

ITC PUBLISHING

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор группы изданий
«Домашний ПК» и Gameplay
ОЛЕГ ДАНИЛОВ

Главный редактор Gameplay
СЕРГЕЙ ГАЛЕНКИН

Редактор
АННА ЗИНЧЕНКО

Обозреватель
ЯНОШ ГРИЦЕНКО

Литературная редакция
ЮЛИЯ НЕТУНАХИНА
ЛЮБОВЬ СМОЛИНА

Верстка
АЛЕКСЕЙ ГРУША

Макет и дизайн
ЕВГЕНИЙ МЕДВЕДЕВ
ОЛЕГ ПЕРЕВЕРЗОВ
ЛАРИСА БРУСОВА

Директор по рекламе
ОЛЬГА ВАКУЛЮК

Менеджер по распространению
СВЕТЛАНА РАДЧЕНКО

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Президент, генеральный директор
СЕРГЕЙ АРАБАДЖИ

Вице-президент,
старший главный редактор
МИХАИЛ ЛАПТЕВ

Вице-президент,
исполнительный директор
НАТАЛИЯ ПЕТРОВСКАЯ

Директор по распространению
ОЛЬГА ГАЛУШКА

Технический директор
АЛЕКСЕЙ ГРУША

Директор фотослужбы
АНДРЕЙ ТУРЦЕВИЧ

Арт-директор
ЕВГЕНИЙ МЕДВЕДЕВ

Директор по маркетингу
ВИКТОРИЯ НИКОЛАЕВА

Директор интернет-проектов
ВЛАДИМИР ВОЗНЯК

Менеджер по полиграфии
ВЛАДИМИР БУГАЙЧУК

IT-менеджер
АЛЕКСАНДР САВЧЕНКО

Журнал **Gameplay**, № 3 (3),
ноябрь 2005
Подписной индекс
в Каталоге изданий Украины
Gameplay без DVD-диска 92494
Gameplay с DVD-диском 92493

Свидетельство
о регистрации
КВ № 9963 от 15.06.2005 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издаётся с сентября 2005 г.
Учредитель – Сергей Арабаджи
Издатель –
ООО «Издательский Дом ИТС»,
г. Киев, 2005 г.

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель. Он также самостоятельно отвечает за достоверность рекламы, за соблюдение авторских прав и других прав третьих лиц, за наличие в рекламной информации необходимых ссылок, предусмотренных законодательством. Передачей материалов рекламодатель подтверждает передачу Издательству прав на их изготовление, тиражирование и распространение.

Редакция не использует в материалах стандартные знаки для обозначения зарегистрированных прав на объекты любого рода собственности. Все указанные в публикациях торговые марки являются собственностью их владельцев.

Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции. Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией.

Цветоделение и печать –
ОТ «Блиц-принт»,
г. Киев, ул. Довженко, 3
Цена свободная

Тираж 20 000 экз.

Адрес редакции и издателя:
03110, Киев,
просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
редакция (044) 496-3463
отдел рекламы (044) 496-3465
..... (044) 270-3839
отдел
распространения (044) 249-9759
..... (044) 585-0409
..... (044) 585-0401
Факс: (044) 270-3891
E-mail: editor@gameplay.com.ua
Web-сайт: www.itcpublishing.com

© «Издательский Дом ИТС», 2005 г.
Все права защищены

Как перестать беспокоиться и начать играть

Привет, меня зовут Сергей, и я играю на консолях.

Знаете, буквально семь-восемь лет назад, когда только появились первые слухи о PlayStation 2, я в числе многих пользователей ПК лишь недоуменно пожимал плечами. Вряд ли, думал я, закрытая архитектура, контроль Sony, низкое разрешение экрана и сложности в программировании позволят PS2 занять место компьютера в качестве игровой платформы.

Естественно, я ошибался. Уже тогда PS One била все рекорды, а свежий Dreamcast радовал потребителей заоблачным для ПК того времени уровнем графики.

Для полного обращения в новую веру мне потребовалось поиграть на PS2 лично. Но даже тогда, после потрясающей сессии в Tekken Tag Tournament и очередной Ridge Racer, я не купил консоль. Я упорствовал в своем фанатизме, убеждая себя, что мне нравятся только RPG и RTS. Я, как и многие, зарылся в один-два жанра и не видел ничего вокруг. Глупо, конечно.

В конце концов приставка попала в мой дом благодаря случайной случайности, и с тех пор я больше времени провожу за ней, чем за компьютером. Мне надоели патчи, я терпеть не могу инсталляцию, мне костью в горле

стоит необходимость каждый раз настраивать управление под левую руку. Хорошо, что у меня достаточно мощный ПК и мне не приходится снижать качество графики в новых играх.

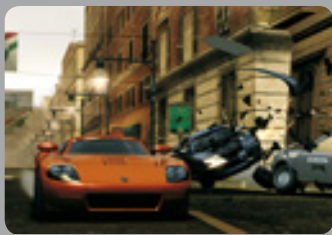
Многие украинские игроки сейчас, как я когда-то, цепляются за свои предрассудки: «там только тупые файтинги», «я люблю стратегии» или еще хуже «консоли – для детей». Мне не хочется в сотый раз повторять, что нельзя спорить о вкусе ананасов с теми, кто их ел. Если вы действительно любите игры и до сих пор предпочитаете тратить каждый год сотни долларов на обновление начинки своего компьютера, задумайтесь о приобретении приставки. GameCube, PlayStation 2, Xbox – консоли этого поколения сейчас стоят не дороже двухсот долларов. За такие деньги даже приличную видеокарту купить невозможно.

Раскройте глаза. Мир игр богат шедеврами, и ни в коем случае нельзя ограничивать себя одной платформой. Человек, игнорирующий консоли или ПК, похож на синемфила, который смотрит только фильмы одной кинокомпании и слышать не хочет об остальных.

Не стоит лишать себя отличных игр из-за глупых предубеждений.



С наилучшими пожеланиями
Сергей Галенкин,
segal@itc.ua



66 Burnout: Revenge

После того как Criterion сделала потрясающую Burnout 3: Takedown, многие сомневались, удастся ли студии повторить собственный успех. Поразительно, но четвертая часть получилась по крайней мере не хуже.

6GUN
American McGee's Bad Day LA
Animal Crossing Wild World
Armored Core: Nine Breaker
Asterix & Obelix XXL 2:
Mission Las Vegum
Beat Down: Fists of Vengeance
Burnout Legends
Burnout: Revenge
Caesar IV
City Life
City of Villains
Crashday
Dragonshard
Drakengard 2
Evil Dead Regeneration
Eyedentify
Fahrenheit
Feel the Magic XY/XX
Frame City Killer
Full Metal Alchemist 3:

43 Kami wo Tsugu Shoujo
34 Genji: Dawn of Samurai
95 Gun
84 Hard Truck Tycoon
Huxley
71 Kameo: Elements of Power
81 Kingdom Hearts 2
84 Marc Ecco's Getting Up
66 Contents Under Pressure
42 Marvel Nemesis: Rise of Imperfects
48 Mercury
95 Mortal Kombat: Shaolin Monks
94 Myst V: End of Ages
62 Myth Makers: Ninja Bread Man
46 Okami
70 Radiata Stories
94 Rise & Fall: Civilizations at War
56 Scarface: The World is Yours
80 Seven Kingdoms Conquest
95 Shadow the Hedgehog
Spellforce 2

46 Spore
73 SunAge
30 The Choice
44 The Incredible Hulk:
39 Ultimate Destruction
92 The Regiment
45 The Sims 2: Nightlife
TOCA Race Driver 3
93 Total Overdose
79 True Crime New York City
82 Ultimate Spider-Man
75 Untold Legends
64 Warhammer 40 000:
92 Dawn of War: Winter Assault
40 We ♥ Katamari
72 X-Men Legends 2:
35 Rise of Apocalypse
32 Yoshi Touch & Go
94 Блицкриг II
92 Велиан
38 Магия Крови

№ 3 (3) ноябрь 2005

Содержание



Превью

28 The Choice

Пока бывшие лидеры «оранжевой революции» выясняют отношения, украинские разработчики предлагают с юмором взглянуть на исторические события конца 2004 г. и даже возглавить штаб одного из кандидатов.

35 Rise & Fall: Civilizations at War

История в стиле «бубль-гум» возвращается. Клеопатра самолично истребляет вражеских слонов с помощью лука из чистого золота, а Рамзес гоняется за греками с двухаршинным бердышом.

Новости

6 Чарты продаж
6 В этом месяце
8 Кратко
12 Украинские новости
12 Даты выхода
14 Дискография 2005
16 Logitech Gameplay Masters
18 Tokyo Game Show 2005

22 Топ 5: Злобные маленькие девочки

Превью

24 Магия Крови
28 The Choice
30 Gun
32 Scarface: The World is Yours
34 American McGee's Bad Day LA
35 Rise & Fall: Civilizations at War
36 TOCA Race Driver 3
38 Spellforce 2
39 Huxley
40 Okami
42 Caesar IV
43 6GUN

44 Hard Truck Tycoon
45 Kingdom Hearts 2
46 Full Metal Alchemist 3: Kami wo Tsugu Shoujo
46 Drakengard 2
48 Spore
48 City Life
50 Как это работает?
51 Реализма.нет

Тема номера

52 Façade

Рецензии

56 Fahrenheit
60 Блицкриг II
62 Dragonshard
64 MYST V: End of Ages
66 Burnout: Revenge
68 We ♥ Katamari
70 Evil Dead Regeneration
71 Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum
72 Radiata Stories
73 Genji: Dawn of Samurai
74 Total Overdose
75 Mortal Kombat:

Shaolin Monks
76 Warhammer 40 000: Dawn of War: Winter Assault
76 The Sims 2: Nightlife
77 Велиан
78 X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse
78 Ultimate Spider-Man
79 The Incredible Hulk: Ultimate Destruction
79 Marvel Nemesis: Rise of Imperfects
80 Feel the Magic XY/XX
80 Yoshi Touch & Go
81 Beat Down: Fists of Vengeance
82 Mercury
82 Untold Legends
84 Armored Core: Nine Breaker
84 Burnout Legends

86 Сайты
86 Шопинг
87 Злобный геймер
88 Модификации для C&C: Generals
92 Галерея
96 Топ 5 месяца: ноябрь

60

Блицкриг II

Не чинить то, что не сломалось, – очень правильный принцип. Особенно когда речь идет о продолжении лучшей стратегии о Второй мировой войне. Компания Nival в очередной раз радует своих поклонников.



62

Dragonshard

Кудесники из Liquid, подарившие нам в свое время потрясающую Battle Realms, взялись за одну из самых знаменитых фэнтези-лицензий, Dungeons & Dragons. Результат получился весьма неоднозначный.



24

Магия Крови

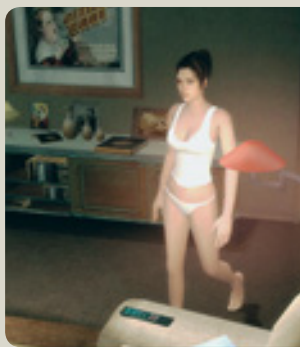
Создать правильную Diablo пытались многие. Скажем, игровая индустрия Кореи только тем и занимается, что клекает подделки под великую и ужасную игру Blizzard. В этот раз за дело берутся русские.



56

Fahrenheit

Заснеженный Нью-Йорк, ритуальные убийства, преступник поневоле, полицейские, идущие по следу, – все, как в лучших фильмах Хичкока. А игрок, подобно режиссеру, руководит каждым из участников драмы.



Содержание

Gameplay DVD #3



Façade

Перед нами уникальный эксперимент: первая в мире интерактивная пьеса о взаимоотношениях обычной семьи. Без лазеров и супергероев, зато о людях. Будущее видеоигр или неудачная попытка? Решать вам.



Brothers in Arms: Earned in Blood

Вторая часть шутера о Второй мировой войне получилась во многом лучше своего предшественника. Рекомендуем всем любителям FPS.

Игры

Полные версии
Façade

Демонстрационные версии

Brothers in Arms:
Earned in Blood
F.E.A.R. multiplayer
Live for Speed
Serious Sam 2
Total Overdose
Стальные монстры

Shareware-игры

Atlantis
Bubblefish Bob
Luxor
Tumble Bugs

Патчи

Русские версии

Бригада E5:
Новый альянс v1.06
Earth 2160
MetalHeart v1.04
Xenus: Точка кипения 2.1
WarCraft III 1.19

Английские версии

Dragonshard
Need for Speed:
Underground 2 v1.2
Vampires:
The Masquerade
Bloodlines v1.7

Модификации

Battlefield 1942
Battlefield 1918

Battlefield 2

Nights Mod
WCC Coop

C&C: Generals

Blitzkrieg 2 Mod 2.5
Imperial Assault
Second Wave
Defcon

Only War

Operation:
Restore Justice
First Tiberian War
MidEast Crisis

Half-Life 2

Battlegrounds 2

Unreal

Tournament 2004
The Awakening

Видеоролики

Магия Крови
.hack//G.U.
Ace Combat Zero:
Belkan War
Aeon Flux
Chromehounds
City of Villains
Cold War
Day of Defeat
Source
Drakengard 2
Feel The Magic XX/XY
Frame City Killer
Heroes of Might and Magic 5
Huxley
Metal Gear Solid 4:
Guns of Patriots
Need for Speed:
Most Wanted
Ninja
Gaiden Black
Okami
Onimusha 4:
Dawn of Dreams
Pirates of the Burning Sea
RF Online
SEGA Rally 2006
Suikoden V
The Movies
The Regiment
Total Overdose
Tourist Trophy
True Crime:
New York City
X-Men:
Legends 2
Забавная подборка рекламы
Консоли следующего поколения
PlayStation 3
Revolution
Xbox 360

Программы

Системные утилиты

7-Zip 4.23 final
/ 4.27 beta
Daemon Tools 3.47
DeepBurner Free 1.6
FAR 1.70 beta 5

Программы для Интернета

Avant Browser 10.1.23
Azureus 2.3.0.4
Download Master
4.3.3.907
Firefox 1.0.7
Free Download
Manager 1.9
Maxthon 1.3.3
Miranda IM 0.4.0.1
Thunderbird 1.0.6

Программы для просмотра изображений

FastStone Image
Viewer 2.22
IrfanView 3.97
XnView 1.80.2

Мультимедиа-приложения

Apollo 37zp
FFDShow MPEG-4
Video Decoder
20050727
foobar2000 0.9 beta 7
Light Alloy 3.3
Media Player Classic
6.4.8.4 (RUS)
Zoom Player
Standard 4.51

Обеспечение безопасности

Ad-Aware SE
Personal 1.06
AntiVir PersonalEdition
Classic 6.31.00.03
Spybot – Search
& Destroy 1.4

Диагностика, информация, тесты

CPU Burn
CPU-Z 1.30

EVEREST 2.20
Memtest86+ 1.60
Motherboard
Monitor 5.3.7.0
Nero InfoTool 3.01
Sandra Lite 2005.
SR2a (10.60)

Тонкая настройка и оверклокинг

ATITool 0.0.24
ATI Tray Tools 1.0.3.730
ClockGen
RightMark CPU Clock
Utility (RMClock) 1.7

Драйверы

Материнские платы

Intel Chipset Software
Installation Utility
7.0.0.1025
nForce1/2/3
Unified 5.10
nForce4 AMD
Edition 6.66
nForce4 SLI Intel
Edition 7.13
VIA HyperionPro 5.00A

Видеокарты

ATI Catalyst 5.9
Intel Graphics Media
Accelerator 14.14
NVIDIA
ForceWare 78.01

Звуковые карты

Realtek
AC'97 A3.75
Realtek HD Audio
R1.23
Sound Blaster
Live!/Live! 5.1
Sound Blaster Audigy
1.84.0045
Sound Blaster
Audigy 2/Audigy
2 ZS 1.84.55

Прочее

DirectX 9.0c
.NET=Framework 1.1
Realtek LAN
Driver 6.21

«Издательский Дом ИТС», редакция журнала Gameplay, составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, не несут ответственности за те проблемы, которые могут возникнуть при их использовании. «Издательский Дом ИТС» и редакция

журнала Gameplay не осуществляют техническое сопровождение и не отвечают на вопросы, связанные с функционированием программных продуктов, размещенных на диске. Техническая поддержка предоставляется соответствующими службами компаний –

производителей этого ПО.

Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО. «Gameplay-DVD, ноябрь 2005» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 3, 2005 и продаже отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:

- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

АДРЕНАЛІН

ЕКСТРИМ ШОУ



Гримуча суміш автоперегонів та шоу-бізнесу, приперчена безбаштовими коментарями найбільш розкутих ді-джеїв російського радіоефіру — Сергія Стілавіна та Генадія Бачинського.



© 2005 ЗАТ «1С». Всі права захищені.
© 2005 Gaijin Entertainment. Всі права захищені.

1C Мультимедіа, Адреналін — торговельна марка, Фірма «1С»

Виробництво в Україні — ДП «Скорофторит»

PC

Европейский рейтинг продаж игр для PC (full price)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Rome: Total War – Barbarian Invasion	SEGA	Creative Assembly
2	The Sims 2: Nightlife	Electronic Arts	Maxis
3	Warhammer 40 000: Dawn of War: Winter Assault	THQ	Relic
4	FIFA 06	Electronic Arts	EA Canada
5	Fable: The Lost Chapters	Microsoft	Lionhead Studios
6	Warhammer 40 000: Dawn of War Gold	THQ	Relic
7	Football Manager 2005	SEGA	Sports Interactive
8	Rome: Total War	Activision	Creative Assembly
9	Battlefield 2	Electronic Arts	D.I.C.E.
10	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis

Чарты предоставлены Chart Track, ©2001 ELSA (UK) Ltd (www.elsa.com)

Рейтинг продаж игр для PC интернет-магазина Amazon (www.amazon.com)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Sid Meier's Civilization IV	2K Games	Feraxis
2	World of Warcraft	Vivendi Universal Games	Blizzard Entertainment
3	The Sims 2: Nightlife	Electronic Arts	Maxis
4	Black & White 2	Electronic Arts	Lionhead Studios
5	Nancy Drew: Last Train to Blue Moon Canyon	Her Interactive	Her Interactive
6	Rome: Total War – Barbarian Invasion	SEGA	Creative Assembly
7	Age of Empires III	Microsoft	Ensemble Studios
8	Warhammer 40 000: Dawn of War: Winter Assault	THQ	Relic
9	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
10	Ultima Online: The 8th Age	Electronic Arts	Origin Systems

Российский рейтинг продаж игр для PC (jewel)

№	Название	Издатель на территории России	Разработчик
1	«Вивисектор» (2 CD)	«1С»	Action Forms
2	«Метро-2» (DVD)	«Бука»	GS Software и Orion
3	«Блицкриг II» (DVD)	«1С»	Nival Interactive
4	«Мадагаскар»	«1С»	Beenox Studios
5	«В тылу врага: Диверсанты» (2 CD)	«1С»	Dark Fox и Best Way
6	«Блицкриг II» (4 CD)	«1С»	Nival Interactive
7	«Метро-2» (3 CD)	«Бука»	GS Software и Orion
8	«Barbie: Показ мод»	«1С»	Vivendi Universal Games
9	Bet On Soldier (4 CD)	«Бука»	Kylotonn
10	«Обитель зла 3: Немезис»	«Акелла»	Capcom

Чарты предоставлены концерном «Группа СОЮЗ» (www.soyuz.ru)

PlayStation 2

Европейский рейтинг продаж игр для PS2 (full price)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	FIFA 06	Electronic Arts	EA Canada
2	Burnout: Revenge	Electronic Arts	Criterion
3	Conflict: Global Storm	Eidos	Pivotal Games
4	Brian Lara International Cricket 2005	Codemasters	Swordfish Studios
5	Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	Paradox Development
6	Juiced	THQ	Juice Games
7	Total Overdose	Eidos	Deadline Games
8	Fahrenheit	Atari	Quantic Dream
9	Heroes of the Pacific	Codemasters	IR Gurus Interactive
10	Incredible Hulk: Ultimate Destruction	Vivendi Universal Games	Radical Entertainment

Чарты предоставлены Chart Track, ©2001 ELSA (UK) Ltd (www.elsa.com)

Рейтинг продаж игр для PS2 интернет-магазина Amazon (www.amazon.com)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Sly 3: Honor Among Thieves	Sony	Sucker Punch
2	Madden NFL 2006	Electronic Arts	Tiburon
3	NBA Live 2006	Electronic Arts	EA Canada
4	Star Wars: Battlefront	Lukas Arts	Pandemic Studios
5	Tiger Woods PGA Tour 2006	Electronic Arts	Electronic Arts
6	SOCOM 3: U.S. Navy Seals	Sony	Zipper Interactive
7	FIFA 06	Electronic Arts	EA Canada
8	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	Activision	Raven Software
9	Ratchet and Clank 3: Up Your Arsenal	Sony	Insomniac Games
10	Kingdom Hearts	Square Enix U.S.A.	Square

Российский рейтинг продаж игр для PS2

№	Название	Издатель на территории России	Разработчик
1	Burnout: Revenge	SoftClub	Criterion
2	Tekken 5	SoftClub	Namco
3	Killzone Platinum	SoftClub	Guerilla Games
4	NHL 06	SoftClub	EA Canada
5	Grand Theft Auto: San Andreas	SoftClub	Rockstar North
6	FIFA Football 2005	SoftClub	Electronic Arts
7	God of War	SoftClub	SCE Studios Santa Monica
8	Medal of Honor: European Assault	SoftClub	EA LA
9	Burnout 3: Takedown	SoftClub	Criterion
10	Star Wars III: Revenge of the Sith	SoftClub	The Collective

Чарты предоставлены концерном «Группа СОЮЗ» (www.soyuz.ru)

Ноябрь



2004

Один из лучших ноябрей в истории. Сплошные хиты, хотя в основном сиквелы успешных проектов. Судите сами: Half-Life 2, Halo 2, Killzone, NFS: Underground 2, Metroid Prime 2: Echoes. Жаль только, что Vampires: The Masquerade Bloodlines стала надгробной плитой для Troika Games.



2003

Очередная Need for Speed – в этот раз гонки исключительно ночью. Underground обеспечила возрождение бренда, который несколько сдал после выхода неудачной Hot Pursuit 2. Пришел праздник и на улицу любителей джедаев – вышла Star Wars: Knights of the Old Republic.



2002

После того как Скарсом заключила соглашение с Nintendo, сериал Resident Evil на некоторое время переселился на GameCube. Тогда как раз появился приквел Resident Evil O. А расстроенные пользователи PlayStation 2 играли в Ratchet & Clank.



2001

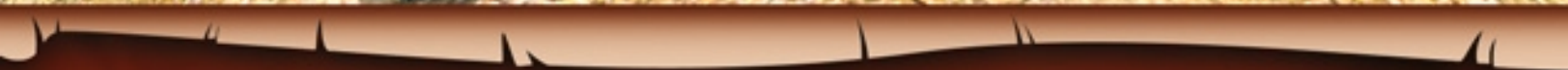
Список хитов, вышедших в ноябре, занял бы всю страницу. Просто праздник какой-то! Именно в этом году началось победное шествие Burnout по планете, стратеги получили Battle Realms, любители RPG – Gothic, а фанаты шутеров дождались Xbox и Halo: Combat Evolved.



2000

Поклонники необычных игр вспоминают эти времена с ностальгией. American McGee's Alice, Sacrifice, Giants: Citizen Kabuto. А все остальные отмечают годовщину первого выхода в люди обаятельного убийцы Hitman: Codename 47.

КАК КАЗАКИ
МОНУ ЛИЗУ ИСКАЛИ



1. **NAME** _____
 2. **ADDRESS** _____
 3. **CITY** _____
 4. **STATE** _____
 5. **ZIP** _____
 6. **PHONE** _____
 7. **DATE** _____
 8. **SIGNATURE** _____
 9. **PRINT NAME** _____
 10. **PRINT ADDRESS** _____
 11. **PRINT CITY** _____
 12. **PRINT STATE** _____
 13. **PRINT ZIP** _____
 14. **PRINT PHONE** _____
 15. **PRINT DATE** _____
 16. **PRINT SIGNATURE** _____
 17. **PRINT NAME** _____
 18. **PRINT ADDRESS** _____
 19. **PRINT CITY** _____
 20. **PRINT STATE** _____
 21. **PRINT ZIP** _____
 22. **PRINT PHONE** _____
 23. **PRINT DATE** _____
 24. **PRINT SIGNATURE** _____
 25. **PRINT NAME** _____
 26. **PRINT ADDRESS** _____
 27. **PRINT CITY** _____
 28. **PRINT STATE** _____
 29. **PRINT ZIP** _____
 30. **PRINT PHONE** _____
 31. **PRINT DATE** _____
 32. **PRINT SIGNATURE** _____
 33. **PRINT NAME** _____
 34. **PRINT ADDRESS** _____
 35. **PRINT CITY** _____
 36. **PRINT STATE** _____
 37. **PRINT ZIP** _____
 38. **PRINT PHONE** _____
 39. **PRINT DATE** _____
 40. **PRINT SIGNATURE** _____
 41. **PRINT NAME** _____
 42. **PRINT ADDRESS** _____
 43. **PRINT CITY** _____
 44. **PRINT STATE** _____
 45. **PRINT ZIP** _____
 46. **PRINT PHONE** _____
 47. **PRINT DATE** _____
 48. **PRINT SIGNATURE** _____
 49. **PRINT NAME** _____
 50. **PRINT ADDRESS** _____
 51. **PRINT CITY** _____
 52. **PRINT STATE** _____
 53. **PRINT ZIP** _____
 54. **PRINT PHONE** _____
 55. **PRINT DATE** _____
 56. **PRINT SIGNATURE** _____
 57. **PRINT NAME** _____
 58. **PRINT ADDRESS** _____
 59. **PRINT CITY** _____
 60. **PRINT STATE** _____
 61. **PRINT ZIP** _____
 62. **PRINT PHONE** _____
 63. **PRINT DATE** _____
 64. **PRINT SIGNATURE** _____
 65. **PRINT NAME** _____
 66. **PRINT ADDRESS** _____
 67. **PRINT CITY** _____
 68. **PRINT STATE** _____
 69. **PRINT ZIP** _____
 70. **PRINT PHONE** _____
 71. **PRINT DATE** _____
 72. **PRINT SIGNATURE** _____
 73. **PRINT NAME** _____
 74. **PRINT ADDRESS** _____
 75. **PRINT CITY** _____
 76. **PRINT STATE** _____
 77. **PRINT ZIP** _____
 78. **PRINT PHONE** _____
 79. **PRINT DATE** _____
 80. **PRINT SIGNATURE** _____
 81. **PRINT NAME** _____
 82. **PRINT ADDRESS** _____
 83. **PRINT CITY** _____
 84. **PRINT STATE** _____
 85. **PRINT ZIP** _____
 86. **PRINT PHONE** _____
 87. **PRINT DATE** _____
 88. **PRINT SIGNATURE** _____
 89. **PRINT NAME** _____
 90. **PRINT ADDRESS** _____
 91. **PRINT CITY** _____
 92. **PRINT STATE** _____
 93. **PRINT ZIP** _____
 94. **PRINT PHONE** _____
 95. **PRINT DATE** _____
 96. **PRINT SIGNATURE** _____
 97. **PRINT NAME** _____
 98. **PRINT ADDRESS** _____
 99. **PRINT CITY** _____
 100. **PRINT STATE** _____
 101. **PRINT ZIP** _____
 102. **PRINT PHONE** _____
 103. **PRINT DATE** _____
 104. **PRINT SIGNATURE** _____
 105. **PRINT NAME** _____
 106. **PRINT ADDRESS** _____
 107. **PRINT CITY** _____
 108. **PRINT STATE** _____
 109. **PRINT ZIP** _____
 110. **PRINT PHONE** _____
 111. **PRINT DATE** _____
 112. **PRINT SIGNATURE** _____
 113. **PRINT NAME** _____
 114. **PRINT ADDRESS** _____
 115. **PRINT CITY** _____
 116. **PRINT STATE** _____
 117. **PRINT ZIP** _____
 118. **PRINT PHONE** _____
 119. **PRINT DATE** _____
 120. **PRINT SIGNATURE** _____
 121. **PRINT NAME** _____
 122. **PRINT ADDRESS** _____
 123. **PRINT CITY** _____
 124. **PRINT STATE** _____
 125. **PRINT ZIP** _____
 126. **PRINT PHONE** _____
 127. **PRINT DATE** _____
 128. **PRINT SIGNATURE** _____
 129. **PRINT NAME** _____
 130. **PRINT ADDRESS** _____
 131. **PRINT CITY** _____
 132. **PRINT STATE** _____
 133. **PRINT ZIP** _____
 134. **PRINT PHONE** _____
 135. **PRINT DATE** _____
 136. **PRINT SIGNATURE** _____
 137. **PRINT NAME** _____
 138. **PRINT ADDRESS** _____
 139. **PRINT CITY** _____
 140. **PRINT STATE** _____
 141. **PRINT ZIP** _____
 142. **PRINT PHONE** _____
 143. **PRINT DATE** _____
 144. **PRINT SIGNATURE** _____
 145. **PRINT NAME** _____
 146. **PRINT ADDRESS** _____
 147. **PRINT CITY** _____
 148. **PRINT STATE** _____
 149. **PRINT ZIP** _____
 150. **PRINT PHONE** _____
 151. **PRINT DATE** _____
 152. **PRINT SIGNATURE** _____
 153. **PRINT NAME** _____
 154. **PRINT ADDRESS** _____
 155. **PRINT CITY** _____
 156. **PRINT STATE** _____
 157. **PRINT ZIP** _____
 158. **PRINT PHONE** _____
 159. **PRINT DATE** _____
 160. **PRINT SIGNATURE** _____
 161. **PRINT NAME** _____
 162. **PRINT ADDRESS** _____
 163. **PRINT CITY** _____
 164. **PRINT STATE** _____
 165. **PRINT ZIP** _____
 166. **PRINT PHONE** _____
 167. **PRINT DATE** _____
 168. **PRINT SIGNATURE** _____
 169. **PRINT NAME** _____
 170. **PRINT ADDRESS** _____
 171. **PRINT CITY** _____
 172. **PRINT STATE** _____
 173. **PRINT ZIP** _____
 174. **PRINT PHONE** _____
 175. **PRINT DATE** _____
 176. **PRINT SIGNATURE** _____
 177. **PRINT NAME** _____
 178. **PRINT ADDRESS** _____
 179. **PRINT CITY** _____
 180. **PRINT STATE** _____
 181. **PRINT ZIP** _____
 182. **PRINT PHONE** _____
 183. **PRINT DATE** _____
 184. **PRINT SIGNATURE** _____
 185. **PRINT NAME** _____
 186. **PRINT ADDRESS** _____
 187. **PRINT CITY** _____
 188. **PRINT STATE** _____
 189. **PRINT ZIP** _____
 190. **PRINT PHONE** _____
 191. **PRINT DATE** _____
 192. **PRINT SIGNATURE** _____
 193. **PRINT NAME** _____
 194. **PRINT ADDRESS** _____
 195. **PRINT CITY** _____
 196. **PRINT STATE** _____
 197. **PRINT ZIP** _____
 198. **PRINT PHONE** _____
 199. **PRINT DATE** _____
 200. **PRINT SIGNATURE** _____
 201. **PRINT NAME** _____
 202. **PRINT ADDRESS** _____
 203. **PRINT CITY** _____
 204. **PRINT STATE** _____
 205. **PRINT ZIP** _____
 206. **PRINT PHONE** _____
 207. **PRINT DATE** _____
 208. **PRINT SIGNATURE** _____
 209. **PRINT NAME** _____
 210. **PRINT ADDRESS** _____
 211. **PRINT CITY** _____
 212. **PRINT STATE** _____
 213. **PRINT ZIP** _____
 214. **PRINT PHONE** _____
 215. **PRINT DATE** _____
 216. **PRINT SIGNATURE** _____
 217. **PRINT NAME** _____
 218. **PRINT ADDRESS** _____
 219. **PRINT CITY** _____
 220. **PRINT STATE** _____

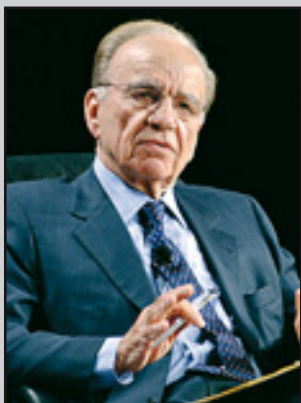
- 2 M 300
- 1 M 60 M
- 1 M 60 M
- 1 M 60 M



FEBRUARY 2006

Кратко

IGN Entertainment



Раз, два, три, продано!

Австралийский магнат Руперт Мердок, президент News Corporation, в свое время пытавшийся купить Eidos, ворвался-таки в игровую индустрию. Правда, не с того хода. Вместо ожидаемого многими приобретения издательской компании он наложил руку на IGN Entertainment. Напомним, что в активах последней значатся IGN.com, GameSpy, GameSpy Arena, FilePlanet, TeamXbox, 3D Gamers, Direct2Drive, GameStats.com, а также ресурсы порталов Vault и Planet. Кроме того, IGN Entertainment владеет киносайтами IGN FilmForce и Rotten Tomatoes, а также мужским life-style-ресурсом AskMen.com. Стоимость сделки составила около 650 млн долл.

PlayStation 3

Доживем до февраля

Отсутствие демонстрационной версии PS3 на TGS 2005 и наличие всех громких проектов под нее только в виде роликов вызвали немало вопросов. В то время как Microsoft активно наступает, подобное поведение Sony кажется несколько странным. Но представитель компании развеял опасения, пообещав продемонстрировать и консоль, и играбельные демо проектов в феврале 2006 г. на специальном мероприятии, которое состоится в Японии. Дата выхода и цена PS3 по-прежнему неизвестны.



Xbox 360

Отсчет пошел

Microsoft наконец-то объявила точные даты старта своей консоли нового поколения. Итак, в Америке Xbox 360 поступит в продажу 22 ноября, в Европе – 2 декабря, а в Японии – 10 декабря. Стоимость консоли в Стране восходящего солнца составит приблизительно \$345, в США, напомним, \$299 и \$399. Кроме того, на 2006 г. запланировано появление Xbox 360 в Китае. А вот «Майкрософт Украина» заявила, что в ближайшие пять лет не планирует одаривать нас бело-зеленым леденцом. Уровень пиратства в стране, видите ли, слишком высок. После новости о Китае эти слова вызывают как минимум недоуменную улыбку.

Печально



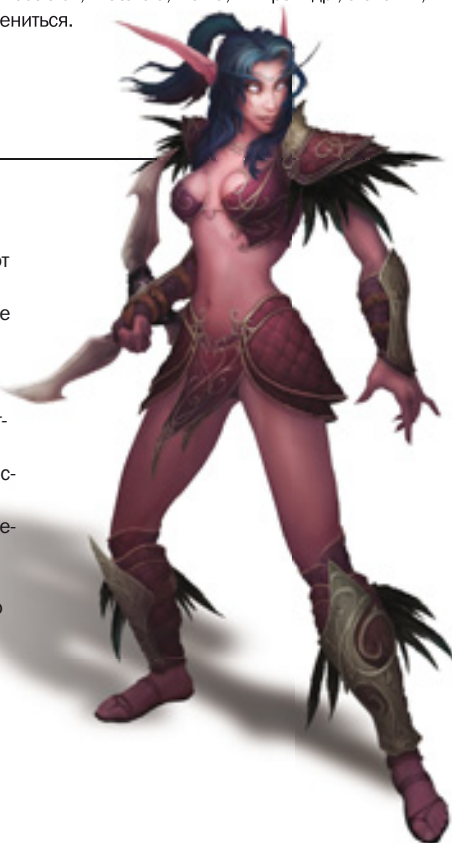
Таможня зверствует

Чтобы пресечь серые поставки бытовой техники, Федеральная таможенная служба России (ФТС) установила новый порядок ее ввоза на территорию РФ. Теперь товары могут быть растаможены только по прайслисту от производителя. А в недавно опубликованном списке компаний, предоставивших подобные прайсы, не оказалось фирмы Sony. То есть, как мы прекрасно понимаем, в категорию товаров, застревающих на границе, попадает и PlayStation 2, и аксессуары к ней. Надежду вселяет то, что пролетели с документами и такие гиганты, как B&K, Bosch-Siemens, DeLonghi, Electrolux, Motorola, Nokia, Philips и др., а значит, ситуация может измениться.

World of Warcraft

Чума и девки

За прошедший месяц часть серверов WoW пострадали от страшной чумы. По документальным свидетельствам, население столицы орков Оргриммар вымерло в течение часа, в том числе NPC. Причиной эпидемии стал босс нового инстанса Zul'Gurub, введенного с патчем 1.7. Смертельное проклятье, налагаемое Hakkar, действует несколько минут, наносит значительный урон и передается окружающим. Был ли подобный аттракцион задуман Blizzard или ситуация просто вышла из-под контроля, неясно. Поднятые по тревоге санитарные бригады админов все же навели порядок. Несказанно позабавило и появление на аукционе e-bay лота E-Date with a hawt Night Elf. Всего за \$10 предприимчивый торговец предлагал всевозможные виртуальные услуги для утомленных жизнью воинов. Лот популярностью не пользовался. Совсем.



1С® МУЛЬТИМЕДИА

Ролева гра від творця великої серії Wizardry

DUNGEON LORDS

[illegible]

Парой строк

По неведомым причинам Ubisoft решила переименовать очередную часть похождений симпатяги Принца. Prince of Persia: The Two Thrones (бывшая Kindred Blades) увидит свет в декабре 2005 г.

Сотрудник BioWare проболтался, что одна из студий компании работает над неанонсированным проектом под Xbox 360. По слухам, это будет комбинация FPS и RPG, использующая Unreal Engine 3. Кроме того, канадские кудесники готовят продолжение action/RPG Jade Empire в эксклюзивной версии для PS3. Microsoft кусает локти.

Поговаривают, что Сарсом решила осчастливить владельцев PC, подарив им Onimusha 3: Demon Siege. Игра с участием Жана Рено должна выйти до конца этого года.

EA подтвердила свои намерения выпустить игру серии Burnout на Xbox 360. Продукт появится на полках в марте 2006 г. Будет ли это улучшенная версия Revenge или что-то совершенно новое, пока неизвестно. Но ясно одно: прославленная серия повысит привлекательность новой консоли Microsoft.

По оценкам Forbes, подразделение Microsoft, отвечающее за Xbox, понесло с 2001 г. убытки в 4 млрд долл.

Вот это да!

DOOM на PS3?

Знаменитый ракетостроитель и по совместительству совладелец id Software Джон Кармак проболтался в одном из недавних интервью, что в последнее время его занимает интересная мыслишка. «Идея витает в воздухе, ну просто задумка, а почему бы не сделать какое-нибудь супериздание нашего DOOM 3 на PS3. Мы бы с удовольствием залабили что-нибудь такое». Разумеется, подобные заявления нельзя воспринимать как стопроцентный анонс, но...



Xbox 360

Домик для Xbox 360

В Токио ведется сооружение странного объекта, задрапированного тканью с подозрительно знакомым логотипом. По данным разведки, этому зданию стоимостью более 400 тыс. долл. суждено стать отправной точкой для экспансии Xbox 360 на территорию Японии.



PSP

Обманка для туристов

Рядом с магазином фривольной продукции в токийском квартале Акихабара располагается весьма любопытный автомат. Всего за 1000 иен (около \$8) любой может попытать счастья и выиграть PSP. В одном из черных шаров находится заветный золотой талончик на получение модной портативной консоли от Sony. В других же – элегантные женские трусики. У редакции есть свидетельства очевидцев, которые, сделав 13 попыток и потратив 13 000 иен, сорвали-таки банк, попутно став счастливыми обладателями 12 разноцветных образчиков дамского белья. Удача сопутствует людям без комплексов.



Конкурс Gameplay

Поздравляем победителей

Пришло время подвести итоги первого конкурса журнала Gameplay и компании «Софт-пром», официального дистрибьютора Electronic Arts. Итак, коробки с новыми играми получат: Battlefield 2 – Чистяков Олег Игоревич Medal of Honor: Pacific Assault – Карамышев Дмитрий Олегович Need for Speed: Underground 2 – Каминский Дмитрий Львович The Sims 2: University – Соколов Андрей Александрович UEFA Champions 04–05 – Кирий Владислав Петрович А вот и правильные ответы.

1. 9 апреля 2003 г.
2. Курибаси Тадамити
3. В 1948 г. Вэли Паркс
4. 1088 г. – университет Болоньи, 1661 г. – Львовский университет
5. Ноттингем Форест
К нашему удивлению, наибольшие проблемы вызвал вопрос № 4. В русском Интернете многие сайты перепечатали рассылку, в которой назван университет из Феса (Марокко). Читателям стоило проверить этот «университет» – сейчас он не работает как учебное заведение, а является местом для богослужений. Вопросы третьего тура вы обнаружите на с. 81.

Рекорд

Ай, молодцы!

Китайская MMORPG Yulgang показала настоящий класс. Отсутствие оплаты за пользование сервисом покорило жителей Поднебесной. За несколько месяцев с момента старта игры число ее подписчиков достигло 9 млн, что в два раза превышает показатели World of Warcraft. Прибыль создатели Yulgang получают от продаж внутриигровых предметов.





ТЫ КОГО НАЗВАЛ ЧЕРВВЯКОМ?

WORMSTM 4 MAYHEM



TEAM 17

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

Worms 4: Mayhem Developed by Team 17 Software. © 2005 Team 17 Software, Team 17 Software and Worms 4: Mayhem are a trademarks or registered trademarks of Team 17 Software Ltd. Original concept Andy Davidson. Published and distributed by The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters"). "Codemasters" is a registered trademark and "Genius at Play" is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. © 2005 Бука. Все права защищены.

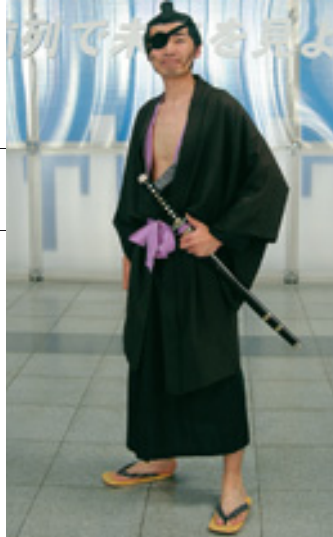
Ексклюзивний дистрибутор на території України - компанія "Фабрика Ігр".
З питань гуртового продажу звертатися за тел. (044) 237 5186, www.GFU.com.ua.

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.UA

UkrGameExport

В сентябре этого года состоялась очередная выставка Tokyo Game Show, в которой впервые за 16 лет ее существования приняла участие украинская компания UkrGameExport. Приятно, что этот факт был особо отмечен в пресс-релизе организаторов мероприятия.

Несмотря на то что в отличие от азиатских, американских и европейских участников украинские игровые проекты ориентированы на PC, стенд UkrGameExport вызвал интерес у посетителей выставки. На Tokyo Game Show были представлены работы четырнадцати компаний: Absolutist, BTE Soft, Boolat, Lucky Soft, Crazy House, Dynamic Systems, Tavex, Program Ace, Spector Studio, IT Group, Abyss Lights Studio, Dinexus, Amavi Films, Front Pictures. Ряд проектов заинтересовал потенциальных азиатских партнеров, что дало повод надеяться на дальнейшее плодотворное сотрудничество.



В течение трех дней представители UkrGameExport проводили встречи с крупнейшими издателями и разработчиками Японии, Кореи, Индии и Китая. Подводя итоги визита в Страну восходящего солнца, директор компании Максим Бахматов сказал: «Побывав в Японии, уже сегодня можно увидеть, какой игровая индустрия будет завтра. И главное в нашем визите то, что теперь горизонты наших целей и задач расширены настолько, насколько это вообще возможно на настоящий момент».



Уважаемые разработчики и издатели игр! Если вы хотите, чтобы о ваших проектах узнали украинские игроки, присылайте нам ваши новости по адресу editor@gameplay.com.ua.

PC Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
01.11.2005	Diplomacy	Paradox Interactive	strategy
01.11.2005	Fear Factor: Unleashed	Hip Games	adventure
01.11.2005	Pac-Man World 3	Namco	action
01.11.2005	Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	action
01.11.2005	Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan	LucasArts	RPG
01.11.2005	Tycoon City: New York	Atari	simulation
02.11.2005	Dungeons & Dragons Online: Stormreach	Atari	RPG
04.11.2005	Tomb Raider: Legend	Eidos Interactive	action/adventure
07.11.2005	Earth 2160	Midway Games	strategy
08.11.2005	Desperados 2: Cooper's Revenge	Atari	strategy
08.11.2005	Gun	Activision	shooter
08.11.2005	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	action/adventure
08.11.2005	The Movies	Activision	simulation
08.11.2005	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	shooter
09.11.2005	City of Villains	NCsoft	RPG
14.11.2005	American Conquest: Divided Nation	CDV	strategy
14.11.2005	The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe	Buena Vista Games	action/adventure
15.11.2005	Anarchy Online: Lost Eden	Funcom	RPG
15.11.2005	Battlefield 2: Special Forces	Electronic Arts	shooter
15.11.2005	Dynasty Warriors 4	KOEI	strategy
15.11.2005	Friends: The One With All The Trivia	Warner Bros Interactive	trivia
15.11.2005	Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	racing
15.11.2005	The Matrix: Path of Neo	Atari	action
21.11.2005	King Kong	Ubisoft	action
21.11.2005	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda Softworks	RPG
ноябрь 2005	Retribution	TBA	shooter
ноябрь 2005	Starship Troopers	Empire Interactive	shooter
ноябрь 2005	The Sacred Rings	The Adventure Company	adventure
01.12.2005	AlterLife	NCsoft	RPG
01.12.2005	Playboy: The Mansion — Private Party	Hip Games	simulation
12.12.2005	L.A. Rush	Midway Games	racing

PlayStation 2 Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
01.11.2005	Call of Duty 2: Big Red One	Activision	shooter
01.11.2005	Dynasty Warriors 5: Xtreme Legends	KOEI	action
01.11.2005	EyeToy: Chat	Sony	other
01.11.2005	Fatal Frame III: The Tormented	Tecmo	adventure
01.11.2005	Guitar Hero	RedOctane	music
01.11.2005	James Bond 007: From Russia With Love	Electronic Arts	action
01.11.2005	MotoGP4	Namco	racing
01.11.2005	NBA 06	Sony	sports
01.11.2005	Pac-Man World 3	Namco	action
01.11.2005	Payout Poker and Casino	Namco	casino
01.11.2005	Shamu's Deep Sea Adventures	Activision Value	action/adventure
01.11.2005	Shrek SuperSlam	Activision	fighting
01.11.2005	SnoCross 2	Crave	racing
01.11.2005	Star Wars Battlefront II	LucasArts	shooter
01.11.2005	The Incredibles: Rise of the Underminer	THQ	action
01.11.2005	The Winx Club	Konami	action/adventure
08.11.2005	American Chopper: Full Throttle	Activision Value	other
08.11.2005	Castlevania: Curse of Darkness	Konami	action/adventure
08.11.2005	EyeToy: Kinetic	Sony	other
08.11.2005	Greg Hastings' Tournament Paintball Max'd	Activision	shooter
08.11.2005	Gun	Activision	shooter
08.11.2005	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	action/adventure
08.11.2005	Karaoke Revolution Party	Konami	music
08.11.2005	Magnacarta: Tears of Blood	Atlus Software	RPG
08.11.2005	Suikoden Tactics	Konami	strategy/RPG
08.11.2005	Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare	Konami	action
08.11.2005	The Matrix: Path of Neo	Atari	action
08.11.2005	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	shooter
14.11.2005	.hack//G.U. Part 1	Bandai	RPG
14.11.2005	Fear Factor: Unleashed	Hip Games	action
14.11.2005	Gauntlet: Seven Sorrows	Midway Games	action
14.11.2005	SpyToy	Sony	action
14.11.2005	Stargate SG-1: The Alliance	Namco	adventure
14.11.2005	Winback 2: Project Poseidon	KOEI	action
14.11.2005	World Racing 2	Playlogic International	racing
15.11.2005	50 Cent: Bulletproof	Vivendi Universal Games	action
15.11.2005	Aeon Flux	Majesco	action

DUNGEON SIEGE III

Сбалансована суміш шаленого кресалова
та якісних рольових елементів.

Країна Ігор



PC
CD-ROM
SOFTWARE

1C
СИМА-1C

GAS
POWERED
GAMES

Microsoft
game studios



UBISOFT

© 2005 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo and the Windows logo are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. 2002-2005 Gas Powered Games Corp. All Rights Reserved. Gas Powered Games and Dungeon Siege are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. Published by Ubisoft Entertainment under exclusive licence. Ubisoft and Ubisoft logos are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
© 2005 3AT «1C». Всі права захищені.



Дискография 2005

Александр Птица

Каждый год 30 сентября мы отправляемся... нет, не в баню, а в Москву, на ежегодный семинар «Дискография», своеобразный отчет издательской компании «Новый Диск» перед своими дилерами и журналистами.

Э то, пожалуй, единственное на просторах СНГ мероприятие, где свои новые проекты представляют не только российские разработчики, но и их коллеги из ближнего и дальнего зарубежья. И вообще, «Новый Диск» год от года наращивает силу и становится все более заметной фигурой на российском игровом рынке. Например, в области продуктов по кинолицензиям им просто нет равных.

Вот и нынешняя «Дискография» не обошлась без громкого анонса проекта, связанного с будущим кинофильмом. Правда, первоисточник его – литературное произведение.

Итак, встречайте! Сергей Лукьяненко, «Лабиринт отражений» в версии издателя «Новый Диск» и разработчика DioSoft. Чести представить журналистам новый проект был удостоен руководитель игрового направления компании «Новый

Диск» Дмитрий Бурковский. Как известно, источником вдохновения для писателя стал культовый DOOM. Посему создатели игры намерены сделать шутер от первого лица с сильным и захватывающим сюжетом. Как сказал Дмитрий, «ориентиром служит скорее Half-Life 2, нежели S.T.A.L.K.E.R.».

Почему DioSoft? Да потому что этой компании удалось найти нужное сочетание технологичного графического движка («Пираты XXI века») и удачного сетевого кода. Дело в том, что часть команды, делавшей памятный многим FireStarter, сейчас трудится в DioSoft.

Работа над «Лабиринтом» ведется с начала этого года. Сами понимаете, что до релиза, пока запланированного на 2007 г., еще далеко. А вот другая украинская студия, донецкая «МедиаАрт», представила на «Дискографии» фактически уже завершен-

ную игру Neuro Hunter. Один из руководителей проекта Алексей Датий охарактеризовал свое детище как RPG в sci-fi-сеттинге в духе Deus Ex, отметив при том, что «тема стимуляторов и наркотиков раскрыта не будет». Насколько это заявление отвечает истине, мы узнаем совсем скоро, а вы познакомитесь с нашим мнением в одном из ближайших номеров.

Год назад на «Дискографии 2004» в качестве зарубежных звезд блистали парни из испанской команды Pyro Studios. На сей раз иноземный десант был вдвое мощнее, причем все три компании, заглянувшие на огонек «Нового Диска», родом из Германии.

Начнем с Replay Studios и ее проекта Crashday, который разрабатывается совместно с MoonByte. Вам понравился Flatout? А Trackmania? А хотелось бы исполнять на машинках трюки а-ля Tony

Hawk? Если да, значит, от Crashday вам никуда не деться. Семь игровых режимов, мощный редактор трасс, великолепные модели авто, катастрофы, боевое оснащение железных коней – разве этого недостаточно для маленького счастья?

GT Legends в исполнении компании SimBin. Опять автомобили, но в отличие от бесшабашной Crashday здесь мы столкнемся с серьезным симулятором, авторы которого постарались передать дух действительно легендарных гонок 60–70-х годов.

И наконец, на десерт организаторы из «Нового Диска» приготовили действительно вкусное блюдо – удивительно красивую стратегию с динозаврами Paraworld от берлинской студии SEK (Gameplay, № 1, 2005).

Будем надеяться, что на следующей «Дискографии» «Новый Диск» представит еще больше качественных и интересных проектов.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

ВІВІСЕКТОР

«Безбашенний шутер,
приправлений тактичними
і рольовими елементами,
прикрашений чудовою графікою
і безпрецедентним озвученням»

«Страна Игр», 07/2005.



© 2005 3AT + 1C. Усі права захищені. © Action Forms. Усі права захищені



Logitech Gameplay Masters

Сергей Галёнкин



Сентябрь – не только начало учебного года. Это отличное время для того, чтобы встретиться после отдыха с друзьями, посмотреть на новые игры, поучаствовать в интересных конкурсах.

Позтому именно в начале сентября редакция журнала Gameplay совместно с партнерами – компаниями DataLUX, официальным дистрибьютором продукции Logitech, и «Софтпром», официальным дистрибьютором игр Electronic Arts, – провели уникальное мероприятие для геймеров. В замечательном компьютерном клубе LG Multiplayer, который расположен в торговом комплексе «Караван», прошла презентация первого номера Gameplay и турнир Logitech Gameplay Masters.

Стоит отметить, что именно здесь состоялся первый в СНГ чемпионат по Battlefield 2 – уникальной игре, в которой для победы необходимо не просто умение хорошо стрелять, но и слаженная работа всей команды. Забегая наперед, сообщим, что, несмотря на участие в турнире матерых профессионалов Counter-Strike, победили любительские, но сыгранные и дружные коллективы. Нам особенно приятно, что члены команды Хеоп, занявшей второе место, познакомились на официальном форуме «Издательского Дома ITC Publishing» – itc.ua/forum.

Другой дисциплиной на Logitech Gameplay Masters стал любимый всеми Need for Speed: Underground 2. Причем в отличие от некоторых других состязаний на LGM все соперники играли с помощью руля Logitech – ведь для полного контроля над автомобилем, пусть и виртуальным, клавиатуры недостаточно.

Интересно, что победителю в номинации NFS: Underground 2 всего 13 лет, и он сел за гоночные аркады совсем недавно. Впрочем, среди призеров NFS был и игрок с десятилетним стажем, так что мож-





но смело утверждать, что талант в Need for Speed значит не меньше, чем опыт.

Техническую поддержку и судейство обеспечивали сотрудники LG Multiplayer. Задача перед ними стояла нелегкая, ведь Battlefield 2 – игра новая, и до сих пор чемпионатов по ней в СНГ не проводилось. Но благодаря профессионализму арбитров турнир прошел вполне удачно.

Ну а для тех, кто не был занят сражениями в Battlefield 2 или гонками в NFS: Underground 2, на площадке перед клубом на двух огромных плазменных экранах проходила презентация новых проектов. Также проводились всевозможные конкурсы на знание игр – более ста лицензионных дисков, а также

подписка, футболки, сувениры достались тем, кто быстро и правильно отвечал на вопросы.

Все финалисты получили лицензионную версию игры (Need for Speed: Underground 2 или Battlefield 2), полугодичную подписку на Gameplay с DVD, а также один из уникальных рулей Logitech MOMO Force, Logitech GT, или одну из отличных игровых мышей Logitech MX 1000, Logitech MX518, Logitech MX310, или геймпад Logitech Dual Action, или джойстик Logitech Cordless Freedom 2.4.

Кроме того, все они теперь носят эксклюзивные черные футболки Gameplay Master, которые подтверждают их высокий статус. Получить иным способом такую невозможно – даже у нас в редакции

имеются только белые футболки участников чемпионата и желтые – организаторов.

Впрочем, те, кто не выиграл в этот раз, тоже не ушли обиженными – памятных призов и сувениров хватило на всех.

Лучшими в соревнованиях стали:

Battlefield 2

1. UAGames
2. Xeon
3. Master
4. «Тени»

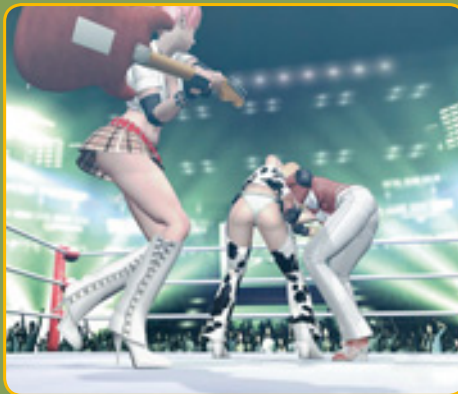
Need for Speed: Underground 2

1. Александр Переверзев
2. Илья Кузьменко
3. Дмитрий Чигварин
4. Юрий Железняк





Xbox 360: не Halo единым



Секс, насилие и панцу-панцу!

Тяжелая артиллерия Microsoft, нацеленная на японский рынок, – девочки на ринге (Rumble Roses XX – слева) и девочка на лошадке (Kameo – справа). Принято считать, что местное население не очень любит настоящих мачо, предпочитая их исключительно в виде яоя.

TGS 2005

Сергей Галёнкин

Последняя осень

Токио – столица мира. По крайней мере игрового. Когда-то исключительно внутренняя выставка, TGS постепенно превращается в событие мирового масштаба – ее посещают не только японские, но и западные (и даже украинские) компании.

Этой осенью в Токио было жарче обычного. Известно, что, несмотря на небольшие размеры, Страна восходящего солнца является вторым по объему рынком игр после США. И естественно, гайдзины из Microsoft в свете скорого поступления в продажу Xbox 360 не могли упустить отличный шанс доказать японской аудитории, что и в Америке умеют делать игровые приставки.

Отвечом на Xbox 360 стала очередная демонстрация игр для PlayStation 3 – Sony давно занимает лидирующие позиции у себя на родине и уступать первое место не собирается.

А компания Nintendo, превратившаяся из флагмана индустрии в сумасшедшего ученого мирового масштаба, продемонстрировала широкой общественности уникальный контроллер для своей грядущей приставки Revolution.

Вполне очевидно, что TGS 2005 прошла под знаком next-gen, и главной темой всех обсуждений было «кто кого победит?». В основном речь шла об эпическом противостоянии двух тяжеловесов Xbox 360 и PlayStation 3, ведь Revolution грамотно ушла от прямой конкуренции с ними.

По сути, перед нами повторение событий семилетней давности, когда PlayStation 2 точно так же проти-

востояла Dreamcast. Даже тактика у обеих сторон прежняя: Microsoft предлагает свою консоль «здесь и сейчас» (точнее, буквально через полтора месяца) и разрешает всем желающим попробовать уже готовые игры следующего поколения. При этом компания обвиняет Sony в том, что реальных игр на ее приставке пока нет, и потому нельзя утверждать, что они будут лучше тех, что имеются на Xbox 360.

А японский гигант традиционно советует не тратить деньги на «железо вчерашнего дня», подождать полгода и уже тогда получить полноценный next-gen. На все нападки со стороны Microsoft представители компании лишь улыбаются: «Им нечего противопоставить нашей мощи».

Если это не блеф (а в случае с Dreamcast Sony была вполне честной), то шансов завоевать японский рынок у Xbox 360 немного. Первые отзывы посетителей выставки это подтверждают – многие из них жалуются, что ожидают от консолей следующего поколения не просто слегка улучшенной графики, а радикального прорыва в технологиях и интерактивности.

И они в чем-то правы. Ведь то, что показывает сейчас X360, самые мощные компьютеры по разным прогнозам смогут потянуть уже че-

рез год-полтора, тогда как PlayStation 2 в свое время опередила PC на три-четыре года.

Но не стоит недооценивать Microsoft. В Редмонде наконец-то осознали, что железо само по себе не гарантирует успех приставки – нужны игры. И если стартовая линейка для первого Xbox была, скажем прямо, очень слабой, то вместе с Xbox 360 выходит ряд чрезвычайно интересных проектов, в том числе и для япон-

ской аудитории. Которая, как вы, наверное, знаете, предпочитает RPG и файтинги, а не шутеры и RTS.

Большой удачей Microsoft, несомненно, стало то, что компания смогла привлечь к созданию игр под X360 именитых японских разработчиков: от Square Enix и SEGA до KOEI с Capcom. А гайдзины, как известно, не умеют делать игры – все продукты серии GTA в Японии с треском провалились, а над Sudeki, англий-

PlayStation 3: мы сделаем вам красиво



В отличие от Xbox 360, продукты для которой были представлены в игровом виде, PS3 радовала посетителей исключительно видеороликами. Причем однозначного ответа на вопрос, что перед нами, – игровой процесс или заставки, пока нет.

Хотя монтаж, кинематографичная работа камеры, отсутствие хоть какого-нибудь HUD и прочее подтверждают второй вариант. Только в ролике Killzone 2 все события были показаны от первого лица.



Классическое фэнтези с примесью аниме



Это лишь один из множества залов выставки

кой подделкой под JRPG, потомки самураев хохотали очень долго.

Впрочем, вернемся к консолям этого поколения. На нынешней TGS было показано больше проектов для PS2, чем для PS3, в то время как для первой Xbox игр не было – только мультиплатформенные проекты. Разумеется, это не случайность. Когда в конце ноября в магазинах появится Xbox 360, покупатели встанут перед выбором: потратить около шестисот долларов на новую консоль и четыре игры для нее или же за полтинник купить что-нибудь новенькое для своей PlayStation 2. Sony делает все, чтобы пользователи предпочли ее, пусть и старую, приставку конкурентке.

Давайте немного посчитаем. В ближайшее время появится свыше восьмидесяти (!) продуктов для «морально устаревшей» PS2 и только 40 – для Xbox 360. Еще один раунд за Sony. И это при том, что TGS стала последней выставкой перед запуском консоли Microsoft, т. е. фактически последним шансом для американской корпорации показать своим потен-

циальным покупателям, на что способно ее детище.

Теперь поговорим немного о «втором фронте» – продолжающемся уже год противостоянии DS и PSP. До сих пор приставка Nintendo продается немножко лучше конкурента, и, разумеется, Sony не намерена терпеть такое положение дел и пытается взять массой. На TGS было показано целых сорок проектов для PSP против девятнадцати для DS, причем те разработки, которые делались для обеих платформ, выглядят явно лучше на одном большом экране PSP, чем на двух маленьких DS. Не берусь говорить, чем закончится эта консольная война, но, похоже, начинают сбываться предсказания ряда аналитиков: приставка Nintendo удачно стартовала и держалась на плаву благодаря очень креативным разработкам внутренних студий, а игры для PSP стоят дороже, делаются дольше, но в итоге выходят гораздо красивее и качественнее. Тем более что поддержка сторонних компаний у Sony организована гораздо лучше.

Несмотря на то что японцы предпочитают консоли персональным компьютерам, на Tokyo Game Show демонстрировалось несколько проектов для PC. Абсолютно все – MMORPG, причем кроме классических Everquest II (в специальной версии) и Final Fantasy XI, посетителям показали ряд интереснейших новинок. Вот, к примеру, Uncharted Waters Online – продолжение знаменитого сериала KOEI, уникальный сплав RPG и пиратской игры, который, к сожалению, вряд ли выйдет в США или Европе. А еще Ragnarok 2 с радикально улучшенной графикой и переработанным геймплеем (в Украине только недавно официально появилась первая часть). Или Front Mission Online от Square Enix, глобальный меха-симулятор с замечательным визуальным рядом. И тоже не для гайдзинов.



Опасения внушает тот факт, что в свое время Sony выдавала CG-ролики из Final Fantasy VIII за in-game PS2. Хотя нужно отметить, что тогда, как и сейчас, компания уклонялась от прямого ответа на вопрос: «Потянет ли консоль такую графику в реальном времени?»

Доходит до смешного. В радиointerview представители Sony заявили, что все ролики крутились в real-time. Но это же вполне можно сказать, к примеру, про DVD с фильмом «Шрек».



Metal Gear Solid 4



Хидео Кодзима в третий раз обещает бросить любимый сериал миллионов, и мы опять ему не верим. Потрясающее видео MGS4 (см. на диске) явно демонстрирует внутриигровой ролик, но не стоит забывать, что до сих пор в этом сериале все они делались на движке.

В небольшом рекламном ролике компания Nintendo демонстрирует, как именно будет выглядеть игровой процесс с применением нового контроллера (см. на диске). Перед нами действительно консоль для всей семьи, от мала до велика, ведь управление стало простым и интуитивным. И хотя информации собственно об играх нет, возможности Revolution поражают воображение.



Путь самурая

Пока Sony с Microsoft меряются количеством процессоров, объемом памяти, гигафлопсами и килополигонами на квадратный сантиметр, компания Nintendo предпочитает изобретать что-то новое.

Прежде чем смеяться над тем, что Nintendo Revolution вместо ультрамодной графики и HDTV предлагает контроллер, напоминающий игрушку из секс-шопа, задумайтесь вот о чем. Как считают многие аналитики, противостояние консолей нового поколения приведет к тому, что прибыль в индустрии в целом снизится. Вы же понимаете, что железо уровня PS3 на самом деле обходится не в 300 и не в 400 долларов, не так ли? Стоимость разработки игр под next-gen растет в геометрической прогрессии, ведущие издатели говорят о 40–50 миллионах за AAA-тайтл. Притом количество игроков хоть и увеличивается, но не такими темпами, а сильно повышать цену коробки нельзя.

Соответственно, у владельцев платформ есть два варианта: потерять деньги, но победить конкурента в этом поколении приставок с тем, чтобы заработать после, или превратиться в издателя игр, как сделала SEGA.

Nintendo нашла третий путь.

Скажите, вы пробовали когда-нибудь научить пожилого человека иг-

рать на компьютере или приставке? Основная проблема при этом вовсе не в сложности уровней, а в управлении. Для большинства неигроков необходимость нажимать кнопки для поворота влево-вправо или для совершения различных действий выглядит нелогично. Именно поэтому на компьютерах люди постарше обычно предпочитают карточные и логические развлечения, где единственным манипулятором является более-менее привычная мышь.

Контроллер Revolution предлагает интуитивный подход к управлению для большого количества игр. Чтобы наносить удары, им нужно размахивать, как мечом, чтобы стрелять – целиться, как из пистолета, чтобы играть на барабанах – стучать, как барабанными палочками, чтобы ловить рыбу – подсекать, как удочкой.

Согласитесь, для обычных людей уровень графики в играх – отнюдь не самое главное. Им нужна несложная, но интересная забава, способная увлечь на непродолжительное время и не требующая значительных усилий.

В свое время Sony предложила аудитории EyeToy, но, к сожалению, разработчики его практически проигнорировали, так что действительно стоящих игр с поддержкой камеры очень мало. Nintendo это учла, и потому каждая игра под Revolution должна делаться с учетом особенностей ее контроллера – ведь другого просто нет!

На Tokyo Game Show действующих игр показано не было, вместо этого журналистам предлагались прототипы – от симулятора рыбной ловли и баскетбола до шутера. В каждом случае представители прессы признали новый метод управления более удобным и интуитивным, чем существующие сейчас.

Nintendo решила отказаться от борьбы за традиционную аудиторию консолей и вместо этого будет ориентироваться на тех потребителей, которые до сих пор не покупали приставки, считая игры для них слишком сложными, неудобными или чересчур жестокими.

А сработает такая стратегия или нет, покажет время.

Как это работает?

Базовый контроллер Revolution напоминает пульт дистанционного управления. С небольшим, но важным отличием: устройство реагирует на перемещения в пространстве, повороты и наклоны. Вместо дорогих гироскопов Nintendo использует два сенсора движения – их нужно располагать слева и справа от телевизора.

«Пульт» предназначен для одной руки, но есть игры, требующие двух контроллеров (как показано в ролике с барабанщиком) или подключения дополнительных модулей. В частности, уже был продемонстрирован небольшой отдельный аналоговый стик, который удобно применять для перемещения, в то время как основным устройством совершаются различные действия – от стрельбы до фехтования.

Nintendo уже заявила, что этим дело не ограничится: к контроллеру Revolution будут присоединяться и другие модули, в частности классический джойстик GameCube для мультиплатформенных игр.



Последняя приставка Nintendo

Александр Логинов, редактор сайта GameMAG.ru

Сейчас модно сравнивать Nintendo с неким подобием Че игрового мира, одетым в зеленый плащ Линка и красный берет с вечно актуальным «М». Но способна ли компания, ставшая символом приставочных инноваций для нескольких поколений игроков, выжить в новой консольной гонке?



Три правила

Один из бывших сотрудников Rare поведал мне такую историю. Когда N64 прекратила свое существование, в Киото собрали совет акционеров компании. На повестке дня стояло два вопроса: «Как нам победить в следующей гонке?» и «Почему мы проиграли в этой?». После многочисленных консультаций и согласований было решено, что Nintendo должна вести новую политику – по отношению к игрокам, партнерам и прессе. Вы думаете, что-то изменилось с тех пор? Ровным счетом НИ-ЧЕ-ГО. Для того чтобы получить интервью у японских разработчиков, необходимо пройти несколько стадий согласований, и в большинстве случаев встреча будет отменена именно японским офисом. И это касается не только фанатских сайтов, специализированных журналов, но и серьезных периодических изданий. Журналист крупнейшей газеты New York Times рассказывал мне о том, как он хотел взять интервью у Сигеру Миямото. Его запрос был сначала направлен в Американское отделение компании, потом переправлен на согласование в японский офис, откуда вернулся с требованием предоставить список вопросов, и, в конце концов, встреча не состоялась. Если говорить о сотрудничестве с третьими компаниями, то бюрократическая система Киото затягивает переговоры на несколько месяцев.

Центральный офис хочет контролировать каждый шаг своих партнеров, что немедленно сказывается на дате выхода проекта. Именно по этой причине мультиплатформенные игры появляются на GameCube в последнюю очередь. А еще вы когда-нибудь задумывались, почему самый популярный в своем сегменте журнал Nintendo Power выпускается без демонстрационных дисков? Все дело по-прежнему в бюрократии. На согласования содержания диска и тестирование уходило бы несколько месяцев, чего обычная пресса позволить себе не может. Поэтому когда во время презента-

ции Nintendo Revolution на E3 2005 президент Nintendo Сатору Ивата говорит о сторонних разработчиках, открытости системы и взаимодействии с прессой я не знаю, чего я больше хочу – рассмеяться или заплакать. Пока существует бюрократия, пока Nintendo действует по централизованному принципу, ей приходится рассчитывать только на свои силы и хорошие продажи у себя в стране.

Тайна Revolution

Долгожданный анонс джойстика Nintendo Revolution не изменил расстановки сил в игровой индустрии и не совершил революции. Nintendo представила технологически несложный беспроводной манипулятор, который передает сигнал на датчики движения, подключенные к телевизору. Нечто подобное еще несколько лет назад демонстрировала компания Gamos на своих виртуальных кольцах. Но здесь важно не то, кто был первым, а то, насколько данная технология может быть актуальной для победы в приставочной гонке. Маркетологи утверждают, что потребителями танцевальных симуляторов стали около 6 млн человек, примерно столько же активно используют EyeToy от Sony. Большая часть из них может приобрести Nintendo Revolution плюс хардкорная аудитория Nintendo в 1,5–2 млн пользователей. Итого 6–7 млн человек, за которые Nintendo еще предстоит побороться с Sony. Вы не ослышались – Sony не стоит в стороне.

Технология, которая есть

Sony, так же как и Nintendo, пытается реализовать концепт виртуальной игровой комнаты, используя технологию EyeToy следующего поколения. В отличие от Revolution цифровая камера PS3 способна регистрировать движения и определять разные типы предметов в руках играющего, а также просвечивать объекты и изучать задний план с помощью инфракрасных импульсов. Иными словами, если вы возьмете в руки стакан,

то персонаж на экране тоже возьмет стакан и станет повторять за вами все движения, скажем, вычерпывая из виртуальной лодки виртуальную воду. Но стоит спрятать стакан за спину, и игровой персонаж в точности повторит ваше движение. И стакан у него будет именно за спиной, а не где-то еще. Кроме того, EyeToy Next позволяет использовать широкий спектр предметов для взаимодействия с игровым миром. Например, выструганный своими руками из дерева меч (согласно чертежам, найденным в игре) поможет вам завалить виртуального босса, а обычная палочка станет волшебной в руках игрового Гарри Поттера. Это не просто расширяет границы игрового мира, но и выводит интерактивность на новый уровень. Кроме того, Sony делает серьезную ставку на PSP, которая с помощью все той же EyeToy может стать биноклем, навигационным прибором или прицелом снайперской винтовки. Технология уже тестируется на примитивном уровне вместе с Solid Eye в Metal Gear Ac!d 2. Иными словами, в версии от Sony возможностей для взаимодействия с игроком великое множество, и степень их революционности зависит только от фантазии разработчиков. При этом Sony дела-

ет ставку на EyeToy Next как на дополнительный аксессуар, а не основную «фишку» системы. Nintendo при сходной по задачам, но более ограниченной по возможностям технологии, кроме датчиков движения и поддержки за отдельную плату большой коллекции старых игр, предложить совершенно нечего.

Прощай, Марио

Конечно, можно сказать, что Nintendo обязательно выкарабкается, пригласит модных разработчиков, выпустит десять хитов вроде Nintendo Dogs для новой платформы и вновь восстановит игровую справедливость, но это непохоже на правду. Как бы ни была инновационна и креативна Nintendo, какие бы игры она не выпускала, она всегда останется заложником собственной бюрократической структуры, отпугивающей сторонних разработчиков, вызывающих недовольство прессы и европейских игроков. Что прекрасно понимают Сигеру Миямото и Сатору Ивата, которые надеются только на свои силы и вновь с усердием дятла телеграфируют о новых частях Mario, Zelda, Pokemon, Kirby и Nintendo Dogs. На это можно ответить лишь одно: «Прощай, Марио, увидимся уже на чужой платформе».



Nintendo Revolution – чудо миниатюризации

Top 5

Дмитрий Веселов

Злобные маленькие девочки

Ой, я запачкала платице!

Как известно, из всех жертв убийцы-со-здоровой-бензопилой, пожара или просто очередного локального геноцида с того света обязательно возвращаются именно они – маленькие девочки. Встречайте хит-парад этих злобных созданий.



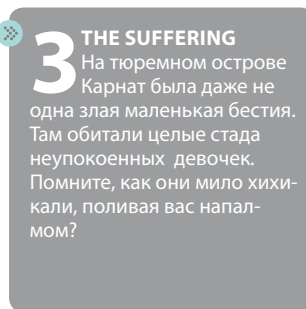
1 AMERICAN MCGEE'S ALICE

Алиса – самая необычная злобная маленькая девочка из всех. Во-первых, она – добрый персонаж милой детской сказки. А во-вторых, ею можно было управлять. А-ХА-ХА-ХА!!! Вонзи тесак поглубже в мягкий вражеский окорок! Почувствуй себя сумасшедшей школьницей!



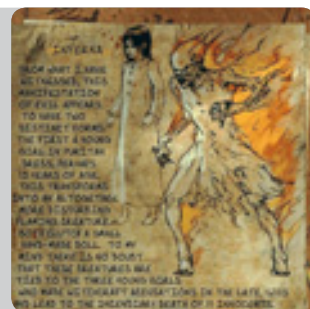
2 F.E.A.R.

Появляющаяся из ниоткуда и исчезающая в никуда девочка еще в демо-версии F.E.A.R. довела автора этих строк до валидола. Почетное второе место.



3 THE SUFFERING

На тюремном острове Карнат была даже не одна злая маленькая бестия. Там обитали целые стада неуспокоенных девочек. Помните, как они мило хихикали, поливая вас напалмом?



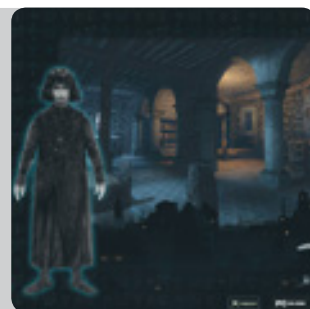
4 VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES

Конечно, главным злодейским полтергейстом отеля Hallowbrook был мужчина. Но и в семействе призраков не обошлось без маленькой девочки. Вот она. Ее голову нашли в стиральной машине.



5 THIEF: DEADLY SHADOWS

На чердаке бывшего дома для душевнобольных и детского приюта жил призрак девочки. Не злой. Но знакомство игроков с ним без седых волос не обошлось. Тук-тук... тук...



Превью

Путешествия в будущее и материализация духов



Магия Крови

Русские в очередной раз переосмысливают привычные жанры. Представьте себе поразительно красивую Diablo, в которой из классов персонажей присутствуют только маги, имеются сюжет и куча многопользовательских режимов. Выглядит заманчиво, не так ли?

Слово редактора

За месяц до появления Xbox 360 игровая индустрия бурлит от анонсов проектов для консолей нового поколения, обсуждения особенностей управления на различных приставках и споров о том, кто же все-таки победит в грядущем противостоянии.

Но мы для себя уже решили: как бы ни сражались между собой Microsoft, Sony и Nintendo, в выигрыше обязательно окажемся мы с вами – игроки. Гонка технологий заставляет корпорации придумывать все более и более

сложные технические решения, разработчики делают свои игры еще красивее (или, как в случае с Revolution, необычнее), а нам остается только выбрать.

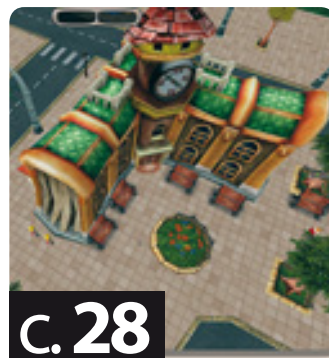
Приятно, что на фоне борьбы гигантов консольного рынка никто не прекращает делать новые проекты для PC, хотя жанровый перекос в сторону RTS и шутеров становится все сильнее.

P.S. Обязательно обратите внимание на украинскую игру The Choice (с. 28). Не разочаруетесь.

DVD-диск

Массу полезной информации вы обнаружите на нашем DVD-диске (конечно, если приобрели его в комплекте с Gameplay). Видеоролики из рассмотренных в журнале игр и тех, что в этот номер не попали, а также демо- и trial-версии интереснейших проектов, которые войдут в самом ближайшем времени.

- 24 Магия Крови
- 28 The Choice
- 30 Gun
- 32 Scarface: The World is Yours
- 34 American McGee's Bad Day LA
- 35 Rise and Fall: Civilizations at War
- 36 TOCA Race Driver 3
- 38 Spellforce 2
- 39 Huxley
- 40 Okami
- 42 Caesar IV
- 43 6GUN
- 44 Hard Truck Tycoon
- 45 Kingdom Hearts 2
- 46 Full Metal Alchemist 3
- 46 Drag-on Dragoon 2
- 48 Spore
- 48 City Life



с. 28

The Choice



с. 38

Spellforce 2



Паспорт

Жанр action/RPG

Разработчик Skyfallen

Издатель «1С»

Дата выхода декабрь 2005

Web-сайт www.bloodmagic.ru

О разработке

Skyfallen

Игры нет

Web-сайт www.skyfallen.com

Эта воронежская студия основана три года назад выходцами из различных местных компаний – создатели «Магии Крови» успели поработать в Burut CT, Jera, «Орион», «Сатурн Плюс» и многих других фирмах.

PC

Магия Крови

Сергей Галёнкин

Добрый словом и файрболом

Вам не надоели эти кичливые воины, вечно мрачные воры, паладины, мнящие себя спасителями мира, и лучники, прячущиеся за спинами товарищей? Представители самого недооцененного класса в action/RPG – маги – наконец-то получили свою собственную игру.

Лавры Diablo не дают спокойно спать не только корейским игроделам. Россияне в очередной раз берутся за ниспровержение устоев и построение нового мира. Мира волшебства.

Основная особенность «Магии Крови» – собственно магия. Если в других action/RPG игроку обычно предлагается почувствовать себя воином, лучником или колдуном, то

в детище Skyfallen любой персонаж немножко чародей. И хотя никто не мешает развивать навыки рукопашного боя, скупать (или создавать) супермечи и полагаться исключительно на грубую силу, наиболее эффективным способом решения проблем является именно волшебство.

Двенадцать различных школ магии, черпающие энергию из четырнадцати сфер, предлагают дюжину

стилей борьбы с многочисленными недругами. Пироманьяки могут жечь окрестную живность не только глаголом, воспламеняя все на своем пути, расшвыривая мелких гоблинов-попрошайек файрболами и поджаривая тварей покрупнее мощным потоком пламени, совсем как одна маленькая девочка из книги Стивена Кинга.

С детства боитесь каминов и газовых плит? Обратитесь к банальной



Какой же темный ритуал без соответствующего алтаря?



Лесные районы мира «Магии Крови» удивительно красивы



альтернативе в виде Школы Воды или, что интереснее, попробуйте свои силы в Магии Призыва. Зачем марать руки о каждого встречного, когда в астрале есть уйма существ, жаждущих поучаствовать в вашем крестовом походе.

Поклонники творчества господина Перумова несомненно обрадуются возможности побыть некромантами, а фанаты Лукьяненко наверняка выберут Магию Света.

Но самая интересная Школа в игре, разумеется, вынесена в название. В отличие от прочих в ней отсутствует астральная Сфера, поэтому чародеи Крови вынуждены использовать свои запасы гемоглобин-содержащей жидкости для сотворения чрезвычайно мощных и удивительно нестабильных заклинаний.

Банальным щелканьем левой и правой кнопками мыши бои не ограничатся. Для максимально эффективного истребления окружающих заклинания необходимо комбинировать. Девяносто шесть магических формул можно организовывать в связки – до десяти подряд.

Разработчики обещают мощную систему создания и зачаровывания оружия. Если повесить заклинание на любимый топор, он при каждом ударе будет радовать противника отравлением, чумой или камешком, падающим сверху на голову. Естественно, имеются и руны, которые изменяют параметры предметов – от увеличения наносимого урона или защиты до добавления новых свойств.

Немного информации для самых старомодных наших читателей, которые все еще помнят, что раньше в ролевых играх принято было хоть как-то объяснять, с какой стати главный герой вместо того, чтобы жить припеваючи, взялся за неблагодарное дело спасения мира.

Речь идет, ни много ни мало, об изгнанном из Абсолюта (местного аналога Высших Планов) Бессмертного по имени Модо. За что его отправили в ссылку на негостеприимную Землю – не сообщается, но это и не важно. Главное – Модо полон сил и энергии и намерен эту самую Землю кардинально улучшить.

Естественно, в полном соответствии со своими представлениями о прекрасном.

Почему герой должен ему помогать (или наоборот, помочь), не сообщается. Кого волнуют подобные мелочи? Важно, что в своих странствиях он сможет посетить пять разнообразных территорий: от лесов и пустынь до воздушного и подводного королевств. Мир «Магии Крови» детально проработан, насыщен персонажами, легендами и событиями, поэтому скучать в дороге явно не придется.

Кроме бескрайних полей сражений, разработчики гарантируют туристам посещение одиннадцати городов, в которых можно не только починить броню и сбыть добытый в бою хлам, но и изучить новые заклинания, получить очередные задания (или взяться за не связанную с сюжетной линией миссию) и смастерить себе новенькое оружие из трофейных и купленных компонентов. Skyfallen заявляют, что селения в «Магии Крови» будут довольно большими, с массой горожан, торговцев,



Система магии в игре

Сферы

Внешние: Позитивной и Негативной Энергий;

Внутренние: Огня, Света, Тьмы, Воздуха, Молний, Льда, Воды, Жизни, Яда и Земли;

А также Астральная Сфера и Сфера Туманов.

Школы Магии

Огня
Земли
Воды
Воздуха
Призыва
Костей
Пентаграмм
Света
Благословений
Проклятий
Ахимии
Крови

Превью

праздношатающихся зевак и со стражей, которая будет зорко следить за порядком на улицах.

Схема набора опыта и получения уровней традиционна – выполняем квесты и убиваем монстров. Но и тут разработчики придумали кое-что новенькое. Во-первых, в отличие от Diablo-подобных игр нас ждут три основных сюжетных линии, и каждая из них будет содержать свои уникальные задания (хотя многие могут пересекаться). Во-вторых, дополнительный опыт можно приобрести, отвлекаясь на побочные миссии и умертвляя врагов красиво. За особое мастерство при расправе над противником игра щедро награждает персонажа драгоценными очками XP.

Как и любая уважающая себя action/RPG, «Магия Крови» не ограничивается однопользовательским режимом. Игроки волны создавать обычные или выделенные серверы

в локальной сети и Интернете, причем семь режимов предполагают разнообразные правила как для сотрудничества персонажей, так и для взаимного истребления. До шестнадцати человек одновременно могут проходить кампанию, драться друг с другом поодиночке или командами, а также развлекаться местными версиями захвата заложников и СТФ.

Сами разработчики утверждают, что в первую очередь они делают мощный многопользовательский проект, а сингл в нем хоть и будет достаточно длинным, все же в большей степени окажется эдакой тренировкой перед сетевыми сражениями. Правда, учитывая, что в «Магии Крови» пять уровней сложности, которые можно проходить последовательно, как в Diablo II, однопользовательский режим может затянуться надолго.

Занятие некромантией не проходит бесследно



Жанр action/RPG не зря называется еще и Dungeon Crawl (исследование подземелий)

Мир Магии Крови

Рассказывает Роман Ильин, сценарист игры

Миров как таковых два. Это Абсолют, в котором, собственно, все начинается, и Земля, напоминающая фэнтезийное средневековье. И именно по ней игроку предстоит путешествовать, хотя придется столкнуться и с проявлениями Абсолюта. На своем пути вы увидите волшебные сады Царства Воздуха и алтари Древних Богов, которые могут пере-

нести игрока в другие измерения. Сможете ли вы попасть туда – зависит от выбора персонажа и ваших действий.

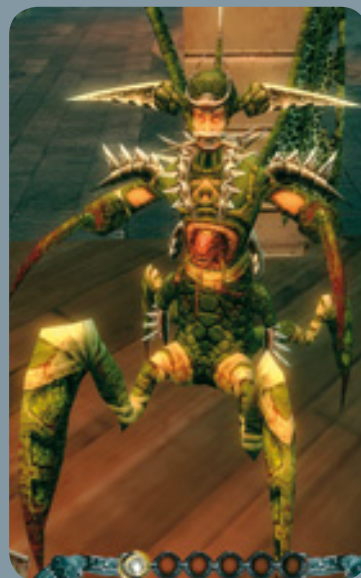
Давайте немного пробежимся по миру, и я расскажу о местах, уже нанесенных на карту.

Эйвон – город сравнительно молодой. Магическая Академия, расположенная неподалеку, наложила на него свой отпечаток, как впрочем, и пустыня, в сердце которой он был возведен. Живет поселение в основ-





А вот и воин света – правда, красавец?



Поэтический образ тещи воспет во многих древних мифах



Где-то в окрестностях мифического города Кзуко

ном за счет торговли рудой, в огромных количествах добываемой в местных шахтах. Впрочем, поговаривают, что Академия неспроста построена именно здесь.

Севернее начинаются лесные княжества. Разговаривая с алхимиками и учеными этих мест, можно услышать множество историй о древних правителях и войнах прошлого. Барбароиды, некогда населявшие эти земли, ныне встречаются лишь в глуши, что не мешает им

нападать на людей и вести себя очень агрессивно.

Если продвинуться еще дальше на север, лесной пейзаж сменяется острыми скалами. За ними видны песчаные пляжи и океан. Эту территорию местные обитатели называют Побережьем. Первые Люди, как гласит легенда, приплыли из-за моря. Именно отсюда отправились они на покорение южных стран и Царства Воздуха, которое на мореходных картах нанесено за краем

земли. Ныне на Побережье обитают потомки местных пиратов, давно уже расставшиеся со своим бурным прошлым. Там же можно найти проход в Кзуко, подводный город, построенный древними магами. Благодаря их искусству люди здесь могут спокойно дышать под водой.

Царство Воздуха – это огромный остров, парящий в воздухе. Правда, мореходы утверждают, что туда можно доплыть, отправившись на севе-

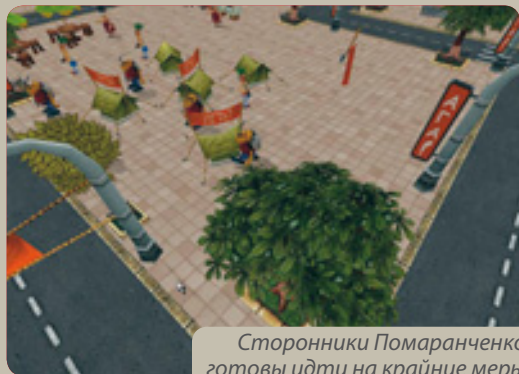
Комбинации заклинаний



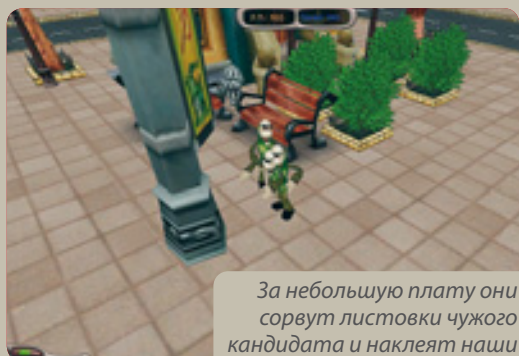
Рассказывает Евгений Братков, ведущий гейм-дизайнер

Механизм игры позволяет при правильном использовании соединять магию в серии от 2 до 7–10 заклинаний. Например, заклинание «Торнадо» состоит из нескольких частей: «Шок» – наносится при соприкосновении противников с «Торнадо»; «Молнии» – бьют в радиусе вокруг, и «Вихри», на которые «Торнадо» распадается на финальной стадии. Или же привычный всем «Огненный Шар», поражающий врага пламенем. Если развить заклинание «Взрыв», то «Огненный Шар» при попадании будет наносить дополнительные повреждения окружающим. А если присоединить к нему «Горение», после огненного взрыва противники будут еще и пылать в течение длительного времени. Добавив ко всему вышеперечисленному «Молнию», получим заклинание огромной разрушительной силы. Таким образом, из 96 магических формул, присутствующих в игре, можно составлять огромное количество комбинаций, дающих порой самые непредсказуемые результаты.

ро-восток от руин Мес-Сахара, но путь слишком опасен. К тому же существует масса других способов достичь этих мест – например Небесная Лестница в Кзуко, раз поднявшись по которой, спустишься уже в другом месте. Царство Воздуха славится своими воинами, поэтому древние правители часто прибегали к их услугам. Впрочем, вы сами увидите представителей всех двенадцати кланов, если отправитесь сюда.



Сторонники Помаранченко готовы идти на крайние меры



За небольшую плату они сорвут листовки чужого кандидата и наклеят наши

Знакомые очертания



PC

The Choice

Кирилл Новотарский

Тому що гра

В далекой-далекой галактике, в тридевятиом царстве, на самой его окраине у обитателей Огорода возникли два вечных вопроса: кто виноват и как жить дальше?

Паспорт

Жанр симулятор овощного конфликта

Разработчик Студия им. С. В. Савченко

Издатель нет данных

Дата выхода январь 2006

Web-сайт www.thechoice.com.ua

О разработке

Студия им. С. В. Савченко

Игры нет

Web-сайт thechoice.com.ua

Новоиспеченная команда Студии им. С. В. Савченко создает игру по реальным революционным событиям, которая поможет всем сторонам конфликта с юмором взглянуть на недавнее противостояние.

Недовольство выросло, окрепло. Куда ни глянь – только кабачки да их сородичи все покрыты «зеленью», а остальные буквально валяются с плодоножек от недостатка удобрений. Прогрессивное плодоевощное сообщество создало блок «Ага!» в надежде восстановить справедливость в Огороде. Он рос и хорошел день ото дня, что не очень-то нравилось представителям партии «Кабачки». Похоже, наступала последняя осень.

Произошедшее между ними противостояние легло в основу игры, разрабатываемой Студией им. С. В. Савченко. Наши соотечественники решили с юмором посмотреть на так называемую «оранжевую революцию» 2004 г. и сделать своеобразную интерактивную пародию на всех ее участников.

Если вы захотите присоединиться к этой революции, то будьте готовы стать одновременно руководителем предвыборного штаба, аналитиком и менеджером по кадрам.

Обе стороны конфликта достаточно сбалансированы, хотя и действуют совершенно различными методами. «Кабачки», к примеру, могут влиять на СМИ Огорода во всех его 24 областях и одном автономном кусочке с «синенькими». В свою очередь, у «Ага!» есть колоссальная поддержка граждан Огорода, готовых оцепить именные «Кабачков» по периметру.

В ходе игры придется решать множество совершенно разных задач. Например, организовать расклейку листовок за вашего кандидата, собрать людей на митинг или провести социологический опрос. Каждый день нужно будет распределять идейно преданных (или нанятых?) союзников по заданиям в зависимости от степени важности, заказывать рекламу на телевидении, читать «прЭссу», разбираться с возникающими проблемами, учитывать политическую обстановку в разных регионах. Поэтому только тот игрок, который сможет стать на

место как овоща, так и фрукта, добьется успеха.

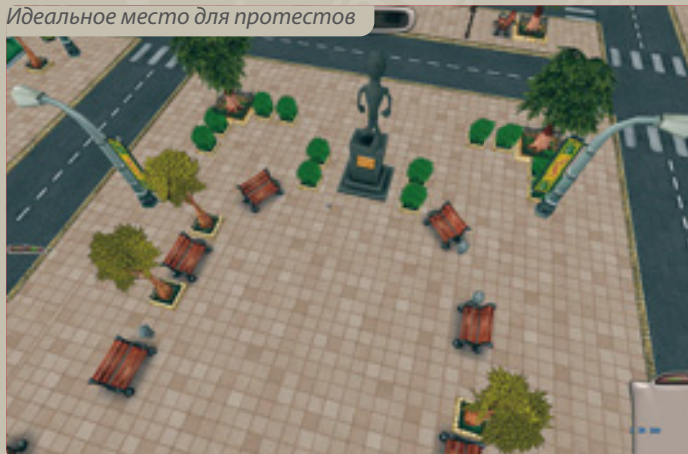
Впрочем, ничто не мешает отойти от решения глобальных задач и спуститься к частным. Запросто можно подойти к ближайшему овощу, поговорить о нынешней ситуации в Огороде, поинтересоваться его позицией, попробовать переубедить. Причем на каждой грядке мы услышим совершенно разные слова – в зависимости от благосостояния, убеждений и истории данного участка. У восточных овощей есть родственники (мало ли куда семена занесет) в соседней с Огородом Лосии, что, конечно же, влияет на их мнение. С другой стороны находится Евросад, и приграничные жители могут буквально корнями прочувствовать разницу между качеством и количеством удобрений.

Разворачивать агитационную деятельность стоит постепенно – сознание овощей не привыкло к эмоциональным стрессам и может не принять вашего мнения. Так, на

Вполне политкорректный дом



Идеальное место для протестов



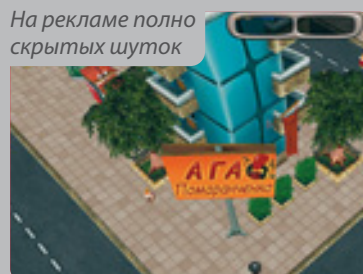
Ба, знакомые все лица!



Кинотеатр «Зоряний»



На рекламе полно скрытых шуток



рядке с овощами, обвешанной символикой «Кабачков», не так-то просто добиться популярности фрукта Помаранченко. А там, где на бигбордах господствует апельсин-меломан, достаточно сложно реализовать голубую мечту кабачков.

Кроме собственно агитационной кампании, овощи и фрукты также

могут собирать компромат на соперников, чтобы в случае печального для той или иной стороны завершения событий подать в Высший Суд Огорода и продолжить борьбу уже в зале заседаний.

Конечно же, выиграть смогут как «Ага!», так и «Кабачки». Да, у каждой стороны есть своя мораль и свои методы добиваться цели и,

возможно, самый легкий путь основан на лжи, но не всегда грязные технологии приводят к победе.

Кстати, в игре планируется использовать национальный овощной язык, хотя, возможно, будут добавлены и другие.

Сейчас The Choice больше всего похож на своеобразную украинскую версию Republic: The

Revolution – без лишнего пафоса, без ненужных усложнений, зато с замечательным юмором и вполне узнаваемыми персонажами. Мы очень надеемся, что столь неординарный проект найдет издателя и игроки смогут организовать свою собственную революцию в отдельно взятом Огороде уже в начале следующего года.

Встреча старых друзей



Какой же ковбой без лошади?



«На пол, я сказал!»



PC / PlayStation 2 / Xbox

Gun

Ярослав Сингаевский

Однажды на Диком Западе

Вестерны в наше время непопулярны. Их помнят лишь по музыке Энио Морриконе и фирменному прищуру Клинта Иствуда. Но честь и слава смельчакам из Neversoft! В начале XXI в. они пытаются заново освоить Дикий Запад.

Паспорт

Жанр third person shooter

Разработчик Neversoft Entertainment

Издатель Activision

Дата выхода ноябрь 2005

Web-сайт gunthegame.com

О разработке

Neversoft Entertainment

Игры Skeleton Warriors, Spider-Man, Apocalypse, серии Tony Hawk's Pro Skater и Tony Hawk's Underground

Web-сайт www.neversoft.com

Неутомимые экстремалы, ставшие широко известными благодаря вечно молодому Тони Хоуку и одноименным аркадным симуляторам скейтборда. Успешно съев на этом поприще не одну собаку, ребята решили наконец попробовать силы в других жанрах.

Мирная лодочная прогулка по Миссури оборачивается для Колтона Вайта сущим кошмаром. Человек, которого он считал своим отцом, вовсе не был им – о чем тот сообщает перед внезапной смертью, передавая Колтону мистический амулет. Разъяснить ситуацию сможет лишь таинственная Дженни.

Такова завязка истории. Впереди ждет большой опасный мир и свободный геймплей в GTA-стиле. Разбираем сюжетные перипетии во время одних миссий, развлекаемся и улучшаем характеристики – во множестве других.

Хорошая физическая форма, навыки верховой езды, ловкость в обращении с оружием и умение постоять за себя в ближнем бою – вот то, чем должен обладать каждый ковбой, ведь задания для истинных джентльменов не по силе слабым: охота на диких животных, азартные игры, драки в салунах, очистка опумных притонов (sic!), ограбление

поездов, сплав по реке на каное и поиск древних индейских сокровищ.

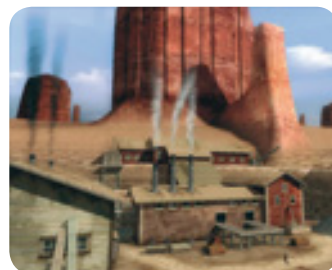
Обещается масса аутентичного оружия (револьверы, ружья, пулеметы и даже пушки). Изюминкой станет стрельба из лука, причем к стрелам можно будет привязывать динамитные шашки. Для настоящих индейцев предусмотрена возможность снятия скальпов.

В игре используется режим *slow motion*, именуемый *Quick Draw*. Чем точнее и экстравагантнее вы стреляете, тем дольше сможете наслаждаться эффектом. Поэтому предпочтительнее не просто палить во все стороны, а элегантно выстрелом выбить оружие из рук противника, заставить его поплясать «куриные лапки», а потом цинично окончить дело хэд-шотом.

Хотя внешне Gun весьма угловат, а текстуры изрядно замылены, картинка, тем не менее, не лишена своеобразного шарма. Характерные пейзажи и архитектура присутствуют. Типажи персонажей вырази-



От правосудия не уйдешь



Редкая идилия

тельны. Необходимая пиротехника на месте.

Neversoft имеет удачный опыт создания открытого геймплея (Tony Hawk's Underground). Но не повредит ли ей столь резкая смена тематики? Хочется верить, что ингредиенты для этого спагетти-вестерна будут подобраны в правильных пропорциях.

STUBBS™ THE ZOMBIE

IN
Rebel Without a Pulse™



★ ASPYR
WIDELOAD

© 2004-2005 Wideload Games, Inc. Portions. © 2004-2005 Aspyr Media, Inc. The Aspyr logo is a trademark of Aspyr Media, Inc. Developed by Wideload Games, Inc. All other trademarks and trade names are the property of the respective owners. © 2005 Бука. Все права защищены. Ексклюзивний дистрибутор на території України - компанія "Фабрика Ігр". З питань гуртового продажу звертатися за тел. (044) 237 5186, www.GFU.com.ua

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.eu



PC / PlayStation 2 / Xbox

Scarface: The World is Yours

Михаил Половко

Say hello to my little friend!

Жизнь Тони Монтаны разрушена. Его империя пала. Сестра умерла у него на руках. Он решает пойти ва-банк, выходит из кабинета, уничтожая все живое на пути. Его ранят, и он...

Паспорт

Жанр third person shooter
Разработчик Radical Entertainment
Издатель Vivendi Universal Games
Дата выхода 2006
Web-сайт www.scarfacegame.com

О разработчике

Radical Entertainment
Игры Independence Day, The Hulk, The Simpsons: Hit & Run
Web-сайт www.radical-entertainment.com
 Radical Entertainment была основана в 1991 г. в Канаде Аяном Вилкинсоном. На ее счету более 16 игр различных жанров. Эта компания сотрудничала с такими известными фирмами, как Microsoft, Electronic Arts, SEGA и т. д. Приобретена в 2005 г. Vivendi Universal Games.

Умирает? Нет. С помощью разработчиков из Radical Entertainment Тони расстреливает всех врагов в особняке и остается жив. Через три месяца, после лечения и отдыха, человек со шрамом возвращается, чтобы отомстить обидчикам.

В Scarface игроки получат возможность побродить по виртуальному Майами, благо весь город будет доступен еще в самом начале игры.

Как уже говорилось, Тони необходимо вернуть власть. А это означает, что игроку на протяжении многих миссий придется восстанавливать старые связи, организовывать каналы контрабанды, зарабатывать авторитет. Валюта добывается любым доступным способом: торговлей наркотиками, «крышеванием» или банальными грабежами.

Особняк Монтаны играет далеко не последнюю роль в возрождении былой славы. Так как дом весьма сильно пострадал, то на плечи глав-

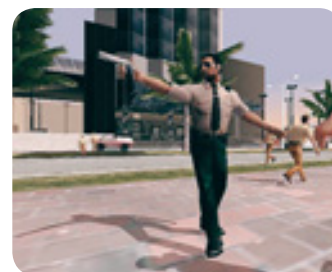
ного героя ляжет обязанность его отстроить, а игроки получат возможность воплотить свои дизайнерские фантазии в реальность.

Scarface – это в первую очередь TPS, а значит, нас ждет большое количество разнообразных врагов и еще больше способов их умерщвления. У Тони Монтаны есть свои принципы, такие как harm no innocents, поэтому даже если игрок наведет оружие на гражданского, Тони опустит ствол.

Чтобы ускорить перемещение по городу, мы получим в свое распоряжение уйму транспортных средств, как наземных, так и водных.

Интересно, что у Тони появится необычный режим – Ярость, явно стянутый у Халка. После того как Монтана убьет определенное количество врагов, он на некоторое время становится необычайно ловким и сильным.

В озвучивании игры задействованы некоторые актеры из одноименного фильма. Однако самого основ-



«Познакомьтесь с моим маленьким другом»



Интересно, а Монтана умеет плавать, или только топорилом, как Верцетти?

ного голоса, голоса Аль Пачино, мы с вами так и не услышим. Он отказался говорить за персонаж, сделавший его знаменитым, хотя любезно предоставил свое лицо.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

В тилу
ВРОГА

ДИВЕРСАНТЫ

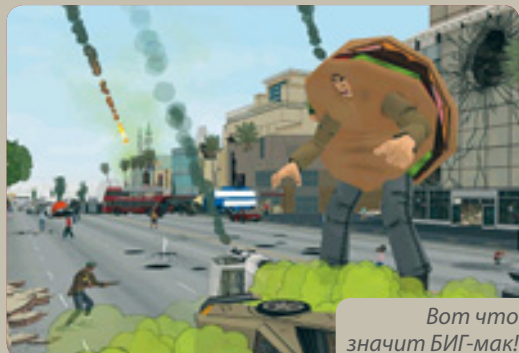
«У тилу ворога. Диверсанти» — гра, яка продовжує традиції культової тактики «У тилу ворога», відзначеної цілим рядом найвищих нагород від російської і зарубіжної преси



© 2005 ЗАО «1С»
© 2005 Компанія Best Way
© 2005 Dark Fox. Розробка місії



Сегодня в нашем магазине огромные скидки!



Вот что значит БИГ-мак!

День с утра явно не задался



PC / Xbox

American McGee's Bad Day LA

Богдан Бондарь

Страх и ненависть в Лос-Анджелесе

Странно осознавать, что компьютерные и видеоигры, будучи почетными выпускниками индустрии развлечений, не уделяют должного внимания одному из важнейших компонентов этого самого развлечения – смеху.

Паспорт

Жанр action/adventure

Разработчик Enlight Software

Издатель Enlight Software

Издатель в Украине

«Фабрика Игр»

Дата выхода I квартал 2006

Web-сайт www.baddayla.com

О разработчике

Enlight Software

Игры Capitalism, Capitalism II, Seven Kingdoms: Ancient Adversaries, Seven Kingdoms II: The Fryhtan Wars, Wars & Warriors: Joan of Arc, Trevor Chan's Restaurant Empire

Web-сайт www.enlight.com

Компания основана Тревором Чаном (Trevor Chan) в 1993 г. За время своего существования получила множество наград за свои проекты. Студия занимается не только разработкой игр, но также издательской деятельностью в Северной Америке, Европе и Азии.

Конечно, очень много игр с гордостью демонстрируют различную свежесть шуток, но дозы их чаще всего до неприличия гомеопатические. Вот и решила студия Enlight Software на пару с известным дизайнером Американом МакГи (American McGee) сотворить комедийно-пародийно-сатирический экшн Bad Day LA.

В главной роли снимается простой афроамериканский паренек Энтони Вильямс (Anthony Williams), бездомный и безработный, мечтающий лишь о том, чтобы его оставили в покое. Но в один далеко не прекрасный день его единственным желанием становится оказаться как можно дальше от Лос-Анджелеса. И все потому, что природа по непонятной причине обозлилась, и на Город Ангелов один за другим обрушились самые разнообразные несчастья – цунами, метеоритный дождь, торнадо, землетрясение, пожары. Парал-

лельно с природными катаклизмами активизировались опасности иного рода – террористические акты, война бандитских группировок в Южном Централье, нападение мексиканской армии и вдобавок появление на улицах города голодных зомби. И, разумеется, наш подопечный Энтони, как и множество других жителей, хочет поскорее покинуть Лос-Анджелес. Это и будет основной целью игры.

В процессе прохождения Bad Day LA мы посетим 10 больших уровней-районов, выполним огромное число миссий, каждая из которых будет сводиться к помощи населению, попавшему в безвыходное положение. Нам встретятся четыре помощника, чьи способности окажутся полезными в тех или иных ситуациях, – мальчик-зомби, атакующий противников смертельными отрывками, Хуан (Juan), садовник-мексиканец, ловко орудующий бензопилой, Беверли (Beverly), олицетворение «глупой



Дела в городе обстоят неважно



Обещанные шутки

блондинки», спускающая на врагов свою милую маленькую собачку, и сержант – вояка, решающий все проблемы грубой силой.

Разработчики обещают нам массу черного и не очень юмора, своеобразную мультяшную графику и потрясающе интересный геймплей. Осталось только дожидаться начала 2006 г.

Египтяне на марше



«Хлеба и зрелищ!»



Вообще-то Гор был один...



PC

Rise & Fall: Civilizations at War

Михаил Зинченко

От великого до смешного

В последнее время исторические стратегии снова на пике популярности, и добрая полудюжина проектов в разработке – лучшее тому подтверждение. Рим, Греция, Египет и Персия борются в Rise & Fall за мировое господство. Не больше и не меньше.

Паспорт

Жанр стратегия реального времени

Разработчик Stainless Steel Studios

Издатель Midway Games

Дата выхода I квартал 2006

Web-сайт

www.stainlesssteelstudios.com/Rise.html

О разработке

Stainless Steel Studios

Игры Empire Earth, Empires: Dawn of the Modern World

Web-сайт

www.stainlesssteelstudios.com

Далеко не первая попытка компании сделать «массовую» стратегию, которая была бы интересна и ревностным фанатам жанра. Не стоит забывать, что у штурвала SSS стоит сам Рик Гудмэн (Rick Goodman), дизайнер Age of Empires и сооснователь Ensemble Studios.

Хотя проект от Stainless Steel Studios и уступает оппонентам в масштабе (нам обещают около тысячи солдат на экране), однако берет свое красотой происходящего. Кроме боев в чистом поле и зрелищных осад, разработчики уйму времени уделили морским сражениям, поэтому полюбоваться теперь есть на что. Корабли осыпают экипажи противника градом стрел, идут на таран, драки происходят прямо на вражеских палубах – просто загляденье.

Нации существенно отличаются друг от друга, к примеру, египтяне почему-то склонны к быстрым дистанционным атакам, а персы берут числом. Однако после тяжелого египетского боевого слона или Рамзеса Великого с огромным стальным бердышом на подобные несурзанности начинаешь смотреть чуть снисходительнее.

В попытке угодить как можно более широкой аудитории разработ-

чики постоянно смешивают жанры. На этот раз ингредиентами выступили RTS и классический beat'em'all. Взяв под прямой контроль во время боя одного из восьми Великих Героев (по паре на каждую цивилизацию), мы получаем действо в стиле недавней Wars & Warriors: Joan of Arc. И уже с видом от третьего лица (а то и вовсе как в приличном FPS, если раздобыть стрелковое оружие) носимся по полю, уничтожая вражеские войска в несметных количествах. Может кому-то и понравится почувствовать себя Клеопатрой, гонимая за Александром Великим, или рубить Навуходоносору голову руками Юлия Цезаря, но нам подобный разгул страстей кажется несколько фриловым.

Удивительно красивая, хоть и менее масштабная, нежели, к примеру, Rome: Total War, как стратегия Rise & Fall внушает уважение уже сейчас. Однако хватит ли разработчикам чувства меры сделать боевую



Морские баталии обещают быть очень интересными



Слон явно в мифрильной чешуе

составляющую игрового процесса факультативной или мы получим очередное развеселое рубилово «с элементами стратегии», покажет время. Которое, как известно, властно даже над самыми великими империями.



Живая история автоспорта...
...и автомобиль настоящего



PC / PlayStation 2 / Xbox

TOCA Race Driver 3

Игорь Климовский

Автомикс

TOCA Race Driver – одна из наиболее амбициозных игр в своем жанре. По сути, первая и вторая части – это альманахи всех существующих видов гонок на автомобилях. Сиквел от Codemasters обещает продолжать традиции сериала.

Паспорт

Жанр racing
Разработчик Codemasters
Издатель Codemasters
Дата выхода 20 января 2006
Web-сайт www.codemasters.co.uk/games/?gameid=1730

О разработке

Codemasters
Игры сериалы Colin McRae Rally, IndyCar, TOCA Race Driver, Micromachines
Web-сайт www.codemasters.com
Кит современной игровой индустрии, издатель и разработчик множества культовых игр. Конек – игры на автомобильную тематику. Простое перечисление релизов компании займет половину этой страницы.

Уже вторая часть была наполнена такими, казалось бы, взаимоисключающими видами соревнований, как ралли и трековые гонки на грузовиках. Игрокам предстояла езда на американских мускул-карах 60-х, потом – на «формулах» (автомобили типа F-3000), а после этого – сумасшедший рейд на джипах.

Чем же удивит игра под номером три?

Начнет, наверное, с графики. Особого прорыва здесь не намечается, ведь движок старый, хотя и существенно модифицированный. Зато разработчики обещают внедрить систему резкой смены глубины кадра и расфокуса на высоких скоростях – нечто похожее было в последней MotoGP.

Изобилием гоночных треков во всех частях света и невероятным количеством машин сложно поразить современного геймера, но, судя по всему, неугомонным Codemasters это удастся. В новой

TOCA появится свыше 50 лицензированных трасс. Куплены права даже на разнообразные конфигурации одного и того же автодрома. О числе автомобилей практически ничего не известно, но, исходя из разнообразия соревнований и скриншотов, можно смело предположить, что их станет больше сорока. Интересный нюанс – в игре не будет ни одной серийной машины или концепт-кара, только лицензированные гоночные авто.

Как и в предыдущих эпизодах, нас ожидает повествование о тяжелом и долгом восхождении героя-одиночки на вершину успеха. Причем события разворачиваются и в роликах между заездами, и в пылу гонок. Количество чемпионатов поражает воображение – свыше 35! Естественно, в режиме классической карьеры вы будете проходить их последовательно. Но обещан еще один вид кампании, в котором следует выбрать одну из гоночных специализаций и ездить исключи-



Не авария, а просто загляденье



Кто сказал, что быстро ездить можно только по треку?

тельно на предусмотренных ею автомобилях. Как в хорошей RPG, можно отыгрывать раллийного гонщика или профи в классе GT, джипера или почитателя овалов IndyCar и даже поклонника ретро.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

AGE of EMPIRES III



*«Виникає відчуття, що Ensemble Studios робить
гру, ідеальну у всьому»*
РС ІГРИ

*«Ніколи ще тривимірна стратегія не виглядала
так надзвичайно».*
ІГРОМАНІЯ

«На небосхилі RTS запалюється Новий Світ»
СТРАНА ІГР

Microsoft
game studios

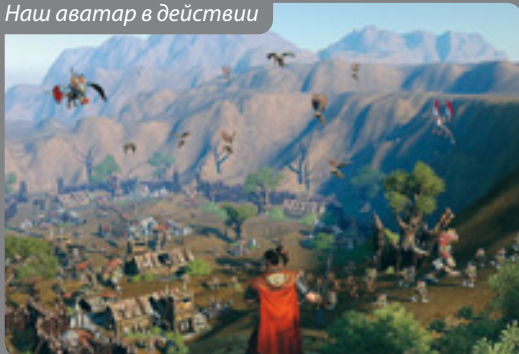
ENSEMBLE
STUDIOS

UBISOFT

1C

© 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Windows, Ensemble Studios, Age of Empires, Age of Mythology, and the Age of Kings are either trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Published by Ubisoft Entertainment under licence. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the United States and/or other countries.
© 2005 ЗАО "1C". Усі права захищені.

Наш аватар в действии



Попробуй не испугайся такого скромного паучка



Кто сказал, что орки не летают?



PC

Spellforce 2: Shadow Wars

Ростислав Панчук

Эпизод II: Атака теней

Замечательный микс из RPG и RTS – Spellforce снова возвращается. Еще более похорошевшая и, как водится, на порядок лучше предшественницы.

Паспорт

Жанр RPG/RTS
Разработчик Phenomic
Издатель JoWood
Дата выхода начало 2006
Web-сайт
www.spellforce.jowood.com

О разработке

Phenomic
Игры The Settlers, The Settlers III, Spellforce: The Order of Dawn
Web-сайт www.phenomic.de
 Немецкая компания, основанная в 1997 г., создатель которой участвовал в разработке небезызвестных The Settlers. Ориентируется в первую очередь на выпуск качественных стратегий и ролевых игр на PC. В конце 2003 г. отличилась оригинальной RPG/RTS Spellforce: The Order of Dawn, а чуть позже – еще и двумя аддонами к ней.

Наверное, многим из наших читателей понравилась оригинальная Spellforce: The Order of Dawn, вышедшая два года назад и удачно объединившая в себе лучшие черты жанров RPG и RTS. Конечно, идеала с первой попытки достичь не удалось, но, мы полагаем, это непременно получится со второй – разработчики твердо обещали сделать свою игру отличной во всех отношениях.

Действие происходит спустя пять лет после событий первой части. Хотя персонажи другие, вы обязательно встретите старых знакомых и столкнетесь с отсылками на памятные моменты предыдущих серий. Больше внимания будет уделено героям, в частности развитию их характеристик, что сделает прокачку более гибкой и целенаправленной.

Сходство с RPG усилят и дополнительные квесты, которых разработчики заготовили великое множество. Впрочем, никто не заставляет их методично выполнять – если вам по

душе масштабные сражения, то в Spellforce 2 они представлены в большом количестве. Еще одно приятное нововведение – заметно увеличившаяся скорость игры. Теперь первоначальная фаза обустройства базы и подготовки армии не займет много времени, а злосчастный микроменеджмент, столь ненавидимый «стратегами», будет сведен к минимуму. Потрясающая по красоте и детализации графика обеспечит максимальное погружение в атмосферу игры, а пасторальные пейзажи порадуют глаз. Пожалуй, на последней ЕЗ явно поспешили с присуждением приза за лучшую графику в стратегиях – он должен был достаться точно не Age of Empires III...

Что же касается сторон конфликта, то их Phenomic сделала целых три: Realm – союз гномов, эльфов и людей, Clans – стандартный набор из плохих в лице орков, троллей и тварей (Beast), а также злоевищий The Pact (темные эльфы, тени и подконтрольные им горгульи). В кои-то веки нам предоставят умный и



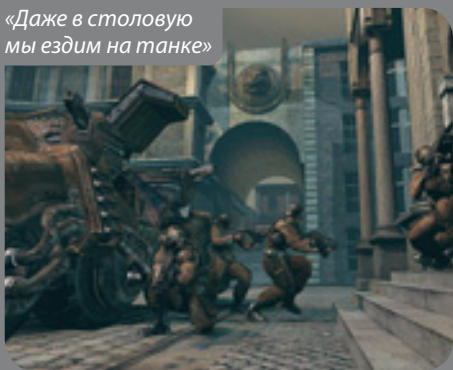
Дети цветов радостно приветствуют главного героя



Зима, сколько

самообучаемый вражеский искусственный интеллект (это если верить разработчикам) и более чем интересный многопользовательский режим, имеющий много общего с нынешними MMORPG. Мы уже с нетерпением ждем 2006 года...

«Даже в столовую
мы ездим на танке»



Арены отличаются удиви-
тельной архитектурой



Э-эх, лепота!



PC / Xbox 360

Huxley

Дмитрий Веселов

Киберпанковское побоище

На производстве шутеров корейские разработчики пока не съели собаку, но дело идет именно к этому.

Паспорт

Жанр MMOFPS

(многопользовательский
онлайнный шутер)

Разработчик H-Studio Webzen

Издатель Webzen

Дата выхода III квартал 2006

Web-сайт www.webzen.co.kr/eng/games/huxley/huxley.html

О разработчике

H-Studio Webzen

Игры нет данных

Web-сайт www.webzen.co.kr

Внутренняя студия молодого южнокорейского издателя. Пока ничем интересным отметить не успела.

Последним FPS из Южной Кореи, увидевшим мировой рынок уже больше года назад, был на удивление кривобокий клон Серьезного Сэма – Nitro Family. Сегодня его продюсер, получив в распоряжение приличную сумму денег, встал во главе внутренней студии издателя Webzen. И похоже, решил исправить ошибки молодости.

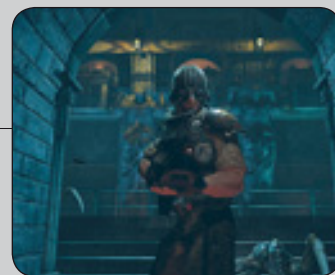
В основу нового проекта положено произведение американского фантаста Олдоса Хаксли «Прекрасный новый мир». Фамилия самого автора стала названием. А от книжной истории осталось немного. Действие происходит в постапокалиптическом мире. Все как обычно. Зеленый шарик покорен очередным Армагеддоном. Не стихает война выживших с уцелевшими. Две группы, Sapiens и Alternative, люди и не очень люди сражаются за единственный энергоресурс. Упоминается третья гибридная сила, назначение которой – портить нервы первым двум.

Huxley – это MMOFPS, онлайн-шутер с большим цельным ми-

ром и зачатками развития игровых персонажей. Геймеры смогут делать выбор между упомянутыми расами, хотя пока точно неизвестно, разрешат ли играть за третью. Полноценной RPG не будет, но обещают новые умения и оружие «не из этого мира» взамен честных ролевых атрибутов. Из планируемых развлечений – общение игроков и получение квестов в крупных городах, массовые битвы отряд на отряд и заезды на транспортных средствах.

На E3 Webzen привезла ролик игры. Техническая реализация впечатляет. В качестве программной основы разработчики выбрали прогрессивный Unreal engine третьей версии, отличающейся фотореалистичными пейзажами и физиономиями, фантастическими спецэффектами, безумной детализацией всего и вся. Авторы Huxley лишь добавили необычный восточный дизайн уровней, руины пустых городов из черного гранита и персонажей, очень похожих на героев «Матрицы».

Игра выходит одновременно на PC и Xbox 360. Разработчики пока



И честный взгляд открытых глаз...



«Кто здесь?»

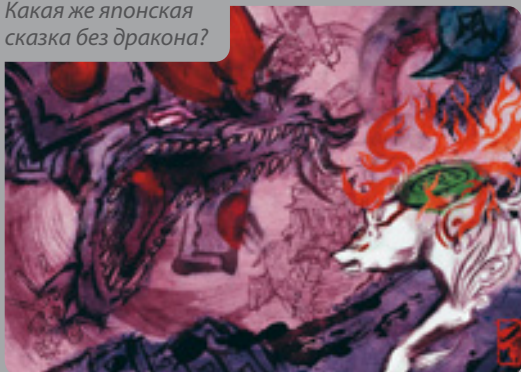


Потрясающее освещение

не решили, будут ли обладатели приставок и компьютерные игроки сражаться вместе.



Какая же японская сказка без дракона?



Дивная пастораль



PlayStation 2

Okami

Алексей Пасак

«Нарисуй мне барашка...»

Белая волчица-богиня, японские иероглифы, картинно парящие над пагодами демоны и «Кодзики» в cel-shading. На язык так и просится слово «новаторство».

Паспорт

Жанр адвентюра
Разработчик Clover Studio
Издатель Capcom
Дата выхода декабрь 2005
Web-сайт www.o-kami.jp

О разработке

Clover Studio
Игры сериал Viewtiful Joe
Web-сайт www.capcom.co.jp/clover/eng
Дочерняя студия известной компании Capcom. Ранее отличалась созданием замечательного супергероя нового времени – Viewtiful Joe.

И зюминка Okami – графика, напоминающая о старинных японских свитках. Картинка не дает отвести восхищенный взгляд, а в динамике игра выглядит еще более стильно. История белой волчицы, земного воплощения богини солнца Аматэрасу-Омиками, оформлена с незаурядным вкусом. Музыка, визуальный ряд, потрясающие графические работы – все это складывается в яркую картинку финального релиза. Не забудьте и об оригинальном игровом процессе, который имеет адвентурную и action-составляющие. В Okami присутствует и элемент рисования, причем реализован он в несколько раз удобнее, чем в известной Black & White. К примеру, встретив на пути разрушенный мост, мы можем поискать другой, а можем войти в специальный режим, выбрать нужную кисть и с помощью аналогового стика контроллера просто нарисовать дорогу на ту сторону.

Разработчики Okami, облаканной специализированными СМИ, которые успели авансом выдать проекту невероятное количество всевозможных регалий, видимо, пребывают в легком недоумении. Ведь это всего второй по счету проект Clover, дочерней студии Capcom, организованной для создания альтернативных игровых продуктов. А тут сразу звуки фанфар и моментальное признание критиков вместе с заочной любовью народа. Правда, ситуация проясняется, если учесть факт причастности к данному проекту знаменитого Ацуси Инабы (Atsushi Inaba). Этот человек участвовал в работе над Steel Battalion (симулятор гигантского робота-меха, управляемого с помощью невероятного футуристического контроллера) и многосерийным гибридом action и истории о супергерое – Viewtiful Joe. Приобщиться к интерактивной японской культуре мы сможем под звон рождественских колокольчиков. Банзай!



Путь предстоит нелегкий



Знаменитая Фудзияма



Весна. Сакура цветет. Красиво

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

БЛІЦКРИГ

- Довгоочікуване продовження культової військово-стратегічної стратегії «Бліцкриг».

- Три масштабні кампанії, що об'єднують в цілому 68 місій.

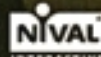
- Більш ніж 250 історично достовірних зразків озброєння і техніки, близько 60 видів піхоти.

- Збільшення досвіду ваших бійців і пов'язані з цим нові тактичні можливості.

- Сучасна 3D графіка, що відкриває неймовірні перспективи у використанні ландшафту і будівель при плануванні і веденні бойових дій.

- Гра для багатьох користувачів по локальній мережі і на турнірному сервері Бліцкригу II з рейтинговою системою.

- Повнофункціональний редактор, що дає можливість створення нових карт.



Бліцкриг © 2003-2005 Nival Interactive. Усі права захищені. «Бліцкриг» – зареєстрований торговий знак Nival Interactive. Виняткове право видання на території Росії, країн СМД і Балтії належить фірмі «1С».

Чемпионов чтят везде



Очередь отнюдь не за хлебом.



Надеемся, он не собирает сжигать Рим ради вдохновения



PC

Caesar IV

Михаил Зинченко

Мы наш, мы новый Рим построим!

«Остановите самолет, я слезу. Перестаньте суматошно набирать фраги и суетливо охотиться за экспой. Глупцы! Время собирать камни и строить из них Город. Кто тут в цезари крайний?»

Паспорт

Жанр экономический симулятор

Разработчик Tilted Mill Entertainment

Издатель Vivendi Universal Games

Дата выхода осень 2006

Web-сайт www.caesariv.com

О разработке

Tilted Mill Entertainment

Игра Immortal Cities: Children of the Nile

Web-сайт www.tiltedmill.com

Хотя на совести Tilted Mill Entertainment и остается занудная Immortal Cities: Children of the Nile, им удалось привлечь для разработки Caesar IV уйму сотрудников из Impressions Games, которые, собственно, и были создателями оригинального цикла Caesar. А значит, не все еще потеряно.

Начав свое победоносное шествие еще в далеком 1993 г., серия Caesar шаг за шагом приближается к идеалу градостроительной игры. В меру оторванная от реальности, она доставляет геймеру ни с чем не сравнимое удовольствие от возни с персональным муравейником долги-ми вечерами. И если третья часть можно назвать в определенной степени эволюционной, то в следующем году, по заверениям разработчиков, нас ждет игра, которая определит тенденции развития жанра на долгие годы вперед.

Перво-наперво нас порадуют долгожданным 3D, позволяя выбрать оптимальные способы наблюдения за подотчетной столицей мира. Заявленные цифры внушают доверие – более сотни видов построек, трех десятков ресурсов и семидесяти пяти уникальных персонажей имеют все шансы оживить игровой мир. Кроме того, каждый из тысяч его обитателей с радостью поделится своими соображениями по поводу необдуманных

поступков великого градостроителя, т. е. наших. Разумеется, остаются в силе и система всевозможных карт с цветовой индикацией состояния той или иной отрасли, и добрые советники, 24 часа в сутки готовые прийти на помощь. Горожанам обещают добавить интелекта, дабы оные не только курсировали по улицам, а по-настоящему жили в построенном нами мегаполисе. Для полноты картины добавим торговлю всевозможными экзотическими товарами с самыми отдаленными уголками Римской империи и рудиментарную боевую составляющую (при желании набеги варваров и вовсе можно будет отключить). Идиллия? Конечно же, нет. Пожары, мародеры, массовые беспорядки, эпидемии и неурожайные годы – это и многое другое не даст нам спать спокойно, вынуждая неустанно бдеть и радеть о наших многочисленных подопечных. А того, кто за добрую сотню часов игрового времени построит-таки свой Рим, ждут лавровый венок и звание Цезаря.



Все дороги ведут сюда



В часы проведения гладиаторских боев улицы пустеют

Надеемся, это будет не повторение неубедительных Children of the Nile, а старый добрый Caesar. В таком случае есть все основания уже сейчас заказывать табличку «Не беспокоить!»



Именно это и называется «напасть из-за угла»

PC / PlayStation 2 / Xbox

6GUN

Марат Баширов

И снова здравствуйте

Молодая американская компания BattleBorne Entertainment настолько уверена в успехе своего военного проекта 6GUN, что даже угрожает начать работу над сиквелом. Между тем издателя у мультиплатформенного тактического action пока нет. Да и особой оригинальностью он не отличается.

Паспорт

Жанр тактический шутер

Разработчик BattleBorne Entertainment

Издатель нет

Дата выхода 2006

Web-сайт нет

О разработке

BattleBorne Entertainment

Игры Combat Elite: WW II Paratroopers

Web-сайт www.battleborne.com

Основанная в 2002 г. студия BattleBorne Entertainment может похвастаться сотрудниками, работавшими над Fallout 2, Baldur's Gate: Dark Alliance и Tom Clancy's Ghost Recon.

Действие игры разворачивается в наши дни. Американский штаб по специальным операциям (SOCOM) уже давно использует элитный отряд для решения вопросов мировой безопасности в тех случаях, когда дипломатия бессильна. Но даже профи склонны ошибаться. Последнее задание провалено, и бойцы отправляются в Южную Америку — стрелять в торговцев оружием, что крайне благотворно сказывается на карме.

А тем временем в далеком и, как водится в Russia, диком городе Приморске операция по разоружению подводной лодки, оснащенной трансконтинентальными ракетами «Тайфун», завершилась захватом неизвестными ценного военного объекта. Попытка вырвать опасную технику из лап бандитов силами спецслужб США приводит к ядерному взрыву и тотальному уничтожению лучшего антитеррористического отряда в мире. Аме-

риканскому командованию не остается ничего другого, как призвать отдыхающих героев. Вернувшись к любимому делу, brave вояки под нашим чутким руководством начнут крупномасштабную охоту на нарушителей спокойствия.

Примерно так выглядит сюжетная завязка 6GUN. Сильное влияние творчества Тома Клэнси и серии Rainbow Six видно невооруженным глазом. Авторы обещают четыре кампании, в ходе которых нам придется стрелять, освобождать заложников, вести подрывные работы и летать на вертолете. Спасать планету от гипотетического катаклизма предстоит и под открытым небом, и в пыльных помещениях. Ключом к успеху, как и, например, в S.W.A.T. 4, является слаженная командная работа. Вживанию в образ защитника дядюшки Сэма препятствует лишь вездесущий вид от третьего лица.

На этом все. Ни слова об управлении, графических изысках, мно-



Обещанный вертолет. А у одного из военных в руках «калаш»!



Унылые будни

гопользовательском режиме и предварительном планировании еще не прозвучало. Создатели верят, что игровой процесс будет уникальным. Однако оснований для этого пока не видно. Возможно, после подписания контракта с издателем ситуация изменится, но сейчас найти десять отличий 6GUN от любого из тактических шутеров несколько проблематично.

Интерфейс весьма неплох



Идеальная транспортная развязка



Кадры решают всё!



PC

Hard Truck Tycoon

Антон Токаревский

Кому это нужно?

Кто не мечтает стать богатым? Тот, кто уже им стал или разучился мечтать. Наслаждающиеся приятным шелестом купюр знают, что путь к вершине нелегок и тернист. Поэтому лучше учиться основам коммерции в виртуальном мире, не набивая реальных шишек.

Паспорт

Жанр экономическая стратегия

Разработчик G5 Software

Издатель «Бука»

Дата выхода IV квартал 2005

Web-сайт отсутствует

О разработчике

G5 Software

Игры Fair Strike, «Карибский Кризис», «Карибский Кризис: Ледниковый поход»

Web-сайт www.g5software.com

Молодая российская компания разработчиков G5 Software в особых представлениях не нуждается. Она уже успела заявить о себе проектами, которые заинтересовали многих любителей стратегий.

Игра перенесет нас в те далекие времена, когда автопромышленность США переживала очередной переломный момент своего развития, – в 60-е годы прошлого века. Именно тогда закладывались основы экономического благополучия этой отрасли, ставшей впоследствии одной из самых крупных, развитых и прибыльных в мире. Компании, специализирующиеся на грузоперевозках, стремились не только сделать свои машины комфортными, быстрыми и рентабельными. Они финансировали строительство качественных дорог, занимались обучением персонала, его социальным обеспечением и многим другим. Лидером именно такой корпорации и предстоит стать игроку в Hard Truck Tycoon.

В игре, как и в остальных «Промышленных Магнатах», нужно создать свою экономическую империю. Грузоперевозки – бизнес не

просто нелегкий, а порой даже опасный. Нам придется покупать и продавать грузовики, кстати, нарисованные очень реалистично, серьезно заниматься менеджментом, создавать инфраструктуру собственного предприятия и следить за перемещением грузов. Но и это еще не все: настоящий босс должен вникать в мельчайшие детали, чтобы его компания работала безукоризненно и приносила максимальную прибыль. При этом нелишне будет помнить о том, что на финансовое благополучие потенциального магната влияет множество факторов – от опыта персонала до соблюдения им правил дорожного движения. Если G5 Software сдержит свои обещания, мы получим увлекательную экономическую стратегию.

Все игровые карты, по заверению разработчиков, соответствуют реальным картам США и должны порадовать поклонников узнаваемыми городами и достопримечательностями.



Напоминает Sim City, не так ли?



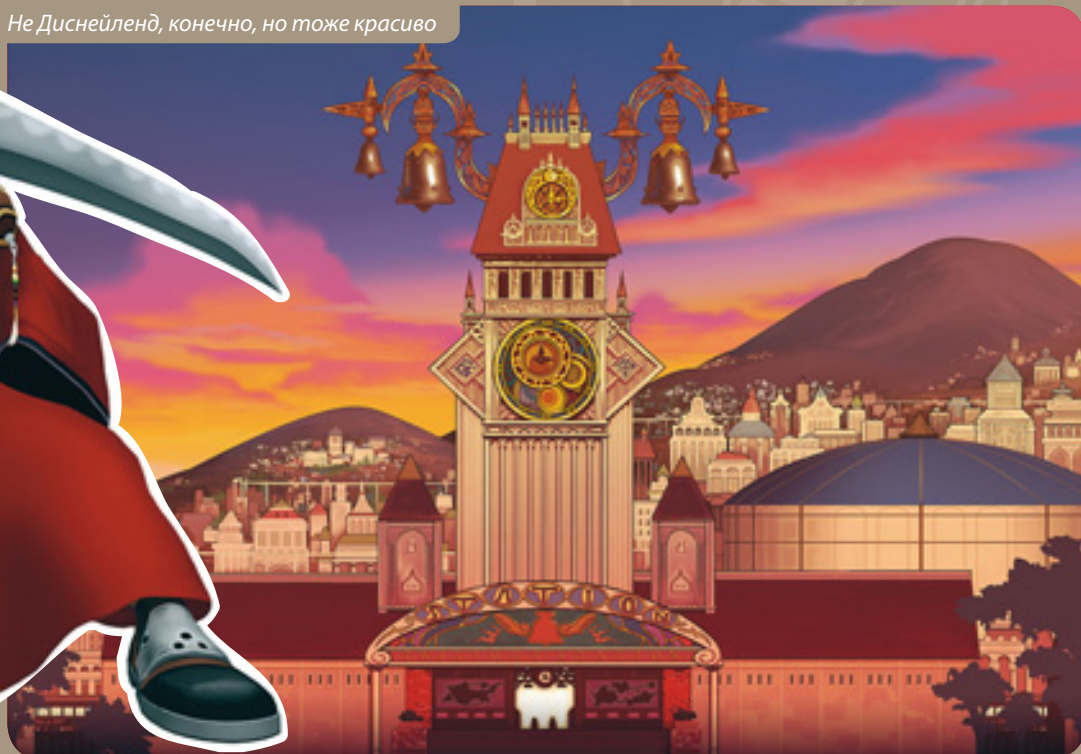
Кто же делал левые выезды?

тельностями. А для любителей мультиплеера предусмотрена возможность играть по сети (локальной или глобальной) вчетвером.



Auron прямоком из
Final Fantasy X

Не Диснейленд, конечно, но тоже красиво



PlayStation 2

Kingdom Hearts 2

Олег Овсиенко

Ожидаемая неожиданность

Вопрос о выпуске сиквела одной из самых продаваемых игр для PlayStation 2 даже не обсуждался – все зависело от того, насколько затянутся переговоры с представителями компании Disney. Те, в свою очередь, тоже были заинтересованы в продолжении банкета.

Паспорт

Жанр action/JRPG

Разработчик Square Enix

Издатель Square Enix и Disney

Дата выхода весна 2006

Web-сайт www.square-enix.co.jp/kingdom2

О разработке

Square Enix

Игры Legend of Mana (PSX), Dragon Warrior VII (PSX), Terranigma (SNES)

Web-сайт www.square-enix.com

Компания, которая в представлении не нуждается. Создатели всенародно любимых Dragon Quest и Final Fantasy. После своего слияния в апреле 2003 г. является одним из самых серьезных игровых разработчиков на мировой арене.

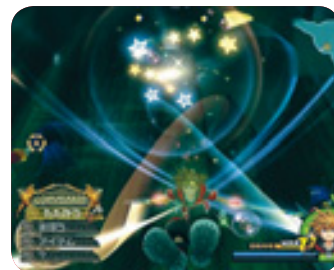
Как повелось в последнее время, Square Enix ужасно неохотно выдает информацию о своих новых проектах. После выхода заманчивого трейлера пришлось ждать несколько месяцев до появления партии скриншотов и еще дольше – до показа демо-версий на E3 2005.

Куда уходит детство? Вряд ли этим вопросом задавался бессменный главный герой серии. По сравнению с предшествующими играми для консолей от Sony и Nintendo Сора повзрослел и сменил разноцветный костюмчик на черную кожанку и перчатки уличного бойца. Впрочем, верный боевой ключ и парочка надежных партнеров – Гуфи и Дональд – напомнят о старых добрых временах. К троице смогут присоединиться как уже знакомые нам, так и новые герои. Публике были представлены Орон (Auron) из Final Fantasy X и капитан Джек Воробей из кинохита Disney. Зло почти навер-

няка сменил лицо, но вездесущих heartless мы непременно встретим.

Боевая система Kingdom Hearts 2 в отличие от не так давно вышедшей Chain of Memories остается на уровне первой части. К стандартному набору hack-n-slash в реальном времени разработчики обещают добавить новые функции уже знакомых кнопок. Нам предложат интересные решения в виде ухода от ударов, вызова друзей на помощь или атак вместе с напарниками. Одним из немногих недостатков, выявленных в демо-версии, оказалась все та же безумная и непослушная камера. Остается надеяться, что создатели не будут откладывать до очередного Final Mix и устранят все неполадки в стандартной версии игры.

Что касается графического исполнения, то здесь никаких нареканий на Square Enix быть не должно – картинка всерьез заставляет нас задуматься о внеочередном отпуске



Визуальные прелести боевой системы



Это не саммон – это Джини

где-то на Карибах. Над сиквелом работает все та же команда во главе с Тетсуйей Номурой. Пока не объявлено участие композитора Йоко Симомуры, но Утада Хикару уже успела записать титульную песню Passion.



PlayStation 2

Олег Овсиенко

Full Metal Alchemist 3: Kami wo Tsugu Shoujo

Приключения продолжают

Философский камень – штука могущественная и в природе весьма редкая. Наверное, именно поэтому искать сей артефакт можно годами.

Вскоре после того как на западный рынок попала вторая часть action/jRPG от Racjin, ее влиятельный издатель продемонстрировал Японии продолжение популярного продукта. Третья серия похождений двух юных алхимиков по концепции напомнит свою предшественницу. Фанатов ожидают все та же cel-shaded-графика и дуэт любимых персонажей. По сюжету игра будет отличаться от мультфильма. Действие развернется на улицах футуристического мегаполиса Вальдор, где братья встретят неординарную девушку по имени Софи. Однако где-то мы это уже видели, не правда ли?

Над анимационными врезками и бонусными материалами к игре работает команда создателей сериала во главе с автором манги Хирою Аракавой. Очевидно, задействуют и сейю, озвучивавших героев в оригинальном аниме.

Что до игрового процесса, то здесь нам обещают ощутимые изменения. Как мы помним, в прошлом Альфонс подчинялся компьютеру и изредка выполнял приказы, полученные от старшего брата. Теперь же он сможет в полной мере раскрыть свой актер-

Паспорт

Жанр action/jRPG
Разработчик Racjin
Издатель Square Enix
Дата выхода не объявлена
Web-сайт www.square-enix.co.jp/hagaren3/top.html

кий талант. Игрокам наконец-то позволят покомандовать закованным в броню духом Эльрика младшего. Более того, уровни сконструируют таким образом, что мы будем использовать индивидуальные особенности обоих братьев. Разработчики обещают и два новых режима: *Tag Battle* и *Date Sim*. Первый дает возможность сразиться с другом, второй расскажет о любовных похождениях Эдварда. Будет ли продукт воспринят массами или вновь привлечет внимание только настоящих фанатов, покажет время.



«Получай!»



PlayStation 2

Олег Овсиенко

Drakengard 2 / Drag-on Dragoon 2

На бреющем полете

Первая часть Drakengard, несмотря на свою вторичность и жуткую работу камеры, все же приобрела немалую армию поклонников.

Одной из самых сильных сторон продукта был лихо закрученный сюжет, компенсирующий все недостатки игрового процесса и заставляющий забыть о боли в подушечках пальцев. Слегка завышенная планка рейтинга ESRB позволила донести до пользователей за пределами Японии истинную Dragon-on Dragoon, невероятно мрачную, полную предательства, интриг и смерти.

Сюжет сиквела разворачивается через восемнадцать лет после событий оригинала. Когда дракон Ангелус умер, Кайм, его наездник, полностью утратил зрение и отправился странствовать по миру. На сцену выходят новые герои. Однако Ноуи, выросший с боевым драконом Легуной, и его товарищи по-прежнему будут вынуждены бороться за собственную жизнь, заодно спасая всех страждущих.

Кроме смены главных героев, нас ожидают серьезные измене-

ния в боевой системе. Разработчики обещают сделать ее более плавной, убрав при этом ужасные заскоки камеры, вызвавшие нарекания в первой части. Дракон – главное достоинство игры – конечно же, останется. Часть миссий нам позволят вволю помахать крыльями, превращая противников в барбекю. Героев теперь можно будет менять в любой момент, прокачивая нужных персонажей по мере надобности. А оружие уникально для каждого из бойцов. Cavia клянутся усилить ролевую составляющую. Распределять опыт разрешат не только по прохождении уровня, а просто со статусного экрана.

Судя по японской версии игры, графика нас ждет весьма примечательная, а фирменные ролики от Square Enix порадуют даже яркого противника серии.



Одним махом семерых побиваю

Паспорт

Жанр action/jRPG
Разработчик Cavia
Издатель Square Enix
Дата выхода зима 2006
Web-сайт www.square-enix.co.jp/games/ps2/dod2

супершоу IFA 2005 глазами mobility

MOBILITY

МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ · PDA · НОУТБУКИ

№ 10 октябрь 2005

ВЗМАХНИ ИМ!

Samsung SGH-E760 —
ультимедийный
телефон с сенсором движения

ДИНАМИЧНАЯ
НОВИНКА!

ЗАВТРА В ПОХОД?

тест Nokia 5140i и аксессуаров

жизнь старых хитов
игровые консоли
Nokia Series 60

горячих новинок



Nokia N70
мультимедийный
телефон с 2-мега-
пиксельной камерой



HP iPAQ
оригинал

будь мобильным
**НА ВСЕ
100%**

щомісяця новий журнал Mobility





PC

Николай Корж

Spore

Занимательная эволюция

Мы уже успели основать колонию на Марсе и обзавестись муравьиной фермой, не говоря о строительстве городов. В Spore мы будем заниматься абсолютно всем.

Уникальный опыт создания популяции. Начинаем с низшей ступеньки эволюции и заканчиваем далеко за пределами мезосферы – от одинокой клетки до целой галактической империи. Более того, мы сможем следить за организмами и корректировать их развитие на всех стадиях.

Карьера завоевателя Вселенной, растянутая на шесть этапов, начинается с игры за простейшее. Дрейфуя в вязкой массе и атакуя противников, «персонаж» постепенно обзаведется полезными наростами, улучшающими характеристики. Так выглядит первый эволюционный период, визуально напоминающий обычную двухмерную аркаду наподобие Snake или Pac-Man. В следующей фазе мы ваяем прямого потомка одноклеточного существа. Фантазия не ограничена, это может быть как трехногий лев, так и летающая сороконожка. Дальше – больше, наше детище организует колонию себе подобных, а позже целый город, обустройство которого во многом напомним Sim City. Потом захват всей планеты с помощью тяжелого вооружения или же дипломатии, выход в космос, исследование и при желании завоевание

Паспорт

Жанр симулятор
Разработчик Maxis
Издатель Electronic Arts
Дата выхода 2006
Web-сайт spore.ea.com

целых звездных систем. Масштабно, ничего не скажешь.

Подобно развитию персонажей в Black & White, герой и популяция будут эволюционировать в зависимости от наших действий, что станет залогом уникальности каждого мира. Интересно, что все встречаемые в Spore планеты должны загружаться с сервера, где складываются произведения игроков со всего земного шара. То есть подавляющее число конкурентов в борьбе за имперскую корону будут смоделированы такими же пользователями, как и мы, а управляться ИИ. Ожидаем с нетерпением!



Эпоха динозавров



PC

Николай Корж

City Life

Sim Life

Любители симуляторов из Monte Cristo обещают в следующем году одарить нас отличным аналогом бессмертного Sim City. Неужели они всерьез надеются повторить успех Maxis?

Задача игрока в City Life сводится к строительству идеального мегаполиса, где будут счастливо существовать его разношерстные жители. Население города предполагается разделить на шесть социальных классов. Причем, что интересно, взаимопонимание между ними достигается весьма своеобразно. Так, богачи (Rich) должны легко ужиться с капиталистами (Capitalists), в то время как находить общий язык с представителями своей лиги им затруднительно.

Игровой процесс будет заключаться в планомерном прохождении кампании, которая для удобства разделена на миссии, причем задачи, поставленные в них, весьма и весьма оригинальны. К примеру, необходимо заселить огромное здание только богачами – а они, как было замечено выше, плохо уживаются друг с другом. При этом все они должны сиять от счастья, как новехонький дайм. Да, учтите еще, что население данного района в основном малообеспеченное. Подобного рода головоломки и предстоит решать, обзаведясь пособиями по фэн-шуй и архитектурными справочниками.

Довольно симпатичная графика и детализированные модели обещают порадовать наш требовательный взор. Город будет выполнен в пол-

Паспорт

Жанр экономический симулятор
Разработчик Monte Cristo
Издатель Monte Cristo
Дата выхода конец 2006
Web-сайт www.montecristogames.com

ном 3D, вращение камеры абсолютно свободное, а это значит, что нам позволят любоваться плодами своего градостроительного творчества под любым углом. Когда территория мегаполиса растянется на многие мили, появится возможность создавать снимки особо удачных зданий и урбанистических пейзажей и помещать их на открытку. Уже через год мы сможем перевыполнить жизненный план по построению домов и высаживанию деревьев, по ходу воздвигнув рукотворный памятник себе, любимому.



Местный da hood



ДНИ ГРОМА ВОЗВРАЩАЮТСЯ!

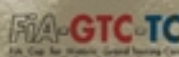


ЛУЧШАЯ СПОРТИВНАЯ ИГРА 2005

Такие 50 легендарных моделей GT-ов: Ferrari 250 GTO, Lotus Elise, Mercedes 300 SL и много других! Лучшая спортивная игра GT FM. Реалистичная физика, лучшая анимация и реалистичная графика – все это Secret от разработчиков игры – GT Legends!



ЛУЧШИЙ ГРАФИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР ДЛЯ PC 2005 ГОДА



© 2005 MIRA Ltd. All Rights Reserved. MIRA Ltd. is the registered proprietor of the GT Legends name and all rights therein. MIRA Ltd. is the registered proprietor of the GT Legends name and all rights therein. MIRA Ltd. is the registered proprietor of the GT Legends name and all rights therein.

Как это работает?

Объемный звук в играх



Антон Бреусов

«Трехмерная революция» затронула не только графическую составляющую игр, но и их звуковой компонент. Да и растущая популярность многоканальных систем просто обязывает современные проекты выдавать более полную аудиокартину, чем «враг стреляет в меня откуда-то справа».

Последняя ситуация является самым простым примером использования имитации окружающего звука. 2D-панорамирование применялось еще в DOOM и других играх того времени. Оно представляет собой простое изменение громкости одного из каналов в зависимости от расположения источника звука относительно персонажа. Общая громкость плавно меняется в зависимости от расстояния до героя. Для действия на открытых пространствах такой метод давал неплохой результат, но в шутерах, с их лабиринтами и залами, уже тогда требовался более тщательный подход.

Ведь звук в реальном мире на пути от источника к слушателю подвергается множеству воздействий, которые необходимо имитировать в играх, чтобы получить достоверную картину. Звуковые волны от нескольких источников могут достигать объекта различными путями: напрямую; отражаясь от препятствий и огибая их; проходя через среды с разными физическими свойствами, рассеиваясь, затухая или изменяя свою форму. Например, металлическая стена больше отражает, чем дерево.

Пройдя же через тонкую гипсовую перегородку, звук утратит высокие частоты и станет глухим. Кроме того, на больших расстояниях важно учитывать скорость распространения волны и возникающие при этом задержки. А для быстро удаляющихся или, наоборот, приближающихся к слушателю источников (таких как самолеты или гоночные болиды) — еще и изменение высоты звука (доплеровский эффект). И наконец, чтобы можно было различать звуки от источников, находящихся спереди и сзади (что критично для стереосистем), а также расположенных выше или ниже игрока (важно и для многоканальных систем), применяется HRTF (Head Related Transfer Function). Это методика преобразования звука, учитывающая форму головы и ушных раковин человека. Тщательная реализация всех эффектов и технологий объемного звука требует значительных ресурсов, поэтому неудивительно, что аппаратная поддержка осуществляется DSP-процессорами звуковых карт.

Из всех когда-либо предлагавшихся технологий наибольшее распространение в играх получили две:

Aureal A3D и Creative EAX. Первая использует подход, при котором процессору звуковой карты еще во время загрузки игры передается информация о геометрии сцены (с низкой детализацией) и ее акустических свойствах. Затем внутри этой сцены генерируются и перемещаются источники звука и игрок (слушатель). С помощью технологии wavetracing карта с поддержкой A3D сама рассчитывает итоговый результат. К сожалению, эта перспективная разработка прекратила свое существование вместе с фирмой Aureal, и в новых играх уже не применяется, ввиду отсутствия соответствующих звуковых карт.

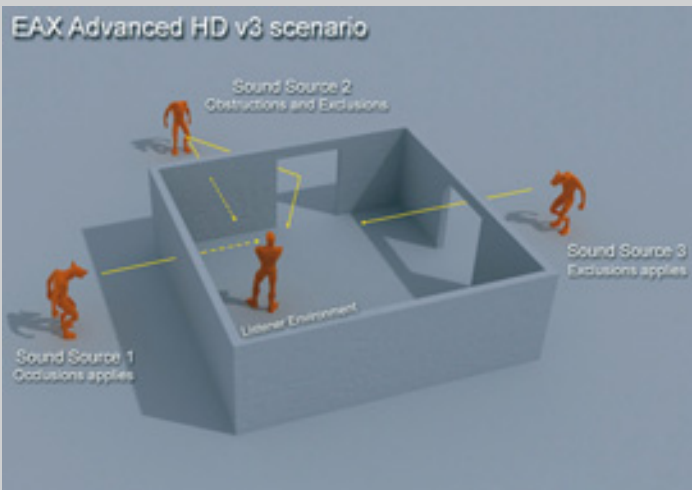
Сейчас компания Creative предлагает для своих звуковых чипов технологию EAX (последняя версия, EAX 4.0 Advanced HD), выполненную как расширение MS DirectSound 3D. EAX использует совершенно иной подход к моделированию звука. Для источников и слушателя задается большой набор параметров, описывающих их акустические свойства, а также характеристики сред, в которых они находятся, но без детального определения геометрии помещений. В таком



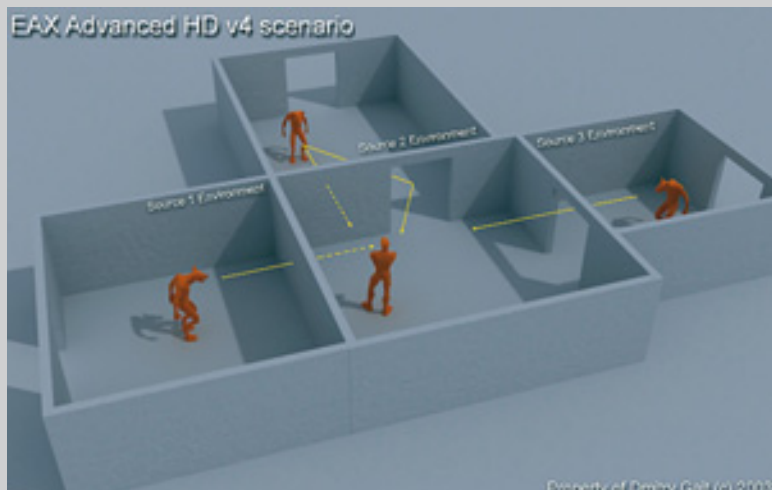
Расчет трехмерного звука даже на открытом пространстве является весьма нетривиальной задачей

случае разработчик игры для получения достоверных результатов должен учитывать и подбирать многие параметры и свойства помещений, тогда как при использовании A3D часть работы выполнялась автоматически, самим звуковым чипом. В то же время EAX и карты с ее поддержкой за много лет своего развития «обучились» широкому набору эффектов, а вот A3D в большей степени ориентировалась на точность позиционирования звука.

Трудно судить, какой из подходов к моделированию трехмерного звука окажется в результате победителем. На данный момент ситуация проста: более прогрессивная и реалистичная A3D похоронена вместе с фирмой Aureal. Тогда как EAX, добивающаяся сходных результатов с помощью приближенного моделирования, переживает уже пятую ревизию (EAX Advanced HD 5.0 будет поддерживаться в картах на чипе X-Fi).



В EAX3 только у слушателя есть свое окружение, а на звук влияют лишь препятствия на пути к нашему персонажу



В EAX4 уже каждый источник звука обладает своим собственным окружением, что делает расчет сложнее, но результат — качественнее



Героический прорыв

Мало кто знает, что в известной всем игре о Сталинградской битве происходят иногда такие чудеса, что Жукову и не снилось. Как оказалось, безымянных героев той войны намного больше, чем предполагали историки.

Дело было где-то в конце 1942 г., фашисты, как водится, наступали, наша армия героически оборонялась. В одной деревеньке уже вырыли окопы, поставили ежи, вкопали пушки – все замерло в ожидании танковой атаки вермахта. Ждать пришлось недолго – колонны танков повалили из-за края уровня, простите, села, и принялись методично расстреливать гордость и красу отечественной бронетехники. Бой был безжалостный и беспощадный, и вот почти ни одной «живой» единицы не осталось, и надежда уже не теплилась в сердцах советских командиров.

Спасение пришло, как всегда, неожиданно. Виновницей торжества наших над фрицами стала простая советская противотанковая пушка. Давайте вспомним, где на поле боя предписано размещать сей аппарат и каково его назначение. Как правило, подобные орудия максимально защищают и маскируют. Артбатареи должны выложиться по полной, пока их не накрыли танки и артиллерия противника. Время «жизни» – минимальное, наносимый ущерб

целиком зависит от внезапности атаки и скрытности расположения.

Однако в нашем случае дела обстояли совсем не так. Военная доктрина была в один миг раздавлена колесом героической сорокопятки. Истошно заскрипев, одна из пушек внезапно двинулась вперед, поддавшись мускульным усилиям солдат из расчета. Под шквальным огнем танковых орудий она без проблем приблизилась к противнику на расстояние выстрела и принялась методично отщелкивать башни немецких Panzer III. Понесла незначительные потери в виде содранного колена у наводчика и двух снарядов, выпавших из ящика по дороге, бравая единица уничтожила около десяти танков и благополучно вернулась на исходную позицию.

Выводы напрашиваются однозначные: во Второй мировой СССР обладал сверхмощным и «живучим» оружием, которое, к сожалению, использовалось не по назначению. Можно только помечтать о том, как замечательно выглядела бы стремительная атака пушек ЗИС-3 или М-42, стройными клиньями врывавшихся в ряды противника. Но, увы.



Оптическая мышь BW-5

- стильный, агрессивный эргономичный дизайн;
- **широкое колесо** прокрутки, комфортная прокрутка страниц, указательный палец удобно лежит на колесе, возможность прокрутки колеса двумя пальцами;
- удобно расположенные дополнительные кнопки для эффективной работы с офисным программным обеспечением;
- гладкое, "скляное" покрытие корпуса мыши.

KL(S)-23MU



Очищайте!



Нові клавіатури!

- ультра тонкий сучасний дизайн;
- багатофункціональні інтернет клавіші;
- роз'єми для навушників та мікрофону;
- роз'єм **USB 2.0**;
- сумісна з Win 95, 98, Me, NT 4.0, 2000 та XP Mac OS 8.5-9.X.

Нову серію KL!



KL(S)-7MU

www.a4tech.ua



Façade

Кто боится Вирджинии Вульф?

Если вам хоть когда-нибудь приходила в голову странная мысль стать психологом и помогать всем несчастным людям, которые не успеют спрятаться, не спешите закупать тесты Роршаха. Потренируйтесь для начала на этой семейке.

Возможно, после нескольких бесед с виртуальными пациентами вы решите, что карьера серийного убийцы вам больше по душе.

Сюжет суперэсклюзивной, не имеющей аналогов, мегаконцептуальной интерактивной игры Façade несложен: супруги Грейс и Трип заманивают своего ничего не подозревающего друга/подругу (можно выбрать в начале игры) в гости, прельщая дармовой выпивкой и обещая веселый вечер. Не знаю, насколько вас развеселит происходящее, но скучать уж точно не придется: как только жертва ступит на порог, парочка набросится на нее и... Хладнокровно задушит? Зацелует до смерти? С особым цинизмом заставит смотреть сериал «Моя прекрасная няня»? Нет, все гораздо хуже. Они примутся ссориться друг с другом, попутно рассказывая о причинах своего конфликта и сетуя на злую долю. В общем, это можно назвать быто-

вой драмой, а с учетом того, что вам придется-таки ввязаться в конфликт, утешать их, обнимать и любить как родных, драму следует считать интерактивной. Получается эдакая пьеса с участием двух виртуальных актеров и одного реального «голоса за кадром». «Голосу» позволено потягивать коктейль, общаться с гостеприимными хозяевами и, конечно, выслушивать их бесконечное нытье.

Ах, как правдоподобно бедняжки жалуются! Так не сыграет ни один артист. Константин Сергеевич Станиславский рыдает в жилетку Немировича-Данченко, восклицая: «Верю!» Какая выразительная у них мимика – Джим Керри отдыхает! И кстати, интонация и выражение лица здесь не менее (а иногда и более) важны, чем слова. Особенно если на вопрос о том, любит ли Грейс своего мужа, она отвечает протяжным «хм-м-м». Такое «хм» может означать что угодно: и «да, очень», и «нет, ни капли», и «я вооб-

Паспорт

Жанр интерактивная пьеса
Разработчик Procedural Arts
Издатель нет
Web-сайт www.interactivestory.net
Возраст без ограничений

О разработчике

Procedural Arts
Игры нет
Web-сайт www.proceduralarts.com
 Ассистент профессора из университета Джорджии Майкл Матеас и дизайнер сериалов Babyz, Dogz и Catz Эндрю Штерн объединили свои усилия, чтобы создать уникальную технологию, которая, по их мнению, может перевернуть мир игр.

Симулятор эмоций



В начале разговора оба супруга настроены к гостю вполне доброжелательно и ссорятся преимущественно друг с другом

Все счастливые семьи похожи друг на друга,
каждая несчастливая семья несчастлива по-своему.

Лев Толстой

Алина Жигунова

ще предпочитаю женщин». Однако опущенные уголки рта, страдальчески поднятые вверх брови, вздернутые руки позволяют понять, что, конечно, любит, но она так несчастна... Кстати, если уж строить из себя психолога, то нужно обратить внимание на то, что дама при этом смотрит в сторону, а глаза ее полуприкрыты. Она жлет?!

И мы бьемся как рыба об лед, стараясь примирить чету, выслушиваем все претензии Трипа по поводу властной тещи и жалобы Грейс на ее неудавшуюся творческую карьеру, произносимые на идеальном американском английском. Хотя, конечно, предпочли бы русский или украинский, пусть даже далекий от совершенства. Ответа от нас ожидают на таком же безупречном английском, а pigeon English взращенные в Гарварде супруги не понимают. Правда, можно просто напечатать свою реплику, и это спасает ситуацию. Общаться с пациен... друзьями следует осторожно, с учетом того, что их словарный запас ограничен. Если вы попытаетесь отойти от сценария и поинтересоваться их мнением о сложной политической обстановке в Украине вообще и о прическе небезызвестной леди в частности, они, заикаясь от удивле-

ния, переспросят: «О-о-о чем ты говоришь?»

Иногда их реакция бывает довольно странной (может, это связано с различиями в менталитете?). Когда я сказала Грейс, что она хорошо выглядит, та засмутилась и выдала: «Ты опять со мной флиртуешь, как в колледже?» Нет, я просто солгала, чтобы сделать ей приятно! Но в целом парочка ведет себя достаточно адекватно: они понимают несложные фразы, отвечают на вопросы и недовольны друг другом постоянно, кроме тех случаев, когда недовольны вами. Похоже, что они верно воспринимают и некоторые ругательства, потому что, если их долго доставать, могут все-таки сплотиться против общего врага и выставить вас за дверь. Вообще как завязка, так и развязка драмы заранее не определены: человек терпеливый, со стойкой психикой способен помирить супругов, игрок невыдержанный, склонный к юношескому максимализму, спровоцирует разрыв между ними, а коварный соблазнитель может даже увести жену/мужа. Хотя кому и, главное, зачем захочется увести такого скандалиста и ипохондрика, для меня лично остается загадкой.

А вообще представьте себе не далекое будущее: компьютерные игры интерактивны, каждый моб понимает все сказанное геймером и реагирует на это сообразно своей мобовской натуре. К примеру, замахнешься ты топором на двухголового огра, крикнешь богатырским голосом: «Умри во славу Айронфорджа, гнусный людоед!», а он тебе и отвечает: «Не бей, добрая тетенька-гном, у меня дома дети малые, голодные». И вторая голова слезу пустит. Пожалеешь, отпустишь... Потом только вспомнишь, чем огрята питаются.

P.S. Кстати, приятный факт: игра распространяется бесплатно.

P.P.S. И не очень приятный: поскольку написана эта интерактивная пьеса с использованием технологии Java, для ее запуска потребуется достаточно мощный компьютер, а также много свободного места на диске С.



Если же вы решите открыть им глаза на жесткую правду об их отношениях, то рискуете расстроить Грейс и Трипа и даже навлечь на себя их гнев



Пресса о Façade

«Это будущее видеоигр. Только в современной версии «Кто боится Вирджинии Вульф» лишь один персонаж является человеком. Двое других – виртуальные существа, наделенные искусственным интеллектом, который позволяет им вести себя не менее эмоционально, чем люди».

Seth Scheisel,
The New York Times

«Мы пытаемся апеллировать к обычной аудитории, а не к фанатам видеоигр, – говорит Штерн. – К людям, которые не играют в видеоигры, потому что они не имеют ничего общего с реальной жизнью и реальными людьми».

Newsweek

«Façade дает вам массу возможностей для экспериментов. На форумах пользователи обмениваются записями своих интерактивных пьес и обсуждают пути решения семейных проблем этой парочки. Матеас утверждает, что в Façade играют не для того, чтобы победить: «Да, есть концовка, в которой Грейс и Трип наконец выясняют, в чем причина их ссоры, и благодарят вас за помощь. Можете считать это хеппи-эндом. Но на самом деле это лишь одно из множества событий, происходящих здесь»».

Chris Dahlen,
The Boston Phoenix

«После теплой встречи и объятий вас неминуемо ждет спор между Грейс и Трипом и только от вас зависит, закончится ли он мирно или превратится в полноценный конфликт. Поведение персонажей смоделировано потрясающе – они активно реагируют на слова и действия игрока и, соответственно, меняют свое отношение к нему и друг к другу. Темы разговора постоянно меняются, но герои помнят все сказанное. Грейс и Трип, провожающие вас к лифту, будут радикально отличаться от той пары, что встретила вас в дверях».

Steve Gaynor,
Idle Thumbs

Суперпредложение по подписке на 2006 год
Спешите, акция только **до 15 ноября** 2005 года!

УБОЙНЫЙ

КОМПЛЕКТ ЖУРНАЛОВ

для любителей железа и игр

Универсальный
«Домашний ПК»+DVD
и драйвовый
Gameplay+DVD

Два лучших
компьютерных журнала
Украины с двумя
DVD-дисками ежемесячно!

~~400 грн~~

Всего 240 грн в год!

Вы экономите 160 грн
от розничной цены!

Заполните этот отрывной талон и вышлите его на адрес редакции по почте или по факсу вместе с копией платежного поручения (для юридических лиц) или квитанцией об оплате (для физических лиц).

ЯНВАРЬ–ДЕКАБРЬ 2006 ГОДА
«ДОМАШНИЙ ПК» С DVD И GAMEPLAY С DVD

СТОИМОСТЬ ПОДПИСКИ
НА ГОД – 240 грн 00 коп.

Ф. и. о. _____

Организация _____

Почтовый индекс и адрес доставки _____

Тел. _____

Оплата осуществляется: для юридических лиц – по безналичному расчету платежным поручением через банк, для физических лиц – через любое отделение Сбербанка на наши банковские реквизиты. Назначение платежа: за печатную продукцию.

Банковские реквизиты:

ООО «Видавничий Дім ІТС»

Р/с 2600300001578 в АКБ «Правэкс-Банк»,

МФО 321983, идентиф. код 30602956.

Адрес редакции: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51,

ООО «Видавничий Дім ІТС».

Факс (044) 249-9759

Телефон для справок (044) 585-0409



Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны



Fahrenheit с. 56

Жанр классических адвентюр мертв, отпет и захоронен под плач немногочисленных поклонников. Автор Omikron Дэвид Кейдж создает абсолютно новый стиль игр: кинематографическое приключение. И знаете, первая попытка вышла вполне удачной.

Супергерой нашего времени



Блицкриг II

Не пытайтесь организовывать революции или устраивать сомнительные эксперименты, Nival в очередной раз создала хит. Встречайте сиквел краснознаменной стратегии о Второй мировой войне, но в полном и бесповоротном 3D.

с. 60

Этот месяц больше всего запомнился нам атакой супергероев компании Marvel на наши с вами компьютеры и приставки. Четыре игры о персонажах с паранормальными способностями на любой вкус: Халке, Человеке-Пауке и две сборные солянки с Людьми X и прочими сверхличностями. Что самое удивительное, получилось очень даже неплохо, если не считать провальной Marvel Nemesis. Интересно, чем ответит на это извечный противник Marvel компания DC Comics?

- 56 Fahrenheit/Indigo Prophecy
- 60 Блицкриг II
- 62 D&D: Dragonshard
- 64 MYST V: End of Ages
- 66 Burnout: Revenge
- 68 We♥Katamari
- 70 Evil Dead Regeneration
- 71 Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum
- 72 Radiata Stories
- 73 Genji: Dawn of Samurai
- 74 Total Overdose
- 75 Mortal Kombat: Shaolin Monks
- 76 Warhammer 40 000: Dawn of War: Winter Assault
- 76 The Sims 2: Nightlife
- 77 Велиан
- 78 X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse
- 78 Ultimate Spider-Man
- 79 The Incredible Hulk: Ultimate Destruction
- 79 Marvel Nemesis: Rise of Imperfects
- 80 Feel the Magic XY/XX
- 80 Yoshi Touch & Go
- 81 Beat Down: Fists of Vengeance
- 82 Mercury
- 82 Untold Legends
- 84 Armored Core: Nine Breaker
- 84 Burnout Legends

Наши принципы

1. Мы играем в игры.

Наши авторы, перед тем как ставить оценку игре, проходят ее минимум на 70%. Если это хит – полностью.

2. Мы играем в готовые игры.

Мы не пишем рецензий по превью-коду – только по финальной версии, которую зачастую получаем раньше отправки на тиражирование.

3. Мы разбираемся в играх.

Наши авторы пишут только об играх тех жанров, которые они любят и хорошо знают.

4. Мы независимы.

На наши оценки не влияют ни разработчики, ни издатели игр.

5. Наш средний балл – 2,5.

В то время как у других изданий «средний шутер» – это 4/5, мы ставим средней игре среднюю оценку.



PC / PlayStation 2 / Xbox

Fahrenheit (Indigo Prophecy)

Богдан Бондарь

Нож, кровь, змеи и снег

«В Нью-Йорке властвует холод. Мириады снежинок бьются о шершавый камень стен безликих серых строений, кружатся в диком танце и стремительно опускаются на заледеневший асфальт, чтобы быть с хрустом раздавленными моими ботинками.

Почему в этот недружелюбный вечер я не сижу, закутавшись в уютный плед, и не дрессирую телевизор унылыми щелчками пульта? Почему кто-то не поспешил домой, а совершил ужасное убийство в маленьком тихом кафе? И почему внутренний голос говорит мне, что расследование этой необъяснимой вспышки насилия изменит мою жизнь?»

Детектив Карла Валенти (Carla Valenti) не знала, что на другом конце города еще один человек не может найти ответы на миллион вопросов, рождающихся в его голове. «Что со

мной произошло? Как у меня в руке оказался нож? Неужели это я убил беднягу там, в туалете кафе? Кто тот незнакомец в черном балахоне в окружении тысячи мерцающих свечей, который вынуждал меня наносить удар за ударом, полностью подчинив своей воле? Почему в глазах той девочки читалась мольба о помощи? Что означают змеи, появившиеся на моих руках?» Лукас Кейн (Lucas Kane) остро ощущает, что все отвернулись от него, он одинок в этом мире, он – убийца.

Кудесники из французской компании Quantic Dream, выпустившие в

1997 г. отличную игру Omikron, дарят нам еще одно приключение. Но в комплекте с увлекательной историей идет и абсолютно новая система игры. Теперь главных героев три: Лукас Кейн, Карла Валенти и ее напарник Тайлер Майлз (Tyler Myles). Исходя из того что наши подопечные – преступник и детективы – находятся по разные стороны баррикад, целью будет не столько спасение от ареста первого или наведение на его след вторых, сколько выяснение того, что же все-таки происходит, кто стоит за роковым убийством. И чтобы раскрыть тайну, мы должны будем полностью погрузиться в атмос-



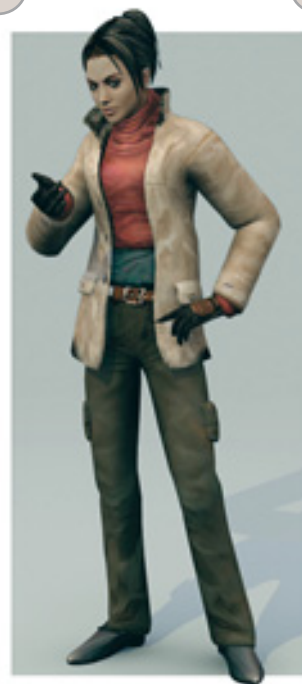
феру игры, поставить себя на место персонажа, которым управляем в данный момент, и сделать правильный выбор. В принципе, слово «выбор» наиболее полно раскрывает суть игры и является своеобразным определением жанра Fahrenheit.

Нам постоянно придется выбирать. В панике убежать с места преступления или, хладнокровно смыв с рук кровь и спрятав улики, спокойно выйти на улицу и раствориться в толпе. Изобразить в разговоре с официанткой эдакого «плохого полицейского» и давить на свидетельницу в надежде выудить побольше информации. Либо

понять состояние бедной женщины, посочувствовать и успокоить ее. Когда копы все же заявятся, чтобы задать пару вопросов, мы можем лгать напропалую, тем самым рискуя усилить подозрения, ведь правильный ответ на вопрос детективу уже известен. Или быть пайной и удовлетворить любопытство стражей порядка.

Изучив вышесказанное, можно подумать, что игра предоставит нам множество вариантов развития событий, невероятную разветвленность сюжета. К сожалению, все совсем не так – история с упрямством носорога шагает вперед по проторенной тропинке,

а многообразие совершаемых нами поступков вносит лишь косметические изменения. Впрочем, это не столь важно, ведь даже одна ниточка сюжета с несколькими незначительными ответвлениями выполнена мастерски. Да, она не идеальна. Повествование пестрит штампами, знакомыми нам по кинофильмам. Есть момент, когда сценаристы просто упустили большой эпизод, что разительно отличается от их скрупулезного подхода в самом начале истории. Ближе к концу действие слишком уж резко меняется с неспешного рассказа со смакованием каждой детали на безумную чехарду со-



Паспорт

Жанр action/adventure

Разработчик Quantic Dream

Издатель Atari

Web-сайт

www.fahrenheitgame.com

Возраст 16+

Оценка 4/5

Идея Игра, где можно почувствовать себя как охотником, так и дичью. Да еще и влиять на происходящие события

Графика Примитивная. Однако это не мешает получить массу удовольствия

Звук Прекрасная озвучка персонажей и просто великолепная музыка

Игра Несмотря на некоторые недостатки, игра невероятно хороша и заслуживает вашего внимания

О разработчике

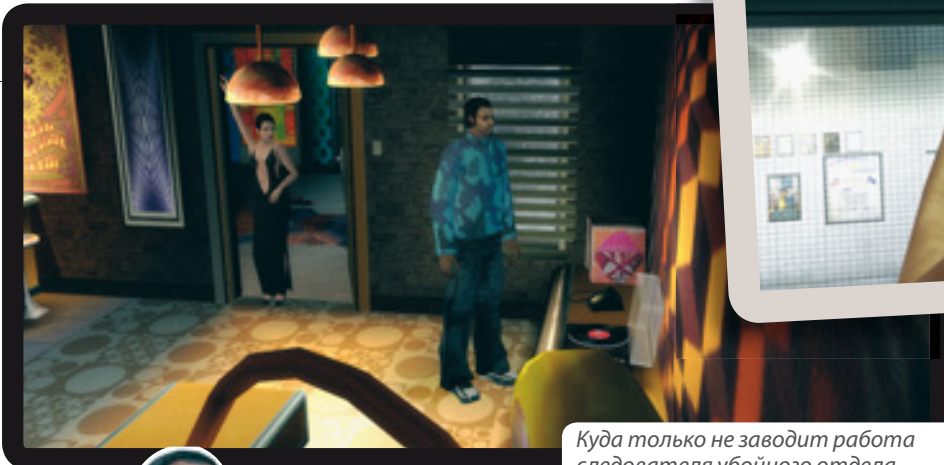
Quantic Dream

Игры Omikron: The Nomad Soul

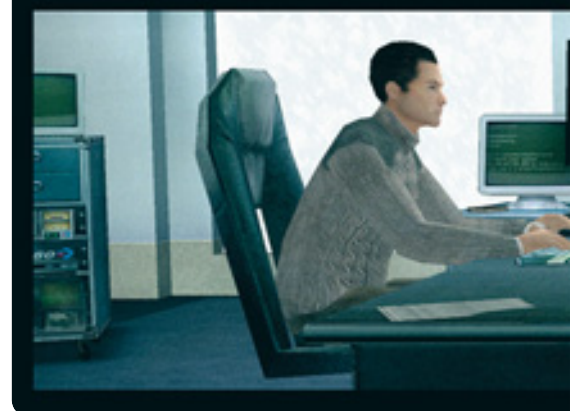
Web-сайт

www.quanticroom.com

Французская компания Quantic Dream создана Дэвидом Кейджем (David Cage) в 1997 г. Уже через два года ею выпущена первая игра – Omikron: The Nomad Soul. Через некоторое время началась разработка второй части, однако в 2003 г. она была заморожена. Сейчас Quantic Dream снова занимается Omikron 2, а также новой игрой Infracworld.



Куда только не заводит работа следователя убийного отдела



Полицейские опять оказались в неправильном месте в неправильное время

бытий. Но все это не мешает сюжету выделяться среди собратьев по цеху, раз за разом радующих нас вариациями баек о похищении сестры главного героя, пропаже чудодейственного артефакта или внезапном вторжении грозных пришельцев. Все персонажи игры наполнены жизнью, их поступки (за несколькими досадными исключениями) полностью логичны и интересны. Fahrenheit запросто можно назвать не кинематографической игрой, а интерактивным фильмом. Глава, в которой мы неторопливо ищем разгадку тайны убийства, сменяется динамичной сценой погони, за ней следует часть, предписывающая пробраться незамеченным на засекреченную и строго охраняемую территорию. Вас ожидает баскетбол и полет на вертолете, дыхательные упражнения и драка с девушкой, составление фоторобо-

та и балансирование на узкой доске на головокружительной высоте.

Управление не совсем привычное. И если перемещение персонажа происходит так же, как и в других играх, то для взаимодействия с каким-либо предметом требуется с помощью мышки или контроллера повторить движение указателя в верхней части экрана. В action-сценах будут важны реакция и скорость нажатия на кнопки. Однако, несмотря на кажущуюся сложность, управление очень простое и удобное.

Что же нам преподносит графическая составляющая? К сожалению, ничем сногшибательно красивым она не радует. Зимний период вообще не отличается буйством красок, да еще в нагрузку к заснеженным пейзажам нам выдали и мрачные размытые текстуры. Модели персонажей, за исключением гражданки Валенти и товари-

ща Кейна, угрожают поранить друг друга острыми углами. И это тем более странно наблюдать в игре, где детальная проработка не только поведения, но и внешнего вида актеров первого и прочих планов является одним из важнейших условий успеха. А вот к анимации героев непосредственно в игре и особенно в роликах ребята из Quantic Dream подошли со всей ответственностью – система motion capture, помноженная на профессиональных актеров и каскадеров для насыщенных действием сцен, дала очень хорошие результаты. Однако не обошлось и без нескольких паршивых овечек: некоторые движения персонажей неприятно удивляют неестественностью, взять хотя бы утомительные пробежки миловидной в остальных отношениях Карлы Валенти. Все же, несмотря на множество отрицательных моментов, графическая часть



Конечно, название Fahrenheit совершенно неудобно для США в силу существования некорректного и вообще кощунственного фильма Fahrenheit 9/11 о славном президенте. Именно потому на территории Северной Америки игра продается как Indigo Prophecy. Однако различаются две версии не только названием. В Indigo Prophecy значительно урезаны кровавые сцены. Также были убраны кое-какие интересные моменты. Если бы эти фрагменты прошли чудом ослепшую американскую цензуру, то запросто могли бы вызвать такое цунами негодования бравых политиков и адвокатов, по сравнению с которым шум по поводу Hot Coffee показался бы тише комариного писка.



Разделенный на части экран активно используется в игре

погружает игрока в атмосферу заснеженного города, мрачных каменных джунглей, где только что произошло необъяснимое жестокое убийство.

Виртуальный оператор хулиганит во всю – выбирает не слишком удачные точки обзора, залезает объективом в стены и потолок, переключает камеры в самые неподходящие моменты, иногда вызывая дезориентацию в пространстве. Однако когда наступает черед роликов, камера спешно исправляется и показывает происходящее с максимально эффектных ракурсов. Именно работа оператора в такие минуты делает Fahrenheit похожей на честный продукт кинематографа. Также отлично вписался в игровой процесс способ подачи важных моментов сюжета в нескольких окнах. Например, в правом окне мы, панически дрожа, избавляемся от улики сразу после убийства, в то же время слева

видим, как полицейский, сидящий в баре, медленно встает и направляется к туалету, где, собственно, и находится наш персонаж.

Звуковое оформление и музыка – вот что в Fahrenheit действительно сделано на «отлично». Актеры, подавшие цифровым личностям свои голоса, явно уверены, что в следующей церемонии награждения Американской киноакадемии обязательно появится номинация «За лучшее озвучивание игры», поэтому выкладываются на все сто. Не отстают и композитор Анжело Бадаламенти (Angelo Badalamenti), глыба-человечище, написавший музыку к таким известным творениям Голливуда, как Mulholland Drive, Lost Highway, Twin Peaks и Wild at Heart. Меланхоличные композиции, звучащие в игре, отлично соотносятся с происходящим на экране, они очень красивы, и

Fahrenheit без них представить, в принципе, невозможно.

Учитывая вышесказанное, присяжные готовы вынести вердикт. Играть стоит обязательно. Надо отдать должное смелым французам, которые, не побоявшись возможного провала, попытались вдохнуть новую жизнь в умирающий жанр. И это им практически удалось. Следует играть, не обращая внимания на неудачную графику, на своенравную камеру и непривычное управление. Нужно просто раствориться, восхититься отлично прописанными характерами персонажей, помочь Кейну узнать всю правду, поработиться грациозности анимации, насладиться музыкой и диалогами. И тогда уж мы все поймем. Нам откроется, почему в Нью-Йорке властвует холод.



**Фейєрія
КОСМІЧНИХ
ШВИДКОСТЕЙ !**



**Найпотужніше
рішення
ігрових проблем !**

EUROPLUS
THE BEST IN MULTIMEDIA

**Відеокарти
звуків карти
акустичні колонки
пристрої відеомонтажу**

WWW.EUPLUS.KIEV.UA
КИЇВ, ВУЛ. КРИВОБОРОСЬКА 2, 0601С 41
TEL.: (044) 249-3741
FAX: (044) 249-3731
EPLUS@EUPLUS.KIEV.UA

Эвакуация войск из Севастополя



Блицкриг II

Блицкриг II

Сергей Галёнкин



Drang nach Osten

Главное правило создания продолжений удачных игр – ни в коем случае ничего принципиального не менять. Улучшить графику, добавить пару новых возможностей, убрать несколько недочетов – вот рецепт идеального сиквела.

Первая часть «Блицкрига» стала, пожалуй, самым успешным проектом студии Nival. Игра разошлась почти миллионным тиражом в Европе (и это не считая СНГ и США), а на ее основе было создано множество дополнений и независимых разработок. В большинстве своем, впрочем, отвратительных – вспомните «Карибский кризис» и «Первую мировую».

«Блицкриг» не был ни основателем, ни первопроходцем жанра WW2 RTS. Но он стал для стратегий о Великой отечественной тем же, чем стал Diablo для жанра action/RPG – одновременно предметом зависти и образцом для подражания.

Если не вдаваться в детали, то вторая часть от первой практически не отличается. Место действия осталось прежним, участники – те же. Но, как говорил герой Траволты в «Криминальном чтиве»: «Все дело в маленьких различиях».

Когда я первый раз поиграл в «Блицкриг II» на КРИ 2005, мне она показалась излишне яркой, даже какой-то мультяшной. Причина в том, что я увидел уровень, смоделированный на основе военных действий США в Тихом океане – тропические леса, пальмы, песчаные пляжи. Не очень-то похоже на типичный фильм о Второй мировой.

В финальной версии графика не изменилась. Однако теперь, после

прохождения всех трех кампаний, претензий к реалистичности изображения у меня нет. И хотя на статичных скриншотах сложно найти отличия второй части от первой, поверьте – в динамике они абсолютно разные. В частности, плоские строения, похоже, были смоделированы заново, потому что дома пусть и выполнены в том же стиле, но построек, перекочевавших из предыдущего эпизода, не обнаружилось.

Переход к честному трехмерью никак не сказался на тактических возможностях в игре. Земля все так же не поддается терморфингу подручными средствами (воронки рисуются прямо на текстурах), а баллистика и возможность использования высот имелись и в первой части.

Впрочем, считать «Блицкриг II» римейком было бы ошибкой: Nival приготовила несколько любопытных нововведений. Самое главное – это система подкреплений. Теперь в течение каждой главы игрок способен вызвать подмогу ограниченное число раз, причем, как правило, справиться с боевой задачей без нее не представляется возможным. Что интересно – чем реже вы используете помощь в обычных миссиях, тем больше войск сможете собрать под своими знаменами в ключевой. Возникает соблазн пропустить ряд побочных заданий и сразу же перейти к главному сражению, но в этом случае вы лишитесь новых ти-

пов вооружения, которое выдают за победу как раз в таких второстепенных боях.

Если помните, в первой части все не основные уровни генерировались программой, из-за чего к концу игры начинали надоедать. Теперь они гораздо интереснее и разнообразнее, потому что сделаны вручную. Правда, из-за этого больше нет возможности навечно затянуть бои под Сталинградом, переигрывая одну миссию за другой – их количество строго ограничено.

Система повышений была кардинально переработана. Игрок набирает опыт и растет в званиях по мере прохождения – и чем меньше солдат вы теряете, тем больше вас награждают. Кроме того, в подчинение вам выдают несколько офицеров, каждого из которых можно закрепить за определенным родом войск. Они точно так же получают повышения за убитых противников, как и вы. Более того – опытные командиры дают серьезные бонусы и новые возможности своим подчиненным, поэтому часто имеет смысл переставлять ветеранов, скажем, с пехоты на руководство тяжелыми танками, если следующее задание предполагает их активное использование.

Кстати, теперь имеется несколько типов пехоты, каждый из которых годится для определенных ситуаций, причем хорошо окопавшимся элитным бойцам не страшны даже атаки бро-

Паспорт

Жанр стратегия реального времени

Разработчик Nival

Издатель «1С»

Web-сайт

www.nival.com/blitzkrieg2_ru

Возраст 12+

Оценка 4,5/5

Идея Продолжение лучшей RTS о Второй мировой

Графика Необычайно детализированные ландшафты, здания и военная техника – выше всяких похвал

Звук Прекрасная музыка, хорошая озвучка юнитов

Игра Продуманные миссии, простой интерфейс, минимум нововведений – достойный преемник первой части

нетехники. К сожалению, живучесть простых солдат в «Блицкриге II» сильно снизилась: в угоду реализму поле боя покинули медики. Так что, несмотря на все изменения, пехота, как и прежде, преимущественно используется в обороне.

Пожалуй, главным недостатком игры является ее совершенно неприличная лаконичность. Все три кампании более-менее опытный стратег одолеет за двадцать часов. Останется только мультиплеер с небогатым набором карт (скирмиш в игре, к сожалению, отсутствует) да редактор уровней.

Хотя, учитывая опыт предыдущей части, появление дополнений, модификаций и тотальных конверсий не за горами.



Когда-то здесь был немецкий склад

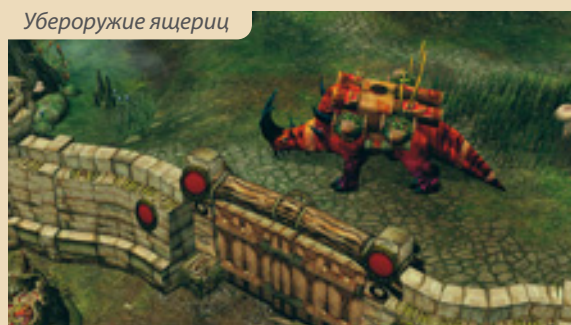




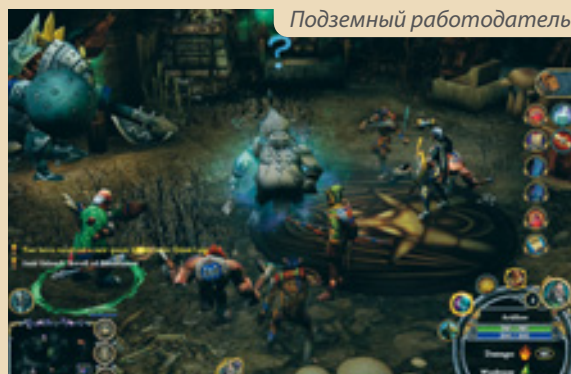
Все гномы – близнецы-братья



Убероружие ящериц



Подземный работодатель



Dragonshard

Сергей Галёнкин

Экспа!

Компания Liquid всегда отличалась творческим подходом к созданию игр. Выходцы из Westwood, когда-то порадовавшие нас Command & Conquer, продолжают свои эксперименты над жанром стратегий.

Н е стоит начинать рекламную кампанию со лжи. Dragonshard заявлена как «первая в мире RTS на основе Dungeons & Dragons». Это вранье, причем открытое – первой была Stronghold в далеком 1993 г., а за ней последовали Blood & Magic, Birthright и прочие. Конечно, на собственно игровом процессе буйная фантазия пиарщиков никак не сказалась, но осадок, как говорится, остался.

Впервые я опробовал Dragonshard еще в начале лета, когда Atari выпустила закрытую многопользовательскую бета-версию для прессы. Динамичный сетевой режим затягивал не на шутку – в общей сложности я потратил на него почти сорок часов и ждал релиза в надежде получить еще и отличный сингл. Тем более что сценаристом игры значился Кейт Баркер, создатель мира Эберрон, в котором и происходит все событие.

Нельзя сказать, что я обманулся в своих ожиданиях. Да, миссий в Dragonshard мало, они короткие и, скажем честно, не такие удачные, как в той же Warcraft III или Warhammer 40 000: Dawn of War. По сути перед нами – растянутая на 14 заданий тренировка перед боями с живыми противниками.

Виной тому не только посредственный сюжет, повествующий о, угадайте с трех раз, Судьбах Мира, Вселенной в Опасности, Злобных Злодеях и Благородных, но грубоватых. Спасителях Всего Живого. К недостаткам стоит отнести и место действия – Эберрон. Признаюсь, я не знаком с настольными играми на его основе, но, по моему личному убеждению, такой интересный сеттинг стоило раскрыть полнее. Почему ни слова не сказано о Warforged – гигантских разумных роботах, оживленных с помощью магии? Как можно было обойти стороной причины конфликта между расами, ограничившись банальным «мы хорошие – они плохие»? Не исключено, что поклонники Кейта Баркера, читавшие его книги, воспримут Dragonshard как удачное дополнение ко вселенной Эберрон, но, боюсь, в нашей стране таких немного.

Но прочь сюжет, мы же играем в стратегии не ради него, так? А с игровой механикой дело обстоит просто замечательно: система Dungeons & Dragons идеально интегрирована в стратегию реального времени. Возьмем, к примеру, армию. Число боевых единиц на одной стороне ограничено двумя десятками – вполне сравнимо с количеством бойцов в настольной RPG. Но при этом с ростом уровня каждый персонаж не только улучшает характеристики и получает новые возможности, но и обзаводится подчиненными. В итоге маг пятой категории сопровождает четыре подмастерья, помогающие ему по мере своих сил.

Интересно реализована и система ресурсов. Драконы шарды, вынесенные в название, мы собираем на месторождениях, которые появляются только поощряется). При этом опыт распределяет сам игрок на улучшение зданий и юнитов, которые в них производятся. Причем чтобы построить, скажем, паладина третьего уровня, недостаточно убить определенное количество пауков и крыс, нужно еще и возвести два строения соответствующего типа. Звучит необычно, но де-

лает игру чрезвычайно динамичной. Ведь число мест под здания строго ограничено, так что ближе к концу сражения приходится выбирать – или десяток типов бойцов второго уровня или всего четыре типа, но зато пятого. При этом очень полезно знать, на каком варианте остановился противник и каких именно солдат он создает.

Самые внимательные читатели наверняка заметили, что на скриншотах игры изображено две карты вместо одной. В Dragonshard вам придется действовать как на поверхности, так и под землей. И если война на свежем воздухе вызывает ассоциации с классическими фэнтезийными RTS, то в местных катакомбах она превращается в классический dungeon crawl. Не надейтесь загнать сто бойцов в гости к троллям: вниз спускаются только капитаны, рядовые же дружно отправляются в самоволку. Но большая толпа здесь и не нужна, ведь все решает мастерство, а не грубая сила. Скажем, без вора в команде вам никогда не открыть запертые сундуки и не разминировать ловушки, которые щедро разбросаны по подземелью. Противники активно используют колдовство и всевозможные магические предметы, следуйте их примеру, благо артефактов в шахтах Dragonshard видимо-невидимо.

К сожалению, разработчики несколько перестарались, оснащая свое детище разнообразными возможностями. Ни в коем случае не запускайте



Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Liquid
Издатель Atari
Web-сайт www.dragonshard.com
Возраст 12+

Оценка 3,5/5

Идея В очередной раз скрестить Dungeons & Dragons и жанр RTS
Графика Стильно выполненные модели, но полигонов маловато
Звук Хорошая музыка, посредственная актерская работа
Игра Прекрасный мультиплеер и неплохая однопользовательская часть

сетевую игру с настройками «по умолчанию»! Иначе вы рискуете никогда не встретиться с врагом в открытом бою – пока вы будете заниматься сбором артефактов, он начнет захватывать контрольные точки или экспанды, что тоже гарантирует победу.

Баланс также не идеален. В Dungeons & Dragons не предполагалось, что два десятка паладинов будут путешествовать вместе, снося все на своем пути. Против некоторых стратегий пока нет контрприемов, хотя патчи это наверняка исправят.

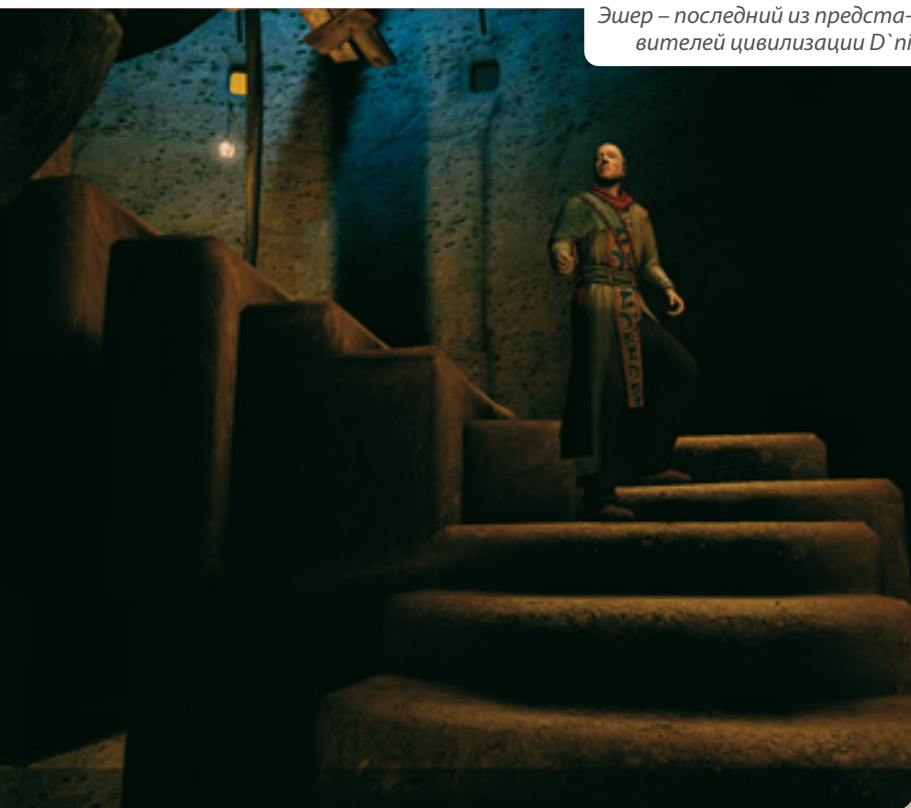
Вообще, игра удалась. Конечно, однопользовательский режим получился не самым лучшим, а сетевой нуждается в паре-другой заплаток, но, учитывая нынешнее безрыбье на рынке фэнтези-RTS, поиграть в Dragonshard несомненно стоит.



Опыт – сын ошибок трудных



Ну разве не красавец?



Эшер – последний из представителей цивилизации D`ni



Скромная обитель Эшера



Паспорт

Жанр приключения

Разработчик Cyan Worlds

Издатель Ubisoft

Издатель в Украине

«Фабрика Игр»

Локализатор «Акелла»

Web-сайт www.mystvgame.com

Возраст 12+

Оценка 3/5

Идея Самая неоднозначная игра серии

Графика Не революционная, но то, что есть, сделано весьма неплохо

Звук Традиционно великолепный

Игра Несмотря на все нововведения, вряд ли сможет заинтересовать кого-либо, кроме поклонников жанра

Помпезность нижнего уровня трехмильной шахты ломает все устоявшиеся представления об индустриальном стиле



Почти классика сюрреализма: озеро-рыба и кинжал-монумент



Возрожденный мир D`ni. Лучшее из возможных окончаний





PC

MYST V: End of Ages

Александр Переверзов

Конец Эпохи

«Я так стар... Я так утомлен...» – эти слова из вступительного ролика к игре в исполнении Рэнда Миллера звучат почти как исповедь.

Н еудачи с сетевым мегапроектом Uru: Ages Beyond Myst и малоприбыльными MYST III и MYST IV вынудили разработчиков пойти на решительные меры. Сделать все возможное, чтобы уникальная в своем роде серия MYST стала привлекательной для широких масс. Решив, что, чем позорно исчезнуть, объявив себя банкротом, лучше красиво уйти (и, возможно, потом красиво вернуться), Cyan Worlds написала последнюю главу книги под названием MYST.

В итоге мы получили несколько странный на первый взгляд гибрид. Игра, вопреки многочисленным обещаниям, не продолжает первую часть сериала. Сюжетная линия начинается с момента, отдаленного от событий, описанных в MYST IV, лет на тридцать. Нам предстоит пройти 4 эпохи, наполненные разнообразными загадками, решение которых потребует не только внимания, но и смекалки. И хотя большинство квестов интересны и нетривиальны, общая сложность головоломок и органичность их интеграции в контекст игры на порядок слабее, чем во всех предыдущих эпизодах. Еще одним существенным недостатком является отсутствие многоуровневой системы подсказок, так удачно поданной разработчиками в виде дополнительного пункта меню в MYST IV: Revelation. Теперь тем, кто испытывает затруднения с решением загадок, придется отправляться на соответствующую страницу сайта и довольствоваться изложенными там общими намека-

ми. А если мы желаем пройти игру, не привлекая серое вещество, там же предлагается полное руководство на двух сотнях страниц в формате PDF за умеренную сумму в 10 безсловесных единиц.

Достаточно странным кажется и графическое решение. Не то чтобы трехмерный движок, пришедший на смену доведенному почти до технического совершенства детищу Cyan Worlds, был плох. Просто после великолепных пейзажей MYST III: Exile и умопомрачительного по красоте MYST IV: Revelation некоторые ландшафты последней части наводят на грустные мысли о временах, когда трехмерные игры были угловатыми и нелепыми. Слишком уж схематичны деревья и бедны аутентичными деталями локации, упрощенные до рационального минимума. Только две эпохи: Noloben – океанское побережье в лучах послеполюденного солнца – и величественный Todelmer – монумент стремлению человека к бесконечным просторам вселенной – заставляют забыть о том, что сидишь перед монитором компьютера, и погрузиться в мир воплощенных грез.

В последнем эпизоде разработчики отказались от актеров, сделав всех персонажей полностью трехмерными. Однако они не стали менее живыми, и все благодаря грамотному использованию motion capture и прекрасной эмоциональной игре актеров озвучивания. Пластика движений вызывает только положительные эмоции, а мимика, отражающая весь

спектр переживаний, – искренний восторг.

Еще одним интересным нововведением стала возможность чертить на специальных сланцах символы. Таким способом мы отдаем приказ таинственным существам Bahro, наделенным огромной магической силой, но скованным кандалами рабства.

Сценарий игры, как всегда запутанный и покрытый паутиной недомолвок, имеет три варианта концовки: два плохих и один хороший. А выбрать ох как не просто. Кому отдать заветную матрицу искусства, способную создавать и разрушать миры? Заблудившейся в собственных страхах и поглощенной депрессией Йише, последней наследнице человека, некогда сотворившего MYST, или Эшеру, бредящему великой империей, построенной на тирании и жестокости. Но даже если мы сделаем правильный выбор и возродим цивилизацию D`ni, финал игры не будет радостным и безоблачным. Ведь гибель легендарного острова слишком очевидна в двух случаях из трех. Почему это произошло? Почему так печально заканчивается история семьи Атруса? Почему люди оказались недостойными жить в прекрасном новом мире, уступив место неведомой расе Bahro? Эпоха красивых, но сложных и малопонятных игр заканчивается, оставив после себя массу вопросов, как и подобает любой хорошей истории. Истории, у которой непременно должно быть продолжение.



КОЛЕКЦІЯ ЛИСТОПАД 2005:
серія X -
для захоплених
еХтремалів

Звертайтеся до:
Фокстроту: 8-800-500-15-30
Алпрі: 0482-37-97-07
Версії: 044-554-27-47

«Русские убрали шасси и пошли на взлет!»



PlayStation 2 / Xbox

Burnout: Revenge

Ярослав Сингаевский

Full Throttle

Burnout – эталонная автоаркада. Идеальный наркотик. Адреналин галлонами по венам. Единожды попробовав, отказаться невозможно. Эффект воздействия прямо пропорционален скорости, с которой вы летите по трассе.



Паспорт

Жанр автомобильная аркада
Разработчик Criterion
Издатель Electronic Arts
Web-сайт burnoutrevenge.ea.com
Возраст 3+

Оценка 5/5

Идея Культ автомобильного анархиста
Графика Отличная насыщенная картинка
Звук Сочный. Музыка драйвовая
Игра Лучшая четырехколесная аркада в мире

Серия продолжает совершенствоваться. Вместо закрученного World Tour теперь нам предлагают подняться по ступеням ранговой системы. Каждый ранг – это набор соревнований. Каждая победа – несколько очков статуса, позволяющих продвинуться вверх. Все просто и понятно.

Главным нововведением Burnout: Revenge является возможность врезаться в попутные машины, буквально расшвыривая их по сторонам (забава цинично называется *Checking Traffic*). Метким «выстрелом» можно выбить оппонента с трассы или в мгновение ока организовать грандиозный затор. Сначала это немного пугает – вы ведь привыкли избегать столкновений, не так ли? Но стоит войти во вкус, как понимаешь, что перед нами одно из самых удачных новшеств четвертой части.

Практически все игровые режимы претерпели определенные изменения. Так, например, в некоторых гонках после столкновения разрешено взрывать (*Crashbreak*) свою машину.

В сочетании с *Impact Time* это позволяет творить исключительно разрушительные чудеса. Режим *Eliminator* стал более жестким, теперь последний гонщик выбывает не по прохождении круга, а каждые 30 секунд. Из *Crash-головоломки* убрали бонусы, которые служили игроку своеобразными подсказками. Взамен увеличили количество пиротехники: авто детонируют от малейшего контакта.

Новые трассы ветвятся множеством объездных путей, запомнить их все с первого раза положительно невозможно, а ведь выиграть *Burning Lap* без постоянного boost по закоулкам не выйдет. Трамплины появились во всех удобных и не очень местах

(особым шиком считается приземлиться на крышу соперника).

Машины перестали делить на классы. Вы выбираете из общего списка самый удобный по скорости и управляемости вариант, а противники подстраиваются под ваш выбор.

Графика стала более четкой и контрастной, окружение трасс – сложнее и детальнее, модели машин – менее игрушечными. Спецэффекты традиционно бьют фонтаном, а от ощущения скорости порой перехватывает дыхание.

У Burnout: Revenge всего один недостаток – уж больно короток однопользовательский режим. В остальном же – само совершенство.

Вас тоже раздражают чайники на дорогах?



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

ПЕРИМЕТР ЗАВЕТ ИМПЕРАТОРА

«Периметр: Заповіт Імператора» - гра, що продовжує традиції знаменитої стратегії у реальному часі «Периметр», яка отримала безліч нагород російської преси



© 2005 ЗАТ «1С». Усі права захищені. © 2005 К-Д ЛАБ. Усі права захищені



PlayStation 2

We♥Katamari

Сергей Галёнкин

Naаа-na-na-na na-na-na-naаа...

Чистопородный клон? Творческое переосмысление чьих-то оригинальных идей? Экспериментальный жанр? Namco не разменивается на такие мелочи. Культовый проект, самая необычная игра последнего года – это больше похоже на правду.



Паспорт

Жанр культовый проект
Разработчик Namco
Издатель Electronic Arts
Web-сайт
www.katamari.namco.com
Возраст 3+

Оценка 5/5

Идея Накатай всего побольше!
Графика С учетом обилия объектов и масштабируемости – очень даже впечатляет
Звук Один из лучших саундтреков этого года
Игра Оторваться невозможно

Принцип игры в катамари очень прост: берем маленький липкий шарик диаметром 1 см (катамари) и начинаем катать его по помещению. К нему прилипают спички, кнопки, скрепки, неосторожные тараканы – и шарик растет. Чем он больше, тем большие предметы к нему можно приклеить – книги, бытовую технику, мелких домашних животных, мебель. Когда катамари увеличится еще чуть-чуть, выкатываем его на улицу, и безумие продолжается – липнут овощи с ближайшего огорода, кусты, лотки с пищей, прохожие, мотоциклы, машины, киоски прессы. Постепенно шар становится таким огромным, что подминает под себя небоскребы, гигантских роботов, памятники архитектуры, острова, целые континенты и даже радугу с облаками.

Вторая часть предлагает нам в общем-то те же развлечения, но «с перламутровыми пуговицами». Графика стала лучше, масштабируемость выше, объектов больше, а миссии раз-

нообразнее. На них имеет смысл остановиться поподробнее: как вам, например, заданье собрать всех животных в зоопарке или накатать сумоиста покрупнее? А еще есть уровни, где требуется слепить снеговика, разжечь пионерский костер или найти самого большого медведя.

Управление осталось прежним – два стика действуют как рычаги в танке (или тракторе), что позволяет выписывать немислимые пируэты. Более того, теперь хорошо разогнавшийся катамари может взобраться

вверх по отвесной поверхности – это очень пригодится любителям находить секретные предметы, в изобилии разбросанные по уровням.

Как и первая часть, We♥Katamari до обидного коротка. Я прошел ее полностью за два вечера (о'кей, они были длинные), хотя сбор всех предметов, кузовов, подарков и установка рекордов на каждом из уровней займут гораздо больше времени – я играю еще с момента выхода японской версии и до сих пор не добился стопроцентного результата.

Режим на двоих стал намного интереснее



ТОРГУЙ. СРАЖАЙСЯ. СОЗИДАЙ. ДУМАЙ.



ВОССОЕДИНЕНИЕ

Ответ Жизни, Вселенной и Торговле: космосим в стиле Elite, помещенный в мир колоссальных размеров.

PC
DVD

www.x3reunion.com

PC Gamer



EGGSOFT

DEEP SILVER



© 2002/3, EGGSOFT, все права защищены. © Deep Silver, 2005. Все права защищены. Единственный официальный магазин X3reunion.com - магазин «Серебряный». Единственный магазин на территории России, где можно купить X3reunion.com - магазин «Серебряный».

Кто сказал «Сталкер»?



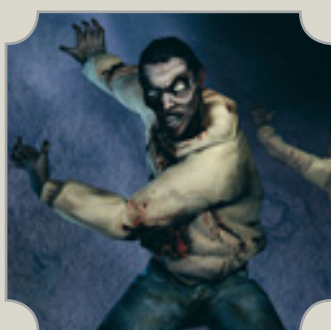
Богдан Бондарь

PC / PlayStation 2 / Xbox

Evil Dead Regeneration

Эй, вы там, наверху!

Возрадуемся, уважаемые любители чарующего жужжания бензопилы! Полуразложившиеся живчики снова покинули свои насиженные норки и устремились на свежий воздух.



Паспорт

Жанр action
Разработчик Cranky Pants Games
Издатель THQ
Web-сайт
www.evildeadregeneration.com
Возраст 18+

Оценка **3,5/5**

Идея Беззаботный отстрел и шинкование вылезших из земли зловещих мертвецов
Графика Устаревшая, немного скрашенная мультяшным стилем
Звук Не запоминающаяся музыка. Зато озвучка с участием Брюса Кэмпбелла и Тэда Райми просто великолепна
Игра Наполнена юмором и приносит массу удовольствия

Их трогательные, сизого оттенка конечности, организовано протыкающие ненадежный слой чернозема, призывают нас к активным действиям. Они практически требуют, чтобы мы вооружились дробовиком и вышли на охоту. Не обманем же, братия, их ожидания!

Кинотрилогия Evil Dead великого и ужасного Сэма Райми снова вдохновила разработчиков. И вот Эш Уильямс, гремя огнем и сверкая сталью, вынужден спасать мир, запечатывать порталы в ад, усмирять расшалившихся полужмуриков, наказывать чокнутого доктора Рейнхарда, изымать у него запретную книгу мертвых «Некрономикон» и вызывать красивую и беспомощную барышню. Как видим, сюжет традиционно для сериала не является чем-то выдающимся. Бал правит разудалый отстрел всего, что движется. Наш отважный парень Эш, схватив в одну руку двустволку, а на вторую нацепив бензопилу, шагает с уровня на уровень, разрезая на куски и потчывая свинцом тысячи оживших мертве-

цов. Мозгов у супостатов, разумеется, нет ни грамма, зато недостаток сообразительности они компенсируют различной боевой тактикой. Одни любят сломя голову бежать к герою и кусать его за пятки, другие предпочитают занять высоту и швыряться динамитными шашками, у третьих верх доблести – подобраться максимально близко и лопнуть, оставив после себя облако токсичного газа. Эш может противопоставить всей разлагающейся и мерзко пахнущей братии шикарный арсенал – тут и гарпун, и ракетница, и гранатомет. Не стоит сбрасывать со счетов и на-

шего соратника Сэма. Этот карлик, тоже полумертвый (какой сюрприз!), способен далеко летать (правда, требуется начальное ускорение в виде пинка под зад) и, приземлившись, умело разбирать атакующих на запчасти. Забираться в лазейки, недоступные Эшу, и без усталости трепать языком, выдавая одну за другой умомирительные фразы.

Игра расстраивает лишь устаревшей графикой да низкой продолжительностью. Пройдет всего семь коротких часов – и справедливость возторжествует, порядок будет наведен. Останется лишь вынести трупы.

В гневе я страшен



Ничего не напоминает?



Кадр прямоком из одноименного мультфильма



Обратите внимание на потерянного брата Соника



PC / PlayStation 2

Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum

Варвара Марченко

Галлы уделывают видеоигры

Не нужно быть гением, чтобы сделать неплохой приключенческий платформер по известной лицензии. А вот превратить его в по-настоящему интересное и увлекательное действо уже сложнее.



Паспорт

Жанр action
Разработчик Etranges Libellules
Издатель Atari
Web-сайт www.fr.atari.com/index.php?pg=product&id=403
Возраст 7+

Оценка **3,5/5**

Идея Очередные приключения Астерикса и Обеликса, пародия на многие классические игры
Графика Выглядит очень приятно, пародируемые персонажи забавны и весьма схожи с оригиналом
Звук Интересные сочетания мелодий разных жанров, замечательная озвучка персонажей
Игра Весело, смешно и зажигательно

Астерикс и Обеликс – давно знакомые и любимые нами персонажи. Бесконечные истории их приключений обязательно наполнены героическими подвигами и одобренны бесшабашным юмором.

В Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum нам предстоит распутать клубок загадочных происшествий, спасти похищенных друзей и, прорываясь сквозь полчища стражников, в который раз бросить вызов Цезарю. Только погодите... Где мы будем совершать эти великие деяния?! В парке развлечений? Огромный город-лабиринт, созданный для игр, забав, отдыха и праздников, – творение самого великого правителя Рима! Программа мероприятий увлекательна и насыщена: нас ждут сражения с солдатами и гладиаторами, преодоление смертельных препятствий и пробеги по запутанным улицам Лас Вегума.

Управлять мы будем как Астериксом, так и Обеликсом, в нужный момент переключаясь между ними. А

в решении многих загадок и продвижении по городу нам будет помогать римский шпион Сэм Шефер. Кроме обычных атак, мы сможем выполнять комбо, частенько получая за это призы и бонусы, – восстановление здоровья, деньги или магическое зелье. А уж с ним бравым галлам горы по плечу и враги не помеха! И не удивляйтесь схожести многих противников со знакомыми героями других классических игр, Mission Las Vegum – это сплошная пародия. Назойливые усащенные водопроводчики, стражники с ежовым синим ирокезом... Ну и

Занимательная биохимия: с зельем галлам не страшен никто

звезда шоу – центурион Ларри Крафт в зеленой маечке... Чего здесь только нет! Не пропустили даже «Матрицу» и Tomb Raider. А главное – все заимствованные мелочи смотрятся очень цельно и аккуратно и замечательно вписываются в игру.

Так что скучать не придется – геймплей интересен и увлекателен, мультяшная графика и веселый саундтрек приятны и ненавязчивы. Бесспорно, Asterix & Obelix XXL 2 заслуживает внимания и обязательно порадует любителей веселых приключений и забавных пародий.





Отец – объект подражания и восхищения Джека Рассела

PlayStation 2

Radiata Stories

Олег Овсиенко

Краткое руководство для начинающего героя

Героями становятся не по своей воле. Водоворот событий может внезапно захватить кого угодно: цветочницу, спортсмена-профессионала или наемного убийцу. Судьба смеется над планами смертных.



Паспорт

Жанр JRPG

Разработчик Tri-Ace

Издатель Square Enix

Web-сайт www.na.square-enix.com/games/radiata

Возраст 13+

Оценка 4/5

Идея Лирическое отступление от сюжетных традиций Star Ocean

Графика Одна из лучших и самых стильных графических работ на сегодняшний день

Звук Добротная мелодия и отлично подобранные герои

Игра Планка Tri-Ace уже поднята настолько высоко, что выпускать плохой продукт они не имеют морального права. Несмотря на недостатки, игра оставляет очень приятные воспоминания

Джек Рассел всегда хотел быть знаменитым. С самого детства он видел себя спасителем мира (ну или какого-нибудь королевства средних размеров), истребителем драконов и покорителем дамских сердец. Однако его карьера едва не окончилась раньше времени из-за одной несносной девчонки. Тяжелый удар по самолюбию, не так ли?

В помощь протагонисту создатели бросили огромное количество необычайно качественно проработанных персонажей (их более 150!). При этом история каждого из них была раскрыта на удивление полно. Здесь немаловажную роль играет состав подобранных для озвучивания актеров. Надорванный

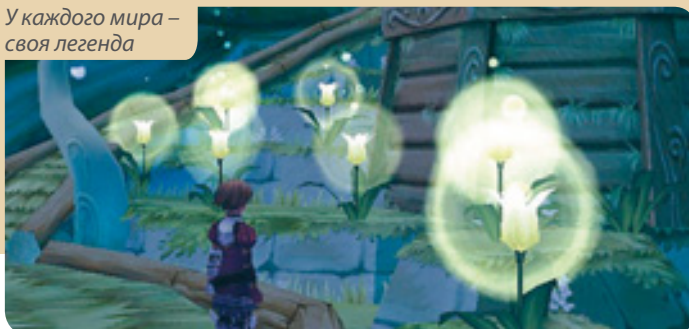
подростковый баритон Джека, изысканный разговор «строго по этикету» его начальника Ганца. Американская студия справилась с работой не хуже японских мастеров.

Графическое исполнение игры находится на очень высоком уровне. Красочные рисованные ландшафты перенесены в полноценное 3D, и, как результат, – картинка одновременно потрясает и вызывает ностальгию, напоминая нам о старых добрых сказках.

Минусов в игре немного, и они незначительны, но именно из-за этого Radiata Stories не стала стопроцентным шедевром. Основные претензии у нас к боевке. Казалось бы, огромное количество приемов для героев и хорошо зарекомендовавшая

себя система от Star Ocean – все, что нужно для успеха, но на самом деле поиграть позволяют только Джеком, а уж он может отдавать весьма подробные команды партнерам. AI неплох, но любителей лично управлять каждым персонажем это огорчит. Второй недостаток касается, скорее, неопытных игроков. Противники сложны, а бои поначалу весьма однообразны в тактическом плане. Благо после нескольких надписей *Game Over* к активному стилю ведения схватки привыкнет даже совсем зеленый новичок. Игра по меркам JRPG не из самых длинных, но можно растянуть удовольствие на 100 с лишним часов, доводя результат каждого сражения до идеального.

У каждого мира – своя легенда



PlayStation 2

Genji: Dawn of the Samurai

Алексей Пасак

Последние самураи

Где-то после сотни изрубленных врагов, в перерыве между сеансом самоанализа и посещением очередного мегабастарда, мелькает полная героизма и пафоса мысль: «Победить зло можно лишь чистым сердцем». Ну кто бы сомневался?



Паспорт

Жанр third person action**Разработчик** Game Republic**Издатель** Sony**Web-сайт** www.playstation.jp/scej/title/genji**Возраст** 17+

Оценка 3/5

Идея Мощный японский этностиль и реки крови поверженных врагов

Графика Красиво прорисованные задники, симпатичные детали

Звук Великолепная аутентичная озвучка, красивейшее музыкальное сопровождение

Игра Длится ровно столько, чтобы не успеть особо надоесть

Историческая подложка Genji: Dawn of the Samurai весьма интересна. «Повесть о Гэндзи» – это японский средневековый роман, включающий в себя 54 главы, написанные более 1000 лет назад придворной дамой Мурасаки Сикибу. Авторы игры решили не делать акцента на литературной базе (полное раскрытие тематики оригинального произведения обеспечило бы проекту рейтинг AO как минимум). Поэтому нам рассказывают историю молодого воина Йошицунэ (Yoshitsune), а также противостояния между кланами Хейши (Heishi) и Гэндзи (Genji). Доброе имя последнего мы и будем защищать, отвоевывая в поединках элементы могущественного артефакта Амахаганэ (Amahagane). Процесс шинковки врагов выполнен очень мило. Две кнопки под удары, таинственная техника Камуи (Kamui), на деле являющаяся вариацией slo-mo, и игра «нажми вовремя нужную кнопку». Для манчкинов и просто эгоцентричных личностей присутствуют ролевые характеристики и возможность обвешать наших героев различными божушками.

Но главное для начала – не запутаться в нюансах исторически-родственных коллизий. Информация о них

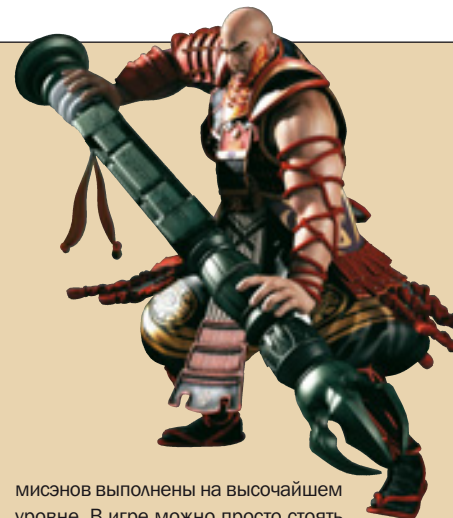
щедро преподносится нам в многочисленных роликах посредством аутентичного японского нарратива (при издании на Западе добавлены лишь английские субтитры). Кстати, о видеовставках. Следует быть морально готовым к тому, что придется их смотреть, и довольно часто. С непривычки может показаться, что на пять минут игрового процесса нам подадут в два, если не в три раза больше видео. Так оно, между прочим, и есть.

Мелодичные напевы бамбуковых флейт сякухати, плач струн кото и ся-

д'Артаньян и три мушкетера



мисэнов выполнены на высочайшем уровне. В игре можно просто стоять посреди улицы, слушать эти волшебные звуки и созерцать, как с сакуры опадают лепестки. Отличный способ расслабиться.


<http://5ghz.nebesa.com>

490 3577

044 537 2371

5 GHz

за \$ 5,000

Pentium 4 670 @ 5 GHz / 2 GB DDR2-750
2 x Leadtek GeForce 7600 GT @ SLI
2 x WD Raptor 74 GB + Seagate 300 GB
Rudigy 4 Pro

онлайн
фреон





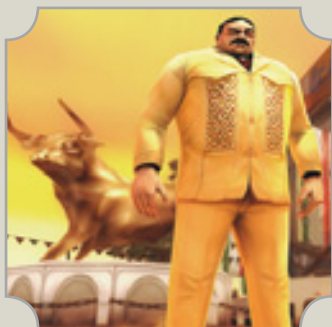
PC / PlayStation 2 / Xbox

Total Overdose: a Gunslinger's Tale in Mexico

Ярослав Сингаевский

Tequillajazz

Для настоящего мачо нет ничего дороже чести. Поэтому не стоит удивляться тому, что Рамиро Круз разносит к чертям половину Мексики, пытаясь добраться до убийцы отца. Око за око, зуб за зуб.



Паспорт

Жанр third person shooter
Разработчик Deadline Games
Издатель SCI
Web-сайт www.totaloverdose.com
Возраст 18+

Оценка 4/5

Идея Serious Sam and Max Payne hit the road to Mexico
Графика Грубовата, но зато море спецэффектов
Звук Хорош, равно как и игра актеров. Зажигательная музыка
Игра Достойное продолжение дела Роберта Родригеса

Тotal Overdose вовсе не «латиноамериканская GTA», как это может показаться на первый взгляд. В городке Los Toros, кроме сбора бонусов, больше делать нечего. Он – всего лишь декорация для предстоящего шоу. Вам даже не придется добираться до места начала миссии, просто выберите понравившуюся из списка.

Геймплей представляет собой гремучую смесь из Max Payne и Serious Sam. Из первого взяли фирменные slo-mo-прыжки, из второго – толпы противников и хорошее настроение. Все ваши атаки складываются в комбо, поощряемые очками и прибавкой к здоровью. Перцу добавляют Loco Moves. Это специальные режимы, позволяющие, к примеру, закрутившись волчком в воздухе, одной очередью убить всех противников или получить в обе руки гитары с вмонтированными пулеметами – прямо как у героя Бандераса. И не бойтесь экспериментировать, в случае неудачи можно легко исправить

ошибку, отмотав время назад (привет персидскому амиго).

Сюжет радует своим наличием, хотя для подобных «адреналиновых» игр он не обязателен. Штампованного колорита предостаточно: от бурритос до злобного генерала. Зато много юмора и уместных цитат из фильмов. Несколько расстраивает, что большое количество побочных заданий никак не связано с главной историей.

Картинка Total Overdose поначалу озадачивает своей угловатостью. Но как только начинается перестрелка, все претензии снимаются. Главный герой выделяется невообрази-

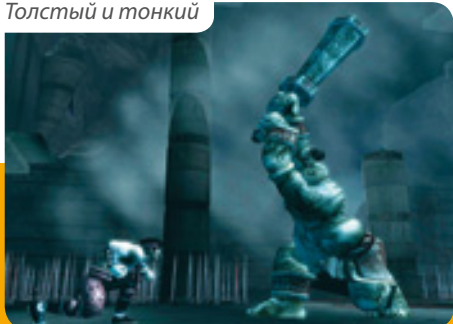
мые кульбиты, гильзы летят фонтаном, негодяи картинно умирают, кругом все горит и взрывается. Кто тут говорил о грубых моделях и размытых текстурах?

Несмотря на некоторое однообразие миссий, игра получилась на удивление яркой и динамичной, а великолепный саундтрек от Molotov способен растормозить даже самого ленивого гринго. Хочется верить, что многочисленные проколы будут исправлены в сиквеле (работа над ним уже началась). Кто знает, может, это рождение еще одного замечательного игрового сериала?

«Лечу против ветра»



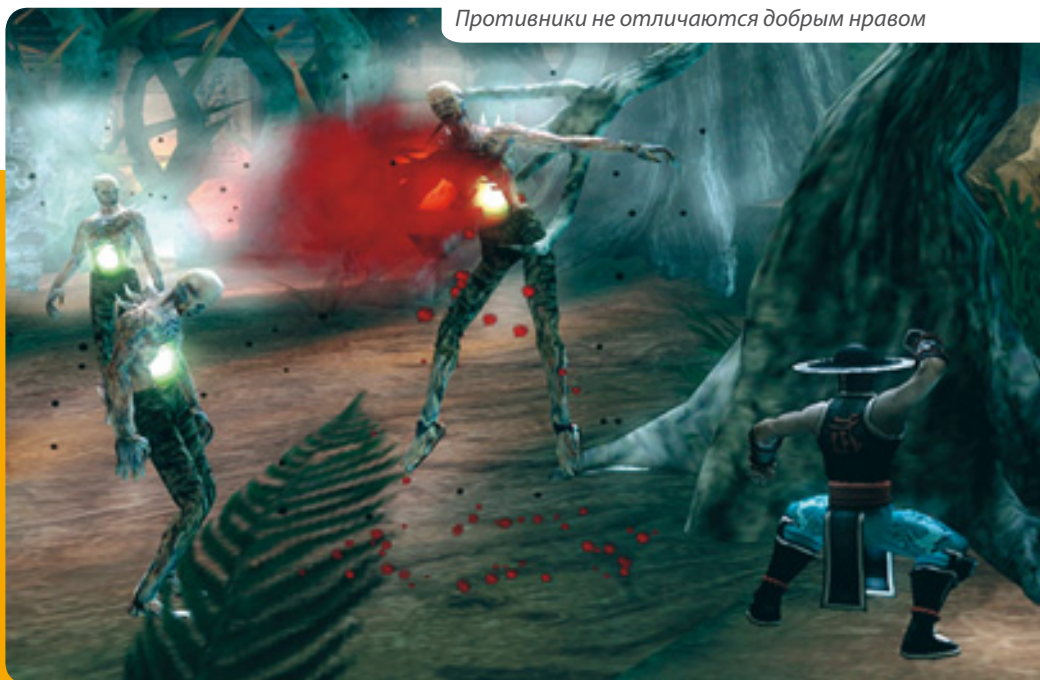
Толстый и тонкий



Кто сказал, что Mortal Kombat – злая игра?



Противники не отличаются добрым нравом



Паспорт

Жанр beat'em'up
Разработчик Paradox Development
Издатель Midway Games
Web-сайт www.mkmonks.com
Возраст 17+

Оценка 3,5/5

Идея Кроваво и зрелищно. Перенос классического файтинга в новый жанр, а для преданных фанов еще и возможность от души поностальгировать.
Графика Выглядит очень приятно. Дизайн персонажей больше напоминает о первой и второй частях, чем о последних играх серии для PS2 и Xbox.
Звук Обязательные боевые крики, звуки ломающихся костей и крушащихся стен. Иногда, правда, смешит монотонная и порой глуповатая озвучка.
Игра Интересна и увлекательна. Благодаря отличному режиму для двоих игроков и массе бонусов имеет шанс увлечь вас даже после прохождения.

PlayStation 2 / Xbox

Mortal Kombat: Shaolin Monks

Варвара Марченко

Mortal Kombat на новый лад

Для многих Mortal Kombat – не просто продукт и уж наверняка не банальный виртуальный мордобой, а игра с большой буквы. Ах, эти бесконечные поединки, разбитые геймпады, заученные наизусть комбо и фаталити...

Shaolin Monks вдохнула новую жизнь как в саму серию, так и в интересный, но мало распространенный жанр beat'em'up. Действия разворачиваются сразу после событий оригинальной Mortal Kombat. Вначале нам доступны лишь два персонажа, остальных же мы будем встречать по ходу игры. Одних в роли помощников или мудрых наставников, других – в качестве противников. Знакомые по предыдущим частям арены сплетены в единый путь, по которому придется пройти до самой последней битвы. Система развития героя понятна и сбалансирована: за очки опыта он получит новые комбо, выполнив определенные задания – выучит фаталити, бруталити и другие зверские способы расправы над противником. Для красочного уничтожения врагов можно также использовать элементы окружения в виде острых скал, крутых обрывов и голодных растений. По ходу действия нам иногда посчастливится подобрать холодное оружие, что порой очень выру-

чает. Управление достаточно удобно и осваивается без проблем, изредка хочется прикрикнуть на камеру, но даже ее временами неадекватное поведение не портит удовольствия от игры.

Несомненно, самый интересный и увлекательный из режимов Shaolin Monks – кооператив. Мало того что в нем доступна уйма совместных способностей и атак, большая часть всех секретов, бонусов, дополнительных персонажей для versus открывается именно здесь. Есть, правда, один внушительный минус – single- и ко-режимы совершенно независимы.

Выбрав одиночную игру, мы не сможем прибегнуть к помощи друга, а продвигаться по кооперативу разрешают только сообща.

Перевести файтинг в другой жанр, разнообразив сюжетом, квестами, и при этом не испортить – не самая легкая задача. И Paradox с ней справилась. Ей удалось собрать все элементы грандиозной вселенной, максимум мелочей, когда-либо использовавшихся в игре, да еще и приправить толикой новизны. Причем объединить настолько умело, что остается лишь удивляться, почему этого не делали раньше.

Сейчас мы сделаем ему фаталити





PC

Михаил Зинченко

Warhammer 40 000: Dawn of War: Winter Assault

Умереть за Императора

Пока стратегии похваляются количеством юнитов на квадратный метр площади, создатели Homeworld продолжают демонстрировать, что action и RTS абсолютно совместимы.

Долгожданный add-on доставил на поле брани новую расу – Imperial Guard. Кроме того, он обновил личный и технический состав противоборствующих сторон и выдал на суд общественности очередную кампанию. Последняя оказалась посложнее тезки из Warhammer 40 000: Dawn of War и местами действительно бросает вызов полководческим талантам игрока. Десяток миссий дополняется неожиданной возможностью – в кампании за Гвардию нам дают покомандовать союзными эльдарскими, за Chaos Marines – орками. Это позволяет определить расу-победителя в процессе битвы и придает происходящему вожацкую геймпаузу. Имперская Гвардия придется по душе сторонникам игры «от обороны». Бункеры, объединенные подземными ходами, служат как укрытием для пехоты, так и средством для быстрого переброса войск на другой конец карты. Появилась дальнбойная артиллерия: всего один Basilisk заставляет пересмотреть тактику многопользовательского сражения. А при грамотном развитии недалеко и до Vaneblade – старейший танк имперского арсенала даст фору даже Лорду Хаоса.

Из нововведений некоторые нарекания вызывают лишь Fire Dragons

Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Relic Entertainment
Издатель THQ
Web-сайт www.dawnofwargame.com
Возраст 16+

Оценка **4,5/5**

эльдаров. Из-за своей чрезмерной брони и мощи они не вписываются в стандартную систему «появился-убил-исчез», присущую данной расе.

Но главное даже не дополнения и исправления. А то, что одна из немногих игр, дарящих атмосферу настоящего боя, снова с нами. И, как вещал Солнечный Махариус: «Что я не могу сокрушить силой слова, то я сокрушу танками». Слава Императору!



Империя страшна в гневе



PC

Алина Жигунова

The Sims 2: Nightlife

Вампиры среди нас

Сегодня моя гильдия без меня убивает Ониксию, все телефоны отключены, а в холодильнике повесилась мышка. Мольбы родственников бесполезны – пришла The Sims 2: Nightlife.

Асимы рады – мы давно не виделись, неприкаянные зомби бродили по кампусу, жалобным рычанием призывая хозяйку. Ну теперь-то мы оттопырятся! Заведом неосознательного гражданина, целью жизни которого является поиск удовольствий (Pleasure Seeker), разоденем его в новый кислотно-хулиганский костюмчик, разорвем на авто-а-ля NFS и отправим р-р-развлекаться! Прямо в Downtown, во все его многочисленные боулинги, рестораны, дискотеки и пр. Там он чувствует себя как рыба в воде: с помощью функции Score root легко находит потенциальную пассию, завлекает ее в свои сети и приглашает на свидание. Вот тут и начинается аркадная суэта – нужно быстро и точно выполнять желания капризницы, да еще уложиться при этом в установленное время. Зато если наш сим очень постарается и его свидание приобретет статус Dream Date, наутро он обнаружит под дверью

букет алых роз и трогательную по простоте рифм записочку.

Извращенные умы, конечно, отправят наивного человечка ночью побродить по улицам в поисках вампиров, которые здесь отнюдь не горят желанием кого-то кусать. Наоборот, нужно сначала подружиться с упырем, показать, что ты достоин высокой чести. И только тогда кровосос цапнет-таки сима за шею и заразит вампиризмом. Теперь неопиту придется днем спать в стильном гробике, зато он никогда не состарится, сможет превращаться в летучую мышку, издавать приколные звуки и разносить заразу по всему городу. А если совесть заест (в данном контексте слово «заест» как-то особенно уместно, правда?), можно купить у местной цыганки свежесваренный вампроцилин и вылечиться. Она, кстати, еще и любовным зельем приторговывает!

Паспорт

Жанр социальный симулятор
Разработчик Electronic Arts
Издатель Electronic Arts
Web-сайт www.thesims2.com
Возраст 12+

Оценка **5/5**



«Сюрприз, сюрприз!»



PC

Янош Грищенко

Велиан

О сырых и убогих

Осознание того, что у Kreed появился еще один достойный конкурент, пришло спустя пару часов после близкого знакомства с «Велиан». А где-то вдалеке умир DOOM 3. От смеха.

Н и у кого, конечно же, и мысли не было, что мэтры из Madia, подарившие индустрии один из лучших футуристических авиасимуляторов, подложат потребителю невероятных размеров свинью. Впрочем, о страшном проклятии, нависшем над шутерами с бирками made in Russia, говорить не раз.

Вот и получается, что сонмы павлов ручниковых продолжают мелькать на экранах мониторов, истребляя все живое в темных коридорах космических кораблей и станций, болтающихся в межзвездном пространстве. Противниками в лучшем случае выступают мутировавшие представительницы некогда прекрасного пола. В худшем же – формы жизни, вызывающие то приступ гомерического хохота, то стойкое дежавю. Ни о каком искусственном интеллекте речи не идет. Для наших врагов иногда проблематично даже втиснуться в дверной проем. Однако нападать девушки пытаются все же скопом: одна плазмой стреляет, другая карате демонстрирует.

Сюжет продолжает начатую еще в «Штурме» историю, вот только заканчивается он аккурат с началом игры. Все остальное время занято практически немотивированным отстрелом противников. Интересно,

Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Madia Entertainment
Издатель «Бука»
Web-сайт www.velian.madia.ru
Возраст 13+

Оценка 1/5

что одновременно можно носить всего несколько видов оружия. Но игра милостиво разрешает заменить миниатюрный и практически бесполезный пистолет куда более внушительным мини-ганом.

И все же в «Велиане» есть изюминка: мы можем использовать боевой скафандр. Иногда это увлекает: интересно, успеешь добежать до следующего бронекостюма или толпа межгалактических уродцев все-таки догонит?



Скафандр в полной готовности к пляскам под «Калинку-малинку»

SPS • 500

потужність (RMS): 2x10 Вт •
 передня панель управління •
 з ро'зємом для навушників •
 стильний дизайн колонок •
 вдало гармоніє з дизайном сучасної техніки

SPS • 699m

потужність (RMS): 2x18 Вт •
 спеціальна основа •
 для покращення звуку



Продукція
 торгової марки F&D

зарекомендувала себе з кращої сторони на ринках 80-ти країн світу, в тому числі і на українському. F&D не зупиняється на досягнутому: постійно вдосконалює вже існуючі та виводить на ринок нові моделі.

Звук, яким він має бути

F&D піклується про подальшу долю своєї продукції, навіть після її реалізації. Кожен покупець може отримати кваліфіковану допомогу в будь-якому авторизованому сервісному центрі по всій Україні.



YF • 2B

• потужність (RMS):
 сателіти - 5x18 Вт;
 сабвуфер - 35 Вт;
 • пульт ДУ;
 • дисплей;
 • багатофункціональна клавіша керування на передній панелі сабвуфера.

F • 19

• потужність (RMS):
 сателіти - 5x18 Вт;
 сабвуфер - 60 Вт;
 • пульт ДУ;
 • стильний дизайн сателітів.





PC / PlayStation 2 / Xbox

Дмитрий Шишов

X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse

Team play

У каждой истории должен быть герой. А каждому герою по статусу положен враг. Но с появлением третьей стороны ситуация может кардинальным образом измениться.

Все, так или иначе, знакомы с персонажами комиксов X-Men от Marvel. Не стоит напоминать, что в основу этой истории положено противостояние Братства, чей лидер Магнето мечтает поработить обычных людей, и человеколюбивых мутантов под покровительством профессора Ксавье. Но в X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse сценаристы решили объединить известных противников для борьбы с новой угрозой.

Здесь, как и в предыдущей части, мы управляем партией из четырех героев, которую можно набрать из пятнадцати доступных персонажей. Причем в их числе и Люди Икс, и члены Братства. Так что нам позволяют поиграть не только за Росомуху и Циклопа, но и за Саблезуба, Пайро и, конечно же, Магнето.

На протяжении пяти актов мы успеем увидеть каждого из них в деле и задействовать против полчищ врагов хорошо знакомые нам спецспособности. Большое количество игровых персонажей создает множество вариаций прохождения, что сверхположительно сказывается на геймплее. В целом, он практически не изменился со времен X-Men Legends, и те, кто играл в первую часть, вряд ли откроют для себя что-то новое. Но сиквел выгодно отличает не-

Паспорт

Жанр action/RPG
Разработчик Raven Software
Издатель Activision
Web-сайт
www.xmenlegends2.com
Возраст 13+

Оценка 4/5

скончаемый запас фан-фактора. Чего стоит только набор разнообразных костюмов для героев, игра в вопрос/ответ для знатоков серии и масса знакомых нам по комиксам персонажей и атрибутов. Так что X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse обязательно задержит вас у монитора на несколько вечеров. А возможность создать собственную уникальную команду супергероев позволит проходить игру снова и снова.



Каждый уровень отличается уникальными злодеями



PC / PS2 / Xbox / GC / DS / PSP

Сергей Галёнкин

Ultimate Spider-Man

Арахнофилия

Что делать студенту из пригорода в недружелюбном Нью-Йорке? Учиться, ходить на свидания, подрабатывать Web-мастером в местной газете. Ну и, разумеется, спасти мир.

Вселенная Marvel Ultimate стартовала совсем недавно серией комиксов о всеобщем любимце Спайди. От классического мира супергероев Marvel она отличается очень сильно – Мэри Джейн, например, знает о невинном хобби Питера Паркера, а Rhino вовсе не тупой идиот, а практически злой гений.

Впрочем, большинству любителей хороших игр подобные тонкости неважны. Главное – это сама игра, не так ли?

А в ней, к сожалению, не все так хорошо, как хотелось бы. Система полетов на паутине, доведенная Treyarch до совершенства в Spider-Man 2 (мы говорим о PS2/Xbox-версиях), канула в Лету. Почему Спайди может качаться только на одной паутине, вместо того чтобы использовать обе руки, совершенно непонятно. Это было бы мелким замечанием, если бы не стремление

разработчиков постоянно заставлять игрока гнаться за кем-нибудь.

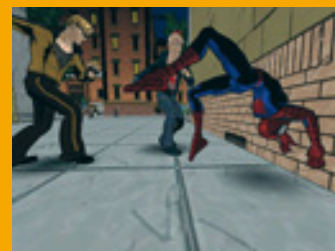
А вот боевая часть определенно удалась. Приемов стало меньше, зато теперь Паук активнее использует окружающую среду, бьет врагов о стены, подвешивает на фонарных столбах, подтягивает к себе с помощью паутины. Играть за его вечного противника Venom еще интереснее: втаптывая неприятелей в асфальт, расшвыривая их своими тентаклями, ломая ими мебель.

Нью-Йорк стал меньше и как-то ниже по сравнению со Spider-Man 2. Но зато случайных событий и поводов показать свой героизм появилось куда больше: путешествуя к очередной сюжетной миссии, Спайди походя арестовывает грабителей, спасает пожарных и переводит старушек через дорогу. Жаль, в этом режиме нельзя устроить беспредел в роли Venom.

Паспорт

Жанр симулятор супергероя
Разработчик Treyarch
Издатель Activision
Web-сайт
www.ultimatespidermangame.com
Возраст 13+

Оценка 3,5/5



Этим двоим будет больно



PS2 / Xbox / GC / GBA

Алексей Пасак

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

Мой злой и неласковый зверь

Ломать вещи – это весело. В наушниках Franz Ferdinand поют: «Well, what's wrong with a little destruction?» Большой зеленый человек с ними согласен.

Эксперименты с ДНК обычно ничем хорошим не заканчиваются. Особенно если в них принимают участие военные с их детскими комплексами. Итогом такого рода научных развлечений зачастую становится появление детей-мутантов, массовые беспорядки и ковровые бомбардировки местности. Зеленокожее альтер-эго ученого Брюса Баннера можно смело записывать в число персонажей, невинно пострадавших от любви их создателей к теме геной инженерии.

Разработчики клятвенно обещали учесть все минусы предыдущей серии и довести до идеала сакральный смысл игры, вынесенный в название. На самом деле именно возможность тотального разрушения (а не какое-то там банальное следование миссиям) всего, что подворачивается под наши яростные зеленые лапы, и усаживает нас за консоль. Машины, пешеходы, опознанные летающие объекты, жилые дома – все это можно перемолоть на фарш с некоторой долей соблюдения законов физики и в комплексе с весьма симпатичными визуальными эффектами. А если добавить богатый выбор спецприемов, набор второстепенных заданий и

Паспорт

Жанр action
Разработчик Radical Entertainment
Издатель Vivendi Universal Games
Web-сайт www.hulkgames.com
Возраст 12+

Оценка 3,5/5

сюжет, написанный автором графических новелл о Халке и Человеке-Пауке – Полом Дженкинсом, то можно прийти к простому выводу: другого нам и не надо.

Согласитесь, трудно не полюбить существо, которое умеет бегать по отвесным стенам небоскребов и может имитировать партию в гольф, используя вместо мячика горящий минивэн, а клюшку заменив вырванным из земли фонарным столбом.



«Она, она зеленая была»



PS2 / Xbox / GC / DS / PSP

Алексей Пасак

Marvel Nemesis: Rise of Imperfects

Суперклеи

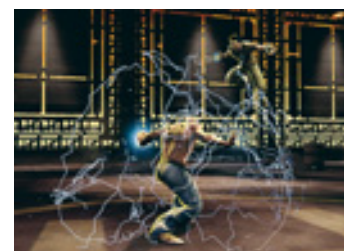
Бесстрастный объектив телекамеры выхватывает удручающую картину – Наш Большой Зеленый Друг по имени Халк валяется в куче обломков бетона.

Фрэнк «Мститель» Касл штопает свой костюм где-то на задворках, от славного Капитана Америка только и осталось, что «звездный» щит, а милые зеленые человечки в это время захватывают Нью-Йорк. Смутные времена.

Ну как тут не вспомнить о наличии в активе остальных детей Marvel, проходящих под графой «Х», – вот им и придется отвечать за творящийся в городе хаос. Rise of Imperfects – классический beat'em'up со всеми соответствующими последствиями: ограничением передвижений по локациям (пока не изведем всех врагов, силовое поле не отключится, и дальше мы не пройдем), возможностью использования предметов обстановки «по назначению» (забрасываем противников всем, что попадает под руку) и, естественно, присутствием боссов уровней (для уничтожения

коих придется подбирать индивидуальные тактики поединка). Во время прохождения Story Mode задействованы сразу несколько персонажей, между которыми мы можем переключаться. Вроде бы звучит все хорошо и вполне похоже на краткое описание добротного середнячка. Но...

Все спрятанные радости жизни для Versus Mode (читайте между строк – открытие новых персонажей, арен, арт-бонусов) достигаются путем монотонного мордобоя в режиме Story. Зачистка уровня – зачистка уровня – босс. И в цикл. AI противников показывает далеко не высший класс. Файтинг-составляющая довольно проста, если не сказать «упрощена»: всего пара приемов да спецудар. Игра выглядит вязко и тягуче, и, что прискорбно, скучновато и обыденно. Слишком уж серо для таких ярких персонажей.

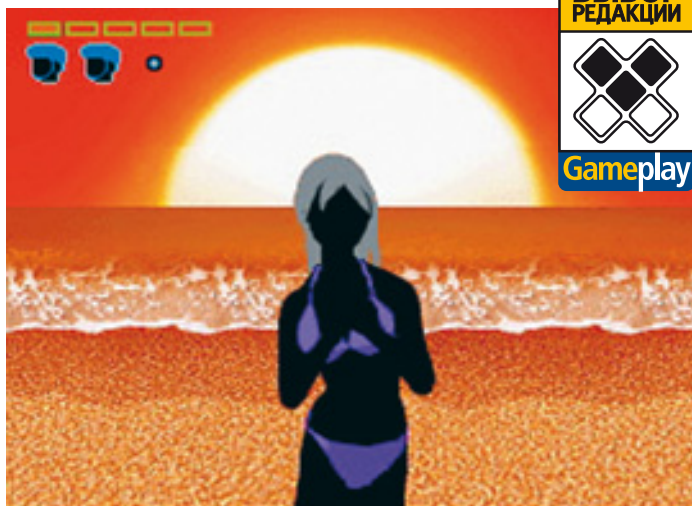


Специальные способности перенесены из комиксов

Паспорт

Жанр beat'em'up/файтинг
Разработчик Nihilistic
Издатель Electronic Arts
Web-сайт www.marvelnemesis.ea.com
Возраст 13+

Оценка 1,5/5



Nintendo DS

Варвара Марченко

Feel the Magic XY/XX / Project Rub

Love story – rub story

Feel the Magic, или Project Rub – игра необычная, даже безумная, но при этом добрая и по-своему очень романтичная. А романтика в наше время даже в жизни встречается нечасто.

Многие считают, что симуляторами любовных отношений интересуются только люди одинокие и обделенные вниманием со стороны противоположного пола. Feel the Magic стопроцентно доказывает, что такое мнение ошибочно. И хотя по сюжету игра – классическая love story, такого яркого и увлекательного ее воплощения вы явно еще не встречали.

На первый взгляд все просто: парень встречает прелестную девушку и старается завоевать ее внимание, показать себя с лучшей стороны и, конечно, оградить хрупкое создание от всевозможных опасностей. Уровни представляют собой мини-игры с небольшими сюжетными зарисовками-предысториями. Но самое интересное – это управление с использованием сенсорного экрана вашей DS и встроенного в нее микрофона. Вооружившись стилусом, прочистив горло и набрав побольше воздуха в легкие... Говорите, дотрагивайтесь до экранчика, трите и даже дуйте на него! Девушка далеко и не слышит вас? Кричите громче!

Поскользнувшись, она упала и немного запачкалась? «Почистите» бедняжку, аккуратно смахивая пыль с ее смущенного личика. Прогуляй-

Паспорт

Жанр love story
Разработчик Sonic Team
Издатель SEGA
Web-сайт www.projectrub.com/en
Возраст 12+

Оценка **5/5**

тес с ней, нежно держа за руку, или станцуйте зажигательный танец у костра. Также вам представится возможность помочь барышне освободиться от мокрой одежды и даже придется делать ей искусственное дыхание, спасая от гибели! И, конечно же, надо защищать ненаглядную от опасностей, освобождать из плена и сражаться со злодеями.

Невероятные приключения, стильная графика, веселый саундтрек и потрясающая озвучка – все это делает Feel the Magic совершенно уникальной и неповторимой игрой.



«Кто съел мою рыбку?»



Nintendo DS

Варвара Марченко

Yoshi Touch & Go

Динозавр и его мальчик

Практически все игры о Марио и его друзьях яркие, веселые и увлекательные. И DS ими, конечно же, не обделена, благо Nintendo всю эксплуатирует наших любимых персонажей.

Этот милый динозаврик – друг детства хорошо знакомого нам усатого водопроводчика. Вот только Марио в игре – очаровательный карапуз, а Йоши поручена ответственная роль няньки и транспортного средства одновременно.

Yoshi Touch & Go отходит от привычного нам понятия аркадного платформера, так что не ждите многообразия уровней и сражений с боссами. А основные задачи – заработать как можно больше очков и продвигаться как можно дальше в пределах одного-единственного этапа, состоящего из двух частей. Первая – вертикальная. Мы помогаем Марио спускаться по воздуху на воздушных шариках, оберегая его от врагов и собирая монетки. Рисуем стилусом на сенсорном экране полосу из тучек – и малыш скользит по ним, облетая препятствия. Ловим врагов в

кружок – и они превращаются в денежки. Только если все шарики лопнут, придется начинать заново.

Когда Марио приземляется и устраивается у динозаврика на спине, начинается вторая часть – горизонтальная. Теперь мы делаем дорожки для Йоши, стреляем по врагам разноцветными яйцами, собираем монетки и фрукты, а также зарабатываем бонусы. Кстати, если мы нарисовали слишком много тучек – просто сдуваем их, воспользовавшись микрофоном. Управление очень удобно и максимально интуитивно, так что долго привыкать не придется.

По духу Yoshi Touch & Go напоминает бесконечные игры вроде пинбола, где мы стараемся достичь наилучших результатов и побить рекорды, соревнуясь сами с собой. Так что к этой увлекательной и ненавязчивой забаве вы вернетесь еще не раз.



Вперед, к победе по нарисованным тучкам!

Паспорт

Жанр платформер/аркада
Разработчик Nintendo
Издатель Nintendo
Web-сайт www.yoshi.nintendods.com
Возраст 3+

Оценка **4,5/5**



PlayStation 2 / Xbox

Алексей Пасак

Beat Down: Fists of Vengeance

Очень черная дыра

Подгнило что-то в городке Лос-Сомбрас. Рассказывая его невеселую историю, все время хочется начинать с «не вышло», «не сделали», «неудачно» и еще с десятка разных «не».

Вы ожидали увидеть достойный ответ True Crime или GTA? Хотели процветающей тарантиновщины? Да, здесь алкоголь только повышает показатели здоровья. Да, в перечне доступных способов вымогательства денег и выбивания нужной информации присутствует воледеленный пункт «beatdown». Разработчики, видимо, решили сделать акцент на возможности умертвить противника подручными средствами. Девушки рыдают, матросы заливаются смехом, как сказал бы классик. Да, черт побери, ребята здесь в выражениях не стесняются. А вот не выходит каменный цветок. Нет гангста-романтики, нет нуара. Состряпанный на скорую руку корявенький боевичок – возможно, но фирменного шика, строгих костюмов и нарочито спокойных фраз мафиози здесь нет и в помине.

А ведь пять отдельных сюжетных линий, свободное прохождение, развивающаяся боевая система, возможность прокачки персонажа, параметр «гордость», напрямую влияющий на исход поединка, вероятность получить психическую травму во время боя... Ведь из этого можно было сделать вкуснейшую конфетку.

Уныло добредем грязными серыми улицами нашего гетто до родного притона, где нам всегда рады. Мрачно воьем в себя стопку-другую водки для

Паспорт

Жанр beat'em'up
Разработчик Cavia
Издатель Capcom
Web-сайт www.capcom.com
Возраст 17+

Оценка 1,5/5

тонуса и зайдем переодеться в комнату с ободранными кирпичными стенами. Вывеска над дверью гласит «The Hole». Ах, как символично.

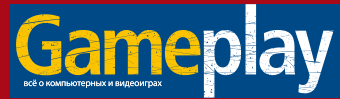


Летающий ворон



Свободная касса!

Конкурс для знатоков игр



Думаешь, что разбираешься в играх? Уверен, что знаешь о них все?

Тогда прими участие в совместном конкурсе лучшего украинского журнала Gameplay и крупнейшего в мире издателя компьютерных и видеоигр Electronic Arts (представитель в Украине – компания «Софтпром»). Правильно ответь на пять вопросов и получи одну из пяти лицензионных игр от «Софтпрома» и Electronic Arts!

Вопросы



1. Battlefield 1942: World War II Anthology

Какая страна понесла самые большие относительные (на тысячу человек) потери во Второй мировой войне?

2. Need for Speed: Underground 2

Укажите полное название первой игры сериала Need for Speed.



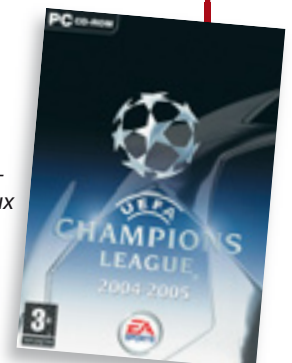
3. FIFA Football 2005

С какого года выходят игры под маркой FIFA?



4. UEFA Champions League 2004-2005

Какая команда и сколько лет подряд выигрывала кубок, начиная с самых первых соревнований UEFA?



5. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth

Как звали хоббитов, отправившихся из Шира вместе с Фродо?

Присылайте ответы с темой сообщения «Конкурс EA» электронной почтой по адресу editor@gameplay.com.ua до 20 ноября 2005 г. Не забудьте указать в письме свое имя, фамилию, отчество, а также точный почтовый адрес.



PSP

Богдан Афанасьев

Archer Maclean's Mercury

А у вас ртуть убежала!

«Лучшая логическая игра всех времен и народов! 72 уровня! Шесть миров! Более 30 интерактивных объектов! Сетевой режим!» Такими речами Ignition завлекала владельцев PSP.

Реклама не обманула, все заявленные «плюшки» присутствуют. Mercury – одна из лучших на сегодня логических игр, и не только среди созданных для PSP. Наша задача весьма проста: нужно провести каплю ртути из одного конца лабиринта в другой. В процессе, разумеется, разрешают использовать различные переключатели, платформы и барьеры. При этом следует быть предельно внимательным – в случае малейшей ошибки уровень придется начинать заново. Со временем лабиринты становятся все более сложными, появляются новые механизмы и головоломки. На некоторых этапах каплю ртути даже необходимо поделить на несколько частей и направлять каждую из них, что отнюдь не упрощает задачу. К тому же времени постоянно не хватает, жидкий металл находится в непрерывном движении, и долгие размышления могут привести к удручающему mission failed. Как вы уже догадались, игра требует не только хорошей реакции, но и достаточного количества серого вещества. Чтобы как можно быстрее найти верный маршрут, необходимо внимательно изучить уровень, предварительно его осмотрев его сверху.

Для, казалось бы, нетребовательного к картинке жанра разработчики задействовали внушительное число

Паспорт

Жанр логическая игра
Разработчик Awesome Studios
Издатель Ignition Entertainment
Web-сайт www.ignitionent.com/mercury
Возраст 3+

Оценка 4/5

полигонов, капля жидкого металла выглядит как настоящая. Тривиальность фоновых мелодий компенсирует качество звуковых эффектов. Геймплей невероятно увлекательный, затягивающий, но... Всегда есть то самое «но», которое не позволяет окрестить продукт шедевром. Пожалуй, единственный жирный минус игры – время загрузки. Ждать приходится часто и подолгу: загрузки меню, загрузки уровней... Однако во всех прочих аспектах Mercury просто великолепно.



«Вырасту, стану Терминатором»



PSP

Богдан Афанасьев

Untold Legends: Brotherhood of the Blade

Diablo в кармане

Нам в очередной раз предлагают «творчески переосмысленные» идеи основательницы жанра hack'n'slash: истреблять монстров, собирать шмотки, набирать уровни. Скучно? Ничуть!

В свое время благодаря потрясающему геймплею Diablo произвела настоящий фурор. Игроки, садясь вечером за компьютер с мыслью «еще 15 минут – и спать», намертво прикипали к экранам и приходили в себя только на рассвете.

Untold Legends: Brotherhood of the Blade – не просто очередной клон Diablo, а одно из лучших воплощений классической идеи на сегодняшний день. И это при том, что выпущена игра для карманной консоли. Четыре класса персонажей, сотни наименований оружия, амуниции и бижутерии, десятки видов монстров и солидная сюжетная часть. Что еще надо любителям hack'n'slash, чтобы занять себя на несколько недель?

Графика здесь – честное 3D. И хотя эффекты нельзя назвать умопомрачительными, из железа PSP выжи-

мается достаточно много. К сожалению, звук уступает картинке, а музыкальное сопровождение просто занудное. Пусть сюжетные квесты не блещут разнообразием, но действие затягивает невероятно.

Многопользовательский режим позволяет нескольким игрокам выполнять задания совместно, но есть небольшой нюанс: монстры подбираются в соответствии с уровнем самого сильного персонажа, поэтому играть героями в разных весовых категориях достаточно сложно.

Даже несмотря на некоторые шероховатости, игра однозначно удалась. Классический геймплей не оставит равнодушным никого. Поэтому рекомендуем Untold Legends всем поклонникам action/RPG.

P.S. На следующий год анонсирован выпуск сиквела Warrior's Code. Ждем добавки.

Паспорт

Жанр action/RPG
Разработчик Sony Online Entertainment
Издатель Sony Online Entertainment
Web-сайт www.untoldlegends.station.sony.com
Возраст 13+

Оценка 4/5



И это PSP? Невероятно!

ДОМАШНИЙ

ПК

акция!

Подписка 2006!

Подписавшись на журнал «Домашний ПК» на 2006 год, вы можете стать обладателем одного из этих замечательных устройств.

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

В акции может принять участие каждый, кто до 15 декабря 2005 г. оформил подписку на журнал «Домашний ПК»

- через редакцию или почтовое отделение – на год
 - через службу курьерской доставки – на полгода
- и до 25 декабря прислал оригинал подписного абонемента по адресу «Издательский Дом ИТС», Краснозвездный просп., 51, Киев, 03110.

Желательно оставить себе ксерокопию абонемента. В случае если подписка оформлена через службу курьерской доставки, необходимо выслать по факсу (044) 249-9759, 270-3891 или по почте копии платежного поручения и бланка-заказа на подписку.

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
В КАТАЛОГЕ ИЗДАНИЙ УКРАИНЫ
без DVD – 23679
с DVD – 22615

Стоимость подписки с доставкой по почте

без DVD-диска – **8,18** грн в месяц,
с DVD-диском – **13,40** грн в месяц

Подведение итогов акции состоится в январе 2006 года. Результаты будут опубликованы в «Домашнем ПК», №2.

Не забудьте указать свои имя, фамилию, отчество, а также точный адрес и контактный телефон. Желаем удачи!

Монитор 19"
LCD SAMSUNG
SM 193P+

Ноутбук
SAMSUNG X10+

Мобильный
телефон
SAMSUNG D600

5 жестких дисков
SAMSUNG
160 GB/2 MB Cash/IDE

Инфо служба Самсунг Электроникс: 8-800-5020000
(звонки со стационарных телефонов по Украине бесплатны),
www.samsung.ua

SAMSUNG



PlayStation 2

Дмитрий Шишов

Armored Core: Nine Breaker

Броня крепка

Никто, наверное, не любит делать игровые сериалы так, как японцы. И никто так не любит делать сериалы о роботах. Armored Core – лучшее тому подтверждение.

Перед нами последний проект из серии игр о гигантских роботах от японской студии From Software. В этот раз разработчики решили оставить в стороне какие-либо сюжетные линии и сделать чистой воды робо-файтинг.

В Armored Core: Nine Breaker всего два режима игры. В тренировке вас ожидает череда миссий против ботов, где вы сможете совершенствовать свои навыки боя, управления мехом и владения оружием. А на Арене перед вами предстанет настоящий противник с довольно находчивым AI. Побеждая оппонентов, вы будете продвигаться в своем классе, открывая все больше вооружения и возможностей для своего робота, и повышать рейтинг до тех пор, пока не станете абсолютным чемпионом Арены.

Самая увлекательная и сложная часть игры – это процесс «тюнинга» вашего меха. Технические изменения проводятся в Гараже, где представлено такое количество всевозможных настроек, что поначалу очень трудно сориентироваться. Но с их помощью вы сможете создать неповторимого робота и оптимизировать его по своему желанию.

Armored Core: Nine Breaker не является чем-то грандиозным. Но боль-

Паспорт

Жанр action/arcade
Разработчик From Software
Издатель Agetec
Web-сайт
www.armoredcore.net/acnb
Возраст 13+

Оценка **2,5/5**

шинство поклонников Mech Warrior и трансформеров найдут его весьма интересным.



Арены очень разнообразны



Оружия имеется в избытке

ВЫБОР РЕДАКЦИИ



Gameplay



PSP

Богдан Афанасьев

Burnout Legends

Горячо!

Electronic Arts и Criterion в очередной раз не обманули ожиданий поклонников и зажгли не хуже Везувия. Перед нами практически идеальный порт с «больших» консолей.

Краткое введение для тех, кто не знаком с серией: основные фишки в Burnout – бешеный драйв и возможность разбивать вдребезги автомобили. В Burnout Legends это безобразие можно творить в нескольких режимах – от банальной гонки и погони за преступниками до состязаний на истребление и организации катастроф с ущербом, исчисляющимся многими миллионами долларов.

Из-за перехода на мобильную платформу графика стала несколько проще, но это практически незаметно: сравнительно маленький экран консоли хорошо скрывает подобные недостатки. К сожалению, разработчикам пришлось пожертвовать рядом возможностей. Так, соперников теперь трое вместо пяти, а в режиме Race красиво ломаются только машины участников гонки. Есть претензии и к Crash Mode – при неподвиж-

ной камере иногда видно дрожание текстур, а также изредка заметны «зависшие» куски автомобилей.

Мультиплеер – лишь напрямую между консолями, игра через Интернет, к сожалению, не поддерживается.

Перед нами эдакое попури из самых удачных частей сериала. И хотя вышедшая практически одновременно Burnout: Revenge (см. в этом номере) все же лучше, на PSP Legends вне конкуренции.



Без boost здесь не победить



Takedown!

Паспорт

Жанр автомобильная аркада
Разработчик Criterion
Издатель Electronic Arts
Web-сайт
www.burnoutlegends.ea.com
Возраст 3+

Оценка **4,5/5**

110 лет

6 миллионов
читателей

17 изданий

34 страны

AUTOCAR

Со 2-го сентября в Украине



The Dot Eaters

www.thedoteaters.com

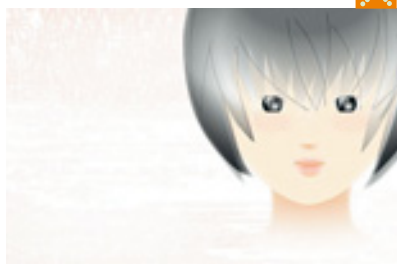
Один из лучших онлайн-материалов об истории компьютерных игр: от первых попыток организовать теннис на осциллографе в далеком 1958 г. до становления рынка домашних компьютеров в 1984 г. Ссылки на внешние источники поражают. «Археологические раскопки» продолжают, так что не забывайте обновлять страницу.



Original

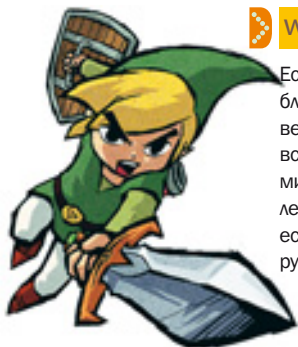
www.orisinal.com

Набор самых лучших, самых милых и положительных флэш-игр, с которыми мы когда-либо сталкивались. Очаровательные дизайны и неожиданные концепты вряд ли кого-либо оставят равнодушным. В конце концов, зачем тебе жужжать, если ты не пчела?



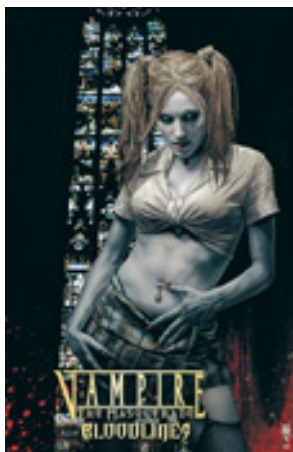
Games Links

 www.gameslinks.com



Есть на свете такое замечательное явление, как блошинный рынок, где тысячи ненужных кому-то вещей находят новых хозяев. Подобные залежи встречаются и на бескрайних просторах Всемирной Паутины. На Games Links собраны более 50 тыс. ссылок на различные ресурсы. И если потратить немного времени, можно обнаружить весьма интересные экземпляры.

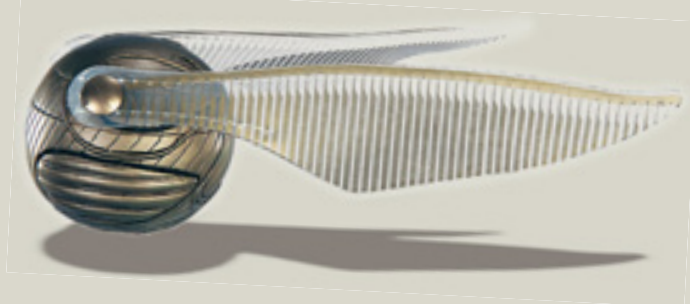
Михаил Зинченко



CRPG.ru

www.crpg.ru

Крупнейший русскоязычный ресурс по компьютерным ролевым играм *CRPG.ru* входит в состав портала Rolemancer (www.rolemancer.ru), посвященного всему, что только может быть связано с этим жанром. Данный раздел настолько велик и интересен, что заставляет провести здесь немало часов. Объемная «База знаний», где легко найти подходящие подсказки по любимым RPG, придется по вкусу многим. Активно посещаемые форумы, посвященные системе D&D, ролевым стратегиям, rouge-like-играм, техногенным RPG – все это задержит настоящего поклонника жанра перед монитором весьма и весьма надолго. Грусть вызывает лишь одно – жанр компьютерных ролевых игр уже давно и практически окончательно признан умирающим. И, соответственно, общение сводится скорее к воспоминаниям о том, что снег раньше был белее, а драконы толще. Добро пожаловать в мир MMORPG.



Имидж – наше все

Актуальной темой сезона стал надвигающийся Хелоуин. Этот бесовский праздник сумел прочно обосноваться среди светских тусовок современности, предоставляя отличный повод как следует отпугнуться и сменить повседневный костюм на что-нибудь эдакое. Но согласитесь, всякие там упыри, ведьмы, духи и прочая готичная братия в век цифровых технологий несколько устарела. Наш выбор – игры. К сожалению, тщательная проверка просторов родного Интернета не дала положительных результатов. Ближайшее зарубежье разродилось невнятным костюмом а-ля Супермен на www.carnevale.ru/shop. Но, господа, красные сапожки забракованы еще в 2001-м, а кроме подборки псевдоисторических, новогодних и клоунаских одежек, ловить на этом ресурсе нечего. Другие сайты предлагают арендовать костюм, что, согласитесь, неактуально. Вся надежда была на домены .com. И они не подвели. Один только просмотр разнообразных предложений на www.costumecraze.com и

amazon.com займет немало времени. Всевозможные супергерои, члены экипажа Enterprise, ветераны Звездных войн, братства Кольца и прочая, и прочая. Варианты для детей и взрослых, для полных и не очень, даже костюмы для домашних животных имеются. К сожалению, любителям хардкора, мечтающим засветиться в образе Dizzy или The Nameless One, придется прибегнуть к услугам ателье. Ну и всегда остается вариант – привидение обыкновенное, сооруженное из белой простыни и камуфлированное с помощью гуаши.





Левостороннее движение

Идея-фикс равноправия уже давно бередит умы. Нынче модно бросаться громкими фразами о политкорректности и решать глобальные проблемы этнических и прочих меньшинств. Ведь негры, пардон, афроамериканцы, тоже хотят колесить на «мерседесах» и харчеваться в дорогих ресторанах, о чем они и вещают в своих нетленных рэп-произведениях с экранов телевизоров.

А феминистки, доставшие своим «генетическим превосходством» не меньше негров с их золотыми цепями и бейсболками! Уступил место девушке – век воли не видать за оскорбление ее достоинства. Похвалил прическу – готовься к судебным разбирательствам.

В свете данных социальных процессов хочется вспомнить еще об одной части населения нашей планеты, многочисленной и угнетенной «по самое не хочу». Речь идет о левшах – людях, которые по прихоти природы лучше владеют именно левой рукой. В мире развитой демократии почему-то испокон веков принято все делать «одной правой», поэтому левшей не особо жалуют. Нас старательно угнетали с самого рождения: в школе – заставляя пи-

сать правой рукой, а дома – держать в ней же ложку с супом. Психологическое давление со стороны общества и поныне настолько велико, что левши испытывают постоянные неудобства в самых различных ситуациях. Можно вспомнить злосчастные приспособления для чистки картошки и консервные ножи, ножницы с ручками для правшей и совершенно идиотскую манеру делать ящики в столах по правую руку от сидящего (хотя здесь в последнее время наметился сдвиг). Даже по этикету предписано располагать столовые приборы так, чтобы левшам было максимально неудобно. Интересно то, что никаких общественных протестов по этому поводу нет и никогда не было. С молчаливого согласия происходит в буквальном смысле издевательство над 15% населения (больше, чем негров в США, между прочим), и никто не воспринимает это всерьез.

Скажите, вы давно видели в магазинах джойстики для левшей? А аналогичные игровые модели мышей? Правильно, их нет. Если набраться смелости и задать вопрос о наличии устройств с эргономичным корпусом под левую конечность, любой производитель контроллеров посмотрит на вас, как на идиота. И

скорее всего, посоветует купить стандартный джойстик и учиться управляться с ним правой. Интересно было бы понаблюдать за поведением данного Homo sapiens, если бы его заставили месяц-другой поработать за компьютером с неадекватной руке мышью.

Еще одно интересное наблюдение. Обратите внимание на тот факт, что на всех акустических системах, имеющих управление на одной из колонок, оно обязательно находится на правой. То есть левши опять должны страдать из-за умников в белых рубашках, полагающих, что раз они едят мидии правой рукой, то и остальное человечество делает точно так же.

Ах, какие замечательные лазерные мыши, а какое у них оптическое разрешение, а какая продуманная форма и стильная светящаяся шершавая поверхность... но только для праворуких. Сразу вспоминаются вывески «Здесь солнце светит не для ниггеров».

Когда-нибудь кто-то из производителей все же заметит простой способ увеличить продажи своих товаров в несколько раз. А пока что они продолжают заниматься перекрашиванием клавиатур в политкорректный черный цвет.

[steel sound 5H]

TRUST YOUR
SENSES

ДОВЕРЬ СВОИМ ПОЧУВСТВАМ



RAPTOR GAMING M2

RAZER

Copperhead

ICEMAT
SIBERIA



ЗБРОЯ ГЕЙМЕРА

eletek

м. Київ, вул. Індустріальна, 27
тел.: (044) 495-29-11

www.eletek.com.ua

Обновляем классику: моды к Command & Conquer: Generals

Одна из лучших игр 2003 г. C&C Generals не потеряла своей популярности и по сей день. Ведь, по большому счету, за прошедший период в жанре «технократических» RTS достойных конкурентов так и не появилось. Ну а пока все стратеги мира с нетерпением ожидают выхода Star Wars: Empire at War и C&C: Red Alert 3, самое время снова окунуться в атмосферу неповторимых «Генералов», только на этот раз – с помощью различных модификаций, созданных неутомимыми фанатами.

МОДЫ

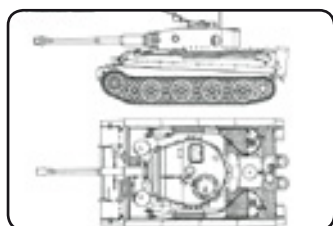
Blitzkrieg 2 Mod 2.5 build 49

mods.moddb.com/981

Потрясающе качественная тотальная конверсия, которую скорее ожидаешь увидеть в виде коммерческого продукта, а не любительского мода. Переработке в «Блицкриге 2» подверглось все, начиная с меню и завершая геймплеем, singleplayer-кампанией и возможностью играть через Интернет. Как и следовало ожидать от RTS на тему Второй мировой, в «Блицкриге 2» есть три воюющие стороны: Союзники, Ось и СССР, каждая со своим уникальным набором боевых единиц и зданий. Очень обрадовал скрупулезный подход разработчиков к воссозда-

нию моделей техники: так, «Королевский Тигр» действительно «Тигр», а не консервная банка с башней, как во многих других модах. Историческая достоверность соблюдена и в миссиях: тут вам не удастся советскими войсками освободить Лондон, а вот организовать блицкриг для захвата Франции Германией вполне возможно. Ну а кампании – это просто праздник какой-то, и пусть пока в сингле доступна лишь Германия, все ее миссии заслуживают лишь высшей оценки.

Отличное графическое исполнение, интересный геймплей – даже с учетом выхода официального «Блицкриг II» от Nival данная модификация все равно достойна самого пристального внимания. Gameplay рекомендует!



Second Wave Mod 2.52

mods.moddb.com/2934

Патриотизм – это хорошо, особенно патриотизм конструктивный. Группа энтузиастов из Великобритании решила исправить недоработку создателей Generals, незаслуженно забывших включить в список играбельных наций Соединенное Королевство. Чтобы не плодить разнообразные глюки и конфликты с уже существующими сторонами, данный мод поддерживает только skirmish и мультиплеер. За основу была взята армия США, поэтому все здания у Штатов и Британии идентичны. А вот боевая техника весьма сильно различается, причем не просто 3D-моделями, а и характеристиками: учтены ТТХ британских военных сил. Плюс масса других усовершенствований в самой игре (в том числе коррекция баланса), призванных сделать геймплей максимально реалистичным. Эх, обидно, что нет желающих представить и Украину в «Генералах» – ведь наша страна была одной из немногих, присутствовавших в оригинальной Red Alert в виде полноценной воюющей стороны.



Defcon Mod 1.0

defcon.slipstreamproductions.net

Очень симпатичная и оригинальная модификация, переносящая нас в будущее. Конец XXII столетия, разгар конфликта между Эбрийской республикой и государством Аэрозия. От стандартных GLA, США и Китая не осталось и следа, а все строения и войска подверглись тотальному редизайну. И хотя с первыми разработчик схлестнул (за несколькими исключениями, здания у обеих воюющих сторон одинаковы), то с наземной и воздушной техникой все в полном порядке. Эбрийский союз (эдакий потомок СССР) изначально ориентируется на мощные наземные войска – танки и артиллерию. Авиация у эбрийцев по причине недостаточного финансирования этой отрасли слабовата и годится только для поддержки и разведывательных операций. Зато Аэрозия (то бишь наследница самой демократичной страны в мире) располагает мощными военно-воздушными силами, но не особо сильна в наземном бою. Звучит, да и выглядит все это отлично, и даже простой skirmish с AI способен принести массу положительных эмоций. Значительно изменилась и стратегия

Imperial Assault 0.86 Alpha

mods.moddb.com/3747

До выхода стратегии по мотивам «Звездных войн» от создателей все той же Command & Conquer еще целых полгода, но стать командиром армии повстанцев или же самим Дартом Вейдером можно уже сейчас – в новой модификации Imperial Assault. Масштабные баталии на известных по фильму планетах с участием легендарных AT-AT Walkers, воздушные битвы TIE-fighters, X-Wings, Y-Wings не оставят равнодушным ни одного поклонни-

ка «Звездных войн», а возможность создавать джедаев и ситхов вообще превзошла наши ожидания. Аутентичная музыка из киноленты настраивает полководца на нужный лад, обеспечивая полноценное погружение в атмосферу игры, и даже откровенно провальная озвучка юнитов практически не раздражает.

Конечно, для полного счастья хотелось бы увидеть и крупномасштабные сражения (какие же «Звездные войны» без битв в открытом космосе?), но это вина не автора мода, а самого движка «Генералов», который не обучен подобным премудростям.



развития, немного напоминающая недавнюю Act of War: каждый следующий технологический уровень можно получить лишь после набора соответствующего опыта, поэтому разнести базу противника на пятой минуте игры атакой ядерных бомбардировщиков не удастся. Нечего и говорить, как просится сюда новая полноценная однопользовательская кампания, но, к сожалению, ее нет и вряд ли она появится: так решил разработчик...



H.A.C.K. Mod 1.02 Beta

mods.moddb.com/1208

Один из самых оригинальных и уж точно самый Hi-Tech мод, H.A.C.K. добавляет в «Генералы» сразу три новые фракции: собственно H.A.C.K., Virus и Eternal Dawn. В данной бета-версии доступна лишь первая, но, ознакомившись с ее возможностями, понимаешь, какой титанический

труд проделали разработчики. Наравне со старыми, но значительно модифицированными юнитами (например, суперхакером, который «ломает» банки с учетверенной скоростью), H.A.C.K. щедряют красивейшими зданиями и потрясающими футуристическими боевыми единицами. Мощная пехота, несколько видов танков, вертолеты различного назначения, истребители, обязательное супероружие – вот, пожалуй, самая скромная характеристика

этой фракции. Качество моделей техники и строений просто поражает – наверное, на данный момент это самая красивая модификация к «Генералам», и лишь Operation: Restore Justice да MidEast Crisis могут с ней соперничать. В финальном релизе 2.0 автор обещает полноценную однопользовательскую кампанию, умный AI и еще множество других нововведений, а пока же H.A.C.K. доступна в skirmish, игре по LAN и в онлайн.



Интерфейс игры существенно изменен. Нельзя сказать, что в лучшую сторону



GAINWARD
WWW.GAINWARD.COM

BEYOND YOUR IMAGINATION



**GOLDEN
SAMPLE**

Roma

Офіційний дистриб'ютор
GAINWARD в Україні
компанія "Ром"а

м. Запоріжжя
вул. 40 років Рад. України, 39
тел.: (061) 220 04 49
224 02 64

www.roma.ua



MidEast Crisis 1.2

mods.moddb.com/5551

Сюжет абсолютного большинства «реалистичных» RTS либо базируется на событиях WW2, либо рассказывает о недалеком будущем и войне между вымышленными мегакорпорациями. Хотя и в наше время военных конфликтов в горячих точках хватает. Например, постоянное напряжение на Ближнем Востоке между Израилем и арабскими странами. Ну а

мод MidEast Crisis предлагает игроку «разрулить» разногласия между Сирией и Израилем.

Удивительно, но в скромный объем 150 МВ разработчику удалось поместить не только новые строения и юниты, но и отличную музыку. Видно, что искусственному интеллекту было уделено основное внимание, благодаря чему игра на высшем уровне сложности превращается в сущий кошмар: там, где в оригинале противник только-только посылал

в разведку взвод солдат, здесь на ваши позиции уже идет группа из танков, пехоты и артиллерии под прикрытием авиации. Воевать с таким AI – настоящее удовольствие, и, несмотря на отсутствие однопользовательской кампании, одиночные миссии проходятся на ура. А напоследок хочется отметить на удивление качественную графику – пожалуй, по этому параметру MidEast Crisis может заткнуть за пояс большинство прошлогодних RTS-проектов.



Operation: Restore Justice 1.0D

mods.moddb.com/4173

Редкая игра получается идеальной во всех отношениях, тем более сейчас, когда патчи выходят еще до официального релиза. В оригинальных «Генералах» среди недостатков значились аляповатые модели техники, слабый сингл (правда,

оперативно исправленный в продолжении Zero Hour) и не самый лучший баланс. Но нашлась группа эстетов, которая не желала с этим мириться, и разработала данный мод, дабы восстановить справедливость, преобразовав типичный образчик поп-арта в максимально реалистичную и красивую стратегию. Планы у разработчиков, надо сказать,

Project Raptor 6.0

mods.moddb.com/2589

Если Operation: Restore Justice в первую очередь направлена на тотальное улучшение внешнего вида Generals, то Project Raptor максимально расширяет тактические возможности игроков.

Первое и важнейшее нововведение – наконец-то после Red Alert и Red Alert 2 в игре снова появился флот! Специально для морских сражений были созданы карты, а картину «расстрел вражеской базы дальнбойными орудиями дредноута», ту самую, которая так дразнила стратегов в заставке Zero Hour, теперь можно смело

воплощать в жизнь. Пункт второй – неисчислимое количество новых апгрейдов, зданий, боевых единиц и спецвозможностей для каждого из девяти генералов. Появилась еще одна фракция – милиция, совершенно не похожая на остальные стороны конфликта. По большому счету, перед нами теперь практически новая игра, и, чтобы постичь все отличия Project Raptor от старой Zero Hour, придется полностью переиграть кампанию, шаг за шагом. Наверное, самая завершенная и продуманная модификация, которую правильнее было назвать полноценным (пусть и любительским) аддоном, – она того стоит.



Обещанные морские баталии



наполеоновские – они вознамерились не только переделать каждую модель и все (!) текстуры, но и заменить футуристическую технику современными аналогами. Для создания мода были приглашены военные специалисты, и потому каждый юнит от M1A1 Abrams до T-80 будет обладать такими ПТХ, которые в действительности имеет его прототип. Пока не известно,

каким образом разработчики надеются совместить реалистичность и баланс.

Но и это еще не все. Для Operation: Restore Justice были специально записаны новые саундтреки с поддержкой многоканального звука, благодаря чему на мощной акустической системе звучат обновленные «Генералы» просто великолепно. Настоятельно рекомендуем!



He Warhammer 40 000, но тоже очень и очень неплохо

Only War Mod 1.0 Beta

mods.moddb.com/3081

Вселенная Warhammer 40 000 довольно долго не могла похвастаться приличной стратегией. Прошлогодняя Dawn of War стала приятным подарком для фанатов, но и народные умельцы не сидели сложа руки. Тотальная конверсия Only War переносит игрока в мир Warhammer, позволяя взять на себя управление Имперской стражей, Космической пехотой или расой Tau. Удивительно, но разработчикам на основе движка Generals удалось воссоздать во всей красе мир Warhammer, не забыв ни об одной из его характерных черт. Роль victory locations теперь выполняют нефтяные скважины, а ландшафт обильно усеян бун-

керами, рвами и прочими защитными сооружениями, значительно преобразующими геймплей оригинала. Неплохо продумано формирование отрядов: игрок заказывает группу выбранной направленности (тактический, особого назначения и т. д.) и мгновенно получает взвод специализированных солдат. Аутентичные здания и танки-Predators присутствуют во всей красе, а вот мехов-дредноутов почему-то незаслуженно забыли. Интересно смотреться и Tau, но, увы, из-за практически полного отсутствия AI поиграть в skirmish с PC не удастся, единственный выход – сражаться с живыми противниками. Но несмотря на это, Only War будет прекрасным способом скоротать время до появления Warhammer 40 000: Dawn of War: Winter Assault.

First Tiberian War 0.7 Alpha

mods.moddb.com/3664

Свершилось! Самая первая часть C&C: Tiberian Dawn, вышедшая в далеком 1995 г., возвращается к нам, на этот раз в виде тотальной конверсии своего далекого потомка. Игроков снова ждут легендарный саундтрек Фрэнка Клепаки, аутентичная озвучка юнитов и, конечно, Global Defense Initiative и Братство Nod в их жестокой борьбе за господство над миром. Нас встретит знакомый C&C-интерфейс (не смотрите в сторону «Генералов» – им достался вариант от StarCraft), родные «Мамонты», Flammers, стелс-танки и, разумеется, супероружие – ионная пушка GDI и

загадочный Храм Nod. Для полного счастья не хватает лишь качественных видеороликов, которые всегда были визиткой игр от Westwood, но это, наверное, уже ворчание эстета, желающего получить от любительского мода все и сразу.

К сожалению, модификация еще далека до завершения, из-за чего AI ведет себя не лучшим образом. Некоторые претензии возникают и по поводу не самой современной графики, хотя, в случае рассмотрения ее как стилизации под «ту самую» C&C, получилось вполне неплохо. Но все это пустяки. Даже если знакомство с жанром RTS началось у вас с «Генералов», обязательно попробуйте Tiberian War. Масса приятных впечатлений гарантирована.



Не правда ли, картинка вызывает ностальгию по классике?

Xbox / Xbox 360 / GC

Kameo: Elements of Power

Дата выхода декабрь 2005

Мы любим красивые сказки с обаятельной героиней, спасающей мир от Вселенского зла. Нас приводят в восторг обещания лихо закрученного сюжета, 30 часов геймплея, невиданного до сих пор качества графики и масштабности баталий. А возможность перевоплощаться в десять дивных существ, дабы сподручной было врагов бить и пазлы решать, а... Угадали, мы ждем Катео.



PS2 / Xbox / GC

True Crime New York City

Дата выхода 2006

Вторая часть полицейской истории под кодовым названием «Криминал в Большом городе». Место действия: Нью-Йорк. Время: наши дни. Герой: полицейский со сложной судьбой. Папа у него – авторитет в отсидке, о маме история умалчивает, а приемного отца копа, наставившего малолетнего гангстера на путь истинный, убили. Вывод: отомстить, поставив на уши город от Гарлема до Чайнатауна. Activision клянется исправить все огрехи первой части и преподнести ценителям жестких боевиков настоящую конфетку. Внушительный арсенал, солидный автопарк (тачки нелегализованные, но кого это волнует) и авторитетные консультанты, один из которых проработал в NYPD четверть века (из них десять лет – в отделе по расследованию убийств). А прохладная атмосфера Большого Яблока поможет подать месть в лучших клинговских традициях. Bon appetit!



PS2 / Xbox / GC

Shadow the Hedgehog

Дата выхода ноябрь 2005

Новые времена требуют новых героев. Нам уже не так интересно играть за сверхположительного Соника, хочется заполучить личность, раздраемую противоречиями, с покрытым мраком амнезии прошлым. Хотели? Получаем! Spin-off с нуарным Shadow, покоришим сердца фанов еще в Sonic Adventure 2, уже в пути.



PS2

Myth Makers: Ninja Bread Man

Дата выхода декабрь 2005

Японский брат Колобка оказался хитрее. Он таки убежал от Лисы и, значительно поумнев и заматерев, перевоплотился в Пряничного Ниндзю. И ожидает сахарного протагониста дорога дальняя через повидловые реки и тортовые горы, населенные злобными пирожками, железяными монстрами, кексами и пчелами. Бежим, машем катаной, прицельно кидаем сюрикены, собираем сердечки и бонусы – все просто и незамысловато. Зато каков герой!

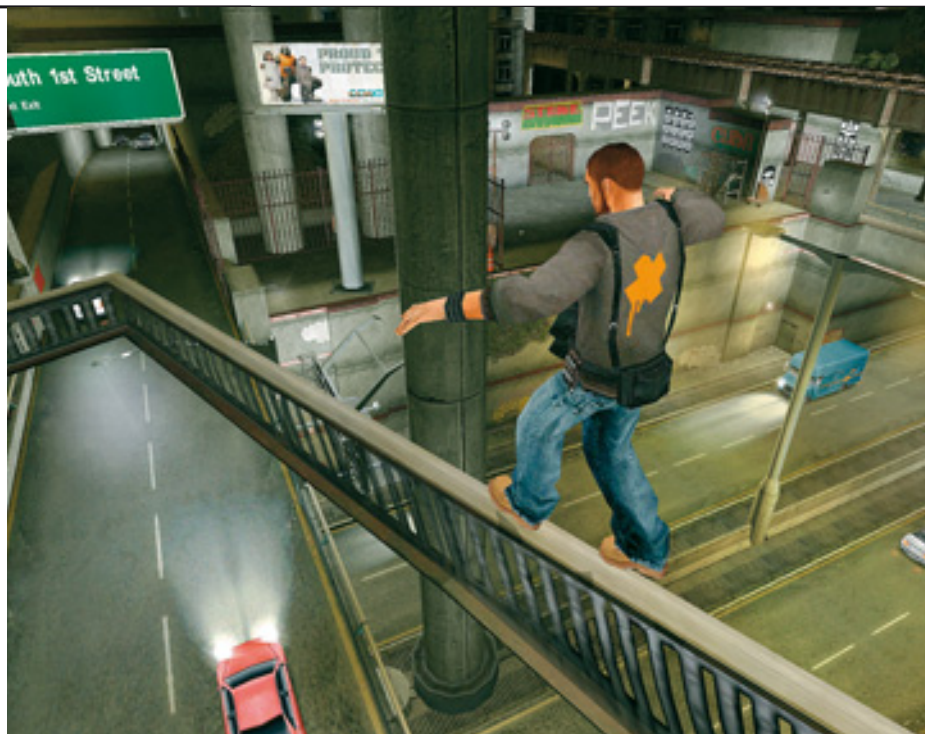


PC / PS2 / Xbox

Marc Ecko's Getting Up Contents Under Pressure

Дата выхода ноябрь 2005

Тяжела и неказиста жизнь простого граффитиста. Бабушка из дому выгнала – раз, городские власти на заборах и прочих муниципальных поверхностях малевать запрещают – два, конкуренты досаждают – три. Исправить нелицеприятную ситуацию поможет гуру урбанистической культуры Марк Эко, собственноручно начертавший сценарий этой истории. Нам предстоит роликом и баллончиком с краской проложить себе путь в короли всея Нью-Радуса, попутно скрываясь от представителей закона и кулаками объясняя конкурентам, кто здесь царь горы. Шесть знаковых фигур граффити в качестве менторов, рисунки более пятидесяти уличных художников со всего мира, культовое имя на обложке, голоса звезд в игре... Обертка манит.



PC

SunAge

Дата выхода февраль 2006

Old skool. При этих звуках заявление разработчиков о трех ну совершенно непохожих расах, колошащихся на теле умирающей матушки Земли, воспринимаются не с едкой иронией, а с улыбкой умиления. Пусть путь развития «ресурсы-база-юниты» заезжен до едва заметной штрихпунктирной линии и обещания выдать сильную сюжетную кампанию были слышны уже не раз, мы не возмущены. Традиционная миссионерская структура истории, повествующей о противостоянии уцелевших представителей человечества, служителей мистического культа и странных дроидах. Четыре вида ресурсов, много типов войск с загадочной двойной функциональностью (по словам разработчиков, она обеспечит более глубокую тактику), классический скирмиш по сети и никаких тебе элементов RPG.

PC / PS2

The Regiment

Дата выхода I квартал 2006

Борьба с терроризмом – это модно, почетно, востребованно и т. д. Реализм не менее актуален в наши дни. Копати ставит между ними знак плюс и выдает на-гора симулятор S.A.S. (Special Air Service). Защитим родной Лондон от коварных демо..., пардон, террористов! Некоторые миссии основаны на реальных событиях, например операция по спасению заложников в посольстве Ирака в 1980 г. Кроме того, долг позовет и в лондонскую подземку, и в здание парламента. Забудем о тщательном планировании операции, каталептических заложниках и возможности перестрелять всех врагов. Помним о реализме и не удивляемся, когда мирные жители впадают в истерику, а опустившего оружие плохиша придется взять под стражу. Тренировки в самом настоящем Killing House, брифинги перед миссиями от ветерана S.A.S. Ты нужен королеве, сынок!





PS3

Eyedentity

Дата выхода 2006

Что нужно простому парню, дабы попасть на спецзадание с двумя очаровательными напарницами? Новехонький «астон-мартин», часы «омега» и костюм от-кутор? Хорошо бы, но на деле вполне достаточно гарнитуры, EyeToy и хорошего английского произношения. Кудесники из Sony в очередной раз готовят нам сюрприз.

PC

Seven Kingdoms Conquest

Дата выхода I квартал 2006

По-хорошему данный плод творческого союза Enlight и Infinite Interactive должен называться Seven Kingdoms Battlecry. Только вот, судя по заявлению заботливых акушеров-девелоперов, уродился он ни в маму, ни в папу. По сюжету семь выбранных наций человечества будут сражаться против семи кланов страшных демонов (или наоборот). Этих экзотических гостей некогда пригласил на дружескую попойку один из фараонов, и с тех пор они каждую тысячу лет заскакивают посидеть у камелька. Фэнтези-компонент, равно как и сбор ресурсов, отправлены на пенсию. Правда, пощадили традиционные для серии дипломатию, шпионаж и торговлю. Разработчики боятся, что с геймплеем, балансом и фан-фактором все будет как в лучших домах. Сделаем вид, что мы поверили?



PC

Crashday

Дата выхода февраль 2006

Зачем изобретать очередной велосипед, если можно взять запчасти от хорошо зарекомендовавших себя предшественников, слепить, покрасить – и, вуаля, новинка готова! И так, головокружительные пируэты – от TrackMania, оригинальные мини-игры – от FlatOut, гонки с оружием – от Twisted Metal, сумасшедшая скорость и драйв Burnout и деструктивные настроения Carmageddon. Все это приправить качественной физикой и убедительной моделью повреждений, дабы потрошить машинки было приятнее, разрешить тюнинг каждого из 12 игровых авто, и мы с нетерпением будем ждать. Очень уж любопытно, каково играть в автосалочки с бомбой.

DS

Animal Crossing Wild World

Дата выхода декабрь 2005

Даже после длительного изучения данного продукта понятней он не становится. Ну как прикажете называть игру, где вы и три ваших товарища проживаете в деревне. И? И все. День сменяет ночь, весна сменяет зиму, а мы ловим себе рыбу и бабочек, выкапываем сокровища, болтаем с соседями звериной наружности, украшаем небо собственноручно составленными созвездиями и периодически получаем сюрпризы. Соль этой, казалось бы, бессмысленной забавы заключается в общении с самими что ни на есть живыми людьми. Магия Wi-Fi свяжет нас как с друзьями, обитающими в соседнем нарисованном домике, так и с жителями других деревень. А стилус и виртуальная клавиатура станут нашим голосом. И конечно же, будет уйма одежды, аксессуаров и инструментов, которые помогут сделать наше виртуальное «я» единственным и неповторимым.



PC

City of Villains

Дата выхода ноябрь 2005

Уже объявлено о начале бета-тестирования, и совсем скоро ненавистные герошки из Парагон Сити будут трепетать от одного звука нашего имени. Мы станем сильнейшим, ужаснейшим и, естественно, самым стильным злодеем за всю историю (ведь, согласитесь, шерсть, острые когти и хриплый голос – это круто). Новые зоны (шесть PvE и несколько PvP), миссии, архетипы (аж пять) – все к нашим услугам. Возможность наконец-то настучать по кумполу слащавым суперзазнайкам из Парагона и навсегда стереть их приторные улыбочки дорогого стоит. Ограбления, убийства, угон авто, похищения и прочая – путь к вершине чертовски приятен и увлекателен. И пусть благосклонность великого и ужасного лорда Реклуса ищут многие, именно нам он пожмет руку! Славная бабушка Шапокляк была тысячу раз права.

Xbox 360

Frame City Killer

Дата выхода декабрь 2005

Помимо того, что это один из стартовых продуктов для следующей консоли от Microsoft, это первая игра, создаваемая японцами на Unreal Engine 3. Расцвеченные неонам джунгли футуристического азиатского мегаполиса таят страшную угрозу. Новый наркотик Visual Acid начинает свою страшную жатву. Цель героя – глубоко законспирированного агента, работающего под легендой киллера Crow, – хан преступного мира Khan. Только вот путь до него неблизкий. В процессе борьбы с наркотиком придется положить не один десяток целей, причем подготовка схемы убийства, равно как и его выполнение, отданы в руки игрока. Сюжет, разумеется, будет мрачным и интригующим.

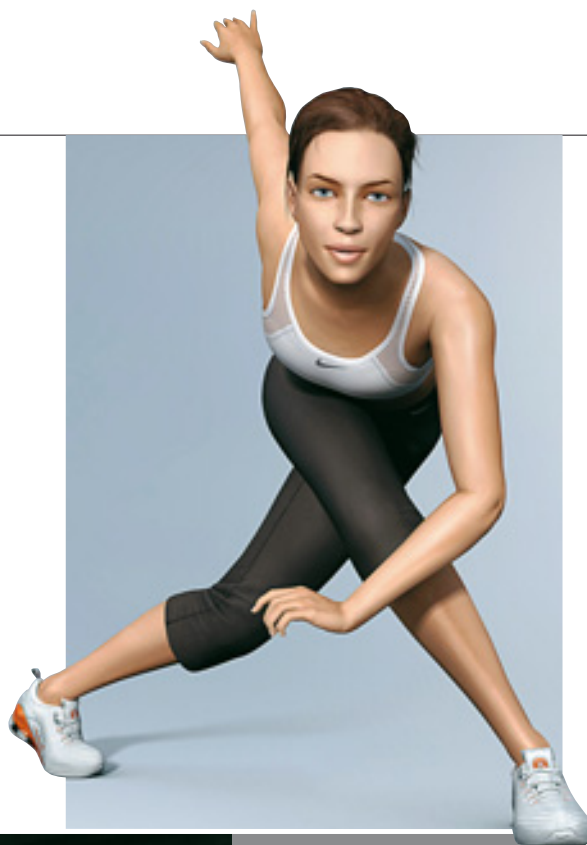


Top 5

Игры ноября

Погони, демократизация космоса, археология и аэробика в домашних условиях

Выбрать пять лучших игр ноября – задача не из легких. Все хиты традиционно появляются именно в этом месяце. А если учесть, что в ноябре к тому же выйдет Xbox 360, скучать точно не придется.



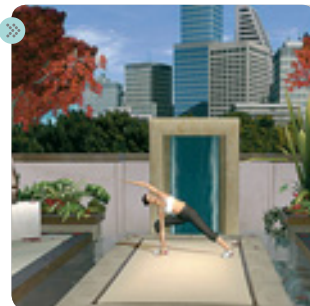
1 NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Electronic Arts смело экспериментирует в каждой новой версии NFS. После вечной ночи Underground нас ждут безумная езда наперегонки с полицейскими в лучших традициях Hot Pursuit. Только учтите – из всех версий игры красивее всего выглядит вариант для Xbox 360.



2 QUAKE 4

Строгосы недолго будут править миром. Космическая звездная пехота высадится на их планете уже в ноябре и исключительно ненасильственными способами установит демократический образ жизни.



3 EYETOY: KINETIC

Мы знаем, что с помощью EyeToy можно корчить рожи, вытирать окна и играть на музыкальных инструментах. Но полноценный спортивный зал на основе PS2? Потрясающе!



4 TOMB RAIDER: LEGEND

После сравнительно неудачного завоевания кинотеатров Лара Крофт возвращается на компьютеры и приставки. И пусть выглядит она уже не так хорошо, как раньше, любовь к неприятностям все еще при ней.



5 PERFECT DARK ZERO

Пресса называет его «новым Halo». Самый громкий стартовый проект Xbox 360 от кудесников из Rare обещает, ни много ни мало, революционную графику и как минимум очень хороший игровой процесс. Проверим?

