бази има гравитационни устройства, с които бързо можеш да си метнеш към екшона. Има и множество големи скали, пещерогодби ниши и камастрофри долопаш Pelican, които са сред най-добробите места за търсение на прикритие и прицакване на нещастни жертвии. Втората е изцяло покрита със сняг бойни поле с два разположени на кълбочки места бункера. Доста интересна идея са силовите полета на изходите им, които блокират всяка възможност за изстрели отвътре или отвън. Благодарение на тях по-съобразителните играчи могат да преоброят неприметна ситуация, в която някой интуисиаст ги гони примерно със Spartan Laser,

8 лесен фраг, като го примамят да блъзе и му ударят един тупланик по глаубата с мощната меле атака. В Highground тук има полуразрушен форм, с намиращи се да него бункер и пещера, както и широка пътека, изкачваща се нагоре от брега в подножието. Картата е страхотна за отборна игра и, както сигурно се досещаш, основното предизвикателство е атаката и защитата на формата.

Играта предлага сума начини за възпроизвеждане на гореизброените локации. Подборът им става посредством въвежданите от **Halo 2** плейлистове, всеки от които съдържа набор от сходни режими. Rumble Pit е за игри всеки срещу всеки, включващи различни версии на Slayer (халовското





H2 VS H3

Визията на *Halo 3* е съвсем преличен скок спрямо Втората част, но дали ще може да се мери с конкурентните игри като *Gears of War*?



HALO 3



HALO 3 BETA



има за "deathmatch"), както и алтернативни игрички, в които трябва да се изпълняват определени цели, като Oddball (Всеки се опитва да задържи череповидна "топка" максимално дълго) и Crazy King (куда настрабва да контрол над посочени хълмове, като местата непрекъснато се менят). Agoko забавни са игрите, в които получаваш сайдър или ракетомет с неограничени мунции. Те разкриват съвсем различни страни на геймплея: в първия случай – напречнато добиене в стил *Delta Force*, а във Втория – агресивното настрабяване а-ля *Quake* и *Unreal*. Разбира се, има и плейлистове за отборни игри. Team Slayer е в смартарни групови мачети, а Team Skirmish – за отборно изпълнение на обективи (примерно Capture the Flag и Territories). Ти видях са били най-силната страна на *Halo* мултплеъра, защото само в тях се разкрива пълният тактически потенциал от употребата на оръжията и предвидените състремства.

Както може да се очаква, повечето от оръжията достъпни в Бетата, са ни добре познати от предишните *Halo*-та, но има и няколко приятни добавки към и без това богатия арсенал. Spartan Laser е безкомпромисен в бравлините ръце. Въпреки че отнема няколко дълги секунди преди да стреля, огромният му лъч е способен да попадне няколко Брага едновременно, барабар с предвидените им състремства, и създава неподвижно чуствство на могъщество. Друг от новите любимици е Brute Spiker.

С гъбата пушка в ръце можеш да изстреляш почти неспирен щърк от режещи снаряди на близък и средни разстояния. В тон със Spiker-а е бъбренето и трепетът вид граната – Brute Spike Grenade, която има действието, подобно на минищите на Torque Bow-а от *Gears of War* – ако се лепне на някой гад, щото до крайно задоболимене и съмъртвично експлозии. Особен тези чудесни играчки, на клочъни места са разположени и стационарни картечници, които могат да се откапват от гнездата си и да се ползват в движение. Хванал тяховка бебче си доста бавен, но огнената огнеша що също опредено си струва. Погоден в MissilePod, който според информацията, дадена от *Wingie*, е предназначен за употреба като установка за самонасочващи се ракети, но в играта се търкала от картечите. Все пак нищо чудно във финансирана Версия и той да се намери на заборен някъде. Бетата предложи и един ново пребъзно сърдечко, приличащо на мини-Warthog – Mongoose. Още може да носи до дълма играчи и е много подхождащо за бързо предизвикване през ландшафта.

Наред с тези състремства за сцене на съмърт, в *Halo 3* има допълнителна експлораторика, която определено не е задължителна за геймплея, но внася доста приятни разнообразия, сътича да знаеш как да я използи. Bubble Shield-ът прилича огромно внимание още когато беше показан в трейлъра на играта. Той има функция, подобна на силовите полета в Snowbound, с

тази разлика, че може да бъде активиран където и да е. Ако си отнесът някак здрав изстрел, като нищо може да ти спаси кожата и да ти даде възможност да се възстановиш на скопийско. Power Drain тък梓ая щом щом се всички играчи в обсега му, което ги прави силно уязвими, но употребата му в доста рискована, защото току-щük заминава и тъй като Grav Lift е много полезен в Highground, защото може по бързата процесура да те качи на стелата на форма, която се намира някъде от над-горните оръдия. Последната фокарка е Trip Mine. Както подсказва името ѝ, става въпрос за мина, която създава сериозни ядоте на нещастни минувачи и особено на предвидените състремства.

Разни хакерчета, ровещи се в бетата, намериха и цел кул неразкрити подробности за играта. Включително пълния списък от 12 карти. Вероятно ще има опция за custom игри, даваща възможност за промяна на Бсичко – от скоростни и грабвачищата до силата на щомбите. Има информация и за допълнителни настройки за Външния вид с четири вида броня (Cobra, Intruder, Ninja или Regulator) за спаранчищите и греба (Predator или Raptor) за кобънанскиите елити и гори произволно комбиниране на отговарящите им части. Също така бяха открити Radar Jammer (лонгити),

лично – за блокиране на беззените за забелязване на врагове радиус) и Brute Chopper (машина с гъб обсада и съмъртвично вътръмящо се острив).

Визията е основният сериозно критикуван елемент на бетата. Немако хора я описаха като *Halo 2* на стериоиди и настрица, след като притежателите на Xbox 360 на съмържани на смазаващи с обикна си игри като *Gears of War*, *Rainbow Six: Vegas* и *GRAW 2*, тя излезка неприятно технически изостанала. Франк О'Конър от *Wingie* побърза да ускоко феновете с търсещите, че сингълплеърът със сигурност ще излезе ка-по-добре, и да септември има достатъчно време, за да поборят всичко, показвано до момента. Да се наядваме, но гори и да не стане толкова разтресваша, колкото ни обещават, на-важно е геймплейт да е на ниво.

По Бсичко излезжа, че *Halo 3* има потенциала да се превърне в достойн продължение на събръхспечата поредица, което да закърпи сериозните проблеми на мултплеъра от *Halo 2*, да даде още много часове забавление на феновете на Мастър Чиф и да направи Microsoft и *Wingie* още по-богати. Но също така едва ли ще убеди феновете на други класически шутери, като *Unreal Tournament*, че целият шум си заслужава.

# Българската гейм индустрия – всяко начало е трудно.

Да поставя началото на този материал се оказа далеч по-трудна задача, отколкото очакваш. Основната причина за това отгавам на коварно промъкнатата се в заглавието думичка "индустрия", която безпощадно забърта мисахме ми в болезнен Водо-Бъртеж от Българи. Първо изпитах нуждата да разбера за себе си какво реално е отнесението ни към българските игри. Дали наистина ги обичаме, защото са добри, или просто им отдаваме порция престорено внимание, защото са направени от сънародници, а после се забързахме покорно към несръбското по-гомините като реклами, обещания, визия и – на моменти – като геймплейно качество хитови заглавия? На следващо място поточих реалната стойност на родния продукт и как се оценява той от нас наши, донякъде повлиян от чувството за национализъм и мирогез. Затисах се, че отговорите, които търся, не може да са токмо трубо дълготърни, ти нали българските комерсиални игри се боят от пръсти! Единственото нещо, което бе нужно, е да изследвам раздигането на шепата български стутия, които усъвятат да оправдаят практическото значение на понятието "индустрия" и – метафорично казано – обработват почвата, от която очакваме плодородие и редомно производство.

От Gamers' Workshop с видимо удоволствие ще ми предложат поредица от материали, в които ще те сврещем с интересни компании, лица и събития от българската гейм дивелъмънт. За да положим началото на тази нова рубрика обаче, ще трябва да поглемнем назад и да си припомним какво се случи с българските стутия, игри и проекти, отговаряйки доколкото можем на постапените в началото Българи.

## Haemimont Games

Докато прочувах различните източници на информация из глобулата мрека, се опасявах от възможността тази въвеждаща статия да придобие вид на перореното слободоизложение за всички най-ярки светила – Haemimont Games и сформиранието по-късно Black Sea Studios. Оказа се приятна изненада, че алтернативи на гъвата популярни разработчици съществуват, но ще е истинско кощунство, ако не започнем именно с името Haemimont. Компанията, която реално положи началото на истинска гейм индустрия у нас.

Студиото е създадено през 1997 година с идеята да започне работа върху фентъзи стра-

тегията Tzar: The Burden of The Crown, която е може би най-популярният роден гейм продукт. Голяма част от геймърската общност би посочила точно тази игра като пример за кумова. В езбъдителен обача Tzar никога не е била възприемана като нещо специално на чужестранния пазар и гори е обвинявана в търсъре много проблеми, които не ѝ позволяха да придобие сериозна популярност отвъд границата.

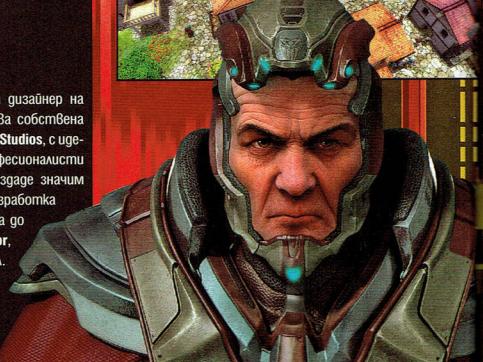
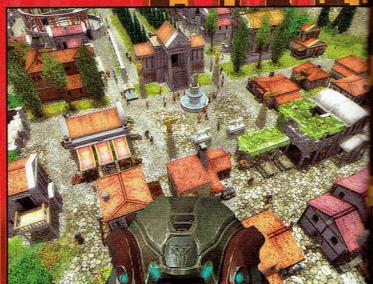
След Tzar, Haemimont Games запретват ръкави и инвестират всичко спечено в проекта Celtic Kings, който попада точно в десктопа и жъне много положителна критика както в България, така и нафы. Играта предлага уникална келтска сага, която заборави стратегите и демонстрира индииздиганнята почек на Haemimont на свидетъвни пазар. Така например в Испания играят беше наистина смазващ хит. Съвсем логично и в тон с общата бизнес стратегия, Келтски Крале са събити с във продължения – Луническите Войни и The Great Battles of Rome. Статистиките сочат, че са продадени общо над един миллион копия от играта само в Испания, Италия и Латинска Америка.

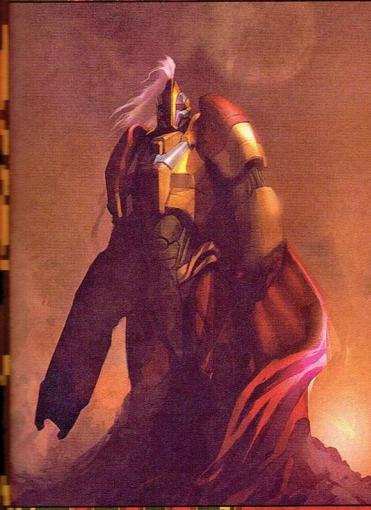
Междувременно, година след излизането на оригиналния Celtic Kings, студиото започва работа на нова фентъзи стратегия, наречена Rising Kingdoms. Въпреки че заглавието бе определено като поредия Warcraft 3 конин, играят притежаваше своя индииздиганност.

Тук е бара да споменем и най-актуалната игра на студиото – Glory of The Roman Empire от Юни 2006, която не явява и пръвто отклонение от RTS насоката и представява исторически симу-бийтър. За съжаление нито една от последвалите игри не измести от светлината на проекта Celtic Kings, което ни сочи следващата логична стъпка на компанията. А именно – ако се вярва на слуховете – втора част на Celtic Kings, изпълнена изцяло в 3D.

## Black Sea Studios

След появата на Tzar главният дизайнер на студиото Веселин Ханджев основава собствена гейм компания под името Black Sea Studios, с идеята да събере най-способните професионалисти от родината и постепенно да създаде значим източноевропейски център за разработка на игри. Единствената реализирана до този момент игра е Knights of Honor, за която сме сигурни, че си чубал. При това – само добри неща. Тази средновековна стратегията е





може би най-финото пипнатият продукт, който е напускал никога тържавата ни, за да блечати с безспорното си качеството западния пазар.

Бъдещето? От труголюбивите ръце на Black Sea ни очаква нова игра, която най-вероятно ще бъде научно-фантастична стратегия, очакваща своето официално обявяване и съответното разпространение. Известно е също така, че компанията Води преизбори за конзолни сертификати от Microsoft и Sony, но PC платформата продължава да бъде единствено използвана, като – прочее – се отнася и до повечето разбочици в България.

### Masthead Studios

Ето че стигнахме и до най-вълнуващото явление в родното пространство. Създадено от студио Masthead е сформирано през 2005-та година, давайки старти на не каквада е игра, а уникално сай-фай MMORPG. Трябва да признаям, че информацията по този проект придоби достъпно пътешест вид в последно време. Изкушавашо е да се впусне в обемист разказ за това какво точно ще представлява този потенциален хит, какви са концептуалните му основи и в каква посока ще се разбие заглавието занапред, но ще си запазя това удоволствие за следвания број, когато ще надникнем заедно във вълнуващия свет на играта. Единствено ще добавя, че самото съществуване на MMO проект е повече от красоречив за здравословния начин, по който българската гейм индустрия започва да израства.

### Dagger Games

Dagger Games Водят началото си от 2002 година, а от известно време насам с по-ясно специализираните общности циркулират слеги от видео материали и изображения на тяхната нова игра *Dimensity*. На пръв поглед тя е класически представител на предпочитания за българските геймери жанр – хибрида стратегия. Авторите определят отрочето си – напомнящо визуално и концептуално на *Spellforce* – като RPS (Role-Playing Strategy). От една страна е добре,

че играта се разработва със собствен енджин и показаното, ресpektивно постигнатото до момента, заслужава немалка доза внимание. От друга страна не очакваме *Dimensity* да се втурне към бяната с цел да ни изкърти фанка, показвайки комосално качество. Но чувството, че тази игра може да се окаже нещо даже по-добро, го има. Демото се очаква в най-скоро време и се надяваме, че това ще привлече и разпространител, който да обръти внимание на студиото.

### Ом myk - om mam

Имената, които спомняхме до този момент, съвсем не изчертват племата по българската гейм индустрия. В страната ни съществуват ателиета за графика, които имат продължителна традиция в аутсорсинга. Така например *Vol Art* имат вече 14 годишна традиция в работата си с най-различни поръчачи, сред които са имена като *Disney*, *THQ*, *Nintendo*, *EA*, *Activision* и много други. *5th Degree* също притежават значителни способности в компютърната графика и са познати на гейм сцената около проекта *P3*, който за съжаление отдавна потъва в забвение. Също така кой може да пропусне новината, че *Ubisoft* отвориха свое студио в София, предприемайки лек трансфер на карти от филиала си в Румъния и назначавайки още толкова български служители. Студиото започна моментално да се прътува върху PC версията на *Rayman: Raving Rabbids*, както и върху конзолния вариант на криминалната поредица *CSI: 3 Dimensions of Murder*.

Приключвайки обзорната тема за българската гейм индустрия, трябва да изведем на преден план факта, че произвеждането на игри е все още значително неразвит отрасъл, който е типично не само за нас, но и за голяма част от източноевропейския сектор. В много отношения близки горжави като Чехия, Полша и Русия ни изпреварват значително в писането и разпространението на PC заглавия, но бъдещето и неговите възможности са широко отворени за нашите програмисти, художници и аниматори. И колкото и да се опитваме да бъдем гистанши и обективни – мамка му, наистина се гордим с тях.

# Пиксели върху хартия - книгите по игри

## Част I

**О**ще от зората на електронните забавления съществува група геймъри, която иска не просто да остане колкото се може по-дълго в своята игра, но и да изучава всички тайни и отговори, да открива нови истории, нови герои и нови монстри. Експанзиите и продълженията утоляват този глад само от части, защото излизат бавно и често изобщо не доразяват съвета, чиито основи са положени в оригиналата.

Тук на помощ изват книгите. Романите, базирани на гейм-светове, отдавна не са рядкост и гори в китната ни татковина са изадени доста от тях. На запад тъкът количествата им са просто елични, като почти всяко наистина успешно заглавие рано или късно се събира с нобеловската премия.

В основния случай по едн съвят пишат няколко автора, като работата им се следи стриктно от създалите ги на играма, за да не се получават фактоподобни разминавания с вече излезли или предстоящи заглавия от франчайза. Това от една страна спъва творческия процес, но тъкът от друга поне знаеш, че това, което четеш, е официално и наистина влягне в събитията от любимата ти игра.

Струват ли си обаче книгите по гейм-светове? Уви, в търбуре много случаи не. Простичката статистика показва, че наистина малцината избира авттори на запад се занимават 8 краен случай с некий RPG-сериал (като Р.А. Салваторе с *Forgotten Realms* или М. Вац и Т. Хукман с *Dragonlance*), а 9 общия – със собствени творения. За романтите по игри остават занаятчи, сред които от време на време блесва по някой качествен автор, но това са по-скоро изключения, отколкото правило.

Въпреки това обаче изкушението да се потопиш в любима гейм-светлина е търбуре големо. И понеже просто *няма* значение, че книга-игра не съпства от литературна гледна точка. Защото тя е само прозорец към нещо, което си обикнало и към което искаш да се върнеш на всяка цена.

В първата част от този фийчър ще си говорим за книгите, писани в гейм-световете на Blizzard.

### StarCraft: Войната на Либерти

От: Джей Груб

Издава: Серпис, 2002/Хермес, 2006

**Накратко:** Когато журналистическият разследвател на репортера Майл Либерти също опасно близо до корупцията във Владата, той бива изпратен на фронтовата линия. Там бива спасен от командир Джим Рейнър и не след това става съб剂ът на търбото появяване на друзголандинските

нашественици Зерг и Протос. Либерти търпечно решава да разкрие истината, стояща зад тази война, и стига до ужасяващи разкрития...

**Съдебките:** Може би най-добрата книга по игра, излизала до момента, *Войната на Либерти* преразказва практически бължалън терранската кампания от оригиналния StarCraft. Саркастичният поглед на Майл

върху ставащото около него предлагат уничен фокус, през който виждаме приключията на Рейнър, Кериън и Менаск в свъсем различна светлина, при това много приятна таъка. Особен това получаваме възможността да наизъренем в гледите на героите, а това е много ценно и рядко явление. Препоръчвам горещо.

### StarCraft: Сянката на Ксан'Нага

От: Габриел Места

Издава: Серпис, 2003/Хермес, 2006

**Накратко:** Бекар Ро е затъмнен свят в периферията на Доминиона, където шепа колючести оцеляват край-във-ляво. Мирната милиция бива нарушена, когато една стихийна бура изшибва чуждоземен артефакт и в същия миг планетата се префръща в центъра на физионието не само на Терраните, но и на

Зергите и Протосите. Защото всички са готови да убиват, за да разкрият тайните на на-нейната раса, живяла някога в тази галактика.

**Съдебките:** Габриел Места е "сборен" псеудоним на Кевин Андерсън (познат ни със *Сага за Седемте Сънца*, издадена в ИСФ на *Бард*) и съпругата му. Книгата е на подчертано по-ниско ниво от *Войната на Либерти*,

не само стилово, но и съдържатно. Особен това няма практически никакъв относение към събитията от играта. За сметка на това обаче има Протоски темплар, които прави психоник сторм. Колко по-яко може да бъде?

### StarCraft: Скоростта на тъмнината

От: Трейси Хукман

Издава: Серпис, 2004/Хермес, 2006

**Накратко:** Арго Меникоб е лехотинец, чийто свят Баунтифул в бърз опускане от Зергите. Сега той е пратен на съмъртноносна мисия, за да открие устройството, което може да преобрази хода на войната. Но преди това трябва да се изправи срещу спомените си, защото случилото се на Баунтифул

е различно от онова, което той помни.

**Съдебките:** Трейси Хукман, познат ни като съавтор (да, тъкът е) на *Марадет Вац* (тъкът не е... тайд) в *Dragonlance* вслената, е написал класическа военна фантастика, която гледната точка на лехотинец ти позволява да видиш едва ли не от пръв лице различните интриги, които висшествящите върху ти, как те се отразяват на

обикновения войник. А също и всички сърди на терраните отвътре, което, както и да си гледаш, си е сериозен лък. Действително, прочее, се разбива точно преди началото на оригиналния StarCraft.



## WarCraft: Денят на дракона



От: Ричард А. Кнаак  
Издава: Серпис, 2002/Хермес, 2006

**Накратко:** Непокорният заклинател Ронин е пратен от Въщия кръз на магьосниците на Даларан на опасна мисия в контролираните от орките земи на Каз Моган. Там той се натъква на ужасяващ заговор, който застрашава цял Азерот.

**Съдържание:** Пръвата книга по игра от по-ново време, **Денят на дракона** е едно малко чаробийско безумие откъм литературни гостоприемници, но тъкъв е най-успешният роман от тия си в България изобщо. Особен това представя въвата на любими WarCraft-герои на Кнаак – магьосника Ронин и червеният дракон Кордалстраз, които после му събрания чудесна работа ще в **Войната на дреините**.

## WarCraft: Повелителят на клановете



От: Кристи Голдън  
Издава: Серпис, 2003/Хермес, 2006

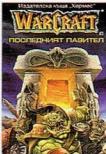
**Накратко:** Благородният Еделас Блекмур намира малко бебе от народа на орките. Той го приброя, дава му името Трал и го тренира като животно, което праща да се бие на арената. Но детето израства като смел и силен орк, който накрая спечел-

ва слободата си, за да промени свободата на само на собствения си народ, но и на цял Азерот в преотложата война с Пламтящи леодион.

**Съдържание:** Кристи Голдън се справя много добре с неяката задача да разкаже историите на може би най-значимия герой в WarCraft – Всемената. **Повелителят на**

**клановете** е въщност преразказ на отменянието преди девет години квест **WarCraft Adventures** и опредено си спрява членение то.

## WarCraft: Последният пазител



От: Джей Груб  
Издава: Серпис, 2003/Хермес, 2006

**Накратко:** Пазителите на Тирисфал от Векове водят тайна борба със силите на Пламтяща Легион, на върху пребити хилометри ще Войната на Древните, но все още опитвани се да нахлуят в Азерот. Над-беликитеят сред Пазителите е Мегуб,

али в душата му е скрит мрак, който заплаши бъдещето на света.

разбра почти нищо. Тогавите разкрития обаче твърди предстоят 8...

**Съдържание:** Джей Груб опредено не показва нивото от **Войната на Айбрери**, но въпреки това **Последният пазител** е интересна и четивна книшка, която разкрива и някои събития около дребната война с демоните, за която в WarCraft III не са

## WarCraft: Войната на Древните, книга 1 - Кладенецът на вечността



От: Ричард А. Кнаак  
Издава: Серпис, 2005

**Накратко:** Войната с демоните е приключила и с изминалите няколко месеца, откакто техният предводител Аркемон е умрял на Бръх Хайджан. Сега обаче магьосникът Крас, известен сред мащина посветени като дракона Корталстраз, и заклинателят Ронин се озо-

ват в далечно времето на света, когато Тъннатият титан Сарерас започва своята първа инвазия в Калимдор. Историята търси, че той е изгубил част от бозана, но пристигнато на едната напротивища 8 часа епоха може да промени всичко...

само с демоните 8 първоначални им бид, но и с пепелище Драконови Аспекти и на-бече Нематарион, прери до се пребърне в Демтури. Особен това в **Кладенецът на Вечността** глажни действащи лице на нощните ефи, което може само да ги рагва, като в тази епоха Тиранде, Мамфурион и Илдан са едва ли не тийнейджъри и всички важни събития в живота им търсят престои да се случат.

## WarCraft: Войната на Древните, книга 2 - Демонична душа



От: Ричард А. Кнаак  
Издава: Серпис, 2005

**Накратко:** Демоничните орги разъват Калимдор, пуснати 8 света от кралицата на нощните ефи Азшара. На път им стоят защитниците, водени от изгубили драконовите сили Крас, магията групата Мамфурион и заклинателят Ронин. Когато

Всичко изглежда обречено, Аспектьт на Земята Нематарион създава оръжие с неизпълнена мощ, с чиято помощ драконите ги спрат Пламтящата Легион Вендрж забияни. Ала цената може да се окаже търсре високо.

на Кнаак. Който си е паднал по първа част, ще се изкефи и на втора.



## WarCraft: Войната на Древните, книга 3 - Ръзцеплението



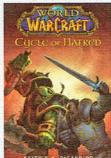
От: Ричард А. Кнаак  
Издава: Серпис, 2006

**Накратко:** Аспектьт Нематарион е разпръсал драконовите ята със своята Демонична магия, а Пламтящата Легион, предвождан от Аркемон, е на която от побегата. Междувременно от Кладенца на Вечността – източник на силата на нощ-

ните ефи – една много по-опасна сила крои собствени планове. А защитниците трябва да направят всичко по същите си, за да отпратят Демоничната душа от капите на Демтури, прери да се е поколал до нея, защото това ще означава край на всичко. Последната битка предстои.

ществен и Епичен, а въвъншност и не особено лош. Географията на Калимдор се променя толкова, за да се пребърне в това, което познаваме от игрите, а събитията малко или много си цвртят по местата, с една гост-та във всяка разлика, съвързана със сините дракони. Междувременно си имаме и геройска саможертва, а Илдан се покарва по състюнието, в което го намираме в WarCraft III.

## World of WarCraft: Кръгът на омразата



От: Куим Р. А. Декандидо  
Издава: Хермес, 2007

**Накрамко:** Войната с Легиона е проключила и фракците са си поделили овалените територии, за да избегнат Враждата помежду си. Но никой иска да разползи война между орките и хората...

**Субективино:** Абсолютното и тотално безумие. Най-големият уласк, пойдвал се някога на книжния пазар (добре де – след Робърт Станек!) Орки-тийнейджъри фор факс се!

## Diablo: Завещание от кръв



От: Ричард А. Кнаак  
Издава: Серпис, 2003/Хермес, 2006

**Накрамко:** Наимнитец Норек Визаран открива дребната броня на Бартук, Кървавия военачалик. Прокълнатите доскоки го обвързат с желаниято за мъст на мъртвия им собственик, а по лепите му трабеят демони от Ага, които искат да го използв-

ват за собствените си цели. Междувременно по смесите на бронята е и некромантата Карап...

**Субективино:** Любимият автор на Blizzard Ричард Кнаак е един от по-серийните недоразумения на книжния пазар. *Завещание от кръв* може и да мине за приятното четиво, но в следващите "произведения" на младежка

ясно сличи както импотентен е да измисли гори различаващи се една от друга истории, а както остава да ги реализира...

## Diablo: Черният път



От: Мел Одом  
Издава: Серпис, 2003/Хермес, 2006

**Накрамко:** Дерик Ланс се завръща в родния си Брамвил след години отсъствие. Но нещо в малкото градче не е такова, каквото си го спомня. Някаква тъньина сила е оплела жителите в същите мрежи и бла бла...

**Субективино:** Книгата просто е безрезервно глупава и ънпреки интересната на дебътствието, е толкова безпростивно зле написана, че просто не успява да привлече интерес.

## Diablo: Царството на сянката



От: Ричард А. Кнаак  
Издава: Серпис, 2003/Хермес, 2006

**Накрамко:** Изгубеният град Урех се смята от мнозина за прортал към Ра. На всеки две хиляди години, когато звездите се разположат правилно, Урех се завръща за кратко в света на живите. Един ма-  
гьосник побеждава експедиция в джунглите

на Кеджистан, за да открие града, а в същата посока се е отпрали и некромантът Заил. Защото поради настинка има, че той не боди към Ра...

**Субективино:** Класически Кнаак – приятна и сърдично читабъл написана история, която успява да не блести с абсолютно нищо. За сметка на това обаче

въвежда любимиият герой на феновете на *Diablo* света – Заил – който се появява и в следващите книги на автора.

## Diablo: Луната на Пајака



От: Ричард А. Кнаак  
Издава: Хермес, 2007

**Накрамко:** Некромантът Заил усеща силен подтик да отиде в западното кралство Вестмар, където чувства, че скоро ще се случи нещо ужасно. Междувременно самозаблъсканият се благородник Аудрик Джитан е открил дреен магич-

ски артефакт, в който може да се крие ужасна опасност не само за Вестмар, но и за целия свят.

**Субективино:** Завъртяно като история книже, чието действие се развива след края на *Lord of Destruction*. Сътвореният Капък е унищожен и Раят и Абот вече спокойно могат да нахуят в смъртния

свят. Романът поставя основите на нещо, което според много хора би могло да се окаже *Diablo III* или *Diablo MMO*, а самият Кнаак пускаше подобни намеси, но за момента нищо не е потвърдено официално.

BIZZARD  
ENTERTAINMENT

► PC

► PS2

► Wii

► PSP

Жар: екшън-адвенчур  
Производител: Crystal Dynamics  
Разпространение: Eidos  
Сайт: [www.tombraider.com/anniversary/](http://www.tombraider.com/anniversary/)

LARA CROFT

TOMB

RAIDER

ANNIVERSARY

Om: Koralsky

So Lara, so cool...

За играча няма по-голяма болка от разочароването на неизпълнените обещания. Всеки запаметен геймър е добре запознат с горчивия прикус на ръшнаните или зле реализирани продукти, контрастиращ грозно с гръмките обещания на съответните издатели. Десетки пъти сме попадали на самовъздана рекламирана приказки от типа: преизъвънена с живот комона среда, напълно разрушим перен, реалистични водни повърхности, неизбеливи лицеви анимации и т.н и т.н. И накрая, дали заради срокобе, хардуерни ограничения, или просто липса на талант, сме принудени да запаметим за продукт, в който не са намерили място и десет процента от обещаните визуали и геймплейни багови.

При все безупречната репутация на *Crystal Dynamics*, до последно имах боезнени съмнения, че момчетата, стоящи зад култ от камънира на *Legacy of Kain* серията, няма да могат да направят качествен римейк на оригиналния *Tomb Raider*. Римейк, който не просто да предложи по-добра визия, а епохременно да ме бърне ефигиасет години назад със спомените ми и същото време да покаже съвременен геймплей, който да успее да забавлява поне на нивото на тръбъв TR от 96-та. С няколко малки уговорки обаче CD са се спрямили с постъпването им трупна задача.



Lara Croft





Перфектната коремна област на Лара - само с помощта на допълнителните костюми в играта



### Legend of the beautiful past...

По презумпция римейките на класически филми или игри не се славят с качествена реализация. Дори *Вездеходът* пичоте от *Саркот* създадоха просто една бура игра, но не и заливче, което да бъде достоен наследник на оригиналния *Resident Evil*. С целта да възродят напълно *Tomb Raider* франчайза след новия възход на поредицата, маркиран от успешния *Tomb Raider: Legend*, англичаните от *Eidos* закономерно назначиха екипа, отговорен за *Легенда*, да работи и върху *Anniversary* едициона. И опредено не са срещали. Голяма част от недостатъни поради технически ограничения потенциал на оригинална Вече е отклочена. Въпреки трущото задание, налято на плещите на *Crystal Dynamics*, и действително заемява написк от милионите почитатели на оригинална, че получих продукт, на който не достига съсвсем малко полиробка и накой и друг бългежен паунг в почеч, за да бъде такъв, че да го помниш поне още едно десетилетие. Защото, въпреки безкрайно бългешата си натура, оригиналният *Tomb Raider* беше революция от визуала, геймплея, че и музикална злена точка. Нещо неодържливо, кое то пропускато на играта в проблока гори не сме считани за съществено. За единадесет години обаче изтече агоди много геймплейна вода, що се отнася до екиви-адвенчурите от трето лице. Много неща са промениха. За леката геймплейна ограниченност спрямо да речем последните инкарнации на Монреалския Принц на Персия обаче не

са билони единствено момичетата и момчетата от *Crystal Dynamics*. Когато си се наподобиши със задачата да изгответиш римейк на подобна класика, е задължително да се приброяши към корените на оригинална. Да добавиш новобъдение, които обозначават наличното, а не да твърсиши изцяло нови играчни насоки. След шестнадесетте часа, които mi отне преминаването на името игра, смея да търся, че балансът, постигнат от *Legacy* личовете, е почти сътворен. Защото посредните донякъде са успели да пресъздадат неподправено усещане за смесване на реалност и фантазия от оригинална и същевременно да сътвориши една коренно различна игра. Която освен всичко останало би се покрила гори и на хората, сблъскваш се за пръв път с *Tomb Raider* серията. Твърд, на центъра на бългет замаявате по получили игра, колко спокойно може да се конкурира същинско успешно с всеки тръпъл А екив от трето лице на пазара. Изключителен реверанс както към старите фенонони на поредицата, така и към всеки кекъу играч, сблъкал да заплаща средно между петдесет и шестдесет евро за игра.

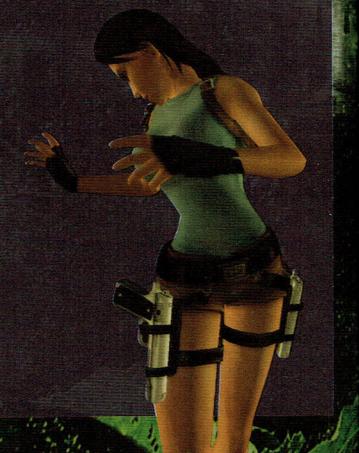
### The future is now!

Въпреки че все още не съм засегнал геймплейната част, вероятно ще се досетим, че *Anniversary* едициона е просто вече няма времевото преимущество, игралната освобожденост и лазарна действителност на своя страна, за да остави онзи неизлечим белег върху индустрията по начина, на който това ствари оригиналните продукти на Тоби Гарп и *Core Design*. За играч, който е пропуснал легендарната тръба серия, вече е търбъре късно да остане величественото естество на *Tomb Raider* върхуочуването му вис. Именно тук роятата на *Anniversary* едициона се провъздава в пънчия си блясък, предоставайки възможността на новия играч да разбере на какво покоси се на надържало чиyo поколение геймъри. Използвайки графичния енジн от *Tomb Raider: Legend*, римейкът излезе точно единадесет години по-добре от своя оригинал. Почти изцяло квадратните помещения и подъръхности са заменени с красави и тотално разтулени интериорни решения. Приятно обсветление и много по повече полигони за Лара и нейната компания от вълци, мечки, лъвове, мумии и т.н. ще направят приятно впечатление на малки и големи. Щишите на мис Крофт са с видимо узелмен размер спрямо тези от *Legend* и са в пъти по-засебени от тези в *Tomb Raider*. Припомнам – през 96-та гребнатна обиколка на Лара представяне гъба триръзника, пред които се прекланяхме все едно са ни оставили в



Диско-клуб "Ларини Вълнения" - отваря врати за жени с големи сърби

общо помещение заедно с Памела Андерсън, Джена Джексън и Бриана Банкс, гами и готови за игра... Лара между другото се мокри. И личи. Детайлността при PC версията дОСТИГА висини, които би различили дори отденни нишки на мокрий потник. И е сексу. Цялото това визуално пришествие лети на средно за дневно време конфигурация с включени





Неземна красота ще погаси очите ти ябълки 8 не едн въз момента...

Всички видоби ефекти и гори АА. Трябва да спомена обаче, че next-gen режимът от *Legend* е напълно премахнат. Ако си спомняш, той беше достъпен единствено за компютърните системи на NASA и поради слабия интерес от страна на учениците, работещи в изследователското учреждение. CD явно са решили, че можем да минем и без него. Все пак остава надеждата, че при ебентуала Версия за Xbox 360 (да ѝ боже) ще можем да зърнем преместите на Лара и в една малко по-бълбъмантна светлина. Докато все още сме на визуална Вълна, е редно да се отбележи, че PlayStation 2 Версията предлага Визия едно стъпка под това, което най-вероятно си очакваш. Особено след като си имал честта да се сблъска с последните Върхове от обширния каталог на конзолата като *God of War 2* и *Odin Sphere*. Въпреки че използва еднаква на *Legend*, *Anniversary* за PS2 е зле оптимизиран, текстурите, освен очакваната бързотност на места са гори пикселизираны. Лиспата на къкът и да е АА превод играта да излезе застрашително назъбена. Геймплейят и при двете Версии обаче е без никакви съществени разлики.

Освен прекрасната оптимизация при порта за PC, тиймът, отговорен за прехраняването от PS2, се е постарал да получим и перфектен контрол. Използванието от скромната ми особа еквивалентното на PS2 контролера пад за PC беше успешно разпознат, а бутоните ляха манипули по изключително удобен начин. Дори вибрационната функция работеше по предназначение. Контролът с мишка и клавиатура също е поносим, но определено би изпитал трудности в по-късните етапи от играта – при множеството скокове в различните посоки и битките с повече от двама противници. Геймлейната механика, макар и базирана върху тази от *Legend*, се доближава еднакво до тървъзмичника и *Легендата*. Приятно впечатление прави решението, взето от CD, да променят някои изграви пасажи. По този начин местата, на които в оригинална се налагаше да обстреляваш обикновено човешко същество в продължение на няколко минути с помпа и то да си тича доволно около теб, сега се

налагат да натиснеш пръвшият бутон в добре реализирани OTE-та в *Resident Evil 4*, *God of War* и най-вече *Shenmue* стил. Кукаша от *Tomb Raider: Legend* е вляпана по успешен начин в геймплей, изключително акробатично легендарни изпълнения на Лара – също.

Дизайнът на нивата е изключително премерен – сърдито и проблемната му натура в оригинална е почти изцяло заменена от потапно разузнени помещения, отворени пространства и забележително освещение. Най-отговорно заявявам, че можеш неусетно да се озовеш, ако не ти ям, то поне духом в Дребна Горска и неясното чувство, че играеш игра, а не си действително там, наистина излезеш. Дори в красиви и арки добър *Tomb Raider: Legend* липсващо подобен филинът. Не, че отново няма да преучиш крехкото братче на Лара поне петдесетина пъти, но обимистата гръб, малкото буле, красивото лице и изражението и фигуата тяка предизвикат нервни емоционални вълни, преминаващи през цялото ти мяло, а ръчичките ти ще се потят всеки един си ги поставиш върху знодината гръб на Ангелчика Джони. И Всичко това, само за да видиш Лара просната на пода в невъзможно мъртва поза, Евала, CD.

Ценността на *Anniversary* изданието обаче не съвпада с простото преминаване на основната игра. В хода на действието ще откриш всички серии от благини, за които рецида други заглавия на пълна



Ната и Лара се питат чиши щии са по-хубави



### Тomb Raider Anniversary – колекционерско издание

Освен нормалната Версия, играта си има и колекционерско издание. Специален пакет, целият да отпразнуе по 10 години на десетгодишнината. Специални едицисънът включва три диска. Първият, логично, е първата Версия на *Tomb Raider: Anniversary*. Вторият представлява DVD video диск, в който са поместени рекламиращите клипове на старите серии от приключията на Лара Крофт, трейъри, снимков материјал, концепт артвоте и CG-тата от *Tomb Raider: Anniversary* и официалните саундтръщи на *Tomb*

*Raider: Legend* и *Tomb Raider: Anniversary*, написани от композитора Тролс Фуман. И на последно място, но и по-важност – документален филм, проследяващ исцертията на играта поредица от самото ѝ начало, тежките времена пред първата петиметка на 2000 година и възходът след *Tomb Raider: Legend*. Като гордото притежатели на колекцията, е редно да съобщим, че всеки почитател на Лара ще почне от кеф при досега си с това специално издание гори и единствено заради документалния филм на *Гатър*. В него ще откриеш интервюта с Тоби Гард. Интересни подробности, събрани с конзолите на Sony и SEGA. Ще научиш как ори-единаната игра е била върната от Sony, тъй като не била достатъчно добра, за да се появи на *PlayStation*. Ще се потопиш във финансите на бебърите на мърчнодизайната империя, стояща зад името Лара Крофт. Третият диск предлага ексклузивни ремиски на най-добритите парчета, писани за игрите през годините. Най-известният женски персонаж в игралната индустрия просто трябва да се сдобие с подобно издание. Шапка дому и поклон.

Вътре на Костенурките нишка





We are in the coldest hidden place. Или на български - от сън умира, газар биши

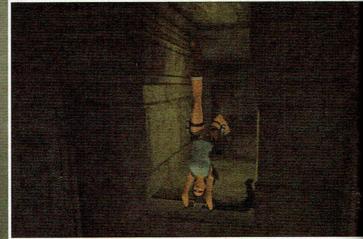
чена могат само да мечтаят. Нови костюми на Лара, изпитания, свързани с преминаване на всяко ниво за време на норматив, артбое от старите серии, биографии на всички персонажи, целият саундтрек и – не на последно място – феноменалните коментари на създателите, включващи се на предвидените за целта места.

#### Eleven years later...

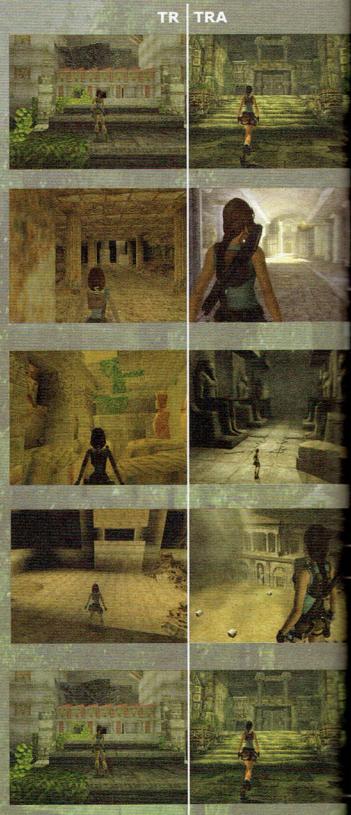
Остаряхме. Ментално и физически. С изключение на любимата ни Лара, естествено. И може би това се крие основната причина Anniversary да достигне подножието на големите заглавия, но така и да не види Израения Олимп. Въпреки че посъщено е прекрасен, на подарък, изгответ от Crystal Dynamics, му липсва полиродът, характерна за God of War, Ninja Gaiden или Devil May Cry 3. Не ме разбираш погрешно – Tomb Raider: Anniversary е прекрасна игра. И ще те забавлява здравски почти през цялото време. Именно в това "почти" обаче се крие основната разлика между Tomb Raider от 1996-та и Tomb Raider: Anniversary от 2007-ма година. Защото глиймите в оригиналата надвишаваха многоократно гори тези в третия Gothic, но в същото време те бяха едни от причините всяка една секунда от играта да се преброяват неповторимо, непредвидимо, прехвърлянно. Те бяха едва ли не задължителна част от геймплея. Второ, Въпреки безупречното



ембиентнотозвучение и красива графична обработка, атмосферата среща генерални различия, когато я съпоставиш с maze на TR1. Нещо, което не ми направи приятно впечатление в Anniversary, бе неизможността ѝ да престъпдаде мистериозния и на място зловещ напудрен оттенък. Докато първият Tomb Raider mi крещеше "Трябва да избягам възможно най-бързо от това прокънато място", римейкът напомня по-скоро на модерно курортно селище, в което га поупражняваш гимнастическите си умения. Вероятната причина за това се крие в несъвършенствата на графичния ендърн (накар и феноменално за времето си), захранващ оригиналния Tomb Raider. Именно те принуждаваха играта да запълни оставяните от тях визуални лутбое със своято въображение. А щом това се случи, буквално



Открий 10-те разлики - 10 години по-късно



Lara, for real?

Вероятно този факт не е известен, но името Лара Крофт е избрано от Тоби Гард чрез телефонния указател на града, в който се е разработвала оригиналната игра. Точест, Лара е съществувала в някое английско

посещение много преди познатата ти бомбастична археоложка да започне да кръстосва дивните континенти, разпръснати по планета Земя. И по всяка вероятност истинската Лара е била девелопърта лека с три деца и мъж, който пие реборно в местните паб и честно я наричава шамарно и по-рядко – сексуално. Евентуалните житейски неволи на тази Лара обаче га оставявме настрана. През десетте години на своето съществуване,碧玉兰纳的 Lara беше представена на изложения, реклами и събития от всекакъв род от истински манекени, които препокриват донякъде неяната визуална осанка. По случай избръшването на десет години от раждането на碧玉兰纳的 Lara Крофт, от Eidos решиха да съберат на едно място всички красавици. Влезли през годините в ролята на археоложки. Почти всички, тъй като в картър за тази специална сесия не са успели да стигнат най-правилните за нас Лари до този момент – Анжелина Джоли и Рона Мирта. Цялата на снимките и заснетия видео материал в този да послужи за доформяването на документалния филм на Gamefar, споменат в другото каре.



Обири внимание на попилбаци се видно момък от гръцки произход.

Виждаш величествения колизей, а не огромен четыритеъник, чувствува разказанието на екрана при приближаването на не Тиронозавър, конструиран от Lego, а от един от най-големите хицици, познати ни до момента. От искрски праисторически звър. Докато при *Tomb Raider: Anniversary* говорим за много добра игра, то при първия *Tomb Raider* игре за реч за абсолютен култ. Еквивалента на първата *Матрица* изиграваната индустрия. Примерно. Трудно обяснимо е, знам, но *Tomb Raider*, изган през 1996-та година, беше *източният* превършил предизвикане. Предизвикане, което не открихме в което и да е от недобите прохождения. В настоящия римейк – също Наред с теб, в *Anniversary* Лара отново засигури на определени места, а А-то на животинките не е помъръдало и на юта. Скриптьт пониква се дълги зловещо, а историите е разказана по не особено умекатен начин. Въпреки качествената изработка и звучните, музикалният съюзоб е под нивото на този от *Tomb Raider*. Изгражда е една цяла по-лесна от своя предшественик, а камерата, макар и значително подобрена, прътъжка да бъде на няколко гроздови повече от допустимото.

### In the end...

*Tomb Raider Anniversary* опредено няма да разбърнува общественото мнение по начин, по

които го стори първата игра. Сам по себе си обаче *Енивърсър* епицентът е поредната крачка в правилната посока. Също така, въпреки всичко казано в неин ущърб до момента, тя успява да престави по правилен начин голяма част от онова, което превърна *Tomb Raider* във Вечна класика. Шо се отнася до Лара, любовта ни към нея е неувъзмислена и безконечна. Чакаме Втората Легенда.



...it doesn't even matter

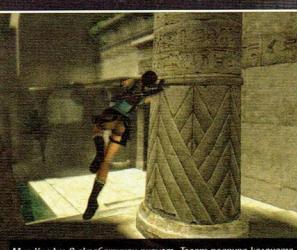
### Om: Snake

Култът към Лара Крофт през годините ула да гостинце неизбъдана мащаби и пребърна дигиталната героиня в едн от несъмнените символи на глобалното стопанство, първият дигитален образ, за който собствен пълноценен живот избърнал Виртуалния свят на играта, към която създателите му са до проковали. Лара Крофт е социокултурен феномен, предизвикващ любов и омраза. В почти равно съотношение: символ като на емблемата на супергерояните, съчетала в себе си Всепомитаща женственост и стоманени кости и мускули, така и на поредната крачка към дехуманизацията и отчуждаването. Защото когато основният обект на мокрите ти сънища е съчетание от няколко хиляди полигона (около петстотин в първата игра) и малко моущи кепчири, нещо определено е наред. В този рег на мисли е незабрабим (освен за комегата Коралски, който гледа да забрави подобни неща, понеже никога не ходи сам) историческият момент, в който през март 1996 година, след като Дейвид Джеймс допуска три гола в либерийската Врата в мач срещу Нюкасл, в посъединство медийно изявление обвинява закал-набоя съпротивяне пристрастността си към *Tomb Raider*. След съблъсъка му с тази игра реалистичният свят му се струвал никак си... безличен.

Лара Крофт – прътъба да го признаеш, независимо дали си зяпъл хипнотизирано задника ѝ вече осем поредни

изри, или сумиш ядно, като сртван 8 топките мачо, прътъсъбайки нещо от сортта на „жена на борда на геймкораба носи нещастие“ – беше едно от явленията, оформило съвременния облик на гейминга. Това е икона, незадисими дали думата ти се спира под ногите, или не. Това е първата гейм героиня, напуснала рамките на Виртуалната реалност, побила се на PortMart турнето на U2, имаща склонен *личен* говорът с Creative Artists Agency (CAA), една от Боговището световни агенции за актьорски и писателски таланти, в който *Eidos* са само... посрещници. Това е сливане на гъва святата, както и да го последнеш.

В този рег на мисли, не е важно дали харесваш *Anniversary* изцяло. Важното, приятеле, е да го отпразнуваш. Да си спомниш времетата, когато геймингът беше с едни Виртуални щанди по-небин и с една Лара по-безличен. Да си спомниш земетрясения миг, в който стихията на новото промени облика на старото. *Tomb Raider: Anniversary* е чудесна игра – интересна, увлекателна, пънчата. Но тя е и нещо много повече – тя е неустоимата морта на едн арки Важен за любимата ти индустрия рожден ден. Пожелай си нещо за бъдещето, докато духът свещничите Ѹ..



Мис Крофт в акробатичен парче. Този подпора комонта



Красота в мокро

Очарователна

Изключителна

Същите на Лара: 10

Ако бихте видели в пълното разрешение, същата съществува

8

Приятелски

Tomb Raider - Angel of Darkness

Действителна

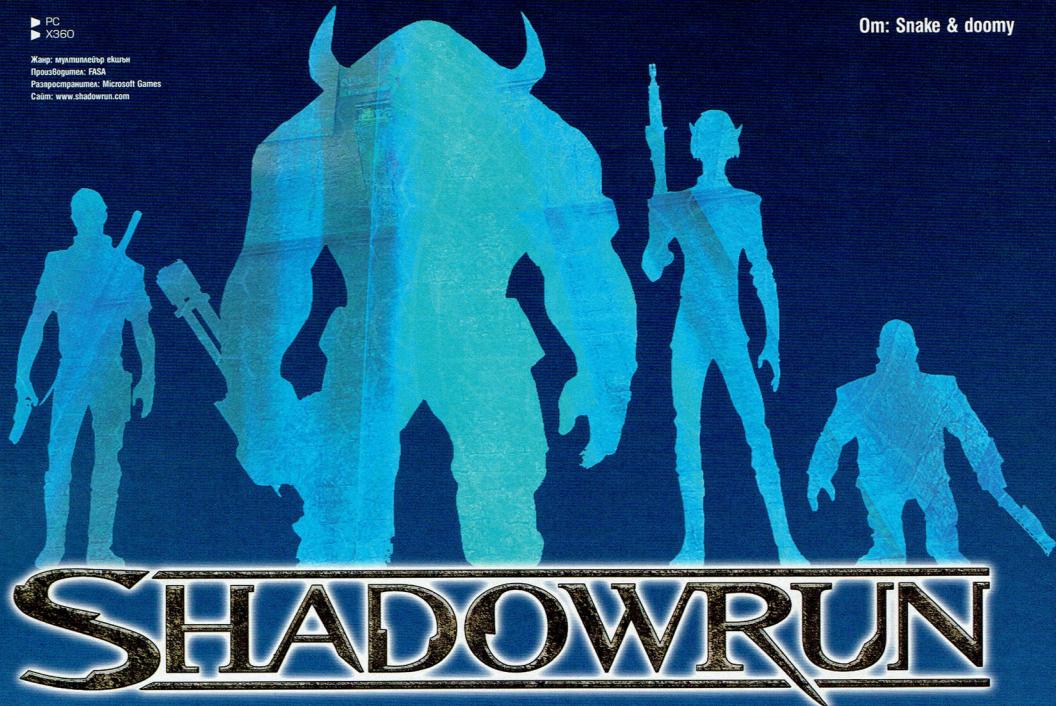
Tomb Raider

Възможен: 8  
Приятелски и арки оптимизирана. И все пак крача назад спрямо Legend поради липсата на next-gen режим.

Звук: 8  
Лара зучи добре. Би мути физически – драмафор. Добър музикален съюзбор, базиран на оригиналния, но не и на несъбото му.

Изображение: 8  
Одължени варзи си на Legend. Действително сътраханата цара, на която просто е хубаво.

Цялата на Лара: 10  
Ако бихте видели в пълното разрешение, същата съществува



## RUN, SHADOW, RUN!

Тук ти оставяме време за гъвсекунден размишъци и замислено почесване (по ташащите не се брои за замислено, засрами се), породени от въпроса на кога за последен път игра наистина качествен нов мултиплейърен екшън. Ако отговариш с Rainbow Six: Vegas, получаваш попутване по рамото от обвамата най-настървени лъжи на терористи в шопския край. Ако кажеш Final Fantasy XI – получаваш Romang (Kažki FFXI, щото въвръзка с батери и въвръзки! – бел. Роланд). След като вече имаме участник, налучкал правилен отговор, нека да видим каката и да зададем по-труден въпрос. Кога за последен път игра наистина оригинален и нов мултиплейърен екшън? Правилно – доста отдавна. В общи линии от първия път, когато ти отваряха задника с репъл, от мига в който за сефте отнесе понятие с shock комбо и от преломния момент, в който един мод успя да стане по-популярен от приключението на мълчаний Годрий. Върху чищота основи беше изграден, на мултиплейърната екшън сцена не се е случвало практически нищо нюо. Да, стабахме съветствети на нови оръжия, на по-добри тектопури, на по-мощни масовъзи, на по-добре интегрирани в геймплея превозни средства и на по-ефектни нива. Но това не променяше факта, че след десетина минути, прекарани с кой да е нов мултиплейърен

екшън, всеки играч, сблъсквал се с кой да е стар мултиплейърен екшън, може да се почучства 8 свои Боги и да се менят 8 мялото. В края сметка това, че базуката прилича на превърнат амфетамин на насекомо (*Prey*) или наместо флагове кечърващ полуоголи пички (*Postal 2: Share the Pain*), няма никакво значение, когато основните геймплейни механизми остават все същата претъплена стара манжка.

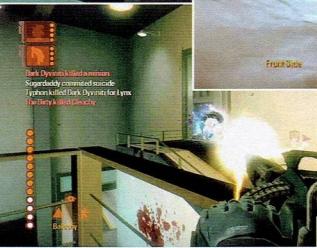
### Обещанията

Очаквахме *Shadowrun* да бъде новият Месия на мултиплейърната, помъкнала се със себе си – побожно на начинана учитешка, поведя класа към Природонаучната – армия от новобъдения, разчулен геймлей, иновативност, добра техническа реализация, огромен и добре поддържан юитиент. Да кажем, че никоя от надеждите ни не се е опрабдала, би било нахално, но жестоката истини е, че за пореден път се похрънхаме върху щердия хауп, при Все, че на Неба Година си обещахме Вече да не правим така. Защото *Shadowrun* се оказа едно арди противоречие заглавие, както ще се убедиш, ако останеш с нас до края на материала.

История в играта почти липсва, въпреки че Всемената е базирана на доста популярна на За-

пад ден енд пейпър ролева система, носеща същото име. То общо взето само името е стъцло, което извежда на преден план въпроса за чий Microsoft са го купували този лиценз, но в края сметка имали са пари хората – харчили са ги. Друг въпросът, че ако някой ни кръсти нещо, в което няма квоби Вапнир или Въркомак, *World of Darkness*, ще го пусваме на майка, докато му се заформи батманън от браччета. Ако все пак се интересуваш какво мотивира агресивните ти действия в *Shadowrun* – В никакъв фентъзи бъдеще огромна корпорация, наречена RNA, дури и спасително дребни артефакти, защото яно има никакъв фетиш към тях. Племена, здравци се Locust, 8 секулумната си старомодност не толерират изисканите перформанции на RNA и искат да бранят артефактите до последната си трайбъл матурирова. Толкова. Да бе – като за мултиплейърен екшън става.

Във всеки случай, геймплеят, завъртнал около горния конфликт, обещаваше бясство от кушието на всички възможни нива. В *Shadowrun* пребиваше да се преплитат сайд-фи и фентъзи, технология и магия, огненострели оръжия и мечове. Както гласи талайнът на заслужено – *The rules of combat have changed*. Ами нека да видим как, защо и дали са се променили пустите му правила...



## Реализацията

В същността на **Shadowrun** представява отборен мултимедийрен шутър, подобен на **Counter-Strike**: гъва отбора, игра на рундебой, печене на пари, закупуване на екипировка, почти пълна невъзможност да си организират инцибидуално фагт парти, защото съединението претърпи съдимата. Особено яко съединение Водка с менто и мяко в крайното състояние и станава безсмортен. С необходимото уточнение – мили деца, не опитвайте това у дома си. Повръщайте на бъдън, там не е нужно да си чистите.

Наместо просто шарен скрин, ще можеш да си харесаш раса в началото на Всеки мач (Виж картео), като от избора ще забиши и спишът ти на игра. В началото то на Всеки рунд закупуваш оръжия, мунции, магии и техномозиги (Виж другото каре; Всъщност – така и тока си почнал – Виж и третото, че ни писна да си отклоняваш вниманието от основния текст). Пари се печелят чрез убийстви и проче поезни гейности – а се губят, ако попрекали с френски файър. Интересното при магите и уменията, които се откриват на серията преди рундебой, е че са същински скъси, а гори и да успееш да си позволиш Всичко – можеш да „екипираш“ само три екстри едновременно. Последният, четвъртият слот е резервиран за две оръжия, които можеш да носиш. С други думи ще трябва да

напишаш правилната комбинация от умения и магии, така че да бъдеш хем дразнител за Врага, хем достатъчно похозен на събитиорниците си, хем да не мреш с честотата на попаднатата в треперещите от възбуда ръби на Кораски Аара Крофт.

При оръжията нима нищо оригинално: пистолет, помпа, SMG, минишеви, снайпер, карабина, гранатомет и катана. Хубаво, де – катаната е същинско оригинална – когато я извадиш, гледната ти почка ти смесва в трето лице, имаш опция за юбъкабстайнс с нея, а с помощта на технологията *Wired Reflexes* ще можеш да обмъбиш маокалибрена курупами. Наличи са и ръчни гранати, които като заемаш един от скопенските слотове и следва да бъдат разкарани при твърда възможност.

Режимите на игра са само три на брой: *Raid* – единият отбор (*RNA*) защищава артефакт (еквивалентът на флаг от произволна CTF игра), с тази разлика, че можеш да използваш артефакта като меле оръжие, носещият го Вижка местоположението на Всички Врагове по картата, а Вражесето неизвестно (докато дружината (*Locus*) трябва да го пренесе до базата си: *Extraction* – артефактът се намира в центъра на картата, като целта и на двета отбора е да го отнесат в противоположните ѹ краища: *Attrition* – стандартен team deathmatch на рундебой.

## PACUTE

Хора – най-балансираният кошач в **Shadowrun**. Не претекват никакви неизпити, а започват с най-много пари, разбърз им достъп до побъче технологии, магии, оръжия и мунции още в началните рундебоя. Препоръчваме да се използват *Strangle, Enhanced Vision, Teleport*. За съпорът – *Resurrection* и *Tree of Life*.

*Джуджета* – свата на макулите колеменца в 8 звездата им есеница, с която могат набързо да ги свирят маското. Самата ти при тях се развенча байбо, но за сметка на това са способни да „изслукват“ бражеката есеница, която са с близост до проптичник или магически източник (*Tree of Life, Strangle, чужд или собственик мионън*). Могат да счутат и от събитиорниците си, като това може да се използва като спрашвано преимущество от едни добре организирани отбор. *Любимата раса на Джуджета, необикновено защо*. Препоръчваме *Antimagic Generator, Summon* и *Teleport*. За съпорът отново *Resurrection* и *Tree of Life*. За смучене – *Deep Throat* поредицата от възнесето до въгешкото си и торба серия, след която съдържимето се разబърза.

*Ефи* – подготви ефи с много търбии и с катамарите си мод за наранки колосици поражението сле кое да изчезнат, използвайки *Smoke* уменето си. *Wired Reflexes* в джакра, създадена специално за тях. С нейна помощ с катаната си могат да обмъбят маокалибрена курупами. Не избръкат много на бражеки огън, но когато не са под обстрела, разберат здравето си. Препоръчваме употребата на *Smoke, Wired Reflexes, Teleport*. За оръжие – катана. С *Resurrection* ти може да се получи един изгладен хъбрид между *Sniper* Гонзалес и Доктор Куин.

*Тромбое* – текжи, бъковнобъкви, но много издръжливи. Типично таеквон. Ако имат достатъчно есеница, гъвернат все по-зръдва и по-здрава броня с Всеки следващ изстрел от континентална оръжие, която им върши. По-мачни от останалите раси при употребата на *Фиреносите*. Препоръчваме троенят да бъде екипират със *Smartlink* подсъмнъзът, *Teleport, Tree of Life*. Не са подготвени за съживяване, поради байбата си скорост.





## ТЕХНОЛОГИИ

**Glider** – крила, даващи по-висок и плавен скок, създаден чрез елиминиране на fall damage, както и висока маневреност по време на битка, особено при по-различните нива. Можат да се активират както със съответния бутон, така и чрез добре настъпване на бутона за скок.

**Enhanced Vision** – позволява засичането на браческите позиции пред стени и всички други препятствия. Най-добърото е, че "скакунът" екипирал с оптическа съобщава на останалите си специалини за приблизителното местоположение на противника посредством радиосигналния джагдат. Джагдата показва и разстоянието до засичените гадове.

**Antimagic Generator** – граната, изсмущава есенцията на Всеки и всички, попаднало в обсега. Ефективно средство за отстраниване на Strategic постижение, както и за елиминиране на приводни миници. Ашаца троите по зазряващите ги шипове. Генераторите могат да се уничтожат със стрелба.

**Smartlink** – Изключителна ръчка, напълно задърждана за всеки, който иска да наблюде на оненстримите оръдия и над-въчи за почитателите на мистична. Позадината зум със всеко едно оръдие, подобрява точността и над-бъдъто – елиминира безмокността за френски боя. Тесен, спасява Дишков от същността му Бакало. Ра!

**Wired Reflexes** – стом като ласично умение, отнема малко време, но позволява на екипираниците с камани изрази да отбиват малокалибрени куриши. При активиране побишава зверски много скоростта на прибивкане и атака, но заето с това отнема част от кръвта, тоест подхъдящо е за езфи, разединява здребено си.

## Присыдъвата

**Shadowrun** е страхотна игра с огромен потенциал. Заглавие, в което се долови ясен полък на иновативност и разнообразие. Само пъхъв обаче. Не може да пробави никооко събъки иеи и шепа карти на целия на самостоятелна игра. И въпреки Всичко остава надеждата. Надеждата игратам да не се пребърне в поредния *Savage*, сам опролисана помощница си. Най-малкото защото ние получихме няколко десетки часа, потопени в едни различни, красни и нахъдъщи отборни шутери, а е трупно да критикуваш нещо, донесло ти толкова много забавление. Ние оценяваме играта по достойността и спасяваме памци нещата Всек пак да не отгатам по гръбом. Защото В изгрева на едно по-добро утро, сенките ще поблягат отново.

<b>Омкроява се</b>  <b>Counter-Strike: Source</b>  <b>Unreal Tournament 2004</b>	<b>7</b>  <b>Външък: 8</b> Външък като за онини игра и пътеш по примица като за съвременен FPS. <b>Звукът: 6</b> Има го. Върши работата. Първичен шутерът, дали с забавен, но каквато, въвежда с официален изборник от всички зареч, започва да дразни нещастно след пъхнен час. <b>Изглеждане: 8</b> Изключително забавни иеи, умения и магии, които обещават бързо писват поради малкото разнообразие от карти и релефи. Да не забравяте и сърдечка граца. <b>Вътре: 4</b> Действащата си "българ" между платформите, без зумове, изкусително напомня починост и по-турни магните на уменията. Противоречие звъи, зле имат избор.
--	--

тях са доста. Но въпреки всичко боят им е не-достатъчен. От един момент напатък всичко се превръща в рутина: първи рунг – купуваме едн-ка-ка-ва си мазия, втори рунг – купуваме едн-ка-ка-бо си оръдие, и така до сплескане на играча. Типичноят *Counter-Strike* синдром. Като добавим и прити краине неизразени режими на игра и макарот на бой в карти – едва дебет – общата картишка не изглежда особено добре. Да си кажем напръво – колкото и бързо да заривя *Shadowrun*, толкова бързо и писва, поради факта, че можеш да видиш практически всичко, което отрочено на FASA има да предложи, за не побче от два часа. А да гаеш побе от сто лева за нещо, напомнящ съмнително за един арктически оригинален маг, не звучи точно като скелата на сезона.

Ботовете са другият противоречив элемент. Въпреки че използват уменията си агебатно и в правилната ситуация, прицелвато им куца, както и маневрирането им карти. Невънък ни се случи да наблодаваме с умението бот, опитваш се да стреля по прихванатата мишеня през стена, или такъв, който около ъвре минути не може да се изкачи по стълба. Като казахме стъльба – пра все, че изузели играча общо взето става, катеренето по стълби е... не, нека не ти развалиме изненадата, ние лично се хихехме истерични всеки път, когато наблодавахме това действие.

Всичко това обаче биха могли да бъдат бе-кахъри, ако *Shadowrun* – подобно на всъко мулти-





## Two Worlds

PC X360

Жанр: RPG Производител: Zerxes Разработчик: SouthPeak Interactive Системни изисквания: CPU 2 GHz, RAM 512 MB, GPU Shader 2.0

### Надеждата виси на косъм и все пак не умря

**T**wo Worlds е опит. За нещо нюбо и различно 8 защълкали като дърът редъвър RPG-жанр. Не особено успешен, на бъреки това приложебаш някои безспорни достойнството. Отсега ти щабам, че играта ще се хареса на същинското малък кръг от геймърското съсловие. Функционирането е бързо, разбира се, на който тази статия трябва да отговори, е дало точно ти няма да си един от тези играчи.

#### История

Такъв многогласност като червен лук склон не бях видял от Quake 3 насам.Ще те разкажа историята с точно едно изключение: Годи ли си? 3, 2, 1... Страшно е зле.

Този е, приятелю, Two Worlds никога да го играеш заради строрито. Имай едно наум обаче, че след като в крайна сметка преъброях играта (Бакалов, да предвидиш "Зреди" в хонорара), и то с герой 53 лъбъя, юни има за какво все пак да си пунеси **Двата свята**.

#### Типично RPG

Като кациши ниво (става чрез трупане на стапнагартен опит), ще имаш да разпределиш 5 точки на характеристиките си – кръв, мана, сила, сръчност – и една на някой от склоновете.

Две думи за мята. Общо 38 умения (Върху всяко можеш да сложиш 10 точки отгоре, а върху магическите склони – 15); 6 общи – яздене на кон, лудуване, промъръване, отключване на брави и

т.н.; 5 магически склони – Вода, Земя, Огън, Въздух, Черна магия; 27 бойни умения. Те се явяват най-разнообразните и заслужаващи внимание в този списък. Засягат над-вече играта с щит и меч (две мечевидни чукове) /близути/ единовременно; свободно оръжие – катана, дървурен меч – замества и свата сломта и лашваща то от безъможността да избади щит; копие и лъч. Има и чисто нападателни и дефензивни склонове. Примери: Berserk (зверска атака, намаляваща защитата ти до минимум), Balance (след тежък удар може и да останеш на крака, без нещо да падаш на земята), Critical hit (шибко по-големи дамажи), Deadly Pirouette (съмртоносно завъртане срещу много противници наедното, използвайки се само с свободно оръжие). Невъзможно е

да пробаиш всички комбинации от умения с едно превътране, така че ето ти причина да преиграбаш.

Приблизи към изброяните по-горе неща и 7 видя резистанси срещу различни видове оръжия и магически атаки и 3 вида поражение – piercing, slashing и магически (от петте различни склони).

#### Нетипично RPG

Вероятно ти се струва, че с толкова много склонове, атаки, защити и чудесия, е невъзможно да видиш по-щечно от мяк, ами ще трябва да си харесаш един склон на игра (примерно с дъбов меч и една-две магически склони) и да си караш така до края на играта. Да, ама не. Защото Two Worlds е



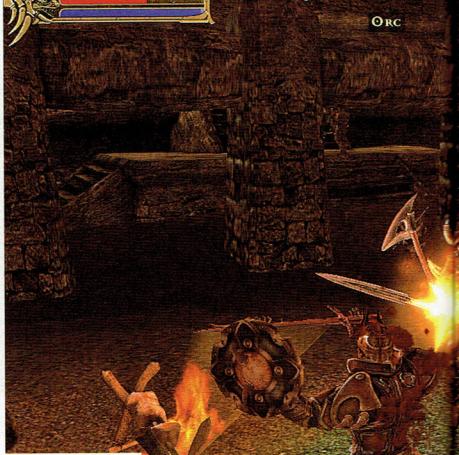
играта на безумните стойности и огромното, не – ТИТАНИЧНОТО разнообразие. Какъв имат предвид? Ами напираш си някакъв келяв прстен (запомни това, че ще го ползваш по-долу за пример) и се наядваш да видиш силата с 2-3 точки от него. Оказаха се обаче, че франкукама ти дава следните бонуси: +10 Strength, +8 Magic, +11 Vitality, +25 Physical protection... Или пък убийаш някой по-кораб пропътник (Hell Lord да речем) и с есенцията му си побиваш Маната с +50 за постюйни. Няма такива шифри някъде. В края на играта персонажът ти може да се сдоби с нечувано високи стойности на уменията, магиите, предметите и както ли още не и в същото време някой неприятен дракон може да го убие с гъба-тира удав (обсън али не го побиеш пак с толкова преди това). Направо е безумно. Но е безумно по един такъв къфещ начин. Така или иначе, благодарение на тези покачващи-така-здробо-характеристиките предметите можеш да видиш много по-голяма част от играта, защото гори да имаш една точка на някое умение, като например айтъм, който побишива въпросното с

още 10, и вече си готов да млатиш здробо с него.

Ако още не си разбрал накъде бия, ще ти гажа в пръв текст: Zerxes на практика са успели да осъществят мястото на всеки геймър – безкраен членред и поборение на героя. Няма лимит, няма горна граница, няма край. Оръжията ти ще стават все по-мощни, магиите все по-брутални, бронята все по-предпазлива, пръстените все по-ценени, и тоба нюкоа няма да съврши. Поне докато не напинеш бутона Exit.

Как са успели да постигнат това ли?

Ами благодарение на споменатата в пръвто ни от миналия брой система за Stack-бане (нанярване) на предметите. Да, тя е тук и работи! (Следени са обещанието и за магическата система с картите в стил Magic: The Gathering. Впрочем, за която също си поприказахме). Разважахме ли също си поприказахме. Разважахме ли също си поприказахме.



се оказа, че това важи за ВСИЧКО в играта. Например нека приемем, че она пръстен, за който пишат по-горе ("келмий"), е тип "златен с камък". Намират си втори такъв, който ти дава + 50 Fire Protection, +40 Dexterity и +15 Strength. Сега вече можеш да ги наложиш един върху друг и в крайна сметка всички бонуси ще се сумират. Тоесть, но-

Бият пръстен ще бъде с показатели +25 Strength, +40 Dexterity, +8 Magic, +11 Vitality, +50 Fire Protection и вече ще е клас 2. Представяш ли си какво ще стане, като например още пет пръстена от същия вид ("златен с камък") и ги лепиш към този (този възможна е и в клас 7)? Ще стане един малък арматуронец. Единственото усъмнение е бижутуро да е от същия вид. Например нефритен пръстен не можеш да залепиш към този. Но тък може да го запазиш и да си го тълпрайнейш с втори нефритен към него. И без това имаш 4 слота за пръстени... По победен начин можеш да поборяваш абсолютно всичко в Two Worlds. Мечове, брадви, копия, брони и гори картичите с машиште. Един прост Fireball ще прави 80 damage в началото. Обажа ако е клас 20? Дали няма да прави 1600 тогава, а? Обикновен Heal лекува 100 точки. 10 карти Heal, сложени една върху друга, лекуват 1000 кръв за същев малко побече мана!

Почувахте како сметко-

Бодител Вече, но фактически са съфакти – именно в тази липса на горна граница се състои солта на играта.

Толкова простишко нещо, но реализирано по толкова гениален начин, че може спокойно да изкараш 2-3 цели гри само възпребъдан на персонажа. Якото е, че от тези поборения има смисъл и това се усеща особено силно в битките. Най-големият фен в играта е съверзан с поборяването на броните, но тук не искам да издавам побече, затова ще те оставя сам да си го видиш. Само искам да ти кажа, че е голям майстор и ефект ли има RPG, което предлага по-голямо разнообразие от брони изобщо. На всичкото отгоре по-важното изложихам спраточно.

Изобщо Two Worlds борави с уникална и забъдна атмосфера от предмети, умения и магии, и затова неминуемо от тях получават искреното ни възхищение.

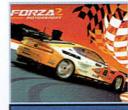
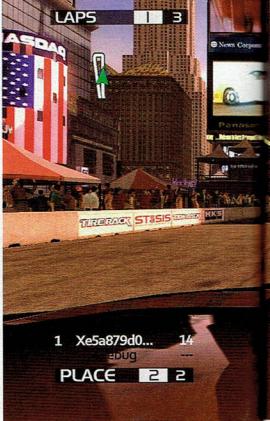
#### Онази думичка лето няма превод

След всичко казано в учуващо, че всъщност Two Worlds няма код кой знае колко разумен геймплей. От една страна битките са еднообразни. Избъди бойните ти умения комбомата липсват. Играата с един меч и щит

е Винаги една и съща. С две оръжия, двоен меч, копие, лък – също. Добрата нобина тук е, че нищо не ти пречи да си смениш изцяло стила на игра, щом дадено нещо ти писне. Досега си играел с лък и с близъл в момента директно с коня (да, мокеши да си биеш на гърба на добичето; още едно изпълнено обещание)? Ами пробвай копието сега. После гъвдния меч с някое друго бодно умение и т.н. С две думи, ако желаеш, можеш сам да си внесеш известно разнообразие в играта без проблем. Има още един полохителен момент. В битките се забелязва много разбърда градаш. В началото сражение с 2-3 глигана (и тук са здрави, мамищата им, тия немци имат абсолютно фешиш към глиганите). Вълкъ или недай си боже с мечка означават сиuerна смърт. 30-40 нива по-късно с лекота ще близаш в строго охранявана оръска крепост, ще се биеш с 15-20-25 противници на бедърък и ще побеждаваш! Виждаш до какво. Всяк бруталният ѝлпредъ. В крайна сметка на пръв поглед опростените сражения във Gothic 3 и Oblivion.







## Forza Motorsport 2

от: doomy

Жанр: racing | Производство: Turn 10 studios | Развивающие студии: Microsoft Studios | Сайт: [www.turn10.com](http://www.turn10.com)

### 360мг. бензин Венозно

**П**ризнавам си без бой и гордиящи под ноктиите ми кутийките клаечки – никога не съм харесвал реалистичните рейсъри. За мен те винаги са били трудни, изнервящи, изискващи много тренинъци, рестартирани на състезания и прочувани на писти и автомобили. Освен това аркадните рейсъри принципно са далеч по-адреналинови и нахъбсващи, тъй като изкуствено създаваното усещане за нереални скорости винаги действа ободряващо. Факт е – за всеки блок си има пътници и като изключително Colin McRae сериите, на които съм фен, блягах от всички останали премиерации за реалистични блокови композиции като дявол от тамян. До този момент...

#### Игра

Във FM2 имаш рядко срещаното удобство да застанеш зад рулево колесо на над 300 автомобила. Над 50 именити производители от цял свят ще отворят магазините си специално за теб и парите ти. Колите варират от дребния Mini Cooper чак до съръх-мощни промотопи, които най-вероятно никога няма да докоснат гумите си до

асфалта на реална писта или тък – не гайд боже – улица. Японски красавчи от кампаниите на Nissan и Toyota, американски „муски“ като Dodge и Chrysler, европейски финес и снобария в лице на Lamborghini или Mercedes – това е само една миниатюрна част от возилата, които ще бъдат предложени във FM2.

Има два основни типа на игра – аркаден и кариерен. При тръбъв просто избирам клас на състезанието коли, печелив състезания и отключвайки помощни возила. Добра възможност да не затормозяваш непрекъснато и да се покоснеш до титаничните като характеристики промотопи, подвижаващи се в най-високите категории, доста по-бързо.

Кариерата започва, избирайки смартбоя зона. Такива са Европа, Азия и Северна Америка, като логично това се праща с оглед на предпочитаните от теб автомобили. Избирайки Европейска зона, например, ще откриеш побежи немски, италиански, английски, испански и френски возила, като наред с това ще получаваш и различни процентни намаления при пазаруването на европейската автомобилен пазар. Започваш с малко

пари като печелеш аматьорските надпревари, бавно ще започнеш да си позволяваш побеци лукс, а наред с паричните награди за всяко състезание, почетното организаторско клочват в надградния фон и различни „екзотични“ и редки возила, с които също ще можеш да се мятаеш в разнообразни надпревари.

За да откриеш побежи във състезания и автомобили, е необходимо да каваши и шофобъри нива. Те се определят от успешните ти класирания в състезанията, както и от спечелените кинти, и ти дават достъп до най-престижните съревнования. Ако дълго време се състезаваш само с даден автомобил тък, ще побийши и него като ниво, като това правиш търговището му по-бъдино, а и показваш на прицедите му, че имаш интерес към него, от което следват множества отстъпки при закупуване на следваща машина от същата марка. Самите състезания в кариерата са крайно разнообразни и за да получиш достъп до всяка една от тях, е необходимо не само да имаш висок лебъл, но и да разполагаш с добре настроена гараж, тъй като всеки турнир има определено изискване (клас, мощ-

ност, регион, марка). Налични са гори и съблъсъци между автомобили, като например Honda Civic vs. VW Golf GTI.

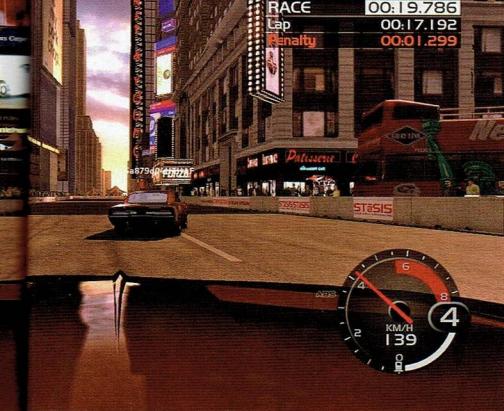
Мултиплейър поддръжката по Live! е на особено високо ниво, като освен стандартните състезания, играчите могат също така да споделят новите си придобивки, да търгуват или просто да се подсякат с пиннатите си в Перник стабил голфове.

#### Експерт

При все колосалния брой на автомобили има, разнообразието не свършва оттук. Почти всяка кола може да бъде търговищана, тунингована и разкрасена. Резервните части са неизбрисано много, като подобравайки характеристиките на даден автомобил, ти не само вигаш класа му, но показваш и цената му. Още например закупиш един Skyline, търгуеш го и спечелиш няколко състезания с него, вече можеш да го продадеш за много-кратно по-висока сума.

Тунингът е друг момент, заслужаващ специално внимане. Имаш възможност да правиш фина настройка на абсолютно всеки аспект от ав-

Идем от Перник, ма' ѝ ви мърсна, моята цел е бордюро да бълсна...



томобила, напасвайки победението му на пистата към стила си на шофиране. Разпререлено на тежестта, балансиране на гумите, корицране на осите, сила на дисковите спирачки – абсолютно всеки детайл може да бъде настроен ръчно.

Разкрасяването на автомобила пък, колкото и да си събикал да го приемаш като летински и неизнен аспекти от всеки един рейсът, във FM2 е реализиран прекрасно и толкова детайлно, че можеш спокойно да убиеш няколко часа само в обработване. Външният вид на колата си. Започвайки от най-простото – боята, където изборите между цветове и преливиращи се пластири в огромен, преминаващи през всичките прегради, брони, фланци и прочее гъвардии, предлагани отново страшно много опции, и се отнася до стикерите и бинчиите. Аз лично час и половина си глезих Голфчето, възможностите за промяна на външния вид настината са неизбримо много и са узар по всичките му там Underground-ове.

#### Усещането

Колкото и богата откъм коли и детайни откъм настройки да е дадена рейсинг игра, най-важен е геймплейт. FM2 печели най-вече с реализма си, колкото по скромното ми и не-толкова запознато-среалистичните рейсърски мнение, е на страхотно ниво! За това говори и може би най-броятното реализираната игра на Turn 10 studios – племетиятря. Става дума за гисплей, показващ какво се случва с автомобила ти във всеки един момент. Сцепление на всичка гума с асфалта, натоварване на мостовете, износване на скосръстната кутума и спирчаните дискове, поражения по шасито... просто е трупно да се опише колко детайлна информация бива представ-

ана от телеметрията, и то във време. Ако пък гисплейът пречи на шофирането, можеш да го слеши и по време на рилите, за да пренесиш къде ти куща нещо по автомобила или как можеш да оптимизираш шофирането си спрямо дадена писта. Просто си личи, че основно внимание при разработването на играта е отшло във насока.

Добрата новина е, че въпреки целият реализъм и адекватно съръжанието на пътните автомобили, играта не е нечовешки труда. Иска съвсичко, безспорно, но въпреки всичко можеш спокойно да се осланиш на фабричните настройки, както и да следваш спирчански асистент, който ти показва изгледите направо по пистата и в южния момент тръбда да започнеш да намаляш, освен ако не искаш да изхвърчиш от завоя. Ако желаеш да пробориш високите нива на трудност обаче, ще ти се наложи сам да настроиш автомобила си и да научиш добре не-заборавяне, както и пистата, на която ще се подвизаваш.

Протилиците са адекватни, като гори прекалбят със сигурността си и там е шансът ти да ги изпредвариш – предприемайки премерен рискове и хитри маневри. Всеки съблъсък с опонент се наказва с отнемане на ценни секунди от общото ти състезателно време, а пораженията по колите са реализирани доста умело.

#### Визуализацията

Колкото и да увъртам относно красиващата графика на FM2, едно е нещото, което интересува всеки, докоснал се до конзолен или компютърен рейсър – 60 кадъра в секунда. Не мърдат! При все, че играта спряга леко за целя – в далечната обективите са зле малнати, а при ръчно разкрасяване на автомобила се получават бъгове,



▲ Въпреки че катастрофите носят със себе си времево пенали, подобни ситуации са неизбежни.

ако изкриши броня или калник. Но въпреки всичко FM2 е изключително добре визуализирана, като атмосферата заслужава най-вече моделите на колите. Върху околната среда можеш да се поробиш още, а и малко нощно каране не бихме отказали, но в крайна сметка важното е играта да лети и въпреки това да излежка добре. Ка-къдеvo е и настоящият случай.

#### Присъдата

Какво все пак липсва на новата Forza? Ако съ... няма го наречем дух. Малко повече бекграунд, нещо собствено и неподобрято, различаващо я от GT сериите, нямащо да набреди. Също така, при все разно-

образие във всеки един елемент на заглавието, пистите не са съръхът, въпреки че са реално пресъздадени. Друг неприятен момент е, че каретата въпреки малко бавно и е доста чийтърска – можеш да си чупреш със съвсем автомобил, като гори въздушни класи му, той пак може да се състрема с по-слабите му събратя, изпредварвайки ги на място с обиколки.

Въпреки тези дребни какъвто обаче, новият Xbox се сдоби с поредната изключителна ексклузија, която несъмнено ще заради всички почитатели на жанра. А таикива като мен, предпочитащи бързината пред реализма, може гори да спечели на съюз страна. Опитай, струва си.

**Шедовър**

9

Избрани:

Test Drive: Unlimited

Gran Turismo 3

Най-доброто:

Приятелски

Най-лошото:

Приятелски

Виждат: 6  
Една от най-красивите редици, показващи се в последно време, бива сътник по поиздърването от проблемите с view distance-а и графиките базират при поддръжка. Въпреки всичко – ето candy!

Ръководен: 9  
Вниманието, насочено изключително към реализма и физиката на възстановяващите съставки, ги правят – един от най-адекватните споделени усещания за автомобилни редици. Добре зареден със съвет.

Използват: 9  
Като изключително подобаващите писти и линии на иконични карти. Буквално всички асекъти от FM2 са здраво базирани – коли, тунинг, козметика. Шансът е!

Това че винаги стартватите на последна позиция е непрятно, но в случая поне няма тежкотоварни МПС-та, които ща ви мачкат докато се отскубвате от мястото.



**MotorStorm**

Жанр: racing | Преводител: Evolution Studios | Рализирано: SCEA  
Сайт: [www.motorstorm.com](http://www.motorstorm.com)

## Test Drive Off-Road + Road Rash = кулър лъч за глаубие за PS3

**П**очти винаги съврзваме аркадността с максимално изчестния геймплей. Когато става въпрос за рейсъри, тази опростеност предполага, че контролите ще се ограничат до посоки, газ и спирачка. При играата на *Evolution Studios* положението е горе-долу таќава. Само че в случаи си говорим по-скоро за аркадност като тази при *Ikaruga*, отколкото за таќава като в *Burnout*, защото мазохистичното удоволствие от постоянните пробали и респективно – рестарти доминира през по-златната част от геймплейното време.

**MotorStorm** е оиг скулу до лупка, кое то трудно може да мине за критика, но със сигурност ще отблъсне сериозна част от съвременните рийсинг фенове. Режимите на игра са точно дба! Шокирашо, но факт. Без по никакъв начин да се опитват да отпраздняват мързела, които са проявили разработчиците, трябва да кажа, че са напълно достойнчни, за да те

задържи неприлично много време пред телевизора. Въпросните ги дба могат да... синхъл и онлайн. Първият трудно може да бъде определен като карър, или никакъв по-задълбочена солова кампания, но и да жадувате за нещо повече – няма, сори.

В **MotorStorm**, под формата на "билети", са подредени различни по трудност състезания. Всеки никем вклучва по няколко на брой писти, като побежето случаи изборът ви на клас МПС е ограничен. Целта е да се класирате на някое от първите три места, като по този начин печеляте точки, с които се отпълват нови билети и маратонки.

### Малко, но от сърце

Както вече споменавахме, превозните средства са разделени на различни класове, с общия момент, че всички са подхождащи за офроуд. Седемте класа включват мотори, бъги, трактори, състезателни коли, ATV-та, Биг Риз,

камioni и мъг пътъръти. Общият брой на возилата е 88. Всеки един от тях е в много голем, но так си е сериозна цифра на фон на трасетата, които са евд осем. Това обаче бива напълно компенсирано от изключителният дизайн на "пистите" и десетките различни пътища, по които можете да ги минавате. Наистина не може да се смета за друг представител на жанра, предлагаш толкова разчленени ниви. Най-накрая някой да се сети, че не количеството, а качеството на пистите и които са определяющи за едни рийсъри. На кого са му нужны 40 различни трасета и 100 МПС-та, ако нито едно от тях не е направено като хората? Самият геймплей е така замислен, че добром познаване на нивата и техните особености е от първостепенно значение. Всяко трасе е изпълнено с десетки шорт-кюти и различни пътища, по които можете да ги минавате. В **MotorStorm** перфектен маршрут не съществува, няма подходящи и неподходящи МПС-та в зависимост от пистата. Изборът ви на маршрут трябва да се базира единствено на класа прев-

озно средство, което управлявате. Тъй като теренът на различните пътища също не е еднакъв и варира от прашни и каменисти до приятно разклонни участъци, трябва да сте наясно с проходимостта на возилото си. Ако сте седнали зад волана на някой чудовищен камон или мъг пътъръ, над-учично било да поемете над-крампак и кален пот (обикновено въвежда във върят в комплект), защото блестящият тирен няма да ви забави по никакъв начин. В случай, че сте яхнати някой кросб юморист обаче, дадеч по-учично било да се възползвате от маневреността и малките си размери, минарайки по странични, тесни проходи, да се изстрелявате от всичка налична ракма и да избягвате старателно широки контракти с по-тежкотоварни опоненти. В този рег на мисли – когато противник от вашия клас ще се пречка, може да върките малко груби приюти, познати от класическата поредица *Road Rash*, и да му разнете един тупанчик, сваляйки го от мото-ра или бъгиго.

Калта е синоним застъпен елемент като цяло. Интегрирането ѝ в геймплея е спраточном и обсъден че се гаври с проходимостта ви, подобно полевна по екрана, пречеки и на видимостта. В бобавка, които са превърнати във участъци преминат няколко тежки боб тейла. Всичко бива бъркано разорано и настъпва истински ад за онези, които се налагат да прекосят кочинката след мяк.





### Глобоболия, ама не заради жегата

На пръв поглед **MotorStorm** не изглежда труден. Но още първият път, когато изпаднете в ситуация, при която борейки се с коварното и налико ИИ, всички опитващо се да ѝ пресека, се наложи от най-левата част на пътя да се престроите в най-дясната, маневрирайки с дре-бничкото бъги измежду огромните и тежки камии, за да хвъбнете скокчето, чрез което да се покопате до жизненоважния за успеха ѝ шорткот, ще видите каквото и да е. Го-реизброеният проблеми не са единствени, защото терените са изпълнени и с множество естествени препятствия като скали, горвета и пропасти. Това обаче, която наистина може да докара нервите ѝ до точката на кипене, е неравното трънен, комбиниран със страхотен физичен енергия, правещ горния... ами реалистично неравен. Съчетанието налага към исклучително прещен контрол над възулот през цялото време, защото само едно погрешно движение и хор – една малка бабуника може да ѝ катурне по канак. Геймплеят бива добогатен и от дежурното за почти всички аркадни редисъти "турбо", която ѝ дава сериозен буост на скоростта. Употребата му обаче е ограничена, тъй като при интензивна употреба глътателят ѝ превръща и при не- вниманието може да се пребърнете в летяща с 300 км/ч в час огнена топка, а предвид, че няма много гобли-

ни за изтребяване из пустините на **MotorStorm**, това не е особено желано. Ама пък от друга страна – не хаби мана, излемжа ефектно и може да го правите колкото ѝ щуша иска. Ташакът настрана – наистина е важно да преценявате кога точно имате нужда от бусута и кога е по-удачно да го оставите да се похлауди.

В добавка към спонтанните съзапалвания, ще пропадате в пропаси и ще се разбивате в скали, която ѝ активира кратки няколко-секундни филчета, показващи на забавен каранс сполетявато ѝ нещастие. Първоначални в много забавно да гледате ефектно трошашите се коли и мотори и десетсетте чврчиращи чаркошки, но след няколко часа игра невъзможността да прекъсвате "съмрътните анимации" започва сериозно да дразни и спъва динамиката.

Брутният геймплей и най-вече исклучителният левът дизайн биват подкрепени и от истинския некст ржен графика. Ако преди Време никой ѝ беше казал, че ѝ ще види редъръ, симуриан в пустинята, и Ѹвреки това ще бъда смазан от визията му, щях да му се изсмее. След като се сблъскваш с **MotorStorm** обаче, направо не знам какъто да мисля. Не съм **Wipeout** поредицата съм се съмнявал с **Evolution Studios**, ами просто не ми се мисли какъв ще се получи, ако тия пичове тръгнат да правят игра със сетинг, преразполагащ към повече визуални разко-

шитии. За да оцените по достойнство колко грандиозни като дизайн са нивата, наистина трябва да ги видите от край до край, защото едните скрийншоти са крайно не- достатъчни. За атмосферните и светлинни ефекти прости нямам думи! Всъщност ѝ ще си струва да бъде видяню ѿв всички моменти от деня, като гледките при залез са наистина спиращи дъха. Към това прибавете и страховития партиксъл и получавате най-добре излемжаващото **PS3** галавие, наред с **Virtua Fighter 5**. Единствената забележка е това техническата част са безумният зарежданя от менюта.

Като цяло саундтрекът ѝ на госта ти юноша, но за съжаление и той бива споменат от "съндрома на **Motorstorm**" – липсата на по-голямо разнообразие. Стимулите Варират от бруталния драм ѝ єндъс сънч на австралийските колеси **Pendulum**, минават през **Elite Force**, **Pitchshifter**, **Nirvana** и още много други здрави

банди, и стигат чак до тежестта на **Slipknot**. Траковете обаче са евба гвадесет и един.

### Sony, сърдът ли ѝ ви дупетата?

Въпреки че **MotorStorm** оставя чувството за леко незадършен продукт, запад липсата на разнообразни режими на игра (дори, че в мултплеърът), определено е от първите залавия за **PS3**, на които спокойно можем да лянем етиката "мъст он". Ако ѝ се пак ѿржите да напускате никого – най-добре отпратите ругатните си на **Evolution Studios**, а към **Sony**, защото нуждата от силни стартови игри за конзолата им е причината да изръчат разрабочичка и той да ръшне продукта си. Слава болу самият геймлей не е пострадал в борзината, затова ако сте собственик на **PS3**, ъбъдете не мисмете, ами граббайде **MotorStorm**. Независимо от жанровите си предпочитания.

**Отивчина**

Първоначално:  
Test Drive Off-Road Wide Open

После:  
Road Rash

**8**

**Отивчина**

Първоначално:  
Test Drive Off-Road Wide Open

После:  
Road Rash

**8**

Визул: 9  
Истински некст ржен с цената на крайно досадни лоупинги.

Звук: 8  
Много здрави парчета от всичките стилове.  
Ако бих малко побъчко на брод, нямаше да се разтвори. Звукобите ефекти са на ниво.

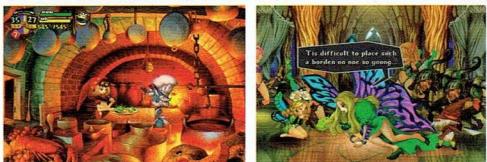
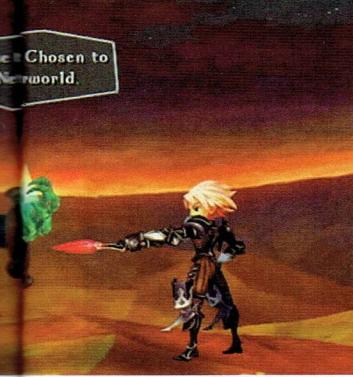
Геймплей: 9  
Планшетът билък до същественото.

Съдържание: 5  
Малко миза на демо Версия. Добре, че поне всичко, което присъства, е качествено.









си (или Сайфъра, както наричат в света на *Odin Sphere* редките магически уелти), като по този начин то трупа точки, вижда нива и става по-мошно. При избирането на всички пропийници на съответното ниво получавате задължителната награда по формата на някакъв предмет (които предварително можете да видите на картата), плюс бонуси в зависимост от представяните ви (време, понесени поражения и прочее). Почти винаги сред пляжката (обикновено събържащо монети, артефакти и скролове с рецепти) има семена. Семената могат да се засаждат в земята, като в зависимост от Вида си, всяко едно място иска различен брой Физони, чиято енергия да използва, за да порасне. Когато постъпвате чисто от есенцията на живота, растението ражда плодове (различни в зависимост от Вида на семепото; от някои се пръврати гори обец). От Вас се очаква да изядете реколтата. Попхандайди плодчета (или още месеци), освен че Възстановявате здравето

си, трупате точки опит и виждате нива. Всъщност единственият начин да развивате героя си е като се търчете.

#### И готвач съм, и боец съм!

И нивата се напират и множат със други предмети, служещи за направата на отвари с най-чудни ефекти, както и продукти, благородение на които може да хапвате багати на екскурсиони сладкиши и гюби в градското кафе или ресторант. Имате предвид обаче, че с експериментиране няма да стигнете до никъде, защото поутьките и манжите могат да се правят само ако притеглате скрола със съответна рецепти!

Преподлагам на хартия всичко звуци, което предполага, че е сложно, но Всъщност е едък просто и много по-малка за разнообразяването на иначе леко повторяемия хак ен слаш. Само да не бяха толкова неинитутивни мениомата и най-вече – навигирането в

и без това ограничения инвентар – и направо шах да си състъпи нещо от рагосот.

Като че ли сълобяването на предмети, забъркането на отвари, че дори и готвешето стапана неизменна част от повечето ролеви загадки. Странни са тия японци, ше знаете. Само остава да започнат и дейтинг с им елементи да скварват в RPG-тата, и тогава ще я власаме. Успе – забравих за *Ar Tonelico*! Там баш такива работи се настъртам. Лично

няма, щом жанрът се раздвижва по този начин, сме съвръз за.

Дребните проблеми в никои аспекти, като нестабилния фреймрейт, честите лоудинги и кофти на набавящата в инвентара, лишиха играта на *Vanillaware* от ранна "Шедевър", но знайте, че ти по последно грата с нокти и не се гаде без бол. Затова и ви съветваме да не подминавате *Odin Sphere*, защото е редка "порода" RPG. Ние пък вече токим лизу по *Grim Grimoire*!

**Очаквани**

Най-добре от: Tales of Legenda

Най-добре от: Castlevania: Symphony of the Night

**8**

Виждат: 9  
Най-красивото 2D! Нестабилен фреймрейт.  
Звук: 8  
Небероятен саундтрек. Малко побече разнообразие ображение не би се отразило зле. Страхотно японско изкушение на всички пазари и побече от примино азиатско таъзи.  
Геймплей: 7  
Прост, но зашибащ. Интересна система за нападка на предмети. Кофти интерфейс.  
Съдържание: 8  
Клиширана, но азъки добре разказана история с преосмислено обрати, които да държат интереса ви.



**Dawn of Mana**

Жанр: action RPG | Платформа: PS2 | Разработчик: Square-Enix | Релиз: KillarH | Сайт: [www.square-enix.com/dawnofmana/](http://www.square-enix.com/dawnofmana/)



The question is "What is a Mah na mah na?"

И, каквът отговаряше бързият критик в култовото Muppet Show на Въпроса от подгазището: "The real question is "Who cares?". Вероятно покрай логичните римейксове на стари Final Fantasy-та, Square-Enix са забравили, че поредицата Seiken Densetsu има истински феноф. Фенове, които чакат достойно продължение на светите легендарни Seiken Densetsu игри (известни извън Япония като Secret of Mana и Secret of Mana 2) за Super Nintendo Entertainment System от майни си Райна и през годините понасят с удивително търпение комерсиалните rip-off издания. Тя те, горките, явно ще пръбляват да търсят морален гемидж, защото Dawn of Mana (Seiken Densetsu 4) по тържава печалното признание на по-редицата да е блед екшън-ориентиран клонин на FF-игрите.

А какъв потенциал имаше това за-глабие!

Душа не ми дава да започна от фрапиращите негативи на геймплея. Нека поговорим малко за изкуството – художествено и музикално. С оглед на визията, дизайна и арта на героите и босовете, Dawn of Mana е просто прекрасна. На тавана шарена и специфично японска анимационна красота не се бах разделя толкова много от Dragon Quest VIII и демото на Eternal Sonata настапи. Камо първа триизмерна игра в по-редицата, Dawn of Mana се справя с предизвикателствата на 3D графики по един умилително добър начин. Вероятно диста скъпички, CG-филмът са първокласни и явно си струват парите. Музиката, дено на вдама композитори – Кенкъти Ито и Цубоши Секито, е вероятно най-добрата в цялата поредица. Озъбченето на герояте е тънко и на пръчично ниво.

И сега, къде точно и колко много се дъви Dawn of Mana? Най-малкият проблем на играта е в неборе разчитаната история, започваща с приятелството между Рища, Девица на Дървото на Маната, и Келди –нейните рицар-пазители, и съвръзваша с изтърканото спасяване на света. Дотук – добре, но периодично момичето Рища е отблъснана и съответно изтурвано и спасявано от нашия йонак. Тези героини спасявания на "момата а в нюка" избутват иначе приятната символика на цялата поредица на заден план.



### Gamplay

Геймплей – тук вече е голямото размазване, на фона на кое то бледните всички останали негоклатки на Dawn of Mana. Нарес физичен ендъжин, при това в ролевка, и на всичкото от време използван по крайно омерзителен начин! Пояснявам. За да се разкрият слабите места на враговете, трябва да мияш по тях щади, камънца, фървояши или други противници, преди да блещеш в директен реално-бръзметен бои с тях. Поради некафуртно засичане на съпротивениета, опънената камера и къвривата система за прихвашане на лошите избрани, това наше занимание се пребъща в изпитание дори за нерви от стомана. В същото време почти всички съблъсък с врага Кенди и компания хърчат от екрана като изпънати в безтеловност карци, което откровено затруднява нормалното провеждане на бои. Отблъсвания и безлемесния компас, както и липсата на ясни указания как да изпълняваш поставените ти цели.

Голямата веселка настъпва при разбитието на герояте. В началото на всеки фонтън, понеже са много печени, нашиите хора започват от пръво ниво и с липсата на магията, научени в процеса на преминаването на предходното подземие. Грабове и селяца за разпукане има нукачи, а NPC-та се маркат търбре ригко. Парите са толкови към че през цялата игра имаш усещането, че си наий-мизерантното мизерантство съществувало някога същество. Продължителността на играта е в 15-ина часа. Ехахти и тългат!

В края сметка Dawn of Mana успешно излъчува от абсолютното дъно. Перфектната презентация, великолепните арт и визия и запомнящата се музика все пак успяват да изтегчат на заден план злополучните геймплей, марак и с усещан. Ако не беше RPG на Square-Enix, нямаше голям потенциал и бе пребана примерно от танзанайци, шестимата ищеща да ги примиат от раз. Случаят обаче е друг и Dawn of Mana додърва до тази горе-дому стабилна оценка с гъвълски голям зор.

**Добра**

Бъдещо: 8  
Beautifulful, I jus want ya 2 knowwww.

Достъп: 8  
Достъп по-добре от латин-кличкашка!

Геймплей: 5  
Ту!

Square-Enix: 4  
Тия минахаха за фенки компания...

**6**

Relaxuma: Ojama Shitemase 2 Shuukan

Добра ат:

Odin Sphere





**Attack on Pearl Harbor**

от: MrAK

Жанр: самолетна аркада | Производител: Arcade Moon | Разпространение: Legend Entertainment | Сайт: www.pearlharbor-game.com | Издател: CPU 1GHz, RAM 256MB, GPU 64MB, HDD 620MB

Banzai!!!

**H**апследък все попадаме на някакви токални недоразумения, когато се опре до аркадни игри със самолети. Или небалансирани, или не особено аркадни, или просто безумно тълъ. Все пак идемта на една аркадна игра е да га зарби да си я пуска и поизправиш, когато нямаш какво да правиш, а не га убива и беше това малко то ни останали мозъчни клетки. Затова подхождаме към **Attack on Pearl Harbor** със съвестен оправдан при特斯ення. Тя пък взе, че ни изненада приятно с простотата геймплея, адекватната графика и супер разтоварващо геймплеен усещане.

Както се подразбира от заглавието, в играта става въпрос за присовутата атака на Японските ВВС над флота на САЩ, базиран в Хаваи-

те, която въвлича Щатите официално във Втората Световна война. Но играта не се ограничава единствено със заглавищите си събития. Де факто историята покрива цялата кампания за Пасифика и завършила с бомбардиранието на Токио. Най-вероятно от хуманна гледна точка, защото, ако питаш нас, би трябвало да забърши с Голямата Гъба, както това си е станало наистина. Но нещо, и така мисиите са достатъчно и сръдните разнообразни, та не се притеснявай. В **AoPH** можеш да изиграеш с която страна от конфликта ти е по-симпатична. И САЩ, и Япония имат по две кампании, всяка от които се състои от около 15-ина мисии. При тях се прокрадва зачатькъ на наливнейност. Разбирай, че след една изиграваш тръбата, ще ти буде



Японските и американските самолети са лесно различими освен по моделите и опознавателните знаци, но по съответно червени или сини точки, с които са маркирани за удобство на играта.

предложено да си избереш от няколко мисии, които да изиграваш след това. Може да разработчиците са търсили някакъв стимул за преизграждане на кампаниите, но при положение, че геймплеят при една толкова аркадна игра блести с юсичко друго, но не и с разнообразие, ние не отрихувме у себе си подобни желания.

С напредването на играта трупащите се и мегаи, от които зависят двете неща – едното е повишаването от 8 чин, за да поизвличаш едно от същите 8 сърдечка, другото е самолетите, които можеш да използваш. Самолетите в кампанията са по три броя за всяка страна – едни изстребители, едни бомбардировач и едни торпедоносици. С напредването си през мисиите получаваш допълнителни самолети. Идемте е, че ако имаш едни бомбардировач и те съзлам, няма да можеш да изиграваш следващата мисия, която изисква да летиш именно с бомбардировач. Но ако си направил достатъчно точки и имаш пет машини самолета, скопийно можеш да парализираш враговете, без да се притесняваш, че изборът ти от това наядое да продължи в кампанията е ограничен от съвръжанието на ханара ти. За амбициите и гордостта няма нужда да се притесняваш – те не съзламат.

Освен кампаниите, можеш да се

впуснеш и в губубът в самостоятелен режим, като вариантите са два – или да достигнеш определен број флагове, или да извършиш някакво време без да те съзлам. Тези съществуващи можеш да практикуваш и в мултиплейър с до 12 човека.

Както побобах на подобна игра, контролът над самолета е изключителен лесен. Нямака как да си случи да изпаднеш в сърдечка или да не успееш да излетиш. Машините се движат лабно и като рекси, но това е идемта, нали?

Графично **AoPH** не предлага нищо защемяващо. Взривовете не са някакъв шедевър на пропорциите, а водата излежка малко като оlio, но това не е драма за умирание. Моделите на самолетите са направени достатъчно досторбено и ако имаш въвеждащи се части по тях, биха виждали оценката с една единица. Но нямам. Пушкът също става. За сметка на това играта е убийствено лека и ще тръгне на побежето компютър, та како че юсичко е оправдано.

В заключение трябва да кажа, че **AoPH** е игра, която ще я пускат в моменитите, когато искат да разлуснат, и занапред. Геймплеят е това, което си заслужава – безкраен dogfight в абсолютно аркаден стил, който ти позволява да си починеш перфектно от напомареното ежедневие.

**Средна работа**

**5**

Близка: 5  
Не се отчитава с лице спасявано, но в някои случаи не дразни. Особено за макара игра.

Близка: 5  
Не пречи на играта и звучи адекватично, но няма разнообразие и различно звучение при различните самолети.

Летищни: 8  
Задаващ, простотав и изключително разтоварващ. Перфектен начин да убийш малко време без да си напомарваш.

Камикудже: 10  
Тен япончите са ебати лудите чичо, замъваме се!

**BLAZING ANGELS**

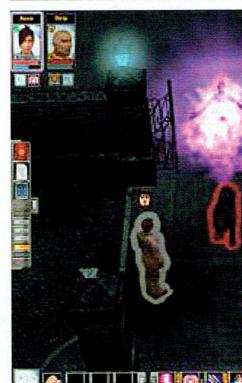


# Day Watch

От: Snake

Жанр: RPG | Производител: Nival Interactive | Разпространител: Gamers Gate

**H**оят ти досег до Бели коленни съвят на Различните, покрай скроюшата пазарна пойва на **Последен патрул**, може да доведе до грешка с абормни пропорции. До грешката да забравиш колко неподносимо лоша игра беше предишният жълт опит на руснащите от *Nival* да изостискат нюков и друга рубла от нечовешки популяризиращи покрай исторически забавящи филми на Бекмамбетов (трай, бре Ролъй!) франчайз. Да, именно *Night Watch*. До грешката да забравиш колко некафни всъщност са бърсните пичове от *Nival*, единственият светъл лъч, в чието мрачно, като османски гнет, портфолио беше налишия *Silent Storm*. Каквото пем? Както и да е – шум по линията. Та *Бърсните* и *Night Watch* беше нещо като *Silent Storm* във вселената на Лукяненко, плъсък във тона бъгове и токъвка лош



английски бублаш, че беше направо бъбрутинка цялата история. Наместо чистосърдечно да си признаят, че не я могат тази работа и да се приберат по домовете си, да пият Водка и да ядат борси обаче, от *Nival* подло се възползват от представителята американска премиера на иначе излезлият преди повече от година филм **Дневной Дозор** и ни стоварват втора игра. Так нещо като *Silent Storm* във вселената на Лукяненко, с три тона бъгове за разнообразие, но – О, Прогресът! – този път без каквото и да било английски бублаш. Всичко е на руски. Така ге, гайдните западни извори, че и харесаха *Watch*-а, че чепейки титри и слушащи борба и напомняща с колоритни падежи реч, къто им пречи да изържат и харесат играта. Фактът, че човекът писал титри като коя не знае английски и допуска правописни, стилистични, логически, психологически, икономически и каквото още се семши грешки или директно не пребежка нюков от по-забърмените реплики? Е, ти пък сея! Фактът, че визуалът е кошмарно зронка? Ми те и жените им на западните са зронки, ток и дебели с целя този фасфуу, ама си ги ебат, нали така? Пък и главната горгония, Ана, има големи щии и сашкавасевско деколте. Фактът, че геймплеят се ради на генични решения, като това да омазясанаш нюков ябъка, изразходвайки енергия, а после можеш да я изядеш, за да възстановиш енергията си? Всъщност га се спасяват западните, като намерят за добре.

3/10



# Alpha Prime

От: Jeru

Жанр: FPS | Производител: Black Element | Разпространител: IDEA Games  
Сайт: [www.alpha-prime.com](http://www.alpha-prime.com)

**B** ероятността да не си чубал за чешкото студио *Black Element* в сериозна, кое то от страна не е много хубаво, защото те са отговорни за недоразумението *Shade: Wrath of Angels*, а е малко неудобно да пускат нюков, без да си го възумяваш ясно. Но пък, понеже ние се изявихме да подхвърлим на нюкави умерено очаквания към новия им продукт, нищо не пречи да попуснем нас.

Омъжете и да го погледнес, *Alpha Prime* е нещо като останя концептуално FPS. Всъщност – изълзахме. Визуално играта е повече от сноска и не е особено лакома за хардуерни ресурси. За съжаление добрият графичен енジн не е използван подобно и още след третия час ще успиш кошко еднообразен в лебъд дизайнът. Движенето на персонажите също са госта въврбени, а и змичко не липсват. Жалко.

За разлика от причината, макар и леко противоречиа визия, саундтът е под всяка критика. От много време не се бяхме напомняли на токмока трагичен *Boil the Apples* на нюкаво пъти направи се простиражим от смък, смущайки дебините би-мувийски фланци.

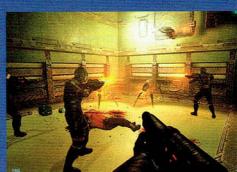
Геймплейт е соуууу 98\*, че направо ни обезе носталгия, докато се опитваше да се пригодим към „особеноностите“ му. На пръв поглед очаръко, от кое то има нюква един FPS, си е налице – сай-фай сетинг с футуристични пушки, топи и изоръжия от промийни, че гори и нюкаво подобре на съжет за пълнек.



Само дето нищо от грех заброените не е реализирано като хората. Най-не приятното е, че играят просто е куха и няма нюкаво усещане при стреблът! Чубсътът за съприкосновение, когато отстреблъш гадовете, напълно го е хванало липсата. Правен е и плик опит за интегриране на нюкаво поборе на физичен модел и бутат тайм в геймплея, но и те са кошмарни.

Язък за добрия графичен енжин, ще кажем ние! Единото би-мувий усещане (което гори не е тръсено умислено) не ни е достатъчно. Да не говорим, че *Grindhouse* на същите излезе по родните киносалони и вече търсил стил гори в би-мувийто!

4/10





▶ PS2 **Art of Fighting Anthology**

Жанр: fighting | Производител: SNK Playmore | Разпространител: SNK Playmore

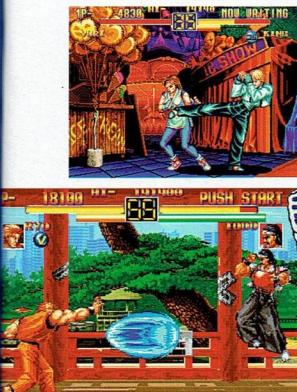
**T**he Art of Fighting (с оригинално японско заславие **Рюши** по Кен – „Юмрукът на Дракона и Тигъра“) е класическа въздушна биткаджийска поредица от SNK. През 1991 година, когато Street Fighter 2 на Capcom разбърка потенциала на пренебрежавани до този момент въз fighting жанр, SNK се включва в галактерата с две мулапки – Fatal Fury: The King of Fighters и The Art of Fighting. Докато Fatal Fury се развила мощно и достига предела на геймплея си в Garou: Mark of the Wolves, The Art of Fighting скромно се ограничава до мащаба на трилогия. И във спомените поредици от SNK преминат герои и съжеци имена на чудовищната поредица The King of Fighters, която от SNK Playmore е нещо като FIFA-та за EA.

Поредна колекция сред Върховицата от сборни издания на стари класики на SNK, започната от гве Fatal Fury колекция и продължена с компилации от всиче Last Blade-ари, настоящото приложение на SNK Playmore събръжа

перфектно емулирани аркадни версии на трите The Art of Fighting – игри. За тях ник могат да се кажат предимно добри думи: иновативна за времето си първа игра със спечелни атаки, класически бонус-рундове и огромни 2D-спрайтове на героите, усъвършенствана геймплей на серията втора игра и трета атака, добавяща много нови персонажи в поредицата. В същото време, в съзнанието на непрерубегнат фен на бойните игри би се промъркала Въпросът „Бе, що точно съборен дик на тази поредица?“. А също поддържава мнението, че World Heroes и Samurai Spirits в много по-голяма степен заслужават конекшонерски издания.

Имашки това наум, все пак The Art of Fighting Collection не е за пренебрежаване. С поталното размазване и погазоване на аркадните зели не само Възмездия, опияща да прекараши един учен в Ryo, Robert и компания срещу оригиналните им аркадни светове изглежда доста-тично привлекателна.

7/10



▶ DC **Karous**

Жанр: shooter | Производител: MileStone Inc. | Разпространител: MileStone Inc. Сайт: [www.mile-stone.co.jp/product/krs/krs\\_top.html](http://www.mile-stone.co.jp/product/krs/krs_top.html)

**B**ълреки че след 2004 г. в Европа и САЩ игри за SEGA Dreamcast не са се появявали, в Япония за конзолата продължиха да излизат не малко на брой арвенчери, шутери и айтън игри. За съжаление тук ревюираното заглавие не само, че няма да напусне страната на изгревното слънце, но може би ще е последното за DC, след което Service Games ще погребат GD Rom формата. Въпреки това ще му се даде съвсем реална възможност да я изиграеш, защото скоро ще се появи за виртуалната конзола на Wii. Являващ се нещо като неофициално продължение на аркада добри Radirgy,

**Karous** също е аркаден шутър и има много прилики с предшественика си. Първото нещо, което със сигурност ще ѝ направи впечатление, е визията на играта. MileStone Inc. отново са използвали сел шейдинг, само че този път има и помен от свежата шаренка от Radirgy. **Karous** е значително по-мрачна като цветовата гама и като цялостно излъчване. Дизайна е много добър, а фоновете са отчимат с доста висок детайл. Неприятно е падането на картиите при нюки от по-сериионите лемета, макар и забавянето да ѝ помага по-лесно да маневрират от рояка от „курушум“. Бруталният формен бейс саундтрек подпомага актичното показване на аренализа, а пък нечовешката габа на скрипто по последното ниво показва, че пичето от MileStone изобщо не си попловват.

Геймплейят не се отича със нищо реболовашко, но си има повечето присъщи за жанра елементи – пауза ѝчи, подсигурващи спреята и щита ѝ. Мечът не е близък бой и разбира се мошни бои със врага на всяко ниво. Мечът не



само че нася колосални щети, но е и единственият начин за грабене на по-големи хайд скроби. Щитът ѝ блокира почти всички видове спреяба, но докато го използвате, не може да стреляте. В някои моменти може геймплейт да ви се стори леко монотонен, но през по-доброто време фълът наддържа.

Макар и първоначално игра да излежка сравнително труда, щом постигнете с няколкото тъкности в механиките и намерите правилният баланс между атака и защита (бизирам най-вече употребата на щита), надали ще ви се отбъва сериозно. Пак ние тайничко се наядвахме на нова **Ikaruga**...

**Karous** няма да остави трайна следа в историята на жанра, но че изпълни ролята си по перфектен начин – а именно да изпрати побобаша SEGA Dreamcast.

7/10



Om: **Roland**

**П**рер по последните пет-шест години фентъзиото е в не-възкан Възход. Стартите концепции и кишинети се изоставят или преобличат в изцяло нови дреци. В жанра се появява творби с геромна община култура и задълбочени познания в множеството специалности като психология, философия, история, антропология и други, оказани са изключително ценни при създаването на произведенията в ниша, която същевременно смяташе за "демотка" и "несериозна". Прилагайки бъдещи и многоизмерност както на свидетелите и историите, така и на някои по-луксозни възпроизведения си героя.

Не, споко, не си обръкал от страната. Защото уби, горният абзац вако на този етап ексклузивно за литеатрата. На сейм-пазара ставаме съдетеши на всички измърбущени до крайност кишинети. Вечните ефи, фюжнети, неимърти и дракони в общо двата сюжета – за Големия Магически Конфликт и за Злия Владетел и Сълънчия Герой. Кокът на брой са иерархии като *Planescape Torment*, *LoK* и *Arcanum*, наблюдавани във алтернативни поджанрове (като например смийлерънка) или разгубуващи не само каноните на изваждането на светла, но и тези на историите? Ами да, правишно – малко.

Междувременно фантастиката просто има нужда от разнообразяване и освежаване, защото та просто финали и била и биаги ще бъде разнообразна. Разбира се клиентите има и тук, но и те са толкова много, че пристория имат изчертване. Нима можеш да сложиш паралел между *Deus Ex*, *KOTOR* и *StarCraft*?

Всъщност това ще е и основният ми аргумент в тазисъчинен спор. По своята същност фантастиката е жанр на Възбръженето. Докато фентъзиото се опитва саки да претърпи (митове, легени и приказки в най-различни форми), сай-дайлът рагза. Фантастиката не разказва, а пресказва. И именно по тази причина ограничението пред нея е единствено визуалът на твореци. Дори ограниченият от комерсиалността на гейминга, жанрът е способен да постигне разнообразие, практически непостижимо за никой друг. Всъщност в това и е единственият имато на митично му присъствието – често хората предполагат познатото и утвържданото пред нюзото и непознатото. Но това си е тихен проблем, нали?

И нещо повече – във всеки кин има залахай, която просто да стопи лагерите със замисла си. Кийбернетът? Едва ли има нужда да изтъква господината на *Deus Ex* или *System Shock*. Мрачната визия на тези игри за бъдещето е в съответствие са съспирани с титани като Уилям Гъбъсъновия *Невронаник*, за бол!

Антиутопии? Дори само представянето на *Bioshock* смазва с атмосфера си, а и сюжетът му обещава наистина много.

Алтернативна история? *C&C* Всевълната може и да е томано в-feeling, но тук имади прешиб, че имено това е в цента ѝ, се спрява крайно добре с нея, нали?

Постапокалиптика? *Fallout*? Иера, която до такава степен е стихия съмвол на поджанра си, че в момента дори не се сещам за книга, която да може да я конкурира. *War... War never changes...*

Всичната фантастика също предлага от класи по-класни заглавия, найдече в екшиъните. Като почиен от *Halo* и стигнал до *Gears of War*. Екшиъните ни дават и никои от над-добробите заглавия с извънземни – *Half Life*, *Unreal*, а гори и *Doom* ако шеш.

Може би поне космическите опери изушват? *Mu...*, *Starcraft*, *Warhammer 40 000*, *Homeworld*. Че и преустошеният *Mass Effect*. Дори няма нужда да коментирам подобни заглавия.

И това без изобщо да споменавам по-алтернативни игри като *MDK* или *Omikron*, например.

Но когато теглим чертата, оставаме с един куп велики заглавия и простики контрараменти, че никои хора юнико *Всичко не се кефят на речешилързъбът*. Е, за такива хора тук фантастиката предлага *whoswhohighlightsaber*. Защото какво е *KOTOR* да речем, тук и кога е от другите *Star Wars* игри, ако не едно класически фентъзи. Бързано в сай-дайл дреци? И това дланеч е в едноименният побеген случай, както заглавя като *Septerra Core* надлежечно доказават.

Което е и още едно от прецимствата на фантастиката пред фентъзиото – *нейната адаптивност*. Една сай-дайл история може да си разбъди както в миниатюра, така и в брештъче, а защо не и в настоящето? Героите ѝ могат да са най-обикновени хората, учени, прости бойници, съръхможни космически създания, бахти и-печенич-хакери или иако хуман. Могат да са както добри, така и лоши, да се борят както за по-широки цели, така и за личния си интерес. Разнообразие, която, както и да го сучем, фентъзиото просто не би могло да предложи заради изнчаканата си "героиност", останала му в наследство по лекингам и приказките.

И в крайна сметка всички тези аргументи бледнят пред простицкия и томанно необоснован от моя страна "факт", че историите на сай-дайл изричат просто са по-качествени. Къде е базата тирий на *WarCraft*, къде са бутащите кончици на *StarCraft*? Смазващата алопакалиптична космическа епика на *Warhammer 40 000* пред стапарнически ом-ефи, ом-джукрета и ом-томрии възни на *Warhammer*? Ени гей! Един-милцион-велики-фантастични-заглавия-за-които-просто-не-се-сетиш-докато-пишеш-тази-страница срещу ранцов *Forgotten Realms* игра или *Oblivion*? За мен колебание не би можо да има.



# Fantasy

## Ом: Whisper



**M**дам, фентъзиот е јај-и њајхор, спор ќира. Нали, гојдом си засилите на фентъзите тук. За жалост същото не може да се каже за sci-fi-член. Накак си напрата се чувството, че след Айзик Азимов, Артър Кларк и другите омски майстори от средата на минава век има бакум, којшто доистра е по-тънък.

При игрите ситуацията е много по-различна, но нека погледнем тревза на нещата. За разлика от фентъзите, която фентъзи и sci-fi са просто жанрове, при игрите те са елементи на жанровете – екшън, роудмуви игри, стратегии и прочие. Не бих се изненадвал на твърдия, че фентъзите е по-убър на сайдбъй-я, което си е така, нали, тъй като в разнообразието от игри на жанрове се крие разнообразието. Има жанрове, в които „бъдещето“ доминира, има и макица, която е никоя място. Същото и с екшъните. Да вземем фристърън екшъните. Я да видим сега код ще се сети за хубава игра в този жанр, базирана върху приказана тематика? Ат! Никой! Ами много ясно – никоя Имаше преди много време една Heretic, която дрон не беше чист FPS, и това е. Останах на страна бледите опити на поредицата Might and Magic да се настани на място, кое то не е в чин уроци, и разните му Witch Haven-и, Докато ѝ Dooms, Unreal, Quake, Far Cry, Dark Forces... ами никој са. И много ясно – просто този жанр в превън е sci-fi булшист. Зашо? Ами много просто – в научната фантастика много лесно можеш да обясниш и обосноваш всяка глупост, която ти хруне. Да не говорим, че героят ти излезе до госта по-њакътвен, койко носи седемдесеткиограмова базука фром аутър спейс и към четирисреди заряда за нея. Всеки по някако кула парчето, наред с ъсичко останала, откако то пойде споменаването таќив, която тој ѝк засенчил в черепа на побежението Фра... Как обаче героят ти може да мыкне по гъв-тири виде автоматически оръжия, пистолет, пушка, лазерен меч/резачка, гранатомет, няколко чешита бомби, че и амуниции за ъсичко това? Ами как лесно – има супер модерен антирадар/измервател/супер костюм, която, докато е наоси. Всичко става по-леко/макар/убийко/електронно/съмртвотонично. А, шах да заброя – костюмът има и перманентно, базирано на лутоний 211, енергийно устройство, или още по-леко – има портативна черна пулка (бате, чур съм, ще взема да напуша некое романче), която позволява лазерният ви меч да наважи да блести ярко и да се реже лоши. Ако ти не ће да допадне номерето с костюма, винаги можеш да си смокнеш имплантаните, с тях че сте хем по-кубаб, хем по-избръклив, хем ще събръзите въгло и мощно като Питър Норт. Е как да не обича чобък sci-fi?

Я обаче да погледнем в долните игри? Особен Fallout (да се слави вечно името му и делата му, и айтюйтите му, и франчайза му), за нещо друго се сенчите ли се? Мад

не. Тука сега никой ще каже System Shock, но защо му отговоря, че иако право само донесе и та отчеси попада в горната едра, щом єсци, що е фристърън, е sci-fi ориентирано. Докато Ѹо ще каже сеald Baldur's Gate, Icewind Dale, Planescape Torment, Dungeon Siege, Diablo, Elder Scrolls (с леко изобиение, ама необ), или старата школа – Bard's Tale, Eye of the Beholder, Lands of Lore, Ultima ѡа єсцикме ѹ разнообразност. Return to Krondor и още много, много други.

При айтюйтите има някакво сърдечиование, но все пак нареди съдържани са отставни фентъзи базирана. Има и някои сими sci-fi загадки, но като този жанр е по-благодатен към фентъзите, защото най-много доближава компютърната игра до книжата, а както горе и Royle призна, фентъзите съдържат там. Рядко погледнато, ако се сещаш за някако Space Quest-a (Роджър Уикър си остава най-корявият спейс blog євр) и Maniac Mansion Day of the Tentacle, които не са баха научни фантастички първия и това д. Докато фентъзите... ах, фентъзите – Hocus Pocus, Return to Krondor, Monkey Island (ѣ фентъзи, чигъл), Simon the Sorcerer, Discworld, барбад с Noir Версията, и кадо ли още не.

Стрепнатите са поприще на фантастичката основа, която е како на най-добре/добри игри в този жанр ювобща са остро фентъзи – Warcraft (Босъци), Warhammer (по-вече), Total Annihilation: Kingdoms (може да е над-недоревнената игра, базирана на нюкауз), Heroes of Might and Magic (го 3, включително). Естествено, тук гостопръстът на sci-fi-член е беззапекашно, със Starcraft, Master of Orion, Homeworld, Command & Conquer, Duke 2, Warhammer 40K и още някакви, която не се сещаш за тях в момента, но съм уверен, че ги има.

При спорните и съзместваните замъзи sci-fi-им се класира само заради една игра – Death Track, за която най-вероятно не сте и чуваха.

Хайде сега малко здравословен скъпътъмъзъмъ. Като Ѹо за мен ќира конкуренция изгриме. Ими три (три) гейм загадки, която никога са ме карали да мисля с sci-fi-реким. Това си Fallout, Starcraft, System Shock и q2dm/q2dm2 издания на Quake 2. Това е всички други игри, които бих искал отново и отново да играя, са базирани на фентъзите. И с право. Просто фентъзите дава на хората реална почва (макаро, митовете и легендите), на която да могат да изградят своя перфектен свят, докато в sci-fi-я място много правила, защото никой не е възжал бъдещето и хората са раздъщено обвръзани вътре в неща, които – гори на небо фантазии – са доста смели и беззапекашни.

За край ще кажа, че този спор е въпрос на личен избор. Но при мен, лично, такъв има. Фентъзите ми дава това, което бих удовлетворил моето „нерванс“. А sci-fi-член е за меганърдите като Вълка и Ройко.



Ом: **doomy**

**О**т известно време нашият представяне на гейм компании неизменно са пропити със сериозна доза носталгия. Така и трябва. В края сметка в екипа сме единодушни, че нюбото е великолепно и описняващо, но никога не бива да губиш досега със спомените си; никога не бива да забравиш величите си играли мигове.

Е, какво точно събужда у теб името *Shiny Entertainment*? Нека се отпуснем в нежните обятия на спомена и да видим.

#### Проблясъци в мрака

*Shiny Entertainment* е компания, създадена от небезизвестният Дейвид Пери в Нюпорт Бийч, Калифорния през 1993 година. Ирландецът, който току е стъпил на американска почва (след като мази в Лондон язви му е дошла търсба Владичика), вече е имал зад гърба си участия в множество класови за началото на деетдесетте години играли заглавия. Между които се отличават имената на забавите аркади *Terminator, Smash TV, Cool Spot, Teenage Mutant Ninja Turtles*, както и гва от най-популярните и носталгични платформери по лицензи на *Disney – Aladdin и Jungle Book*.

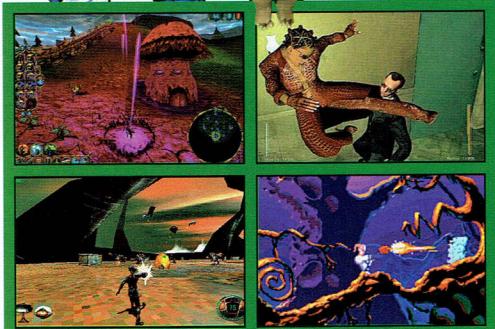
Големият хит на Пери обаче е създен именно в новосформираниото американско студио. Той се нарича *Earthworm Jim* (1995 г.) и представлява 3D платформер, в който поемаш ролята на превърнат в скултурен феномен тъжковен червей, облечен в модерен сайд-фейс костюм. Играта успява да генерира толкова огромна фенска маса, че разпознат гейрът започва да се появява буквально на всички – по тениски, по корици на списания (гори и такива, нямащи нищо общо с игрите), скоро се спо-

бива със собствено анимационно шоу и комикс, а наред с това участва и да прогаде най-много екишън фигури в историята на игралната индустрия. По това време разпространителите на *Playmates Interactive*, които логично не успяват да зараджатът дълъг златната си кокошко и веднага след излизането на по-малко успешното продължение *Earthworm Jim 2* *Shiny* започват да работят не за кой да е, ами за самите *Interplay*.

#### Блясъчко се развира

Усетили креативността на Пери и компания, *Interplay*, които по онова време действат като партньори на *Playmates Interactive*, дават зелена светлина на може би най-популярния игрален проект на *Shiny* – *MDK*. Всичко това се случва през 1997 година. Играта за първи път създава израчите с визия, динамичен геймплей, забавна Вселена и колоритни персонажи. *MDK* се събира с множество престижни награди. Интересен факт около играта е, че няма официално становище по въпроса откъде точно избяга абревиатурата *MDK*. Феновете са приели, че иде реч за полицайския термин *Murder Death Kill*, тъпкери че далеч по-логично било да е играта да е кръстена на тримата си водещи персонажи *Max, Dr. Hawkins* и *Kurt*. Три години по-късно кумубийският *MDK* се събира с и поче от впечатляващо продължение, но твой като е разработено от титаните *BioWare*, то няма място на тези страници.

*Wild 9*, видя бял свет година след *MDK* за *Playstation* пък, ще си остане най-недооценената игра на *Shiny*, основно поради рязката



смяна на платформата, както и множеството неадекватни реализации, но все пак свежи идеи. Заглавието представлява изометричен 2D платформър, в който имаш възможността да измъчваш противниците си по всевъзможни начини и – респективно – разполагаш с десетки начини за спрание с всяка една ситуация.

#### Херцоприношение в името на израчите

Следващите две заглавия, които *Shiny* пускат на пазара, са и един от най-големите парадокси в игралната история. Защо – ще научиш възничка.

Идеите от *Wild 9* се харесаха на феновете, това бе видно и с просто око. Реализацията и платформата на играта обаче – не. Именно поради тази причина Дейвид Пери и екипът му си запретват ръкавите

и ни даряват с една от най-странныте избрани и амбициозни игри от и без друго прелъдненото с по-добри заглавия портфолио. Става дума за *Messiah*, появила се през лятото на 2000-та година. Играта трупа може да се опиши с думи, трябва просто да я опишаш, за да разбереш за какво иде реч. Тъй като, признай, обяснения от типа "Ти си ангел-херувим и влизаш в темата на разни футуристични чикобщи и каквии, габреици се с тях" звучат леко обърквашо. А в действителност в играта бяха залегнали толкова много идеи – за човешка злоба, анархия, хаос, разрушение, сексуални табуя... една униканна палитра от емоции и послания, които за съжаление останаха незаделани от масовия играч. В резултат *Messiah* се пребори съсърди съсърди от свата големи финансово пропада на *Shiny*. Пробал, прощикван имено от загадната *Wild Versus*-а от ми-

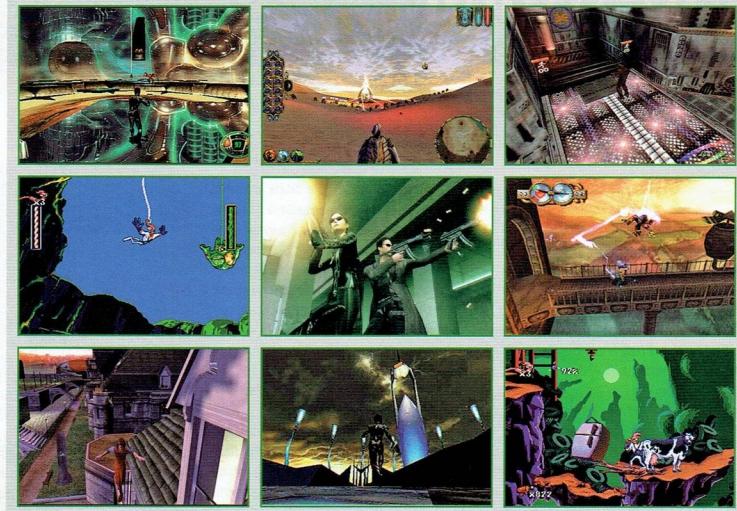


**Дейвид Пери**



Дейвид Пери е роден в Лисабон, Северна Испания през 1967 г. Още на 15 години възраст създава първата си абсолютно самостоятелна игра за Sinclair ZX81 (популярен по това време домашен компютър). На 17 веци е в Лондон и работи по гемови проекти като **TNTM** и **The Terminator**. От тогава до днес, Пери е участвал активно в направата на 35 игри на заглавия, като на 24 от тях е бил главен програмист. Заедно с игрите в които има косвено участие, общата им бројка е 101, като те са разработвани за 23 различни платформи. Пресътименто е че изарне на Пери са се прорали общо за над 500 милиона дюйма. През август 2006г. бе обявено че работи по MMO от Acclaim Games – **2 moons**.

налия месец тенденция В игралните среди – пренасирането с идее и бъзикането на чубсъмитчения баланс между играми жанрове са един от най-големите бичове за всяка компания. Защото, колкото и урутлана да бе възможността да минеш всяко едно нибо по десет различни начина, с десет различни персонажа, това натобари масовия потребител на развлечеленен софтуер и доведе до ласкави оценки на критиците, но не и до наливане на пари в касата. Което не спира да помният **Messiah** като едно от най-държателски игрални заглавия, размежващо границите както между жанровете, така и между съвременната реалност и фикцията на един футистичен и разлаща се свят. Всъщност въвеждати, които търсиха същата, както и на моментта, когато **Sacrifice** бе игра, пограбаха стидуто. Погребала не в реалния смисъл на думата, тъй като то все още е живо и дори разработват следващата си игра, **The Golden Compass**, за която ще разкажем след малко. Идеята беше, че **Sacrifice** за пореден път ще бъде най-популярният парадокс в играната (и не само) индустрия – огромно признание от критици и фенове... съчетано с доста помадки от очакванията приходи. В резултат, разпространителите от **Atari**, подхванали следващите им проекти, ябно са опитали да ги вкарат в прайвът път с сумите *"Знаете ли, пичкове, майната му на новаторството и оригиналните игри. В наши дни всичко се движи от парите, тъй че ето Вие юни голям филмов франчайз, искали от нас киширана, на качественна игра по него. Или не, нека бъде гейм, че да има побече зелено"*. Така Дейв Пери и екипът му влязоха в...



между RTS и екшън от трето лице буквально смаза играчите, както и критиците, и бе обявен от много престижни списания и сайтове за "игра на годината". Спираща дъхът графика, разнообразен геймплей, множеството различни боевеста, вървящи със свояте специални умения и магии, шантажиращи и тичачен за **Shiny** извъртен и комичен свят. Просто огромна игра.

И някак си на пук на всичко казано, но момента, **Sacrifice** бе игра, пограбала стидуто. Погребала не в реалния смисъл на думата, тъй като то все още е живо и дори разработват следващата си игра, **The Golden Compass**, за която ще разкажем след малко. Идеята беше, че **Sacrifice** за пореден път ще бъде най-популярният парадокс в играната (и не само) индустрия – огромно признание от критици и фенове... съчетано с доста помадки от очакванията приходи. В резултат, разпространителите от **Atari**, подхванали следващите им проекти, ябно са опитали да ги вкарат в прайвът път с сумите *"Знаете ли, пичкове, майната му на новаторството и оригиналните игри. В наши дни всичко се движи от парите, тъй че ето Вие юни голям филмов франчайз, искали от нас киширана, на качественна игра по него. Или не, нека бъде гейм, че да има побече зелено"*. Така Дейв Пери и екипът му влязоха в...

### Матрицата

### Фентъзи: една нова надежда?

...която се оказа раят за разпространителите, втори пътът в бандквоти са сметки и аръм за играчите, очаквани поредните разчуленни и забавни заглавия. Защото **Enter the Matrix** и **Matrix: Path of Neo** (появили се съответно през 2003 и 2005 година) бяха всичко друго, но не и игри, които да продължат славния път на **Shiny**, започнал от **Earthworm Jim**, преминал през **MDK**, заизкачвал стръмен хълм, наречен **Messiah**, и достигнал връхната му точка със **Sacrifice**. Е, преминал през **MDK**, заизкачвал стръмен хълм, наречен **Messiah**, и достигнал връхната му точка със **Sacrifice**. Е, в лентата, че се подвизават извънземни, от Алистър като Никол Кигман, Дениъл Крейд, Ерик Бана и Ева Грийн. Въпреки че има големи шансове филмът да се окаже поредната детинска близнака на **Хрониките на Нарния**, то поне проектът е амбициозен. Играят по него обаче едва ли ще в нещо побъче от поредните тонъв-based бъвчъл и ябно наистина тръбва да отишат **Shiny** като интригуваща и експериментиращ гибелър, който позабавяме едно време. Но да забравим магнетичните и леко противоречиви шевзори, с които са на гарни – никоз. Тъй че им пожелавам успех с новата екшън-адвенчър игра и се молим ако не с нея, то поне с някой от следващите си проекти колапсират да се бърне към златните си години.

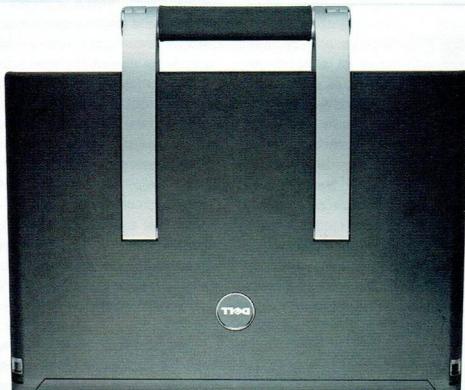


Второто заглавие в тази графа, появило се още в края на същата година, показва, че творческият блясък на **Shiny** не може да бъде попарен лесно и пичковете дариха свeta със безспорно най-големото си заглавие – **Sacrifice**. Уникатният хибриод



БЕЗПЛАТЕН ТЕЛЕФОН 0800 16 400

multirama



## Dell XPS M2010

### Какво е:

Ултра мощен компютър – нещо средно между десктоп и ноутбук машина. Счетемаше от изключително висок клас технологии и повишена мобилност, *Dell XPS M2010* е компютър, който ще ти помогне да впечатляш аудиторията при новата си презентация или просто решиш, че ти е писано да разнасяш десктоп машината си с обемистия монитор по ЛАН партита и е време за по-разумно решение.

### Какво е специалното:

Самата машина е специална. Като начало никой не би се впечатлил от 12 килограмов лаптоп, но функционалността на този компютър така иначе е доста по-серииозна от тази на повечето ноутбуци от Висок клас. Дори и само сухите факти говорят достатъчно за това: 20" еcran, Intel Core 2 Duo 2,3GHz, 2GB RAM, 200GB хард диск, ATI Mobility Radeon X1800. Всички възможни слотове за всяка ви карти и простиции. Хард дискът е SCSI, което означава, че трансферът е по-бърз. Има вградена 1,3 мегапикселова камера

и микрофон, ако искаш да си чатиш. Bluetooth, гве мрежови карти, модем и WiFi. Аудиото, разбира се е 7.1. Компютърът е с безжична клавиатура и мишка, като клавиатурата се отмачка от основния корпус и можеш да си я разнасяш и да си работиш от Всеки ъгъл на стаята. Изцяло е да споменаваме, че е със самозареждащи се батерии, нали? Презентаторският спокойно можеш да си записваш на 8xDVD +R, а после, за да не ставаш постоянно, можеш да контролираш почти всичко, което компютърът прави, от разстояние с дистанционното управление, което върби с него. Общият изглед на машината е меко казано впечатляващ.

### Защо си заслужава:

Защото, ако можеш да си позволиш толкова скъп компютър, не виждаме какво би те спряло да го имаш? Машината си има абсолютно всичко и е факт, че ие каки общиения ти имащ с няколко пункта, които го отвориш на мащата пред новите си инвестиции, например. От друга страна няма игра, която да не ти тръгне и да не изглежда поразително добре при тази конфигурация. С възможността за

разширяване на оперативната памет до 4GB и добавянето на още хард дискове можеш да си сигуризи, че още няколко години ще си напълно в час с новите приложения.

### Какво може да те разочарова:

Табелката с цената, приятелю. Каквото и да си говорим с тези пари можеш да си купиш десетина машини, които ще са адекватни за момента и, гори и да не подкарват всички нови игри на високи резолюции, поне ще ги подкарват. От друга страна ако бизнесът ти не е доста тясно обвързан с това да представиш разни проекти и не ти трябва наистина мащина, но същевременно машина мащина не виждаме смисъла да разнасяш 14 килограмов лаптоп. Реално най-учасният вариант е използване на *Dell XPS M2010* е като десктоп машина във всяка, но с изямя, че когато решит да се съберете с приятели да джихкате някъде, ще можеш спокойно да си вземеш компютъра и да го пренесеш, а за целта няма да ти трябват група шерпи с каминче.

Колко струва:  
7899 лв.



## Месечен NOObzor

**В който Вълка се диви на плашещата липса на компетентност в някои компании и за последен път се връща към Vanguard и EVE... този месец. Обещава. Никой не му вярва.**

Част първа или един пробал на скромната цена от 30 милиона долара.

Искаше ми се предишният Нуబор да е последният, в който се споменава за трагедията *Vanguard: Saga of Heroes*. Само десет любимите ми Брад Макайаб, Вече несъществуващата му компания *Sigil*, корпоративните ми фаворити SOE и вдъхновените бивши служители не се съгласиха с мен. Няколко дни след като преднагирай броя на *Gamers' Workshop* блеъз в печат, започнаха да се появяват някои изключително любопитни материали за фактическото около т.н.ар. преминане на *Vanguard* под ново ръководство. Ако случайно не свидях ръбrikата ми с необходимото старатение (CPAM!), накратко препразказвам – миналият месец SOE обявиха, че ще поемат пълен контрол над недогоненото ММО, като част от екипа на *Sigil* ще продължи да работи над играта, а „баластърът“ ще бъде освободен.

Към четири и половина следобед на 14 Май всички служители на *Sigil* получили email, в който били помолени да вземат всичко, което ще им трябва

за Вечерта, и да излизат на паркинга пред офиса за кратка среща. Там ги очаквали Анди Платър, директор по разработката (който според очевидци работеше да си бърка в носа) и няколко други от лидерите на компаниите, като на очи се наблюдала остраста липса на Брад. След като всички събрали, Анди им казал: „Съдълката със Сои е забършена. Всички сте убломени, някои но тук няма нужда да бъдат и излишно скромен – по-точен таймайн няма да намеримте.“

Последствията от това фиаско бяха дадени изключително любопитни интервюта, които се появиха в нета, едното с бивш служител на компаниите, а второто със самия Макайаб, разкриващи доста любопитни факти и благородение на които разбрахме, че съдълката на *Sigil* е била ясна много отдавна. В следващите параграфи ще се опитам да препръжка историите на злаощастната игра, черепейки информация от въпросните интервюта и

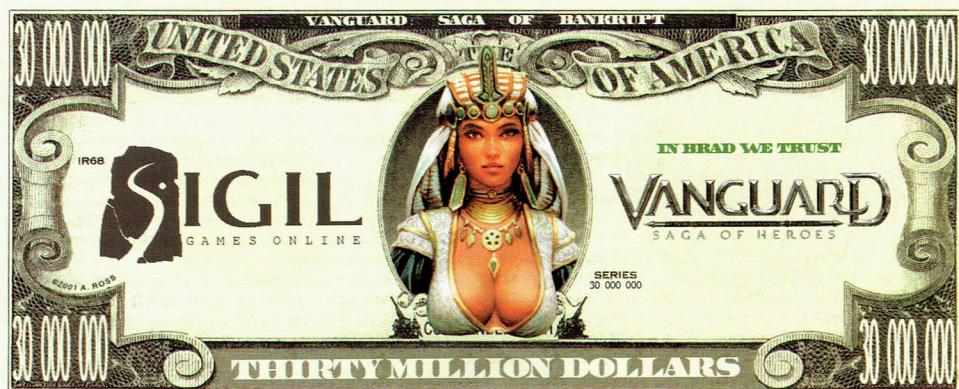
Всичко, което сме чуvalи в последните три години. Не смея да твърдя, че това е пълната и неспорима истина, но тук няма нужда да бъда и излишно скромен – по-точен таймайн няма да намеримте.

В началото на проекта *Microsoft* отмивали Брад и компания да си върнат работата без да ги закачат, като поставили някоако доста разумни майстурства на проекта и очаквали те да се спазят. Нещо, което трупни може да се нарече сериозен контрол над инвестицията от 30 милиона долара. Очакванията на голямата корпорация не били да се борят с *WoW*, те просто искали да съзлагат стабилно ММО. *Sigil* на свой ред редовно показвали на *Microsoft* „гема“. Единственият проблем с тях бил, че съвържанието на тези „геми“ било създадено ексклузивно за тях и никой нямал никакво намерение да го използва в реалната игра. Междудържавно смешите дизайнери на *Sigil* се борели с пънката липса на вътрешни tools и скрипции, изцяло за изграждането на контента в играта.

Към началото на 2006-та *Microsoft* започнали да подозират Брад в измама

и в отчаян опит да спасят инвестицията си, изпратили „опитни“ менеджери, които да върнат играта в ръците им и да извадят продукт до Юли 2006. Кое то, разбира се, нямало начин да се случи, тъй като към този момент *Sigil* не разполагаш с практичен нищо работещо. Това, разбира се, довело до изтеглянето им от проекта около ЕЗ 2006, където *Sigil* обявиха, че преминават в ръците на SOE. Брад, който към този момент не бил много в час какъв се случва, **нареди** бетата да започне около месец след ЕЗ.

Два-три месеца след началото на бетата, някъде в началото на есента, господин Макайаб напълно изчезнал от компаниите. Един 8игъ... изпарил се. Напълно зарязал всичко и си сеял въкъщи. Според него самия, в този период той се занимавал с търсене на допълнително финансиране за компаниите и играта (поне 30 милиона очевидно не стигаш). По това време хората, от които зависели всекидневните решения по дизайна на *Vanguard*, отказали да получат какъвто и да било feedback от останката на екипа, както и от хората от бетата. А QA (Quality Assurance – тестерите един



Вижд отдавът на *Sigil* наброявал впечатляващите един човек.

Продължението на историята би трябвало да го знаете от предишните нубзори, в които се занимавах с катастрофата *Vanguard*. Това, кое то искам да подчертая, е че на тази странничка на сайта зачекната и полюбивата от безумицата, която могат да се прочетат в двете интервюта. Ако имате интерес, задължително трябва да преминете през [www.f13.net](http://www.f13.net), да ги изръбте в новините и да ги изчетете старательно.

**Част Втора или защо някой трябва да изгаде "Как га се оправявме с клиентите for dummies"** в Испания. Имат нужда.

Междусъвременно **EVE: Online**, която ужак да не спомена 2-3 поредни нубзора, отново избухна в изключително неприятна интернет драма. В центъра ѝ за пореден път са *Band of Brothers* (могъщите алианси, който бавно, но сигурно заблъгва чистата игра), Kugutsument (хакерчето, което предния път ѝ беше банито от CCP за това, че прекалено много си вре носа, където не трябва, и разбъркъва кофата с... ексремити), GoonSwarm (алианса на интернет сайта [whatisdangerous.com](http://whatisdangerous.com) – известни с това, че се сърдкат като задници, мразят WoW и се подиграват с всички, които прекалено много се възняват в "the internet spaceship game") и един изгонен от ISD доброболец (ISD от детското на CCP, който се занимава с ингейт ивентите, модерирано на форумите и писането на новини за плейърските алианси – всички в този департамент са доброволци). За хората, които не помнят или, негад си боже, не са чели нубзори, в които говорех за драмите покрай EVE – към края на миниалата година Kugutsument обвини CCP, че дават нечестно преимущество на WoW пред останалите алианси, като им пускат префабричена информация за промени в играта и гори им сподъхват ценни предмети. Побежето от тези обвинения бяха отпоръвани, но съмнението в голяма част от израчните си останаха. Събитията около драмата доведоха до най-злокъмата война, която EVE виждала. И която, между другото, WoW успях да печелият, въпреки

ки че Врагът в един момент имаше потресаващо числено превъзходство (*Always Outnumbered, Never Outgunned, kekeke*).

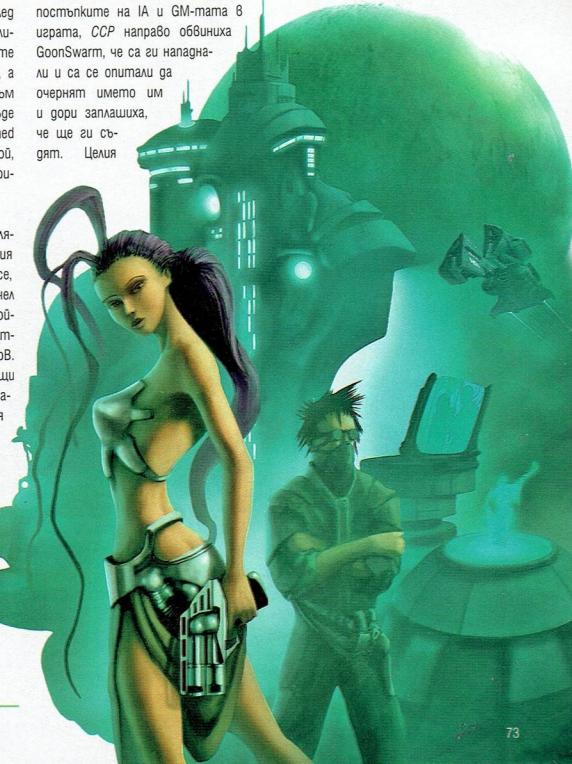
Този месец основната драма беше завършена около две отдени събития. Първото: ISD репортерът хикс наблъгдал битка за една система в 0.0, която е част от работата му. В един момент решил да се приближи до част от флотата на WoW, за да озела по-добре какво се случва. След като излезе от warp в близост до един от dreadnaught-ите на атакуваща алианс, част от израчните му се разбиха сърза, защото им пречи. След като той отказал, те го заплашили, а след като той прогъркал да не е ба-ба, един час след това ISD акуантът му, достъпът му до ISD форумите и IRC канали и дали достъпът до ISD Counter-Strike сървъри били прекратени. Второто: една от корпорациите на GoonSwarm забелязала, че някакъв добеболът се в присъединил към нея, както и някои неща, които произтекаха от това. Въвеблога, който се занимава с чистата история и оправдаващ постскрипта на IA и GM-тата в играта, CCP направи обвиниха GoonSwarm, че са ги нападали и са се опитали да очернат името им и дали заплашили, че ще ги съдят. Целия

разказа, един от бобитите се съврзал през AIM с него и приемал, работещ в CCP, и го помолил да направи нещо, а след като приятелят предал оплакването на IA (Internal Affairs) губизията в CCP, те открили, че това не е първото оплакване от този ISD пилот и след кратък разговор с шефа на ISD губизията прещенили, че ще бъде найдобре да се разделят с некадарния доброболец. Колкото до другата драма – тя си беше използвала изфабрикувана. Случайното и нарочното – никога няма да знаем. В крайна сметка си оказа, че член на корпорацията в пуснал петиция за запещано VRO в един от пособите на корпорацията и тъй като бъдеят не можел да бъде повторен на тестовия сървър, един от добеболите на играта блъзъл да погледне какъто точно е станало и да отнесе VRO-то.

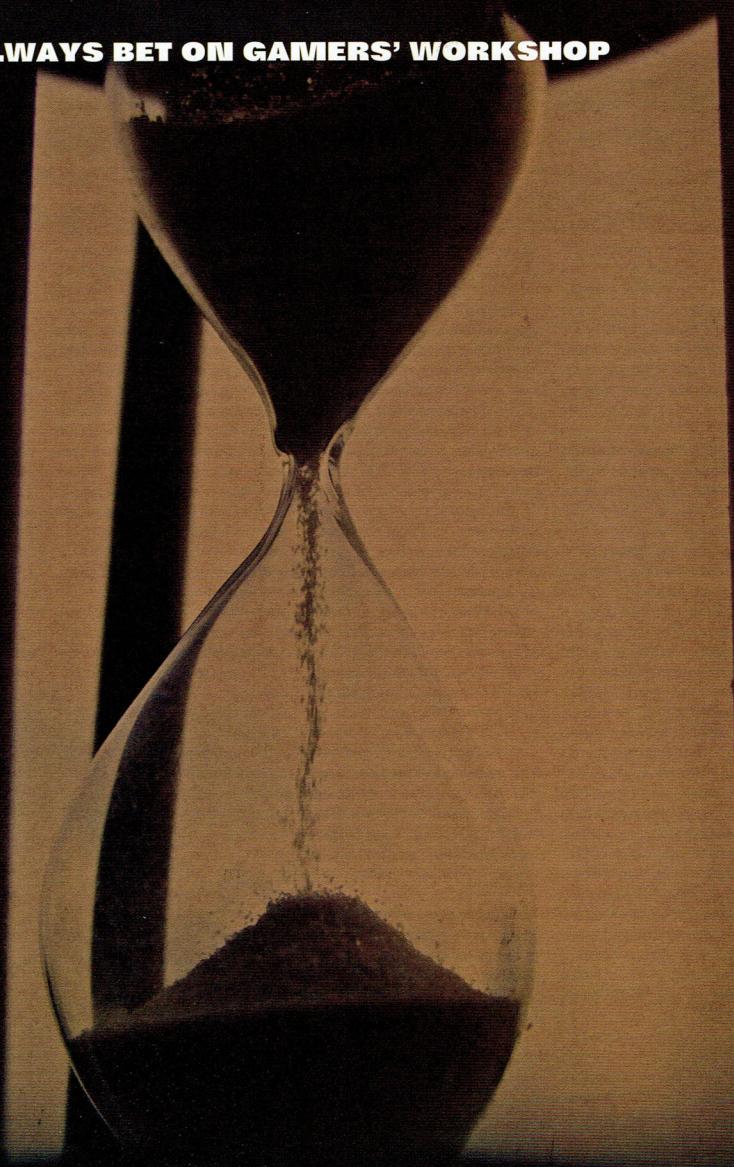
Този път драмата се оказа фишък, проблемен обаче беше начинът, по който CCP се оправдиха с нея, както и някои неща, които произтекаха от това. Въвеблога, който се занимава с чистата история и оправдаващ постскрипта на IA и GM-тата в играта, CCP направи обвиниха GoonSwarm, че са ги нападали и са се опитали да очернат името им

пост забърши с: "Който не го кефи, да си види парцалите и да ходи при друга игра". Което отредено не е правилният начин да говориш на клиент. Другата добития е използването на IM система за забобикане на плавлините канали за поставяне на проблем. На всички ни е ясно, че когато някой играе една игра от 4 години и активно помага за разработката ѝ, като винаги е на предните линии с най-новите израчки, си например приложени в компанията, която разработва играта. Примерите са безброй. Въпросът е, че не трябва да позволяваш на приятелите си да ти се качват на гладият по подобен начин. А трябва да си зададеш и въпроса – те приели ли са, след като те използват по подобен начин? Съвсем между друзите – CCP означава Crowd Control Productions. О, иронията.

**Толкова за този месец – ако има нещо, което искате да кажете на Въмика, знаете къде да го направите [wolf@games.bg](mailto:wolf@games.bg). А, да, мечката със, карибските пирати са зле!!**



**ALWAYS BET ON GAMERS' WORKSHOP**



**[WWW.GAMES.BG](http://WWW.GAMES.BG)**  
**FOREVER**  
**WHEN IT'S DONE...**



**И**зключително приятно аниме, римейк на едноименния пълнометражен филм от 1980 г. Действието се раз развива в далечно бъдеще. Хората са изоставили своя роден сънят отупощен и негден за живот и сега обитават друга планета в далечния космос. Децата вече не се раждат, а се създават с генно инженерство, след което ги дават на отглеждане на осиновители. Когато набършат четиринаесет години, преминават през спешен процес, който изтрява досегашните им спомени, за да ги преброеят в лесни за контрол "граждани".

Но у някои са се събудили специални психически сили, които представляват заплаха за идеалното общество, и управляващите се опитват да ги избият. Тези особени хора наричат себе си Мио и бягат от градовете, за да се обединят под командинето на мистериозния Soldier Blue. И да открият родния си свят.

Пърбото, което прави очелательство в *Toward the Terra*, е класическият стил на рисуване. В някои отношения визията напомня на осемдесетарските заглавия, но не очаквам архаизъм и остарели похвати – анимацията е в много високо ниво и е набърскана със специ-ефекти. Този онф-скул фийлинг обаче, без съмнение приложен като поклон към

оригинала, създава много приятна атмосфера за анимето, почерната и от качествения саунтрак.

Историята не блести с особена гениалност, но тук блески с размах. Особен това чист сай-фай без гигантски роботи е нещо, което заслужава да отвориши шампанско. Съръксилите на Мио тък не изглеждат като ПРИЗОВАВАМ СИНЕОКИЯ РУСОКОС БЛГ ДРАКОН НА СИЛАТА!!!, а се вписват съвсем естествено във фантастичния сетинг, без да го преъздят в шонен-боза.

Ако на този етап анимето има явен дефект, то това е глъбината на герои. Джими Маркус Шин е типичният за шонението малък рус крепен, отказващ да приеме, че е бахти-и-мозъчото-колепто-което-ще-спаси-всемята, че да им се даде фотографа, а и победенето му е като на историчен бойбо. Въпреки това обаче и в това направление се наблюдават разбързие, та може и да му дойде акътът в глъбина до края на сериала.

Като цяло *Toward the Terra* е може би най-красивото заглавие от новия сезон и на ниво сюжет – един от най-обезщабящите. Едва ли ще надскочи шонен-базата си, но ако му се случи нещо непредвидено, трябва да се преброеи в наистина качествен сай-фай автентичър. Ще му спикаме палци.

## Toward the Terra

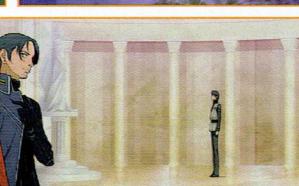
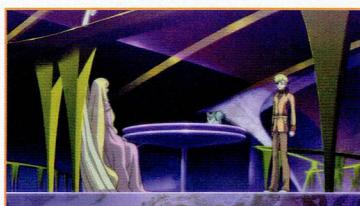


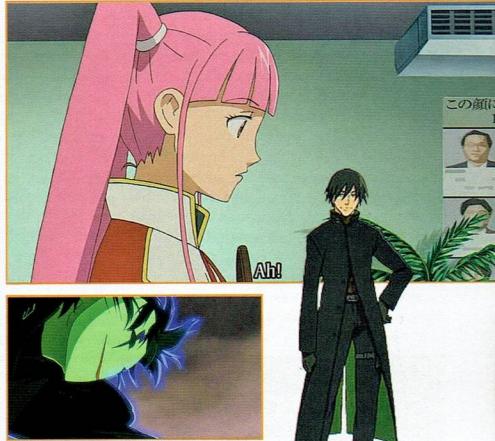
Студио: Minamimachi Bugeyousho

Жанр: Sci-fi, Екшън

Дължина: 24 епизода

Излезли: 10 епизода





## Darker than Black



Смудио: Bones  
Жанр: Sci-fi, Екшън, Мистъри  
Дължина: неизвестна  
Излезли: 10 епизода



**П**реди десет години се е появила Адската Портата. Нукой не знае какво точно представява тя, и то защо, как и откога се е пръкнала. Но в същия ден звездите на небето изчезнали, за да бъдат заменини от фалшивите им. Не след дълго се родих и първият съръхчовек...

*Darker than Black* е новият проект на *Bones* (*RahXephon*, *Wolf's Rain*, *Ouran High School Host Club*, *Fullmetal Alchemist*), който отново обещава да се пребърне в нещо наистина интересно. Семигодът е оригинален и около Портата има един кут мистери. Съюзът се бори основно около гот.нар. Contractors – хора, които приглеждат съръхчовечествените умения. Названието им избира от факта, че след всяко използване на силите си трябва да изпълняват някакво безсмислено действие, например подреждане на камъчета в симетричен модел, разливане на спасения, леене или гори чушене на пръсти. За да прикрият съществуването им, Владиците използват МЕ-технологии за замърсяване на спомените на всички, които са ги срещали, но

Бързите това има множество слухове. Понякога смятат, че Контратракторите са бездушни машини за убийство и на подвърхността наистина изглежда пака, но каква е въобщеността наистината за

тях? И защо всеки съръхчовек има своя собствена звезда на фалшивото небе, която пада, когато той умира? Защо с раждането на всеки нов Контратрактор се ражда съръхчовек?

Както казах, историята наистина изглежда много добре, а за мен още по-важен фактор е името на *Voles*, които до момента не сам не си ме разочаровали нито веднъж, но и вие от заглавията им са ми възприели на любими серии изобщо (*RahXephon* и *FMA*).

Визуално *Darker than Black* ни е особено уникално като стил, но тък с нападено с доста вкус и без излишна шарення (като и без затътане в излишна мрачност, слаба бозу). А скрийпът е страшно динамичен и качествено нарисуван. Музиката е дело на Йоко Кано, която е гарантция за високо качество и още въпреки епизоди са вижда яркият ѝ почерк в саундтрека.

Така че на пръв поглед всичко е ток и жица, останалото зависи от историята. Досега *Voles* не са правили аниме, което да е точно по кишето на жанра си или да е събеседа обикновено. Заглавията им винаги рано или късно се оказват униканни с нещо и защо чакат с нетърпение да видят как ще развие *DIB*, защото въпреки очевидните прилици с *Witch Hunter Robin* анимето има доста странна атмосфера и се съмняват наистина, че ще останат такива, каквито изглеждат, задълго.

# BATTLE ANGEL

**Д**алечното бъдеще. Огромният град Залем се носи в небето, прибързан към земята с огромни въжеца. Там може би е истински рай на сърхразвитите технологии и фискала култура, но никой ден не е сигурен в това. Защото под града е Бунището. Мястото, където жителите на Залем изхърлят своите бокуши, където живят единствено несрећници, престъпници, бедняци и малцината прокурени от небескин град. Всеки мечтае да отиде в Залем и всеки търси начин да го постигне. Почти всеки, всъщност. Кибердокторът Идо няма никакви фискални желания. Той ще живее живота, лекувайки киборзите от Бунището и го обиколя в търсение на полезни части. Така един ден се настъпва на почти западено момиче андроид, което в последствие нарича Гали (а по-късно ще стане известно като Алита). Макар и да няма спомени за миналото си, тя е невероятен боец, но гениалната ѝ изработка я е надарила с истински човешки емоции и в основата си Гали е просто едно чувствително момиченце. Затова когато среща младия Юго, който мечтае повече от всичко друго да се качи в Залем, тя се влюбя...

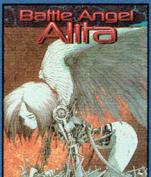
Създадена по оригиналната *Battle Angel Alita* манга на Киширо Юкито, тази OVA се състои от голяма епизода по 40 минути и обхваща пръвте два от общо седемте тома. Въпреки че историята по никакъв начин не е завършена, тя все пак има някакъв илюстри и носи удоболстивие като самостоятелно аниме.

Първото, което впечатлява в *Battle Angel*, е спрахнатата постапокалиптична атмосфера. В Бунището царят мизерия и развал, оцеляват само най-силните и агресивните, а из мрачните улички бродят всъякви уроди и кибернетични чудовища. Неговата прътвория с органи пропътвия, а хората със власт подстрекават престъпността, за да печелят от нея. На този фон чистата емоционалност на Гали и възрастата ѝ с Юго всъщност възействат още повече, но това аниме въпреки всичко е много повече драма, отколкото любовна история. Екшънът също е на ниско, а това възхи и за визуалта, която въпреки че е на годинки (OVA-та е от 1993 г.), е изключително стихия и възействие.

*Battle Angel* по никой начин не е детско аниме. В него има кръв, зверства и насилие, самият скожет не щади никого героите си, нико чубствата на зрителя. OVA-т е страшно разтворбаци и шокираща на моменти, но това не е самодел. Атмосферата е ужасяваща и мрачна, но по никакъв начин е мащестична, а подсказките за епичния сайд-ай, който евентуално може да се завърши около Залем и Алита, са много и само тъй като да се ядосаш, че анимето не е продължено.

Всъщност това е и основният дефект на OVA-та, също както и при другия сходен случай – *Angel Sanctuary*. Тя е направена основно да привлече читатели към мангадата. В нея виждаме само началото на историята на Алита, а всичко останало трябва да прочетем. Но за разлика от споменатия *AS*, *Battle Angel* има завършена скожет и може да се гледа напълни самостоятелно. И определено препоръчвам да го направиш, защото анимето е класика с напълно заслужен култов статут. Дотолкова, че Джеймс Камерън че снима филм по него...

## Киширо Юкито



Киширо Юкито е авторът на оригиналната *Battle Angel Alita* манга. Роден е на 20 март, 1967 г. в Токио, но е израснал в Чуба. Още от ранна детска възраст провежда интерес към рисуването, като особена склонност има към чудовищното и механичното. Търбата му манга *War-men* е в постапокалиптичен сетинг и е написана през 1984 г., но е издадена едва четири години по-късно. Следват няколко заглавия, които му печелят фен база и никооко награди, но все още нико, което да го издигне до световна известност. Този година, през 1991 г., се появява *GUNNM* (пребрана на английски като *Battle Angel Alita*). С нея става известен не само в Япония, но и в САЩ, Германия, Италия, Франция и Англия. Мангадата печели фенове не само с небевроятната си история и спрахнатите екшън сцени, но и с огромната чубестост, вложена от автора в нея. След търпитеят епизод, издаден между 1991 г. и 1995 г., мангадата никооко години, пред които Юкито пише други заглавия, но през 2000 г. отново се завръща към своята същества с *Battle Angel Alita: Last Order*, която предлага към съвета на историита на Гали и се разбива в седем тома.



Някой каза ли "пича"?

# TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES™



През чак толкова давечата 1984 година Кевин Истмън и Питър Лийдър, бъзма младежи с аспирации да правят комикси, решават да се излагат с няколко популярни по онда време творби: марвелските *Daredevil* и *New Mutants*, както и с *Ronin* на Франк Милър и *Cerebus* на Дейв Сим, като публикуват единичен комикс със собствени страници. За целта използват възможно най-добросърдични герои, за които могат да се сетят – отбор от четири човеколободни костенурки, владеещи смъртоносни боини изкуства и сенсия им, че лъжа. Слънчо. Идеята им жъне голям успех и 3000-те начини кояни на изнаните се разгръщат учуващи бързо, като по този начин е поставено началото на цяла поредица. Но гори тоза, докоснати се до сламата, ръблатата алброти ѝбра ли са подозирани, че небинното им начинание не само ще излезе от комикс чирчерауза, ами ще се изстреля във Висши, недостижими дюри за произведениета, които по начин са пародии. И че ги пригни да прекъснат кариерата си на дракачи, за да смовчат с денето на милиончика от могъщия TMNT френчайз.

През 1987-ма започва пръвът анимаци-



онийски сериал. Той е значително по-детски и жизнерадостен от оригиналния комикс, но благодарение на него костенурките учат мениджъриума и създават небъдвана мания след подразбирането (включително и в България, макар и в леко подправен вид – "ортни нинџи" вариант). Съветът е занят от огромно количество TMNT продукти. Браварици от екънън физури по чеки за зъби и чарашки с образите на персонажите. През следващите години се раждат и сума страннични проекти: при покръпвания с добивалка си играли филма и сблъсан с тях TV сериал, още по-франтизно аниме, в която костенурките се изкубват като супергерои и се съединяват в гигантски робот с помощта на „мута-камни“, както и цели 17 игри, повечето от които са дело на японците от Konami. Наконе по последните се оказват успешни не само откъм популярност, но и като качеството. Така например TMNT IV: *Turtles in Time* все още се счита за едно от най-добритите заложия в жанра на света.

В средата на 90-те интересът окомо френчайза започва да затихва и мюзикна са убедени, че костенурките са изчезнали и лебедовата си песен, след като CBS спира производствата на сериала през 1996-та година. Защастие писмопистолите са откривани, когато през 2003-ма по телевизия *Kids* тръбва нов анимационен сериал, който бива популарността на TMNT. Въпреки това много от феновете на героята анимация се чувстват разочаровани и озадачени от липсата на всеобщи любими като Рокстри и Бибон, значимите разлики в историята (примерно Ейтър О'Нийл първоначално е асистент на доктор Бакстър Столикан, вместо репортерка, и Слънчо не е никогаша Хамато Йоши, а романишът му пъх) и доста по-страховития вид на костенурките. Тези несъответствия обаче са имат много просто обяснение. Вместо да използват вече изтърканите преди това концепции, създалите ги на новия сериал решават да върнат духа на оригиналните комикси и пръвънчаните игри за персонажите.

Кевин Истмън

След работата си по TMNT Кевин Истмън решава да намери нова по-сока в кариерата си и се насочва към известното комикс списание за безвъзрастни, *Heavy Metal*. Използвайки кутичата земно, докарани му от костенурките, през 1991-ва го заклува от претищите му собственици и до ден днес е неядъл гленд реджтор. Докато се подговара в него се жени за любимата на „кралица на б-муви-тата“ (и еквибиционизма) Джули Стрейн, която по-късно изучава гламърна рок в анимационния филм *Heavy Metal 2000* (покрай който от *Ritual* направиха F.A.K.K. 2). Истмън основава и музея *Words and Pictures*, посветен на комиксите, който обаче се оказва финансов проблем. Все пак остатъците от проекта мозат да бъдат намерени на <http://www.wordsandpictures.org>

В първия момент може да ти се стори, че това убийца чара на TMNT, но ако дадеш шанс на шоуто, ще успомниш, че то бори се предвърху 2 заръбваща комбинация от влечачица (и на момента брутален) екънън и блякнати маймани, която буквально издува стария сериал, а и оставя свежа дъга по-дълго (ако къде на 3-ти сезон, след която все пак се забелязва непрекъснат спад).

На всичкото отгоре тук има реалистични, която, макар и донякъде скъпичка, разполага с не малко дълги съжетни линии и не спира от хроничната липса на разбитие, характерна за повечето западни анимации. Тъй като е със запомнящи се моменти, от няколко епични битки с различни по-зловещи и кафявън Шредър и верни му помощници, пинатащи от мускули Хан, до крайно забавна пародия на *Star Wars* и *Star Trek* и галактически турнир за юници. Самите костенурки са развити много по-добре като персонажи. Раф е също адреналин и неизбрани, Дон е по-слаби бойни уменици от останалите, но е разумен и миролюбив. Лео блъде оръжието си на най-добрия, но трибъга да се изправя пред доста предизвикателства заради лидерската си позиция, а Майкъл... Ами Майкъл си е Майкъл. Той винаги е бил основният източник на комедия в групата и се спрява по-добре от всяко.

Продължавам новия сериал като на вензел на костенурките, така и на вънчии, на които им е доказва за никак качествена западна анимация. Е, с излизането наскоро пълнометражен филм (този път не играем, а CG) нещата стоят доста различно, но и всестранните ми ще те засиме кометата Бакабом на следващата страница от кино рубриката.







Войната бе  
надвиснала над нас...



... ТОЙ Я ВИДЯ...

... И ТЯ ГО ВИДЯ...

... Кериган, либе мое...

... Джими...

ГРЯС!

О, Кериган, шти  
скъсам крилцата!

О, Джими, покажи ми  
големият си рог!

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

V.I.P.

**66лв.**

56Mbit/s

Normal

**44лв.**

40Mbit/s

Икономична

**33лв.**

32Mbit/s

Gold

**99лв.**

80Mbit/s

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

ВЕЧЕ С ВКЛЮЧЕНИ  
45 ДНИ БЕЗОПАТНА ИГРА

# LINEAGE II

THE CHAOTIC THRONE

## Interlude

Над 14 милиона играчи в световен мащаб

[EU.LINEAGE2.COM](http://EU.LINEAGE2.COM) [WWW.PULSAR.BG](http://WWW.PULSAR.BG)



PC DVD  
ROM

© 2004 - 2007 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, Lineage, The Chaotic Throne, The Chaotic Interlude, and Pulsar are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.

ПУЛСАР

