

ITC PUBLISHING

РЕДАКЦИЯ

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

Главный редактор Gameplay
СЕРГЕЙ ГАЛЕНКИН

Редактор
АННА ЗИНЧЕНКО

Обозреватель
ЯНОШ ГРИЩЕНКО

Литературная редакция
АЛИНА ЖИГУНОВА
ЮЛИЯ НЕТУНАХИНА
АЛЛА ПЕТРОВА
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**, № 1 (5),
январь 2006
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
Издается с сентября 2005 г.
Учредитель – Сергей Арабаджи
Издатель –
ООО «Издательский Дом ИТС»,
г. Киев, 2006 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.

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

Тираж 20 000 экз.

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

Телефоны:
редакция (044) 496-3463
отдел рекламы (044) 496-3465
..... (044) 270-3839
отдел
распространения (044) 249-9759
..... (044) 331-0409
..... (044) 331-0401
Факс: (044) 270-3891
E-mail: editor@gameplay.com.ua
Web-сайт: www.itcpublishing.com

© «Издательский Дом ИТС», 2006 г.
Все права защищены

Несмотря на впечатляющие показатели продаж, прошедший год не был для игровой индустрии переломным. Тем не менее именно в 2005 г. все тенденции последних лет высветились особенно ярко.

Возьмем, к примеру, онлайн-игры. Перед запуском World of Warcraft аналитики в один голос утверждали, что детище Blizzard ожидает провал – слишком много на рынке MMORPG, слишком мало любителей ролевых игр, желающих играть в Сети. Но 4,5 млн подписчиков во всем мире легко опровергли эти прогнозы. Похожие заявления звучали и перед стартом Guild Wars. И что в результате? Более миллиона пользователей в данный момент наслаждаются замечательным продуктом NCSOFT.

Еще одна тенденция развития рынка – постепенный отказ от создания проектов исключительно для PC и миграция разработчиков на консоли. Данный процесс длится уже около пяти лет, но в 2005 г. стал особенно заметен. Так, в этом году увидел свет всего один эксклюзивный шутер AAA-класса для Wintel-платформы – F.E.A.R. Остальные FPS появились и на приставках. Причем и на PS2, и на Xbox/Xbox 360 вышли свои высокобюджетные FPS, которые пользователи компьютеров вряд ли увидят в обозримом будущем.

Некоторое время назад аналитики прогнозировали широкое распространение микроплатежей для покупки в Интернете небольших, так сказать, фрагментов информации – от журнальных статей до обоев для

Рабочего стола. Свершилось. Правда, не совсем в таком виде, как предполагалось изначально. Пока только пользователи Xbox 360, подключенные к Xbox Live, могут позволить себе подобное удовольствие: приобретать новые модели персонажей, фоновые рисунки, дополнительные уровни и целые игры.

Мобильные платформы в очередной раз подтвердили свое право на существование. Полтора года назад Джон Ромеро уверял меня, что Nokia N-Gage сможет победить и Sony PSP, и Nintendo DS. Вышло наоборот – японские компании практически поделили рынок, а детище финских инженеров снято с производства.

Хорошим 2005 год выдался и для отечественного игрового рынка. Крупные западные издатели наконец-то обратили пристальное внимание на страны СНГ. К примеру, в Украине уже появились лицензионные игры от Electronic Arts и Vivendi Universal Games. А российские компании стали покупать громкие проекты для выпуска в бюджетных версиях: те же Age of Empires 3, Brothers in Arms: Earned in Blood, Splinter Cell: Chaos Theory мы получили по ценам гораздо ниже европейских.

Что нам готовит год 2006-й? Консоли PlayStation 3, Nintendo Revolution, игры Halo 3, Final Fantasy XII, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Heroes of Might & Magic V, Gears of War, Killzone 2 и сотни других не менее многообещающих проектов. Ну а коллектив журнала Gameplay продолжит знакомить вас с новинками индустрии. Stay tuned!

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галенкин,
segai@itc.ua

2005



24

Final Fantasy XII

Как известно, практически каждая серия Final Fantasy заметно отличается от предшественниц. В этот раз Square Enix полностью переделала боевую систему, но умудрилась сохранить дух тех самых «Финалок», которые мы так любим.



№ 1 (5) январь 2006

Содержание



Превью

32 World of Warcraft: The Burning Crusade

Лучшая многопользовательская ролевая игра наконец-то получит достойное дополнение. Конечно, ежемесячные обновления с монстрами, пещерами, умениями и шмотками – это тоже хорошо, но целый новый мир, согласитесь, лучше.

Рецензии

68 X3: Reunion

Космический симулятор эпических масштабов. Игра, глубина которой может соперничать только с ее же сложностью. Впрочем, от Egosoft мы не ожидали ничего другого, – эта компания знает, что нужно поклонникам.

Новости

- 6 Чарты продаж
- 6 В этом месяце
- 8 Кратко
- 10 WCG: Финал
- 12 Старт Xbox 360
- 13 Письма

Тема

- 14 Технологии, которые изменили игры
- 18 Хидео Кодзима. Признанный гений

- 22 Топ 5: Друзья навеки

Превью

- 24 Final Fantasy XII
- 30 Commandos: Strike Force
- 32 World of Warcraft: The Burning Crusade
- 34 WOFOR: War on Terror
- 36 Warhammer: Mark of Chaos
- 38 Imperium: Great Battles of Rome
- 40 Remnants of the Stars
- 42 Diabolique: License to Sin

- 43 Witches
- 44 Gundam: True Odyssey
- 44 El Matador
- 46 Игровая индустрия Кореи
- 48 Интервью с Игорем Каревым из Action Forms
- 50 Как это работает?

Рецензии

- 54 Need for Speed: Most Wanted
- 58 King Kong
- 62 The Movies
- 66 Soul Calibur III
- 67 Suikoden Tactics
- 68 X3: Reunion
- 70 Shadow of the Colossus
- 72 Sniper Elite
- 73 The Fall
- 74 Harvest Moon
- 75 Starship Troopers
- 76 Ratchet: Deadlocked
- 77 Shadowgrounds
- 78 The Matrix: Path of Neo
- 79 Crime Life: Gang Wars
- 80 UFO: Возмездие
- 81 Knights of the Temple 2
- 82 Star Wars: Battlefront II
- 83 Vietcong 2
- 84 Восточный Фронт
- 86 World Racing 2
- 87 WRC: Rally Evolution
- 88 Land of the Dead
- 89 Cold War
- 90 Digital Devil Saga 2
- 91 Castlevania: Curse of Darkness
- 92 Call of Cthulhu
- 94 Fatal Frame III
- 96 Dragon Quest VIII
- 98 And Then There Were None
- 99 Gun
- 100 Периметр: Завет Императора
- 100 The Sims 2: Holiday Pack
- 101 Romancing Saga
- 102 Shining Force Neo
- 102 Wario Ware Touched!
- 104 Модификации для DOOM 3
- 108 Галерея
- 112 Топ 5: январь

96

Dragon Quest VIII

Красивая сказка о путешествии проклятого короля и группы примкнувших к нему разношерстных приключенцев серьезно выбила редакцию Gameday из колеи — мы целыми днями занимаемся спасением мира, освобождением принцесс, общением с призраками и прочими делами, которым посвящают свое время все уважающие себя поклонники RPG.



62



The Movies

Пусть Питер Молиньё и любит немного приукрасить свои будущие игры (а кто этого не любит?), но экономические симуляторы его команда делать умеет. А ведь в The Movies игрок может почувствовать себя не только продюсером, но и сценаристом, оператором, режиссером и даже гримером!

And Then There Were None	98
Auto Assault	110
Call of Cthulhu	92
Castlevania: Curse of Darkness	91
Cold War	89
Commandos: Strike Force	30
Crime Life: Gang Wars	79
Diabolique: License to Sin	42
Digital Devil Saga 2	90
Dragon Quest VIII	96
El Matador	44
Far East of Eden Ziria — Tales from Distant Jipang	110
Fatal Frame III	94
Final Fantasy XII	24
Galactic Civilizations II: Dread Lords	110
Grandia III	110
Gun	99
Gundam: True Odyssey	44
Harvest Moon	74

Imperivm: Great Battles of Rome	38
Keepsake	109
King Kong	58
Knights of the Temple 2	81
Land of the Dead	88
Me & My Katamari	111
Need for Speed: Most Wanted	54
Neverwinter Nights 2	111
Onimusha: Dawn of Dreams	108
Panzer Elite Action	108
Ratchet: Deadlocked	76
Remnants of the Stars	40
Romancing Saga	101
Shadow of the Colossus	70
Shadowgrounds	77
Shining Force Neo	102
Sniper Elite	72
Soul Calibur III	66
Star Wars: Battlefront II	82
Starship Troopers	75
Suikoden Tactics	67
Test Drive Unlimited	111
The Fall	73
The Matrix: Path of Neo	78
The Movies	62
The Rub Rabbits!	109
The Sims 2: Holiday Pack	100
They Hunger: Lost Souls	108
UFO: Возмездие	80
Vietcong 2	83
Warhammer: Mark of Chaos	36
Warhawk	109
Wario Ware Touched!	102
Witches	43
WOFOR: War on Terror	34
World of Warcraft: The Burning Crusade	32
World Racing 2	86
WRC: Rally Evolution	87
X3: Reunion	68
Восточный Фронт	84
Периметр: Завет Императора	100

54

Need for Speed: Most Wanted

Автофетишисты всего мира ликуют: самая знаменитая аркадная гонка вновь показала высший класс! Большой город, необычные противники, интересные видеоролики, замечательный саундтрек — что может быть лучше?



Содержание

Gameplay DVD#1 (5)



Игры

Полные версии

2004 Mahjongg Lite
A7Xpg
Babylon 5: I've
Found Her
Curator Defense 1.3
Renju World
RoboWar 5
Sharpshooter's
Miniature Golf 4.21
The Universal 0.48.5
The Winter Rose

Демонстрационные версии

Восточный Фронт:
Неизвестная Война
Blitzkrieg: Mission Kursk
Hello Kitty: Roller
Rescue
Land of the Dead: Road
to Fiddler's Green
Mayabin Demo 3
Need for Speed:
Most Wanted
S.C.S. Dangerous
Waters 1.3
Ski Racing 2006
Starship Troopers
Demo 2
UFO: Aftershock
Weird Worlds: Return
to Infinite Space
World Racing 2 Demo 2

Shareware-игры

2004 Mahjongg
BoxyGoxy 1.21
Brave Dwarves – Back
for Treasures 1.5
Brave Dwarves 2 1.5
Brave Dwarves 2
Gold 1.5
Fairy Words
Fish Tycoon
Flying Range 2: Long
Way Home
Guardian 1.126-0
Kitty Karnage
LinkTile 1.0
R.I.P. 1.0.7
Space Guards 1.0
Wonderlines

Патчи

Русские версии

Космические
рейнджеры 2:
Доминаторы 1.4
Codename: Panzers,
Phase Two 1.05
Empire Earth 2 1.20
Lock On. Горячие
скалы 1.11

Английские версии

Age of Wonders:
Shadow Magic
1.4 (unofficial)
Aces High 2 2.06.1
Area 51 1.1.89007
Battlefield 2 1.12
Codename: Panzers,
Phase Two 1.06
CodeRED: Alien Arena
2006 16.11.2005
Darwinia 1.3
Delta Force: Xtreme
1.6.9.3
Dragonshard 1.1.24b
Empire Earth 2 1.20
Fate 1.21
Hearts of Iron 2 1.3a
Land of the Dead: Road
to Fiddler's Green 1.1
MetalHeart: Replicants
Rampage 1.2
NHL Eastside Hockey
Manager 2005 2.1.2
Pro Cycling
Manager 1.5R
Quake 4 1.0.4
RollerCoaster Tycoon 3:
Wild! #1
Sailors of the Sky 5.14
Sid Meier's Civilization 4
1.09
Space Empires 4 1.94
SpellForce: The
Order of Dawn
Starship Troopers
4.09.10
The Matrix: Path
of Neo #1
Universal Combat
1.00.02

Universal Combat:
A World Apart 1.00.10
Warhammer 40 000:
Dawn of War 1.41
X3: Reunion 1.2.01

Модификации

Блицкриг

Talvisota

DOOM 3

Classic DOOM 3 0.56
DOOM Cubed Mod
DOOM II for DOOM 3
DOOM3X
Dungeon DOOM 7.0 XP
GTX Go beta 1
Last Man Standing 2.0
Relief Mapping
Remix 2.0

SDK

Dungeon Siege 2
SDK 1.0

Видеоролики

Commandos:
Strike Force
Diabolique:
License to Sin
El Matador
Fight Night
Final Fantasy XII
Hitman: Blood Money
Imperivm: Great
Battles of Rome
Metal Gear Solid 4
Perfect Dark Zero
Prince of Persia: The
Two Thrones
Project Gotham
Racing 3
PROJECT IM
Remnants of the Stars
Rogue Galaxy
SpellForce 2:
Shadow Wars
TOCA Race Driver 3
Tom Clancy's Ghost
Recon: Advanced
Warfighter
True Crime: New
York City

Warhammer: Mark
of Chaos
World Forces: War
on Terror

Обои для Рабочего стола

Программы

Системные утилиты

7-Zip 4.23/4.30 beta
Daemon Tools 3.47
DeepBurner Free 1.7
FAR 1.70 beta 5

Программы для Интернета

Avant Browser 10.1.32
Azureus 2.3.0.6
Download Master
4.4.1.939
Firefox 1.0.7/1.5
Free Download
Manager 1.9
Maxthon 1.5.95
Miranda IM 0.4.0.1
Thunderbird 1.0.7

Программы для просмотра изображений

FastStone Image
Viewer 2.29
IrfanView 3.97
XnView 1.80.3

Мультимедиа- приложения

Apollo 37zq
FFDShow MPEG-4 Video
Decoder 20051109
foobar2000 0.9 beta 12
Light Alloy 3.4
Media Player
Classic 6.4.8.7
QuickTime
Alternative 1.66
Real Alternative 1.45
Zoom Player
Standard 4.51

Обеспечение безопасности

Ad-Aware SE
Personal 1.06

AntiVir PersonalEdition
Classic 6.32.00.51
Spybot – Search &
Destroy 1.4

Диагностика, информация, тесты

CPU Burn
CPU-Z 1.31
EVEREST 2.20
Memtest86+ 1.65
Motherboard
Monitor 5.3.7.0
Nero InfoTool 3.01
Sandra Lite 2005.SR3

Тонкая настройка и оверклокинг

ATITool 0.0.24
ATI Tray Tools 1.0.4.780
ClockGen
RightMark CPU Clock
Utility (RMClock) 1.8

Драйверы

Материнские платы

Intel Chipset Software
Installation Utility
7.2.2.1006
nForce 1/2/3
Unified 5.10
nForce 3 Unified 5.11
nForce 4 6.70
VIA Hyperion Pro 5.06A

Видеокарты

ATI Catalyst 5.11
Intel Graphics Media
Accelerator 14.17
NVIDIA ForceWare 81.95

Звуковые карты

Realtek AC97 A3.79
Realtek HD Audio R1.27
Sound Blaster Audigy
unified 2.08.0002
Beta (Audigy
1/2/4/ZS/Notebook)

Прочее

DirectX 9.0c
.NET=Framework 2.0
Realtek LAN Driver 6.35

«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, январь 2006» является
неотъемлемой составляющей журнала
Gameplay, № 1 (5), 2006 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

1С® МУЛЬТИМЕДІА

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

Корсары III



Чотири великі морські держави минулого ведуть боротьбу за панування на Карибському архіпелазі. Прагнучи заручитися підтримкою досвідчених мореплавців і славних бійців, губернатори наймають на службу корсарів. Прислужися одній із країн або стань вільним головорізом – на тебе чекає величезний світ, сповнений небезпек і пригод, що постійно розвивається і живе власним життям, видовищні морські битви, дні й місяці нелегкого шляху в гонитві за багатством і славою. Досліджуй безкраї морські простори Карибів, борися зі штормами, бери на абордаж кращі судна, захоплюй і розвивай власні колонії – ти сам господар власної долі. І якщо ти спритний і хитрий, хоробрий і рішучий, не сумнівайся: архіпелаг буде твоїм!

PC

Европейский рейтинг продаж игр для PC (full price)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Football Manager 2006	SEGA	Sports Interactive
2	Battlefield 2: Special Forces	Electronic Arts	Digital Illusions
3	Age of Empires III	Microsoft	Ensemble Studios
4	Call of Duty 2	Activision	Infinity Ward
5	The Movies	Activision	Lionhead Studios
6	Civilization IV	2K Games	Firaxis
7	The Sims 2: Nightlife	Electronic Arts	Maxis
8	Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	EA Canada
9	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
10	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	EA Chertsey

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	Age of Empires III	Microsoft	Ensemble Studios
2	World of Warcraft	Vivendi Universal Games	Blizzard Entertainment
3	Sid Meier's Civilization IV Special Edition	2K Games	Firaxis
4	Star Wars: Battlefront II	LucasArts	Pandemic Studios
5	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
6	Call of Duty 2	Activision	Infinity Ward
7	Sid Meier's Civilization IV	2K Games	Firaxis
8	The Sims 2: Nightlife	Electronic Arts	Maxis
9	Nancy Drew: Last Train to Blue Moon Canyon	Her Interactive	Her Interactive
10	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	EA Chertsey

Российский рейтинг продаж игр для PC (jewel)

№	Название	Издатель на территории России	Разработчик
1	Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory (DVD)	«Руссоби-М»	Ubisoft Montreal
2	«Мадагаскар»	«1С»	Beenox Studios
3	Brothers in Arms: Earned in Blood (DVD)	«Бука»	Gearbox Software
4	«UFO: Возмездие» (DVD)	«1С»	ALTAR Interactive
5	Worms 4: Mayhem (DVD)	«Бука»	Team 17 Software
6	«Восточный Фронт: Неизвестная Война» (DVD)	«Руссоби-М»	Burut CT
7	«Хром: Спецназ» (2 CD)	«1С»	Techland
8	DOOM 3	«1С»	id Software
9	«Barbie: Показ мод»	«1С»	Vivendi Universal Games
10	«Падал прошлогодний снег 2»	«1С»	A. Ефремов

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

PlayStation 2

Европейский рейтинг продаж игр для PS2 (full price)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	EA Canada
2	WWE SmackDown vs. RAW 2006	THQ	Yuke's Media Creations
3	50 Cent: Bulletproof	Vivendi Universal Games	Genuine Games
4	FIFA 06	Electronic Arts	EA Canada
5	Call of Duty 2: Big Red One	Activision	Treyarch
6	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	EA Chertsey
7	Pro Evolution Soccer 5	Konami	Konami
8	Star Wars: Battlefront II	LucasArts	Pandemic Studios
9	Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Ubisoft
10	From Russia With Love	Electronic Arts	EA Redwood Shores

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	Star Wars: Battlefront II	LucasArts	Pandemic Studios
2	Madden NFL 2006	Electronic Arts	Tiburon
3	Tony Hawk's American Wasteland	Activision	Neversoft Entertainment
4	Call of Duty 2: Big Red One	Activision	Treyarch
5	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	EA Chertsey
6	Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	EA Canada
7	WWE SmackDown vs. RAW 2006	THQ	Yuke's Media Creations
8	Ratchet: Deadlocked	Sony	Insomniac Games
9	LEGO Star Wars: The Video Game	Giant Interactive Entertainment	Traveller's Tales
10	Sly 3: Honor Among Thieves	Sony	Sucker Punch

Российский рейтинг продаж игр для PS2

№	Название	Издатель на территории России	Разработчик
1	Resident Evil 4	SoftClub	Capcom
2	Pro Evolution Soccer 5	SoftClub	Konami
3	Harry Potter and the Goblet of Fire	SoftClub	EA Chertsey
4	Mortal Kombat: Shaolin Monks	Vellod Impex	Midway
5	Burnout: Revenge	SoftClub	Criterion
6	FIFA 06	SoftClub	EA Canada
7	Tekken 5	SoftClub	Namco
8	Killzone Platinum	SoftClub	Guerilla Games
9	Ultimate Spider-Man	SoftClub	Treyarch
10	Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	SoftClub	Nihilistic/EA Canada

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

Январь



2005

Все – и консольщики, и компьютерщики – играли в The Punisher и Playboy: The Mansion.

Впрочем, у владельцев приставок выбор на самом деле был куда шире: появились долгожданные Suikoden IV и The Getaway: Black Monday (естественно, для PS2), а также Mercenaries (PS2/Xbox).



2004

В этом месяце консоли отправили PC в нокаут – Star Trek: Shattered Universe, Baldur's Gate: Dark Alliance II, Sonic Heroes, NFL Street и множество других против только Delta Force: Black Hawk Down – Team Sabre и Silent Storm для традиционных платформ. Тенденция, однако.



2003

Наиболее яркими проектами для PC стали Impossible Creatures и SimCity 4. Зато владельцев консолей в январе ожидали The Sims, Devil May Cry 2, ATV: Quad Power 2, Dynasty Warriors 3: Xtreme Legends, War of the Monsters – и это далеко не полный список хитов, заставивший сомневаться ярых приверженцев компьютеров.



2002

Похоже, самый удачный январь за всю историю игр. Вряд ли нужно кому-то представлять Medal of Honor: Allied Assault, Disciples II: Dark Prophecy, Black & White: Creature Isle и консольные Drakan: The Ancients Gates и Grandia II. Также при наличии PS2 можно было поучаствовать в зимних Олимпийских играх в Salt Lake 2002.



2001

Американский рынок покинула культовая SEGA Dreamcast. Несмотря на прекращение продаж консоли, игры к ней все еще разрабатывались. Приставку не спасли ни эксклюзивные проекты, ни широко разрекламированные онлайн-возможности – противостоять мощи PlayStation 2 она не смогла.

КАК КАЗАКИ МОНУ ЛИЗУ ИСКАЛИ



Эй, хлопче! Хватит валяться на зеленой малоросской травушке! Пора в путь-дорогу собираться. Как куда? Искать Мону Лизу! Прапрапрадед в нее, значит, влюбился, но пра-пра-прадинамил. А тебе в компании трех казаков теперь предстоит ее разыскать. Такое приключение – это тебе не люльку выкурить. Тут думать трэба. Так шо по-быстрому перепрытай свое саю – и вперед. Маршрут от Италии, через Чукотку, там налево, а дальше по ситуации. Кого встретишь – всех узнаешь: от президентов до олигархов, от Бреда Пита до Бритни Спирс! А что делать, раз предок настоял, эту самую Лизу найти не только мона, но и нуна!

Релиз 15 Грудня

Кратко

Рынок



Приятные новости

Jens Uwe Intat, глава европейского отдела продаж Electronic Arts, отметил рост рынка лицензионного игрового ПО Центральной Европы. Геймеры Чехии, Венгрии и Польши постепенно перебираются на консоли, что, по его мнению, свидетельствует о более зрелом подходе потребителей и развитии рынка. В 2003 г. доля продуктов для приставок составляла 15%, в 2005 она возросла до 35%, а в 2007 г., по прогнозам, увеличится до 65–70%. К примеру, в США этот показатель равен 80%, а в Германии – больше 50%. Причиной, по словам г-на Интата, послужило вступление новых стран в Евросоюз, а также молодость их наций. Так, 34% населения Польши моложе 24 лет, в Германии же аналогичный показатель равен 26%.

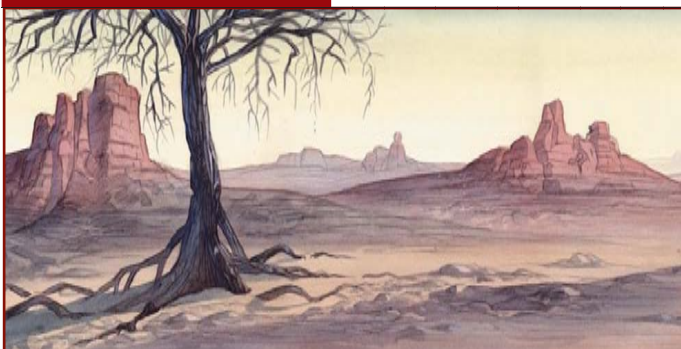
Разработка

Бюджеты будущего

Аналитики из Screen Digest сообщили, что стоимость разработки игр для консолей текущего поколения колеблется между 3 и 6 млн долл. за продукт. В дальнейшем ситуация только ухудшится. Предполагается, что проекты для next-gen-приставок будут съедать от 6 до 10 млн долл., а в крайнем случае и все 20 млн. Однако, несмотря на увеличившиеся затраты, индустрия продолжит развиваться. Прогноз – рост на 9–10% в течение следующих четырех лет. Конечно, издатели станут тщательнее отбирать игры, стараясь минимизировать риск, но при этом мы получим проекты более высокого качества.



White Birds Productions



Новые игры

Michel Bams, один из основателей White Birds Productions, обрадовал известием, что работа над Paradise практически завершена и уже в марте игра попадет в магазины. Он также сообщил, что сейчас компания занимается двумя новыми проектами. В Sinking Island нам предстоит распутать преступление, совершенное в роскошном отеле на тропическом острове. Нужно выяснить, кто из 13 персонажей убийца, да побыстрее – остров тонет. Aquarica станет первой игрой студии, сделанной полностью в 3D. Кроме того, в ноябре компания выпустила детскую адвенчуру Martine à la ferme. К сожалению, она доступна только на французском.

Nintendo

Мой лучший друг

Компания, подарившая нам знаменитого усатого водопроводчика и эльфа в зеленом колпачке, с гордостью сообщает, что более 2 млн игроков в Европе приобрели Nintendo DS. Продажам портативной консоли поспособствовало и гениальное творение Сигеру Миямото (Shigeru Miyamoto). Nintendogs, поступившая в европейские магазины 7 октября, уже разошлась тиражом свыше 1 млн копий.



Портрет игрока

Что выбирают геймеры

Агентство Enter Media представило интереснейший рейтинг жанровых предпочтений российских игроков. 38% опрошенных были в возрасте 18–20 лет, 23% – 21–25 лет, а 39% – старше 25 лет. Данные оказались в некоторой мере предсказуемыми.

- Стратегии реального времени – 50%,
- гоночные, авиасимуляторы и т. п. – 49%,
- action/shooter – 35%,
- карточные игры/головоломки – 28%,
- приключения – 27%,
- спортивные симуляторы (хоккей, футбол и т. д.) – 22%,
- пошаговые стратегии – 21%,
- RPG – 21%,

- квесты – 16%,
- драки (файтинг) – 16%,
- симуляторы жизни/экономические симуляторы – 16%,
- аркады – 14%,
- обучающие игры – 13%
- puzzle – 7%,
- MMOG – 6%.

В то же время Computer Entertainment Suppliers' Association опубликовала результаты опроса, проведенного на TGS 2005. Согласно его данным, японские игроки предпочитают следующие жанры:

- RPG – 70,9%,
- action – 43,8%,
- адвенчуры – 31,5%,

- стратегии (симуляторы) – 27,8%,
- shoot'em up – 26,8%,
- тактические стратегии – 23%,
- файтинги – 21,6%,
- puzzle/quiz – 17,6%,
- симулятор отношений (dating sim) – 17,4%,
- гонки – 16,6%,
- MMORPG – 16%,
- музыкальные/танцевальные – 14,5%,
- спортивные – 14,1%,
- интерактивная книга (sound novel) – 10,5%,
- FPS – 10,4%.

По сведениям The NPD Group/ NPD Funworld, американские гейме-

ры с января по июнь 2005 г. долларом проголосовали за такие жанры (количество проданных копий):

- action – 27 035 610,
- спортивные – 14 055 000,
- гонки – 10 530 040,
- ролевые – 8 550 013,
- шутеры – 7 032 452,
- семейные – 5 576 937,
- файтинги – 3 988 296,
- адвенчуры – 2 425 331,
- детские – 2 348 405,
- стратегии – 1 675 265,
- другое/сборники 1 671 175,
- аркады – 1 397 017,
- авиасимуляторы – 540 802,
- внежанровые – 157 357.

Выводы, уважаемые читатели, делайте сами.



33 м²

Студия JAM-GAMES.NET, подарившая нам адвенчуру «Как казаки Мону Лизу искали», поделилась новостями о своем следующем проекте. Игра «33 м²» – комедийная трехмерная аркада с элементами квеста – должна выйти уже весной 2006 г. В ней Звездунуны, очаровательное семейство, состоящее из мамы, папы, сынули и милой тещи, становятся участниками реалити-шоу. Чтобы получить роскошную квартиру, они должны убрать с дороги конкурентов. Всевозможные пакости, ловушки, подянки, устраиваемые персонажами, обеспечат нам порцию здорового смеха, а соседям семейки – незабываемые мгновения. Обещают сказочно низкие системные требования.

Final Fantasy XII

Имидж – наше все

Всенародно любимая Square Enix и компания Suntory решили скрасить фанатам часы игры в Final Fantasy XII аутентичным безалкогольным напитком. Называться он будет просто и изящно – Potion, а дизайн тары уже сейчас радует глаз. Кроме того, стала известна предполагаемая цена FF XII – 8990 иен (приблизительно \$75). Дата выхода англоязычной версии по-прежнему неизвестна.



PlayStation 2



Рекорд

Sony с гордостью сообщила, что объемы продаж PlayStation 2 во всем мире составили 100 млн штук (в Северной Америке – 40,65 млн, в Европе – 37 млн и в Азии – 22 млн), причем в рекордные для компании сроки. Такие результаты достигнуты через пять лет и девять месяцев с момента старта консоли. За это время игроки приобрели 1869 млн копий ПО (данные на сентябрь 2005 г.).

Забавно

Девушки против!

В Kansas State University организована актуальная, по мнению ее участниц, инициативная группа «Девушки против видеоигр» (Girlfriends Against Video Games). Милые дамы сетуют на недостаток внимания со стороны своих бойфрендов, а также на то, что большинство зарабатываемых ими средств идет не на любимых, а на пресловутые коробки с дисками. Самый простой выход, на наш взгляд, превратить девушку в геймера (это возможно). Ну и на крайний случай всегда есть продукция японской компании Illusion.



Конкурс Gameplay

Поздравляем победителей!

Пришло время подвести итоги третьего конкурса журнала Gameplay и компании «Софтпром», официального дистрибьютора Electronic Arts. Итак, коробки с новыми играми получат:

Battlefield 1942: The World War II Anthology – **Жуниор Филипп**;
Need for Speed: Underground 2 – **Круценюк Олег**;
FIFA Football 2005 – **Варабов Марат**;
UEFA Champions League 2004–2005 – **Юдкин Вадим**;
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth – **Панчук Богдан**.

А вот и правильные ответы.

1. Польша.
 2. Road & Track Presents: The Need for Speed.
 3. 1993 г.
 4. Реал (Мадрид), 5 лет.
 5. Мерри, Сэм, Пипин.
- К сожалению, только Жуниор Филипп дал правильные ответы на все вопросы. Остальные ошиблись по крайней мере в одном из них. Не все смогли указать дату выхода первой игры из сериала FIFA. Хотя она и называлась FIFA 94, но по доброй традиции вышла все-таки в 1993 г. Вопросы пятого тура вы найдете на с. 101.

World Cyber Games 2005: Финал

Сергей Галёнкин

Финал ставшего уже традиционным чемпионата мира по компьютерным и видеоиграм – World Cyber Games – в этот раз прошел в Сингапуре и принес немало сюрпризов болельщикам и просто любителям киберспорта.

В числе неожиданностей: вторые места заняли команды России по StarCraft (первое традиционно удерживают корейцы) и Казахстана по Counter-Strike: Source.

В командном зачете больше всего призовых мест у участников из США – 16 игроков увезли домой две золотые медали (Counter-Strike: Source и Halo 2) и одну серебряную (WarCraft III: Frozen Throne). На втором – представители Южной Кореи, на третьем – бразильцы. Российская команда заняла 7 позицию, завоевав две серебряные (FIFA Soccer 2005 и StarCraft: Brood War) и одну бронзовую (Need for Speed: Underground 2) медали.

Украинцы, к сожалению, не получили ни одного призового места. Не будем судить, что стало тому причиной. Можно, конечно, посоветовать на то, что из восьми дисциплин WCG наши игроки выступали лишь в пяти, да на сравнительно низкую популярность киберспорта в Украине, но это уже оправдания: Казахстану такие проблемы не помешали.

Организатором World Cyber Games 2005 традиционно выступила компания Samsung, которая провела отборочные чемпионаты в 70 странах мира. В следующем году финал WCG состоится в итальянском городе Монза, знаменитом своей трассой для Формулы 1. Будем надеяться, что в 2006 г. украинская команда покажет себя лучше, чем в этот раз.



ПОБЕДИТЕЛИ WORLD CYBER GAMES 2005			
Counter-Strike Source			
Место	Команда	Страна	Приз (\$)
1	Team3D	США	50 000
2	k23	Казахстан	25 000
3	Team_EG	Канада	10 000
Halo 2			
Место	Команда	Страна	Приз (\$)
1	Team3D (OGRES)	США	20 000
2	Team_EG	Канада	10 000
3	Halo1style	Франция	5000
WarCraft III: Frozen Throne			
Место	Игрок	Страна	Приз (\$)
1	Сяофенг Ли	Китай	20 000
2	Деннис Чан	США	10 000
3	Мануэль Шенкхайзен	Голландия	5000
StarCraft: Brood War			
Место	Игрок	Страна	Приз (\$)
1	Джей Юн Ли	Южная Корея	20 000
2	Андрей Куханидзе	Россия	10 000
3	Питер Нит	Австралия	5000
FIFA Soccer 2005			
Место	Игрок	Страна	Приз (\$)
1	Деннис Шеллахз	Германия	20 000
2	Виктор Гусев	Россия	10 000
3	Эдуардо Морено Торалбо	Испания	5000
NFS: Underground 2			
Место	Игрок	Страна	Приз (\$)
1	Джованни Магри	Бразилия	20 000
2	Данило Баррос	Бразилия	10 000
3	Константин Ванисов	Россия	5000
Warhammer 40 000: Dawn of War			
Место	Игрок	Страна	Приз (\$)
1	Кьонг Хьон Рьо	Южная Корея	20 000
2	Андре Зилло	Бразилия	10 000
3	Саймон Плетцер	Германия	5000
Dead or Alive: Ultimate			
Место	Игрок	Страна	Приз (\$)
1	Томоюки Инуи	Япония	15 000
2	Вилсон Чиа	Сингапур	10 000
3	Донг Хён Хан	Южная Корея	5000



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)

МЕХАНОІДЫ ВОЙНА КАРНОВ

Ролева гра для тих, хто
любить свободу і готовий
ухвалювати рішення



SKYRIVER
STUDIOS

© 2005 ЗАТ «1С». Усі права захищені.

© 2001-2005 SkyRiver Studios.

Хбох 360. Второй блин

Сергей Галёнкин



Вторая приставка Microsoft хоть и стартовала с меньшими проблемами, чем предыдущая, все равно вызвала противоречивые отзывы в прессе и смешанные чувства у покупателей.

Первые недоразумения возникли с розничными продавцами. Несмотря на то что компания провела достаточно большую работу по подготовке почти одновременного запуска консоли в трех основных регионах (США, Европа, Япония), ажиотаж, поднятый в Интернете, сделал свое черное дело. В результате у многих магазинов электроники заранее выстроились очереди (впрочем, сравнительно небольшие) из желающих приобрести Xbox 360 пораньше. Как и следовало ожидать, приставок на всех не хватило. Стоит отметить, что к серьезным беспорядкам это не привело, хотя в одном случае администрации торговой сети все-таки пришлось вызвать полицию, чтобы утихомирить фанатов.

Дефицит тут же спровоцировал спекуляцию. Никого не удивило, что на аукционах eBay предприимчивые торгаша стали предлагать свежескупленные консоли втридорога – это было и раньше. Но то, что некоторые магазины заведомо завышали цену на Xbox 360 в полтора-два раза и продавали только в комплекте с набором игр и аксессуаров, шокировало законопослушных американцев. Телеканалы США обошел репортаж с плачущим мальчиком, который пытался купить консоль за положенные \$399, но не смог, потому что самый дешевый набор стоил около \$800. «Но у меня только пять сотен, заработанных за лето», – объяснял он безучастным менеджером магазина.

Второй серьезной проблемой для Xbox 360 стали сбои как в железе, так и в играх. Интернет запестрел жалобами недовольных покупателей,

сетующих на перегрев адаптера питания, ошибки, зависания системы. Представители Microsoft признали, что некоторые консоли могут работать небезупречно и определяют число «сбойных» приставок в 4–6%. В то же время оценки независимых аналитиков варьируются от 10 до 16%.

И третья проблема – перенос игр. К сожалению, очень многие громкие проекты не поспели к запуску Xbox 360. В пути задержались [eM] -eNCHANT arM-, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Dead or Alive 4 и еще ряд довольно любопытных разработок, с нетерпением ожидаемых геймерами во всем мире. Недаром сразу несколько авторитетных сайтов признали лучшей игрой для Xbox 360 условно бесплатную Geometry Wars, которую можно загрузить через Xbox Live.

С другой стороны, Microsoft удалось избежать весьма серьезных неприятностей, напророченных многочисленными аналитиками. Так, нехватку оригинальных разработок компания компенсировала огромным списком обратносовместимых игр. И те же Halo 2 и Dead or Alive: Ultimate выглядят на новой консоли куда лучше, чем на обычной Xbox.

Проблема с поставками также не столь страшна, как ее малюет пресса. Компания сообщила, что отгружает Xbox 360 партиями раз в неделю, поэтому, скорее всего, до Рождества те, кто хотел купить новую приставку, таки своего добьются, пусть и с некоторыми сложностями. Тем более что торговые сети-спекулянты уже находятся под следствием.

А от зависаний системы и игр с ошибками Microsoft планирует избавиться старыми добрыми патчами и заменой адаптеров питания. К счастью, никаких достоверных сведений о серьезных недостатках в конструкции самой Xbox 360 не было, поэтому компания может достаточно легко отделаться, предложив недовольным клиентам новые внешние блоки питания. Впрочем, критики тут же не преминули заметить, что до сих пор консольные игры как-то жили без типичных для PC-проектов «заплаток», причем не подвисали и не глючили.

Теперь немного о конкурентах. Удивительно, но ни Nintendo, ни Sony не стали предпринимать активных шагов по, скажем, снижению цен на свои приставки или массовой их рекламе. Обе компании ограничили выпуск большого количества хороших игр на собственных платформах, но это типично для рождественского сезона. Возможно, свою роль сыграли недавние исследования, которые показали, что около 50% геймеров не планируют приобретать Xbox 360, пока не смогут сравнить ее с PlayStation 3. Если так, то ждать им осталось недолго – в январе в Лас-Вегасе на выставке CES компания Sony планирует провести масштабную демонстрацию своего детища. Недаром японская корпорация арендовала под стенды целых 12 000 квадратных футов (около 1120 м²) площади.

Впрочем, представители Microsoft полны энтузиазма. Редмондский гигант планирует продать три миллиона консолей к концу февраля 2006 г. и пять миллионов – к концу июня.



Пишите письма!

Судя по приходящим в редакцию журнала письмам, некоторые наши читатели все еще задаются вопросом о том, имеет ли смысл зайдому PC-геймеру приобретать для дома консоль.

Опираясь на опыт наших редакторов и авторов, заявляем: несомненно стоит. Но, пожалуй, сомневающимся смогут лучше убедить другие читатели Gameplay – владельцы приставок.

Присылайте письма с рассказами о том, как и почему консоль попала в ваш дом, как изменилось ваше отношение к играм после знакомства с проектами, сделанными изначально под приставки.

А чтобы у вас был стимул творить, мы планируем вручать авторам лучших писем периферийные устройства для PlayStation 2 (самой распространенной консоли в Украине).

Замечательные беспроводные геймпады и руль Logitech предоставил официальный дистрибьютор Logitech в Украине – компания DataLux (www.datalux.ua).


LG
multiplayer
computer club

ТУРНИР LG NEW YEAR CUP
УВАГА!
ПРИЗОВИЙ ФОНД 3000 У.О.*

24 грудня Counter-Strike 5x5 25 грудня NFS Most Wanted 25 грудня WarCraft III duel


24-25 грудня відбудеться мега турнір LG new year CUP в комп'ютерному клубі "LG multiplayer"

ТРЦ "Караван", Лугова 12, розважальна зона (каток),

другий поверх тел. 206 43 84 www.multiplayer.com.ua

детальна інформація на сайті: www.ecnopt.com

* призовий фонд продукція компаній LG

Технологии, которые

За примерно полувековой срок компьютерные и видеоигры прошли немалый путь от нехитрых забав типа Pong до онлайнowych побоищ на тысячи игроков и реалистичных симуляторов. Мы решили выделить ключевые технологии, оказавшие революционное влияние на развитие индустрии.

Тем, кто приготовился к длиннющей лекции, советуем не волноваться, поскольку здесь речь пойдет не обо всей истории игр. Мы начнем с конца 70-х годов XX века, со времени появления первых популярных и доступных домашних компьютеров и игровых консолей. Возможно, некоторым читателям (особенно самым молодым) даже этот срок покажется чрезмерным, а новинки тех лет – не очень значительными. Но если присмотреться внимательнее, выяснится, что большая часть технологических революций в игровой индустрии произошла лет пятнадцать-двадцать тому назад, тогда как на последние годы приходится единичные малозначительные «прорывы». Но признаем, время от времени они все же случаются, что не может не радовать.

Поскольку на разных игровых платформах технологии развивались не всегда равномерно (зачастую то, что являлось ноу-хау для одной из них, уже использовалось конкурентами), мы сгруппировали достижения по категориям и рассматриваем их в хронологическом порядке, причем параллельно для всех актуальных на выбранный период систем. Обратите внимание, что лишь некоторые новинки в итоге вызвали значительный резонанс. Ведь иногда нужно не просто первым выпустить продукт, гораздо важнее заинтересовать им разработчиков и потребителей.

Графика

Начнем наше повествование с самого наглядного элемента в играх – визуальной части. Компьютеры и игровые приставки 70-х годов отображали графику с количеством цветов от двух до шестнадцати, разрешением от 160×100 до 320×200 и зачастую аппаратно поддерживали спрайты. В 1984 г. консоль Atari 7800 уже работала в 256-цветном режиме, а годом позже вышла Commodore Amiga с видеоадаптером, который после применения определенных трюков выдавал на экране 4096 цветов. По сравнению с этими показателями графические возможности IBM PC были, мягко говоря, скромными: 4-цветный CGA-адаптер с разрешением 320×200 или (с 1984 г.) EGA-адаптер с 16-цветным режимом 640×350. Догнать другие платформы по качеству графики IBM PC удалось лишь с выходом VGA-адаптеров (1987 г.), на смену которым че-

рез два года пришел и **SVGA**, а еще позже – многочисленные его клоны. Для PC-геймеров это действительно стало шагом вперед. К примеру, они смогли запускать на PC игры для консолей и Amiga, причем без значительной потери качества картинки.

До середины 90-х графические технологии для PC развивались в сторону увеличения разрешения, количества цветов (были освоены режимы Hi-Color и TrueColor) и ускорения вывода двухмерных изображений. Возрастающий интерес к трехмерной графике привел к так называемой 3D-революции, следствием которой стал перенос в 3D практически всех игровых жанров. Немалую роль в этом перевороте на PC сыграл первый народный 3D-ускоритель **3dfx Voodoo**, появившийся в 1996 г. Справедливости ради отметим, что до него были выпущены S3 Virge, Rendition Verite и PowerVR, однако они не смогли завоевать сердца PC-игроков. Возможности аппаратного 3D-ускорения были заложены и в консолях, вышедших в те годы: 3DO (1993 г.), Sony PlayStation (1995 г.), Nintendo 64 (1996 г.). 3D-чип имелся даже для SNES, прямо в картриджах с некоторыми играми. Заслуга карт Voodoo пре-



Управление



Клавиатура, геймпад или джойстик использовались в играх с незапамятных времен. Последний, правда, так и не получил широкого распространения. Аналогичная участь постигла и другие специфические устройства ввода: аркадные стики, световые пистолеты и прочие



рули с педалями. Гораздо большее влияние на индустрию оказала теперь уже привычная **компьютерная мышь** (игры стали поддерживать ее с середины 80-х). Примером тому – эволюция управления в серии приключений от Sierra On-Line. Если в первых двух частях Space Quest применялась командная строка, то уже в третьей использовалась комбинация клавиатура плюс мышь, в следующих играх серии и вовсе вытесненная

привычным и доступным point & click. Большинство PC-игр поддерживают мышь хотя бы как один из доступных контроллеров. А в таких жанрах как стратегии, cRPG и шутеры, достойной замены ей все еще не придумали.

Но вернемся к консолям и родным для них геймпадам. Для них появился **аналоговый стик**, который компенсировал неточность дискретного D-Pad и отсутствие поддержки мышки на приставках

ИЗМЕНИЛИ ИГРЫ

Антон Бреусов



жде всего в том, что они стали первыми популярными 3D-акселераторами для компьютера. Этому не помешал даже тот факт, что первое поколение данных ускорителей требовало еще и простой видеокарты для 2D-графики. Из наиболее известных ранних продуктов с поддержкой Voodoo стоит вспомнить Carmageddon, M.D.K., Tomb Raider, Forsaken и, конечно же, Quake и Unreal. Практически все 3D-игры вплоть до 2000–2001 гг. поддерживали Voodoo, даже несмотря на закрытый API Glide.

В последние 2-3 года 3D-технологии хотя и демонстрируют значительные достижения, но развиваются достаточно плавно, без революционных изменений: увеличились мощности акселераторов, количество поддерживаемых ими эффектов, улучшилось качество изображения. Даже пресловутые шейдеры стали скорее очередным, вполне логичным технологическим дополнением (чтобы снова не отстать от консолей), нежели реальным прорывом.



Носители информации

На ранних этапах развития индустрии игры распространялись на магнитофонных кассетах, картриджах с ROM-чипами и floppy-дискетах. Объемов данных носителей хватало, пока игры занимали от десятков килобайтов до нескольких мегабайтов. Хотя переносить последние проекты того периода на множество дисков, признаем, было неудобно. Помог переход на **CD-ROM** как для PC, так и для консолей. Первыми CD-ROM-приставками стали NEC PC Engine (1988 г.) и SEGA CD (1991 г., версия SEGA Genesis). Важность этого новшества особенно заметна на примере злоключений Nintendo 64, вышедшей в 1996 г. и ставшей последней настольной приставкой, использовавшей ROM-картриджи. Имея более мощную графическую часть, чем PlayStation, она в итоге проиграла, в том числе из-за дороговизны картриджей и малого их объема, что не давало разработчикам возможности задействовать большие текстуры и детализированные модели. Самые громоздкие игры для N64 занимали около 80 MB (сравните это с многодисковыми продуктами вроде Final Fantasy VII для PSOne). Боль-

шая емкость CD открыла путь для применения качественного внутриигрового видео и музыки в формате CD-Audio, продолжительность которых иногда достигала нескольких часов. Такие хитовые приключения, как The 7th Guest, Myst и Cyberia, содержали видеоролики, где в качестве основной графической технологии использовался 3D-рендеринг сцен.

Вполне логичная замена CD на DVD в консолях текущего поколения уже не вызвала каких-либо радикальных изменений. Просто объем носителя увеличился примерно в восемь раз, что позволило перейти к более удобному одностороннему исполнению и применять видеоролики лучшего качества. Для PC же перевод на DVD затянулся на добрых пять лет и не закончен до сих пор, в то время как консоли следующего поколения уже предлагают использовать формат Blu-ray и графику уровня HDTV.



тех времен. И хотя впервые этот тип управления был предложен в контроллере для Atari 5200 еще в 1982 г., настоящую популярность стик приобрел в 1996 г., с выходом Nintendo 64. В том же году Sony смогла развить эту идею. Решив, что два стика лучше, чем один, она выпустила для PlayStation обновленный контроллер Dual Analog.

Что же ждет нас в ближайшем будущем? Сейчас наметилась тен-

денция к использованию более естественных для игрока механизмов управления. В 2003 г. Sony предложила действительно новаторское решение – камеру EyeToy, пока применяемую лишь в ограниченном числе игр, специально для нее разработанных. Можно предположить, что у данного устройства еще все впереди. Оправдать свое название предстоит и контроллеру Revolution, хотя уже сейчас видно, что потенциал у него немалый.



Многопользовательский режим



История многопользовательского гейминга не так уж богата ключевыми моментами. Но на индустрию они повлияли более чем заметно: зародились новые жанры, а уже привычные приобрели дополнительные возможности. Что интересно, в этой области крайне трудно выделить самую новаторскую или наиболее важную технологию (программную или аппаратную). Ведь даже в первые продукты можно было играть вдвоем, пусть и на одном устройстве. Пожалуй, важнейший вклад в становление сетевых игр внес обычный телефонный **модем**. В конце 70-х он позволил владельцам первых домашних PC как сражаться друг с другом, так и играть в онлайн-игры, рассчитанные на десятки человек. Тогда это были еще текстовые MUD (Multi-User Dungeons), управление в которых осуществлялось полностью через командную строку. Именно на MUD впервые опробована технология **клиент-сервер**. Так, игрой управляет специально выделенный для этой задачи компьютер, а остальные PC подключаются к нему и отвечают лишь за обмен данными и их визуализацию.

С годами способы передачи информации модифицировались. Выросла популярность LAN, а с ними и сетевых баталий «для маленькой такой компании» в клубах и организациях. Постепенно набирал обороты интернет-бум. MUD дали толчок развитию MMORPG и других онлайн-игр, последние обзавелись красивыми графическими движками. Но это было скорее экстенсивное развитие. Кстати, MUD живы до сих пор, и их основная аудитория – хардкорные игроки.



Игровые платформы



В предыдущих разделах мы рассмотрели отдельные технологические достижения разных игровых систем. А ведь многие платформы имели настолько хорошо сбалансированный набор характеристик, что поднимали на новый уровень всю индустрию или как минимум стимулировали производство большого числа интересных игр. Я не вижу смысла перечислять все системы, ограничусь лишь самыми успешными.

Игроки далеких 70-х эксплуатировали как различные консоли, так и домашние компьютеры от Atari, Apple и Commodore. 1982 г. отмечен выходом двух очень популярных домашних систем: Commodore 64 и Sinclair ZX Spectrum. Для многих украинских игроков старше двадцати пяти эти компьютеры (или их клоны) стали первой игровой платформой. В 1984 г. появилась **Nintendo Entertainment System**, или NES, одна из самых успешных и долгоживущих консолей в мире. А также одна из самых клонируемых: любимая нашими игроками 10–15 лет тому назад Dendy была почти точной копией NES. К слову, до сих пор в продаже иногда попадаются как NES-клоны, так и картриджи к ним. На смену NES через несколько лет пришли не менее популярные 16-битовые консоли SEGA Mega Drive (Genesis) и SNES.

Из игровых систем девяностых наиболее успешной оказалась **Sony PlayStation**, задуманная изначально всего лишь как CD-расширение к SNES.

PSOne имеет огромную библиотеку игр: более 7300 наименований общим тиражом чуть менее миллиарда единиц, а количество реализованных консолей этого семейства превышает 100 млн экземпляров. PlayStation 2 повторила успех предшественницы и уже близка по продажам к сто-миллионному рубежу. Правда, у PS2 появилось несколько примерно равных по возможностям конкурентов, таких как GameCube и Xbox.

Не стоит забывать и о портативных игровых устройствах. Здесь до сих пор есть только одна система, доказавшая собственную состоятельность более чем пятнадцатилетней историей своего развития – семейство **Nintendo GameBoy**. Эта платформа является рекорсменом среди всех игровых консолей по количеству проданных единиц: более 190 млн. Затем ее сменила Nintendo DS, и лишь год спустя появился, наконец, конкурент – Sony PSP.

Как вы заметили, IBM-совместимые компьютеры в этом разделе не упоминались. Все просто: несмотря на активное их использование в качестве игровой платформы в течение последних двадцати лет, наши PC никогда не были технологически новаторскими. Многие новинки на них появлялись либо со значительным запозданием, либо параллельно с консольными проектами.

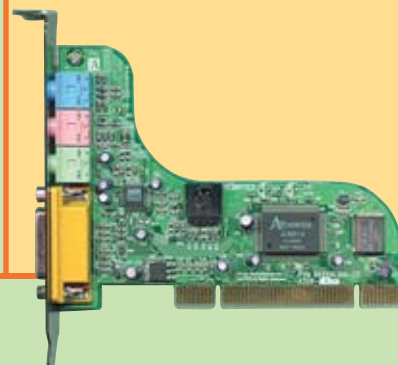
Когда выйдет эта статья, уже поступит в продажу Microsoft Xbox 360 – начнется новый виток борьбы за технологическое превосходство.

Звук

Ранние консоли и домашние компьютеры конца 70-х – начала 80-х имели достаточно скромные звуковые возможности. Их аудиочипы оснащались простыми FM-синтезаторами, генераторами шума и выдавали лишь небольшой набор незатейливых эффектов. Впрочем, IBM PC долгое время вообще не имели толковой поддержки звука. Однобитовый спикер-пищалка и любительская схема Covox, подключаемая к LPT-порту, не могли предложить пользователю звук уровня тех же Atari и Commodore 64, не говоря уже о Commodore Amiga (1985 г.). Так что выпуск карт AdLib (1987 г.) и несколько позже – первой модели

Creative SoundBlaster (1989 г.) стал для PC-гейминга значительным шагом вперед. Следующий важный этап – появление карт Gravis UltraSound и Sound Blaster AWE32, предложивших табличный (wavetable) MIDI-синтез музыки вместо нереалистичного FM-синтеза. А по мере увеличения мощности PC MIDI-синтез в играх уступил место заранее оцифрованной и сжатой музыке. Заметим также, что в итоге компьютеры догнали конкурентов, а со временем и превзошли их.

До конца 90-х в этой области не было значительных изменений, пока с ростом популярности 3D-графики не возникла потребность в объемном звуке. На сей раз в борьбе за выбор игроков схлестнулись технологии **Aureal A3D** и **Creative EAX**, используемые соответственно в продуктах Aureal Vortex и SoundBlaster Live! Подробнее об этом мы рассказывали в статье «Объемный звук в играх» (Gameplay, № 3, 2005). Напомним лишь, что победителем в очередной раз вышла компания Creative.



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)

SILENT HUNTER™

III

"«Найкращий на сьогодні
симулятор підводних човнів»"

Журнал "PC игры", №6/2005



Silent Hunter III © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Silent Hunter, Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
© 2005 Переклад російською мовою ТОВ «Логрус». Усі права захищені.
© 2005 ЗАО «1С». Усі права захищені.

Хидео Кодзима

Александр Логинов

Признанный гений

Над северной частью Токио, славящейся дешевыми проститутками и многочисленными барами, где мелкие жулики обирают подвыпивших сарарименов, возвышается грандиозное здание из стекла и бетона. В этом мире нет места Солиду Снейку, мехам и славному мальчику, который борется с вампирами лучиком света. Зато здесь в одном из просторных кабинетов небоскреба сидит самый известный дизайнер Японии, сорокадвухлетний Хидео Кодзима.



ЕГО БЕЗРАДОСТНОЕ ДЕТСТВО

«Вспоминая детство, – начинает рассказ Кодзима, пытаюсь улыбнуться, – я вижу лик смерти. К пяти годам я чуть не утонул в реке, едва не попал под поезд и еще на меня напала бешеная собака. Несколько раз я находился на грани жизни и смерти».

Когда Хидео исполнилось три года, его семье пришлось перебраться из разрушенного послевоенного Токио в портовый город Кобе, где живут люди более ста национальностей. Родители Кодзимы работали с утра и до поздней ночи и не могли уделять ребенку должного внимания. Не слишком общительный, Хидео так и не нашел в Кобе друзей, замкнулся в себе и почти все свободное время проводил у телевизора. «Я "глотал" все подряд как одержимый, – утверждает Кодзима, – развлекательные шоу, кулинарные состязания, передачи о природе и, конечно, аниме. Мне было абсолютно безразлично, что смотреть».

«У меня была связка ключей на веревочке, в Японии это называют каги-ко, которую я носил на шее, – рассказывает Кодзима. – Я всегда приходил домой первым и должен был ждать родителей. В детстве я ненавидел время, когда дом пуст и беззвучен, да и сейчас вспоминаю об этом с содроганием. До сих пор чувствую себя странно, если возвращаюсь с работы и обнаруживаю, что кто-то из родных уже дома. А во время путешествий, переступив порог гостиничного номера, первым делом включаю телевизор, чтобы побороть чувство одиночества».

ЕГО МЯТЕЖНАЯ ЮНОСТЬ

Когда Кодзима был совсем маленьким, он, как и большинство мальчишек в Японии, мечтал стать космонавтом. Немного повзрослев, подумывал о карьере поли-



цейского или частного детектива. Но больше всего на свете Хидео любил создавать что-то новое.

«В детстве я собирался зарабатывать на жизнь рисованием, но у меня перед глазами был пример знакомого художника, который испытывал финансовые трудности. Тогда считали, что лишь окончив престижный университет, можно получить высокооплачиваемую должность. То была своеобразная японская мечта, вскоре превратившаяся в традицию. Мое желание стать кинорежиссером или писателем не соответствовало тому, чего ожидали от меня другие. Это значительно осложнило мою жизнь и заставило почувствовать себя изгоем».

Но несмотря на давление окружающих, Хидео решил следовать своей мечте. В 12 лет он начал писать книги, собираясь к моменту поступления в университет стать известным писателем. Из месяца в месяц юный автор рассылал свои тексты в японские журналы, но получал неизменные отказы. «Мои романы, если можно так их назвать, были моим хобби, – вспоминает Кодзима-сан, – но их не хотели печатать. Редакторы требовали рассказы на 100 страниц максимум, мои же труды имели не меньше четырехсот». После очередной неудачи на литературном поприще Хидео решил попробовать себя в качестве режиссера. Вооружившись 8-миллиметровой кинокамерой, они с другом начали снимать короткометражные фильмы для детей. Но родные не разделяли его увлечений.

«Я чувствовал себя все хуже, – рассказывает Кодзима. – Родители никогда не понимали моих амбиций. Я знал это, так что не посвящал их в свои мечты. А друзья полностью погрузились в учебу. И хотя мы собрали небольшую поп-группу, это было просто увле-

чением, не больше. Ребята даже не думали о том, чтобы зарабатывать на жизнь производством фильмов или музыкой».

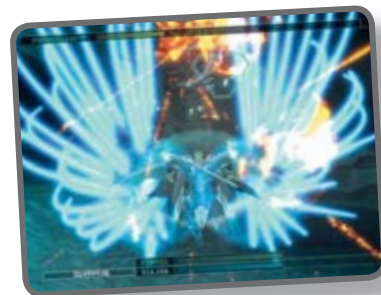
Хидео, как и его друзья, окончил экономический колледж, но затем их пути разошлись. Товарищи получили должности в крупных финансовых учреждениях, включая центральный банк Японии, а будущий создатель Солида Снейка решил применить свои знания в другой сфере. Он устроился в Konami. Надо отметить, что в те времена работа в японской игровой индустрии была почти так же престижна, как подметание улиц, – занятие малоприбыльное и совершенно непопулярное.

«Я помню, все говорили мне: "Не делай этого! Не смей!" А через некоторое время после того как я начал работу в Konami, меня пригласили на свадьбу друга и попросили произнести речь. Тамада представил меня как Хидео Кодзиму, человека, подарившего свой талант Konami. Затем я встретил приятеля из колледжа, который сокрушенно качал головой и спрашивал: "Почему?" С тех пор люди изменили свое мнение. Они относятся ко

мне с должным уважением. Но я не думаю, что моя мама говорила кому-то, что я работаю в индустрии видеоигр».

ЕГО СТРЕМИТЕЛЬНОЕ ВОСХОЖДЕНИЕ

Первой игрой Хидео стала Penguin Adventure, продолжение Antarctic Adventure – популярного в то время сериала для компьютеров семейства MSX. Этот проект будущий гуру вел как продюсер. «У меня была тысяча идей! – признается Кодзима-сан. – Мой стол был просто завален бумагами и набросками. Я постоянно находился в напряжении, так хотел показать, на что способен, что даже не отлучался в туалет. Работал как одержимый с раннего утра до поздней ночи. Коллеги беспокоились за меня, но я не обращал на них внимания. По вечерам чувствовал себя совершенно опустошенным, но во сне приходили новые идеи, которые я фиксировал на следующий же день. Однажды один из боссов подошел ко мне и сказал: "Слушай, Кодзима, для тебя есть проект". Это был Metal



Игры Хидео Кодзимы

1986	Penguin Adventure
1987	Metal Gear
1988	Snatcher
1990	Metal Gear 2: Solid Snake
1994	Policenauts
1997	Tokimeki Memorial: Nijiro no Seisyun
1998	Tokimeki Memorial: Irodori no Lovesong
1998	Metal Gear Solid
1999	Tokimeki Memorial: Tabidachi no Uta
2001	Zone of the Enders
2001	Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
2003	Anubis: Zone of the Enders
2003	Boktai, The Sun is in Your Hand
2004	Boktai 2, Solar Boy Django
2004	Metal Gear Solid: The Twin Snakes
2004	Metal Gear Solid 3: Snake Eater
2005	Metal Gear Ac!d





О сюжете MGS 3

«Во время холодной войны США и СССР производили все больше и больше ядерного оружия. Две супердержавы играли мускулами, а остальные надеялись, что обойдется без кровопролития. Глупо, что судьба всей планеты в то время зависела от этих государств. В Metal Gear Solid 3 я хотел показать это противостояние и рассказать о том отрезке истории, когда две страны чуть не уничтожили мир».

О журналистах

«Японская пресса – фуфло. Местные журналисты не умеют писать и приходят брать интервью неподготовленными. Я считаю их пустоголовыми идиотами».

Об экранизации MGS

«Я не представляю себе, о чем может быть фильм по мотивам Metal Gear Solid. Об отважном бойце, куче врагов и гигантском роботе? Это совсем не то, что я хочу показать в своих играх».

Gear». Несмотря на то что первые две игры серии были успешными, их тиражи не могли состязаться с многомиллионными Castlevania или Contra. Так что до 1998 г. Кодзиме приходилось быть на вторых ролях в не слишком популярных проектах. Появление Metal Gear Solid для платформы PlayStation оказалось звездным часом Хидео. Он больше не был гейм-дизайнером второго плана, он стал знаменитым.

«Мне помогли воспоминания родителей, – говорит Хидео. – Они появились на свет в 30-е годы и пережили весь ужас войны. Отец рассказывал о том, как во время бомбежек Токио он пытался найти укрытие от взрывов и огня, который был повсюду, о том, как спасал маленьких детей. И это произвело на меня колоссальное впечатление. Сейчас мне кажется, что отец вдохновил меня больше, чем я себе это представлял, особенно если учесть, что наши точки зрения никогда не совпадали. Он был слишком юн для армии, но очень хотел стать моряком и сражаться за свою страну. Отец носил

военную форму, но в то же время был против войны. Потерял многих друзей, своими глазами видел разрушения и страдания, которые принесла война Японии. Это было как идти по проволоке над пропастью. Отец ненавидел американцев, но когда стал старше, то подружился со многими из них, а потом принял и полюбил американскую культуру. Мне кажется, в этом мы с ним похожи».

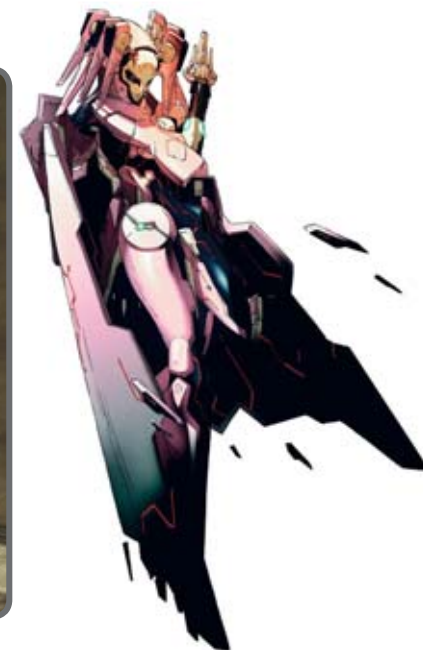
По словам Кодзимы-сан, когда он занимается проектом, то участвует буквально во всем, начиная со скриптования роликов и заканчивая режиссурой. А при написании сценариев для серии MGS использует книги и газеты того периода. «Я читаю множество исторической и специальной литературы на работе и в свободное время, – признается Кодзима. – Потом мы вместе с Фукусимой-сан вносим изменения в сюжет. Я стараюсь понять, как жили шпионы того периода. Конечно, я не мог воссоздать все со стопроцентной точностью, но, как мне кажется, достиг максимального схождения с реальностью 60-х годов».

ЕГО БЛЕСТЯЩЕЕ НАСТОЯЩЕЕ...

Хидео Кодзима – перфекционист. Наверное, именно поэтому он решил присоединиться к работе над четвертым эпизодом Metal Gear Solid. «Я хотел заняться новым проектом, но понял, что без меня получится совсем иная игра. Начал подправлять отдельные части, менять сценарий, ролики и в какой-то момент осознал, что опять занял привычное режиссерское кресло. И я доволен этим. PlayStation 3 – очень мощная платформа, благодаря которой я смогу создать интерактивный и живой мир. Конечно, в Metal Gear Solid 4 будет великолепная графика, но я уделяю максимальное внимание физике и искусственному интеллекту».

...И СВЕТЛОЕ БУДУЩЕ

«Наверное, опять вернусь к Снейку, – смеется гений, – мне нравится добавлять что-то в старые проекты, хотя я не отказываюсь от новых. Для этого и создал Kojima Productions».



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)

TOTAL OVERDOSE™



ПОТРЯСАЮЩЕ ДИНАМИЧНЫЙ,
ЖЕСТКИЙ И ЦИНИЧНЫЙ ACTION
В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ GTA



© 2005 SCI Games Ltd. Найменування і логотип Total Overdose є зареєстрованими торговими марками SCI Games Ltd. Гру розроблено компанією Deadline Games A/S. Найменування і логотип Deadline Games є торговими марками компанії Deadline Games A/S. Найменування і логотип Eidos є торговими марками компанії Eidos Plc.
© 2005 Nival Interactive. Усі права захищені.
© 2005 ЗАО «1С». Усі права захищені.

Top 5

Игорь Брэйн



Неразлучные парочки

Вместе навеки

Практически во всех играх главный герой один как перст – никто не поможет, никто не подскажет... Но бывают и исключения: настоящая виртуальная дружба на грани фантастики. Мы отобрали пятерку самых интересных примеров.



1 LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Два вечных противника и вместе с тем невольных союзники, разделенные временем. Сами того не подозревая, Кайн и Разиэль идут к одной и той же цели, но различными путями и по разные стороны реальности.



2 JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

Данные герои представляют собой, по мнению многих игроков, осовремененный вариант пирата и попугая на его плече. С такой же, между прочим, любовью к золотым монетам.



3 MARIO PARTY

На протяжении многих лет братья Марио остаются неразлучными: если сам Марио – воплощенная ловкость, то его брат Луиджи – скорость, а злобный антагонист Варио – сила. Все в традициях итальянских народных сказок о водопроводчиках.



4 DEAD TO RIGHTS

Под руководством Джека Слейта верный друг человека превратился в машину для убийства: один взмах руки хозяина – и Шэдоу, появившись из пустоты, загрызает очередного плохого парня.



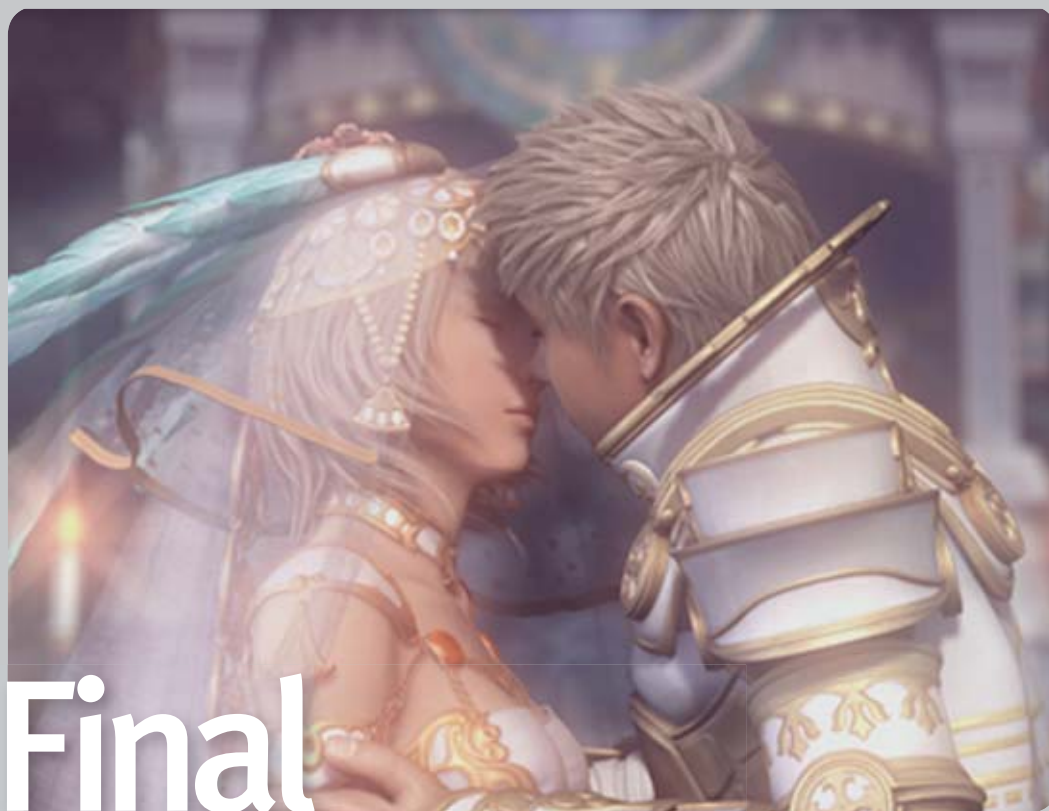
5 SAM & MAX

Действительно старые и очень-очень хорошие друзья, но в отличие от Шэдоу Сэм не проявляет никакой агрессии. Вообще. А вот его напарник Макс...



Превью

Путешествия в будущее и материализация духов



Final Fantasy XII с. 24

Компания Square Enix не перестает удивлять своих поклонников. Сначала фильм Final Fantasy VII: Advent Children, затем лучшая JRPG 2005 г. Dragon Quest VIII (см. рецензию в этом номере), а теперь – новая Final Fantasy XII с совершенно иной игровой механикой.

DVD-диск

Слово редактора

Конец 2005 г. ознаменовался не только началом нового Большого Противостояния Консолей. Хотя анонсов сейчас немного – пресс-службы издателей заняты продвижением уже вышедших игр, кое-какие выводы сделать можно.

Во-первых, никто не собирается забывать старые платформы: игры для Xbox и PS2 продолжают выходить и после того, как появятся Xbox 360 и PS3. Причем, судя по всему, версии будут отличаться исключительно графикой, как это случилось в NFS: MW.

Во-вторых, разработчики проектов для next-gen не спешат показывать свои продукты: уж слишком высоки ставки в этой игре. А какие-либо прототипы для полумифической консоли Nintendo Revolution мы вряд ли увидим до мая 2006 г.

И в-третьих, студии, живущие в относительно небольшой PC-резервации, не стесняются хвастаться своими играми. Отсюда такой весьма заметный перекос номера в сторону проектов для наших с вами компьютеров.

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 выйдут в самом ближайшем времени.

- 24 Final Fantasy XII
- 30 Commandos: Strike Force
- 32 World of Warcraft: The Burning Crusade
- 34 WOFOR: War on Terror
- 36 Warhammer: Mark of Chaos
- 38 Imperivm: Great Battles of Rome
- 40 Remnants of the Stars
- 42 Diabolique: License to Sin
- 43 Witches
- 44 Gundam: True Odyssey
- 44 El Matador

World of Warcraft: The Burning Crusade



с. 32

WOFOR: War on Terror



с. 34

Превью

Паспорт

Жанр JRPG

Разработчик Square Enix

Издатель Square Enix

Дата выхода 2006

Web-сайт www.ff12.com/top.html

О разработчике

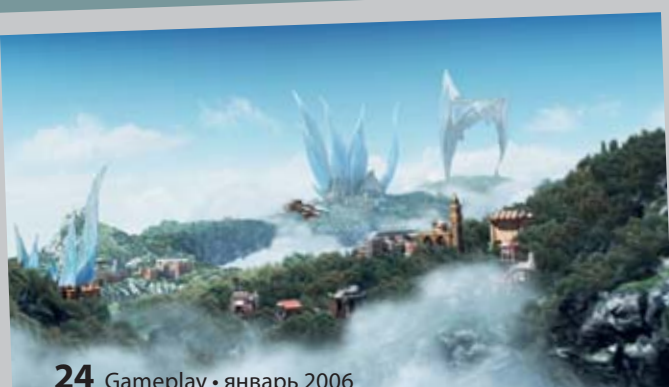
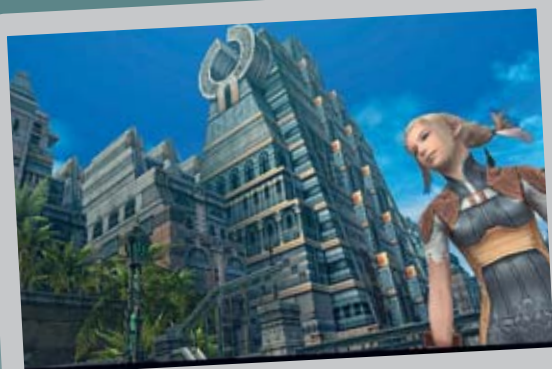
Square Enix

Игры Star Ocean: Till the End of Time, Full Metal Alchemist, Radiata Stories, Grandia III, серии Final Fantasy, Dragon Quest, Front Mission

Web-сайт

www.square-enix.com

Компания, образовавшаяся в результате слияния двух игровых гигантов – Squaresoft и Enix, в особом представлении не нуждается. Всемирно любимые JRPG-серии, множество наград, громадная армия поклонников – все это неизменные атрибуты Square Enix.



PlayStation 2

Final Fantasy XII

Варвара Марченко

Для тех, кто верит в чудеса

Это повесть о временах, когда магия была в порядке вещей и быстроходные корабли бороздили бескрайние просторы небес... История о юноше, мечтающем стать воздушным пиратом, и принцессе, потерявшей все. О девушке, желающей жить в мире и спокойствии, и доблестном рыцаре, обвиненном в предательстве. О бравом воздушном пирате и его напарнице. Ивалис – мир, где пересекутся судьбы, столкнутся чувства, переживания и трагедии, где действия героев определяют будущее.

Для одних игры Final Fantasy – просто красивая сказка, для других – мыльная опера, а для третьих – бесконечные миры странствий и приключений, яркие эмоции и искренние переживания. Нас ждет еще одна Последняя Фантазия. Последняя на PlayStation 2. Стоит сразу отметить, что она не имеет практически никакого отношения к Final Fantasy Tactics Advance для GameBoy Advance. И хотя действие происходит в том же мире (Ivalice), нам расскажут о событиях совершенно другой эпохи и познакомят с новыми героями.

Война между двумя великими империями, Аркадией и Розалией, не прекращается уже долгие годы. Аркадия – могущественная милитаристическая держава во главе с Судьями (теми самыми, из Tactics Advance) – захватывает близлежащие земли королевство за королевством, не оставляя менее крупным соседям никаких шансов. Небольшое и пока еще независимое государство Далмаска расположено практически на границе двух империй, что несомненно

делает его стратегически важным. Под гнетом Империи правитель Далмаски, будучи уверенным, что завоевание – лишь вопрос времени, принимает решение уступить могущественному соседу. Однако принцесса Аше (Ashe) остается верна своей родине и, не желая подчиняться враждебной Империи, присоединяется к освободительному движению. Этим она обрекает себя на преследования, но сдаваться не собирается.

Через два года Ваан – юноша, потерявший по вине Империи последнего родного человека, столкнется с воздушными пиратами, сражающимися против Аркадии, и окажется втянутым в освободительную войну. Среди бойцов сопротивления он встретит Аше – законную наследницу трона Далмаски, которую уже два года считают пропавшей без вести.

Final Fantasy XII, анонсированная еще на E3 2004, долго не давала о себе знать. Авторы дразнили фанов дивной красоты роликами и редкими скриншотами, и только в конце июля на Square Enix Party 2005 разработчики показали игравельную демо-версию

двенадцатой «Фантазии». Радует и удивляет то, что в последней игре бренда, выходящей на PlayStation 2, нам обещают немало изменений и инноваций, по меркам сериала близких к революционным.

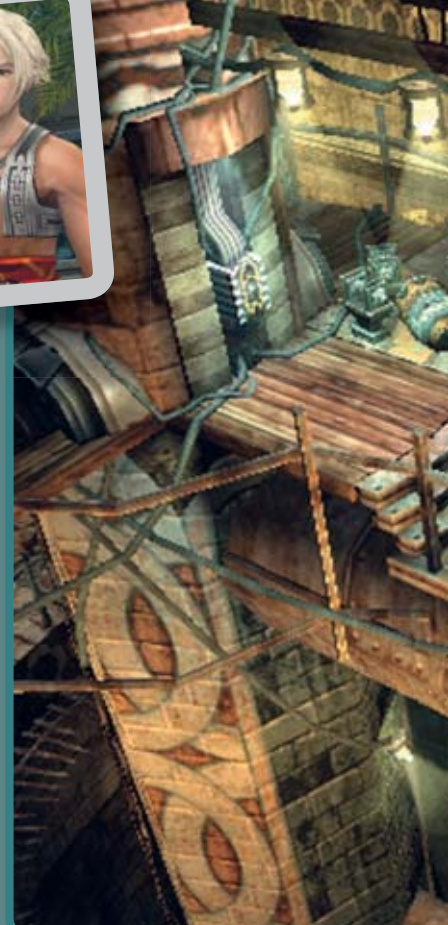
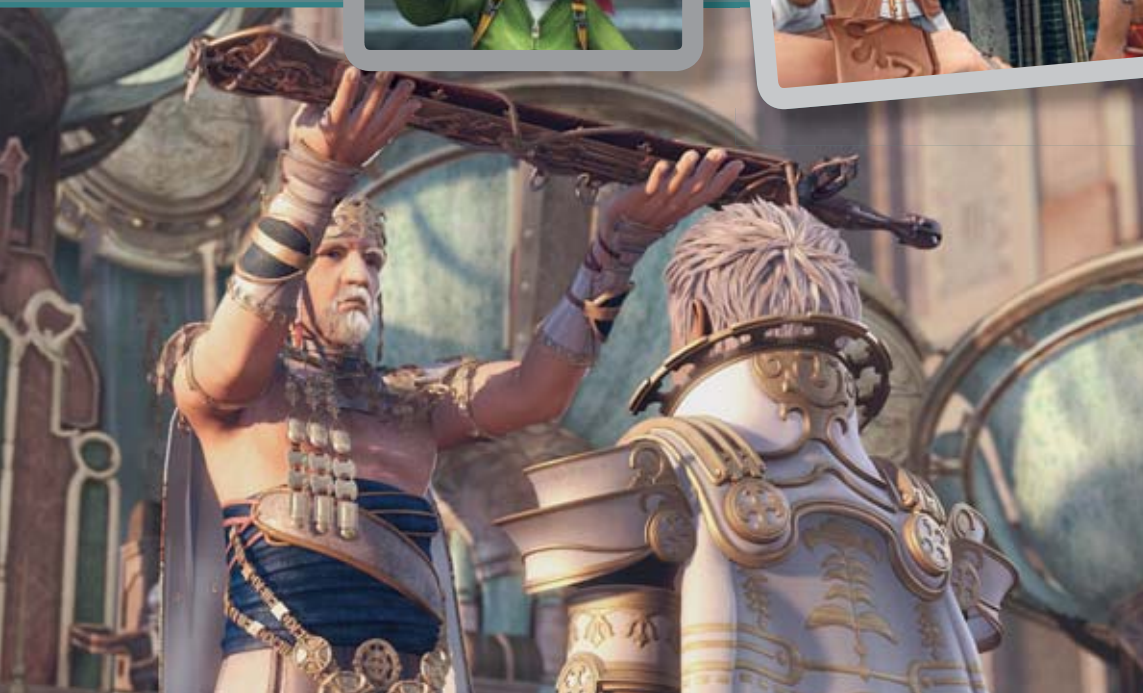
БОЕВАЯ СИСТЕМА

По сравнению с предыдущими частями нам предоставят большую свободу в исследовании окружающего мира. Если раньше мы видели все локации только с определенного четко фиксированного ракурса, то сейчас они полностью трехмерны, и мы сможем свободно осматриваться и заглядывать за каждый камушек. Одновременно в команде путешествует до трех персонажей – одним мы управляем, остальные же бегают за ним гуськом. Можете забыть о переходе в боевой режим с неизменно раздражающим зву-

Ivalice и его обитатели >>

Люди (humes) составляют около 40% населения Ивалиса (Ivalice). Их уровень интеллекта считается стандартом среди всех обитающих здесь рас. Некоторые низшие народы люди используют в качестве рабов, высшие же предпочитают им на глаза не показываться.





ком бьющегося стекла, специальных экранах и даже о победных фанфарах – теперь сражения гармонично сочетаются с исследованием окрестностей, а враги видны на расстоянии. Так что нас (наконец-то!) избавят от случайных и неожиданных битв в чистом поле. Ведь при желании потенциального противника можно попробовать обойти. Интересно, что некоторые монстры не будут атаковать, пока мы не нападём первыми, другие же начнут бой, стоит героям подойти слишком близко. Кроме того, теперь нам не всегда придется в одиночку или только силами команды утихомиривать пять-шесть врагов за раз – частенько они дерутся между собой (должно быть, за великую честь расправиться с нами). Опыт и деньги начисляются автоматически после убийства противника, а выпадающие предметы нужно поднимать. И если вдруг все складывается не в нашу пользу, от большинства неприятных «собеседников» можно по-прежнему удрать.

Новая система боя называется ADB – active

dimension battle. Согласно ей персонажи могут свободно перемещаться во время битвы, занимая удобные позиции. Теперь немаловажным становится расположение героев, предпочитающих ближний или дальний бой, магов и лекарей. Более того, если мечник находится далеко от врага, то он не начнет атаку, пока не подойдет на необходимое расстояние. В FF XII сохранена система меню для выбора действий. При столкновении, к примеру, с боевыми мандрагорами мы через меню отдаем команду каждому персонажу, и когда заполняется его линейка ATB (active time battle), он начинает действовать. В это время можно переключаться на других членов группы или же доверить их управление компьютеру. Кстати, если не выдать новых указаний, герой будет повторять назначенное действие до конца боя.

Кроме того, предусмотрена система гамбитов (gambit) – предметов, с помощью которых можно заранее настроить тактику и поведение ваших компьютерных напарников в бою: атаковать одного врага, использовать магию, защи-

щаться, лечить союзников и т. д. Однако если членов команды и нашего основного персонажа связывают не самые лучшие отношения, то они могут отказаться следовать указаниям.

И последнее. Судя по демонстрационной версии игры, нам позволят выбирать из двух боевых режимов: wait mode и active mode. В первом во время вызова меню команд для персонажей сражение замирает, ну а тем, кто остановится на активном режиме, долго раздумывать не удастся.

Итак, классическую боевую систему серии перевернули с ног на голову, отказались от многих традиционных и уже привычных мелочей, но при этом добавили множество новых и даже неожиданных. Нам преподнесут практически real-time-бой, который, правда, имеет шанс потерять этот самый real-time... Ведь задав wait mode вместо active, мы получим возможность остановить игру, передохнуть, обдумать следующие действия или просто вращать камеру, выбирая ракурс получше. Но, как всегда, поживем – увидим.

МАГИЯ

Судя по демо-версии, магия в Final Fantasy XII разделена на четыре ветви – white, black, green и time. White – это всем знакомые лечащие и очищающие заклинания, а black – сильные элементные/стихийные атаки. В green-школу войдут как заклинания, улучшающие параметры наших персонажей, так и оказывающие негативное воздействие на противников (например, отравление и ослепление). С помощью магии time мы сможем повлиять на скорость и движение не только союзников, но и врагов, ускорив, замедлив, парализовав их и т. д. Будут ли отдельные школы магии изначально доступны определенным героям или же каждый по нашему желанию сможет освоить любую из них – пока не ясно. К сожалению, о системе развития и обучения персонажей неизвестно практически ничего...

>> Ivalice и его обитатели >>

Виера (viera) – величественный лесной народ, очень напоминающий людей. Отличают представителей этой высшей расы высокий рост и длинные, похожие на заячьи уши. Живут виера в три раза дольше людей и имеют невероятно острые слух и зрение. За 450 лет до описываемых в игре событий их родина была уничтоже-

на, и теперь многие виера поселились рядом с людьми. Но есть и приверженцы древних традиций, которые не покидают леса Ивалисы.

Бангаа (bangaa) – ящероподобная раса. Их тело покрыто прочной чешуей. Известны как замечательные воины, владеют особым видом магии.



Наши будущие друзья

Ваан (Vaan), 17 лет

Во время нападения Империи Ваан потерял родителей. Мечтая о свободном будущем для себя и всего народа Далмаски, он присоединяется к движению сопротивления. Его мечта – стать воздушным пиратом и лететь, куда только пожелаешь.

Аше (Ashe), 19 лет

Единственная наследница трона Далмаски. После завоевания родного королевства Империей возглавляет силы сопротивления. Отважная и смелая, она просто не имеет права терять надежду. А еще у нее самый очаровательный костюмчик в игре.

Пенело (Penelo), 16 лет

Лучшая подруга Ваана, тоже сирота. Пенело замечательно танцует и поет, а боевым искусствам она научилась у братьев, когда-то служивших в королевских войсках. Эта на первый взгляд хрупкая девушка обладает сильным характером и никогда не сдастся.

Балфир (Balflear/Balthier), 22 года

Воздушный пират, командующий собственным кораблем. Руководствуясь кодексом Робина Гуда, грабит только «плохих». Кроме того, Балфир – отличный механик, авантюрист и сердцеед.

Фран (Fran), возраст неизвестен

Воительница из расы вьера, напарница и друг Балфира. Она превосходит любого владетеля любым видом оружия и невероятно вынослива. А еще Фран красива, загадочна и мудра.

Баш (Basch), 36 лет

Бывший генерал войск Далмаски, одержавший множество побед. Однако король, которому он служил верой и правдой, предаст свой народ. Узнав об этом, Баш убивает правителя Далмаски, обрекая себя на изгнание.



А ЧТО ЖЕ НОВОГО?

Пожалуй, основным критерием новизны в такой практически бесконечной серии, как Final Fantasy, можно считать то, насколько каждая часть отличается от предыдущей. Четвертый, седьмой и десятый эпизоды Final Fantasy являлись в какой-то степени новаторскими уже потому, что переносили игру на следующее поколение консолей. И хотя двенадцатая «Фантазия» – последний представитель серии для PlayStation 2, она все-таки не лишена рискованных нововведений вроде кардинального переворота в боевой системе и перевода игры в полное 3D.

Хотя есть и моменты, которых изменения практически не коснулись. Это, например, классическая идея взросления юноши и его превращение из беззаботного мальчика в отважного защитника своей возлюбленной. Кроме того, игры Final Fantasy всегда отличались относительной простотой игровой механики, чем порой отталкивали хардкорных фанатов JRPG. И на этот раз, несмотря на массу инноваций и

И последняя, но очень приятная мелочь. Помните, как в предыдущих частях мы периодически лечили своих союзников между боями? Да, снова из меню. Теперь же нам преподнесут очень правдоподобное, да и просто красивое использование магии или предметов прямо в процессе путешествия.

Несомненно, важную роль в предыдущих частях Final Fantasy играли призываемые существа, восхищавшие своей разрушительной силой и величественной красотой. Здесь мы также сможем не раз прибегнуть к их помощи. Подобный союзник на время заменит наших спутников, следуя за героем и атакуя противников мощными заклинаниями. Ну и конечно же, призывание существа и его действия будут сопровождаться восхитительными и красочными эффектами.

ГРАФИКА

Final Fantasy XII выглядит прекрасно, радуя нас детализированной графикой и сочными цветами. Игры этой серии всегда славилась шикарными CG-роликами и сочными вставками, и вскоре мы

снова насладимся ими. Однако разработчики отмечают, что больше внимания будет уделено роликам на движке, и те по качеству смогут потягаться с CG. Полностью трехмерный окружающий мир, замечательные бэкграунды, восхитительная анимация и мимика персонажей – Square Enix просто не имеет права нас разочаровать.

Над дизайном героев работает Акихико Ёсида (Akihiko Yoshida), известный нам по Final Fantasy Tactics и Vagrant Story. А музыкальное сопровождение обещают сделать энергичным, дабы подчеркнуть яркость окружающего мира и передать дух приключений, свойственный новому творению Square Enix. Саундтреком занимаются легендарный Нобуо Уемацу (Nobuo Uematsu), написавший великолепные мелодии практически для всех предыдущих игр серии, и Хитоши Сакимото (Hitoshi Sakimoto), автор музыки к Final Fantasy Tactics, Final Fantasy Tactics Advance, Graffiti Kingdom и Vagrant Story. Так что мы не сомневаемся: музыка и на этот раз будет на высоте.

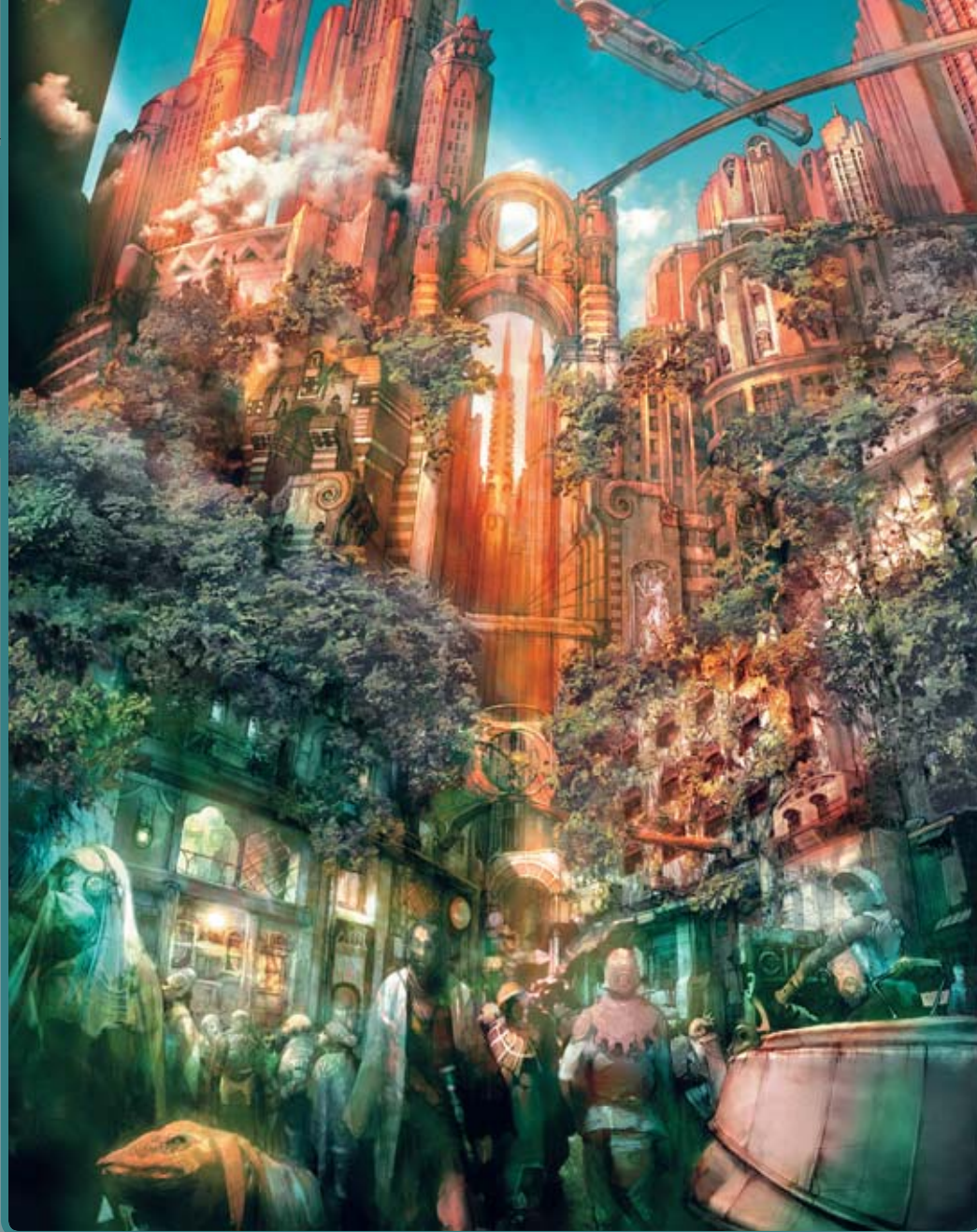
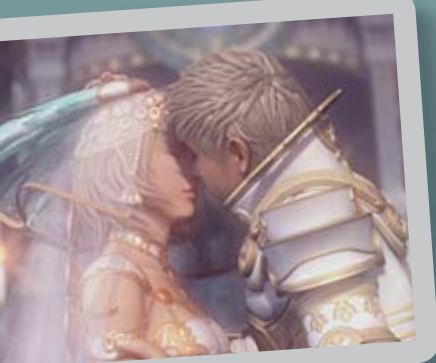
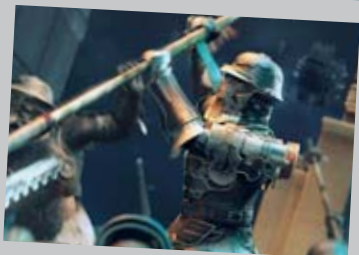
Сик (seeq) – существа, не отличающиеся высоким интеллектом. Из-за своей громоздкости и больших размеров могут показаться неповоротливыми и медлительными. Однако они сильные и ловкие, что делает их отличными бойцами. Многие представители этого варварского народа питают нездоровую

страсть к драгоценностям, что приводит их на путь воровства.

Муглы (moogles) – милейшие создания, неотъемлемый элемент игр серии. В каждой части разработчики немного изменяют их внешность и назначают новую роль. В Final Fantasy XII муглы напоминают кроликов



Превью



усложнение боевой системы, вероятно, нас ждет игра, достаточно простая в освоении и прохождении. Скорее всего, сохранится и традиционная линейность. Но разве это так важно? Ведь еще совсем чуть-чуть – и мы снова сможем окунуться в огромный, яркий и незабываемый мир приключений и фантазий, мир Final Fantasy.

А ведь разработчики ой как хорошо умеют скрасить ожидание или, наоборот, сделать его невыносимым. Раздразнить нас

захватывающими рекламными роликами, потешить демо-версией, подарив возможность насладиться кусочком еще не готовой, но уже так сильно ожидаемой сказки. Выход игры в Японии запланирован на 16 марта 2006 г. Европа же, как всегда, получит новую фантазию с запозданием. Но несмотря на наличие демо-версии, советуем вам не слишком увлекаться ее доскональным изучением, чтобы попросту не перебить аппетит перед главным блюдом.

Это «ж-ж-ж» неспроста!

Всеми изменениями Final Fantasy XII обязана режиссеру Ясуми Мацуно (Yasumi Matsuno). Он хорошо известен благодаря своим играм Ogre Battle, Final Fantasy Tactics и Final Fantasy Tactics Advance. А в Vagrant Story Мацуно-сан полностью воплотил свою любовь к деталям, невероятно усложнив игровой процесс и боевую систему.

>> Ivalice и его обитатели



ростом метр с кепкой, с крылышками и обязательной антенкой-помпоном. Представители этой расы – превосходные инженеры. Говорят, что именно они создали первый воздушный корабль. Высокими технологиями, которыми обладает мир, люди и другие народы обязаны маленьким изобретательным муглам.

Еще один вездесущий персонаж – это, конечно же, всеми любимый **чокобо (chokobo)**. Данное существо представляет собой своеобразную помесь цыпленка со страусом. Судя по роликам, чокобо вновь будут использоваться в качестве транспортных средств или боевых коней.



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)

МАГІЯ КРОВІ

«Магія Крові» - абсолютно дивовижна гра». «Візуалізація магічних поєдинків виглядає так, що хоч у рамочку та на тематичну виставку до музею імені Пушкіна» - **XSMagazine, 09/2005**

«Головне враження - це проект з відмінною оригінальною ідеєю та професійним втіленням. У ньому зібрані кращі якості ігор, в графі «жанр» яких вказано привабливе словосполучення Action/RPG» - **«РСИгры», 11/2005**.

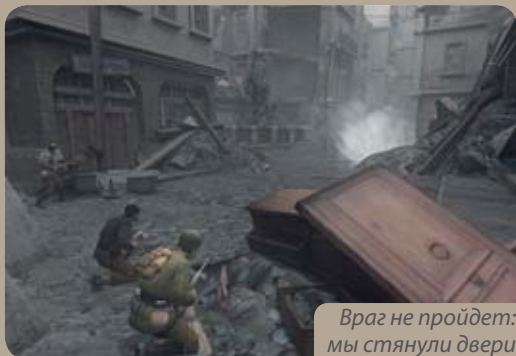
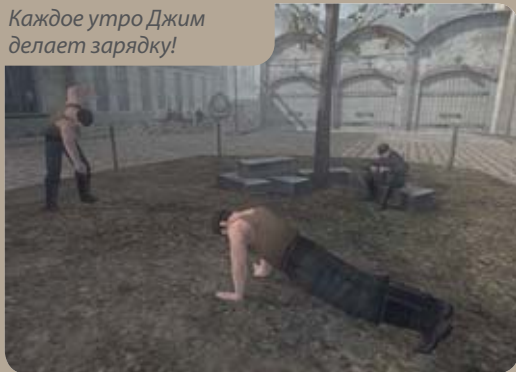
«Розповідати про графіку «Магія крові» можна тільки із захопленням. Краса така, що дух перехоплює». - **«Страна Игр», 11/2004**



SKY FALLEN

© 2005 SkyFallen Entertainment. Усі права захищені.
© 2005 ЗАТ «1С». Усі права захищені.

Каждое утро Джим делает зарядку!



Враг не пройдет: мы стянули двери

Ребята, подтолкните, а?



PC / PlayStation 2 / Xbox

Commandos: Strike Force

Олег Козак, Никита Шило

Бойцы невидимого фронта

Славный сериал Commandos знают все. Но мог ли кто-нибудь представить, что милый сердцу тактиков бренд переметнется в чуждый стан шутеров от первого лица. Да-да, вы не ослышались. Пришло время перемен.

Паспорт

Жанр first person shooter

Разработчик Pyro Studios

Издатель Eidos Interactive

Дата выхода I квартал 2006

Web-сайт csf.pyrostudios.com

О разработчике

Pyro Studios

Игры Praetorians, Imperial Glory, серия Commandos

Web-сайт www.pyrostudios.com

Студия была основана в 1996 г. в Мадриде с целью создания проектов для PC и консолей. Среди выпущенных продуктов стоит отметить очень известную и любимую игроками серию Commandos

В связи с передислокацией и без того немногочисленный состав персонажей был сокращен до трех. В строю остались зеленый берет, снайпер и шпион. И хотя большинство миссий нужно будет выполнять в гордом одиночестве, разработчики все же обещают сильную помощь в лице напарников, но лишь в нескольких оборонительных заданиях. Так что о серьезной тактике мечтать не приходится. Разумеется, каждый из борцов с фашизмом обладает уникальными умениями, что должно соответствующим образом отразиться на прохождении игры. Зеленый берет специализируется на тяжелом вооружении, шпион – мастер перевоплощений и отлично говорит по-немецки, а снайпер предпочитает видеть противников на расстоянии, причем желательно мертвыми.

Утихомирив захватнические инстинкты проклятых фрицев нам

предстоит в трех кампаниях: на территории России, Норвегии и Франции (угадайте, побывает ли наш боец на одном очень известном пляже). Большинство заданий довольно стандартны: пробраться в тыл противника, спасти пленных, найти нужные документы и, если захочется, захватить стратегически важные точки. Учитывая особенности сеттинга, ожидать увлекательный сюжет как минимум глупо, тем более что сильными сторонами подобных игр всегда были геймплей и атмосфера.

Для борьбы с нацистской чумой нам предоставят как классический арсенал, так и уйму прочих полезных вещей: отмычки, бинокль и т. д. Не обойдется и без традиционной возможности покататься на аутентичных транспортных средствах и пострелять из стационарных пулеметов. Иногда на экране будут появляться специальные окошки



(picture-in-picture), в которых нам любезно сообщат о движении вражеских патрулей или прибытии подкреплений. Еще больше облегчит нелегкие фронтовые будни радар, демонстрирующий местонахождение супостатов. Кроме того, на карте будет отображаться радиус обзора врага – нечто подобное мы могли видеть в серии Metal Gear Solid. Компенсировать предоставляемые игроку преимущества авторы собираются отменным искусственным интеллектом (но кто же сейчас этого не обещает?).

По их заявлениям, виртуальные фашисты будут прятаться, стрелять из укрытия, обходить с тыла, вести прицельный огонь, т. е. действовать согласно ситуации.

За графику отвечает ветеран индустрии Renderware. Разработчики собираются подтвердить поговорку о седине в бороде и кля-

нутя, что заслуженный middleware будет отшлифован до зеркального блеска и по качеству картинки Commandos: Strike Force составит конкуренцию современным шутерам. Разумеется, ожидается соответствующий сеттингу звук и три многопользовательских режима.

Истории известны примеры успешного сосуществования продуктов разных жанров, выпускаемых под одним известным брендом, а учитывая то, что Руго умеют делать хорошие игры, будем надеяться на лучшее. Надежда, как говорится...



Какой же шутер без стационарных пулеметов?



The Annoying Thing



www.nd.ru



Кровавые эльфы в одежде предпочитают красный цвет



PC

World of Warcraft: The Burning Crusade

Алина Жигунова

И эльфйки кровавые в глазах

Статистика гласит: половина всех игроков уже достигли 60-го уровня и долгими зимними вечерами веселой гурьбой ходят колядовать к Ониксии. Не за модными эпическими шмотками, а просто по привычке.

Паспорт

Жанр MMORPG

Разработчик Blizzard

Издатель VU Games

Дата выхода 2006

Web-сайт www.wow-europe.com

О разработчике

Blizzard

Игры StarCraft, серии Diablo, Warcraft

Web-сайт www.blizzard.com

Компания-легенда. Пожалуй, единственная студия, которая может себе позволить делать игры по несколько лет, представлять бета-версии на всеобщее обозрение, отменять почти готовые проекты, потому что они, как выразился однажды Билл Ропер, «не идеальны». И при всем этом Blizzard выпускает самые лучшие в мире игры для PC.

Причем, что обиднее всего, эльфийских воров среди них куда больше, чем представителей остальных классов и национальностей вместе взятых.

Наверное, самые наблюдательные из разработчиков Blizzard наконец заметили, что за Орду играет гораздо меньше людей, чем за Альянс. Это естественно – ведь вряд ли кто-то из нас настолько уж закомплексован, чтобы в мечтах представлять себя нежитью со свисающими кусками подгнившей плоти. Не-е-ет, мы все поголовно ночные эльфы, а некоторые прогрессивные личности – временами еще и гномы. Поэтому для привлечения легко поддающихся соблазнам игроков на сторону Орды Blizzard придумала коварный план: создать новую расу – милую, красивую, живущую в прогрессивно задизайнированном солнечном Квел'Таласе (Quel'Thalas), но... ордовскую! Название «кровавые эльфы» (Blood Elves) само по себе говорит о многом, не так ли? Конечно, представители данного меньшинства оправдываются как могут – мол, это не потому, что у них принято каждое утро умываться кровью невинных жертв, а в память о погибших братьях, но мы-то знаем, в чем дело! Не зря же кровавые эльфы так неправдоподобно хороши. По меткому выражению одного из западных журналистов, они похожи на Леголаса, которому пришлось испытать невыносимые страдания. Истрадаться бедняжки до такой степени, что выучили «защитную» магию: заклинание Мана Тар лишает жертвы определенного количества маны и накапливает ее в теле эльфа, а следующее – Arcane Torrent – позволяет в нужный момент высвободить эту энергию и применить в собственных корыстных целях. Получается эдакий мана-энерджайзер с длинными эльфийскими ушами и трагическим прошлым. Пожалуй, каждый

захочет завести себе такого – типа получить Орландо Блума в личное пользование.

Появится и еще одна новая раса для сторонников Альянса, но все сведения о ней держатся в секрете, так что нам остается только гадать – суровые викинги или пандарены, отважные потомки панд? Мы голосуем за пушистых пандаренов, слышишь, Blizzard? А вот классов, к сожалению, не прибавится – слишком уж тяжело заново пересматривать расстановку сил и корректировать баланс.

Зато нас порадуят абсолютно новым миром! Земля орков, Пустошь (Outland) – зона для игроков с уровнем выше 54-го, куда можно попасть только через Темный Портал (Dark Portal) в Выжженных Землях (Blasted Lands). Ничего не напоминает? Правильно, это тот самый портал, открытый Медивом (Medivh), через который в Азерот пришли орки и демоны... В общем, ознакомьтесь с историей вселен-



Одно из новых подземелий



Архитектура поражает изысканностью



Все в редакции
Gameplay уже за-
вели себе ордовских
персонажей, что-
бы потом побыст-
рее развить пер-
сональных крова-
вых эльфов

ной Warcraft на официальном сайте Blizzard. Конечно, в новом мире живут абсолютно новые mobs, всякие здоровенные светящиеся черви и прочая прелесть. Особенно любопытно будет посмотреть на привидение-элементаль – не могу себе даже представить, как это должно выглядеть. Хорошо хоть, что нас не встретит у ворот призрака механической курочки.

После выхода The Burning Crusade на карте Азерота станет меньше белых пятен: кроме уже упомянутой страны кровавых эльфов, будут доступны новые подземелья. Между прочим, давно пора – нам очень хочется разнообразить ежевечерний моцион по Шоломансу и Стратхолму чем-нибудь, кроме Молтен Кора.

Специально для фанатов «Дня сурка» откроют наконец-то Пещеры Времени (Caverns of Time) в Танарисе. Заблудившиеся в них путники (ага, абсолютно случайно зашли на огонек элитного дракона) пере-
несутся в прошлое, в то время,

когда Tarren Mill еще был оккупирован людьми и те вовсю угнетали безответных тауренов. В конце концов нас даже заставят спасать Трала (Thrall), лидера орков из третьей части Warcraft, от бандитов и т. д. и т. п. Короче, все смешалось в доме Облонских.

Однажды в нашей гильдии всерьез обсуждали вопрос: символизирует ли уровень персонажа количество прожитых им лет. Если так, то 60 – очень уж пессимистичная верхняя граница, правда? В аддоне нам поднимут максимальную продолжительность жизни до 70, и это хорошо, потому что в 60 все только начинается! Ну почти все, некоторые вещи доступны лишь отпраздновавшим семидесятилетний юбилей – например самое лучшее в мире Большое и Крылатое Ездвое Животное (mount), Которое Умеет Летать! Ходят слухи, что это будет обыкновенный дракон подвита Nether Dragon, выдаваемый разменявшим восьмой десяток в награду

за выполнение квеста. Всем хороша зверюга, но парить она способна только над Пустошью (наверное, там гравитация меньше).

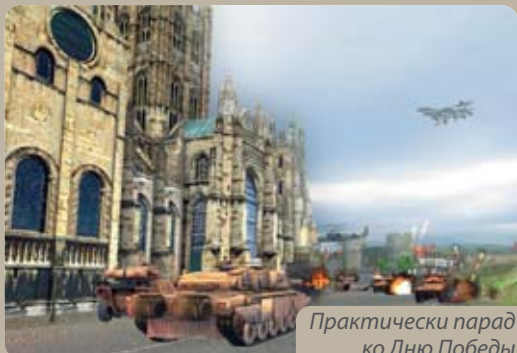
Пенсионерам, которых не прельщает воздухоплавание, тоже будет чем себя занять: в Warcraft появится новая профессия – ювелирное дело (Jewel Crafting). Специалисты в этой области смогут творить кольца и ожерелья из драгоценных металлов с драгоценными же камнями, а кроме того, с пользой для дела вставлять разные бриллианты-изумруды в специальные готовые предметы (Socketed Items), в том числе броню и оружие. Ах, как хочется изукрасить кирасу отважной боевой гномихи десятком-другим больших черных алмазов, выгодно оттеняющих розовый цвет ее волос!

А пока представители Blizzard в лучших традициях белорусских партизан молчат о дате выхода аддона, нам остается лишь ждать патч 1.9.0, который появится аккурат вместе с поступлением этого журнала в продажу.





Дорогие гости
прибыли



Практически парад
ко Дню Победы

А здесь мы построим офисный центр!



PC

WOFOR: War on Terror

Михаил Зинченко

Молот террора

Год за годом человечество убеждается, что умело скоординированные действия группы бойцов могут привести к большим разрушениям, нежели вторжение целой регулярной армии. Бич XXI века, мировой терроризм, вновь угрожает нам. На этот раз, к счастью, в виртуальности.

Паспорт

Жанр стратегия реального времени

Разработчик Digital Reality

Издатель Deep Silver

Дата выхода I квартал 2006

Web-сайт

www.waronterror-game.com

О разработке

Digital Reality

Игры Imperium Galactica, Imperium Galactica II: Alliances, Hegemonia: Legions of Iron, Desers Rats vs. Afrika Korps, D-Day

Web-сайт

www.digitalreality.hu

Основатели этой старейшей венгерской компании начали работать над игрой Reunion для Amiga 512 и PC в далеком 1994 г., еще в составе Amnesty Design. Сейчас в штате Digital Reality более ста человек, одновременно занятых в четырех игровых проектах. Похвальный прогресс.

Разработчики просто не могли не затронуть столь актуальную ныне тему, и некоторые из таких проектов кажутся нам достойными внимания игроков. Что до WOFOR: War on Terror, то мастера клавиатуры и светового пера из Digital Reality уже не первый год создают весьма и весьма занимательные стратегии.

Действие игры разворачивается в 2006 г. Мировые террористические группировки под давлением общественности и тяжелой артиллерии сложили оружие и занялись коллективным выращиванием ромашек для нужд фармацевтической промышленности. На горизонте замаячил призрак Большого Белого Голубя. В довершение идиллии недавно сформированная организация по защите мировой демократии и правопорядка WOFOR (она же World Forces) заключила соглашение с нейтральной Китайской Народной

Республикой. Однако вероломная третья сторона – новоявленная террористическая группировка Order – неожиданно для всех сбивает китайский гражданский самолет над территорией коммунистической Северной Кореи. Разумеется, подобная провокация сразу же становится поводом для КНР атаковать северокорейскую военную базу.

И здесь свой вклад в происходящее вносит группа Order. Ее цель на первый взгляд весьма незамысловата – воплотить в жизнь если не заветы Ильича, то хотя бы мистический план P.D.P. (программа по уменьшению популяции homo sapiens).

Это эпическое полотно маслом по жести нам обещают нарисовать постепенно, на протяжении 26 миссий (по 8 за каждую из трех сторон конфликта, а также парочка общих). Боевые действия будут вестись в весьма узнаваемых местах, включая такие

большие города, как Будапешт, Сан-Франциско и Париж, забито склеенными венгерскими разработчиками «по мотивам» оригиналов. В распоряжении игрока окажутся свыше 60 видов военной техники, пехота, авиация и войска специального назначения. Разумеется, дело не обойдется без модных в последнее время героев. Их в количестве шести штук также передадут под наше высочайшее командование. Для расширения тактических возможностей нам позволят, в лучших традициях жанра, переносить технику из миссии в миссию, а также захватывать боевые машины неприятеля.

Игровой движок является доработанной версией пламенного мотора D-Day и Desers Rats vs. Afrika Korps и демонстрирует весьма достойную картинку, для достижения отменного результата не жалея ни полигонов, ни спецэффектов.

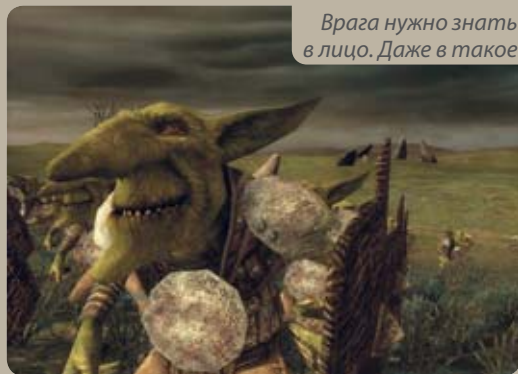


Несколько скомканно пока выглядят уличные бои, эта проблема в RTS до сих пор остается актуальной. Кроме того, нам показалось странным решение вводить в игровой процесс не только существующее вооружение, но и то, которое, по словам разработчиков, «появится в самое ближайшее время», например микроволновые танки.

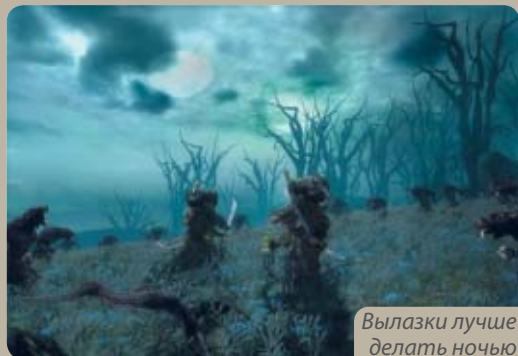
Приготовьте для нас и многопользовательские баталии, где до восьми стратегов сразу смогут скрестить саперные лопатки в смертельном поединке. Пять сетевых режимов также обещают сюрпризы – чего стоит возможность «перерезать коммуникации» двум живым оппонентам, исключая обмен текстовыми сообщениями между ними в игре, а соответственно, и координирование их действий во время боя.

В конце концов, при всей любви к Т-34 и «тиграм» тематика Второй мировой уже успела набить оскомину. Если что и смущает нас в WOFOR, так это возможность игры за террористов – редакция не уверена в том, что WOFOR одинаково благосклонно воспримут везде. Да и заявленные сроки завершения работ над проектом, по-видимому, не окончательны. В остальном все обещания выглядят на редкость заманчиво, осталось лишь дожидаться их воплощения.





Врага нужно знать в лицо. Даже в такое



Вылазки лучше делать ночью



Хозяин, дров нарубить не надо?

PC

Warhammer: Mark of Chaos

Андрей Грабельников

Минус 40 000

Каемся, мы равнодушны к вселенной Warhammer, вот уже которое десятилетие пестуемой Games Workshop. Когда дело касается игр «по мотивам», мы теряем выдержку и не беремся судить беспристрастно.

Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Black Hole Games
Издатель Namco
Дата выхода осень 2006
Web-сайт нет данных

О разработчике

Black Hole Games
Игры Armies of Exigo
Web-сайт
www.blackholegames.com
Перспективная венгерская команда, отметившаяся почти год назад стратегией реального времени Armies of Exigo – приятной в визуальном плане, но несколько несбалансированной игрой.

Мы превозносим до небес Dawn of War и последними словами ругаем Fire Warrior.

Это давняя страсть, зародившаяся еще во времена Shadow of the Horned Rat.

Если Warhammer 40 000 есть гротеск, чудовищная неоготика, бронированные скафандры с черепами везде, виброчечи и орки в космосе, то просто Warhammer – это мрачнейшее средневековье, инквизиция, маги, рогатые крысы-мутанты и, конечно же, симпатичнейшие орки. Вселенная никогда не пыталась понравиться всем или заслужить выгодный возрастной рейтинг, что подкупает. Если вы когда-нибудь видели профессиональный арт к «Молоту войны», то знаете: в отличие от заставок к третьему Warcraft его ни в коем случае нельзя показывать детям. Warhammer остается собой – brutalный и донельзя колоритный!

Однако пролетело почти семь лет с тех пор, как настольная вселенная, еще без внушительного числительного в названии, пыталась материализоваться на любой из игровых платформ. Что удивительно, замечательную (не побоюсь сказать уникальную!) тактическую RTS Dark Omen многие ветераны компьютерных утех и по сей день вспоминают добрым словом. Былую славу к осени 2006 г. намерился возродить альянс Namco и Black Hole Games, присовокупив к пресс-релизу пачку сногшибательных скриншотов.

Mark of Chaos останется верна традициям – это будет стратегия реального времени с элементами RPG, институтом героев, обилием тактики (формации, мораль и пр.), а также полным отсутствием экономической примеси в боях. Некое подобие микроменеджмента появится в глобальном режиме. Здесь жадному до войн стратегу придется уделять внимание развитию собс-

твенной столицы, возводить здания и укрепления, ползать по ветвям технологического древа и планировать передвижение войск, не спуская глаз с пограничных территорий, – игра и не подумает сбавлять темп при переходе из одного режима в другой. Кстати, узрев на вражеской территории фортификационные сооружения, приготовьтесь к настоящей осаде. В ваших руках окажется широкий арсенал соответствующих игрушек: от примитивных лестниц до требушетов.

Грозный перерастает из пограничной потасовки в эпическое побоище вселенского масштаба, конфликт разгорается поначалу между Империей и поклоняющимися языческим богам хаоса варварами. Последние, несмотря на сокрушительное поражение в недавней войне, продолжают досаждать имперским пограничникам. В полном соответствии с канонами сета язычники необыкновенно

мощны, используют тяжелую броню и охотно прибегают к услугам нечистой силы. Кроме того, дикири быстрее остальных прогрессируют, набирая опыт. Ветеран этой расы уверенно выходит, покусывая щит, против толпы противников. Варвары не ведают страха и, видимо, поэтому лишены индикаторов боевого духа над головами.

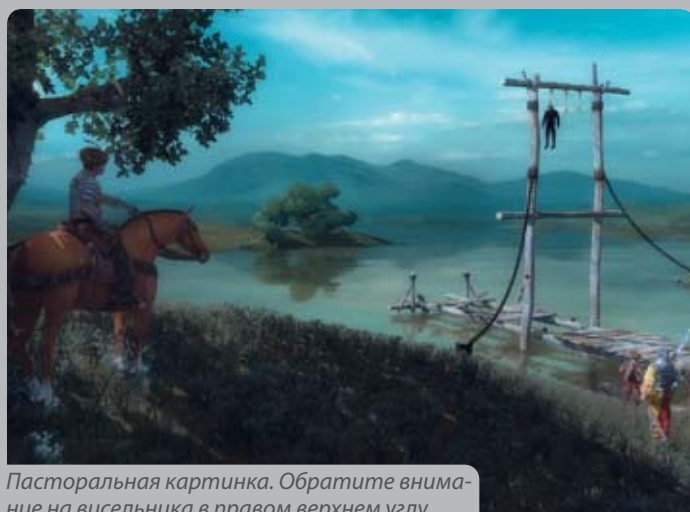
Люди по традиции ничем особым не выделяются, небезосновательно упоывая на помощь небес (купите инквизитора) и не чураясь магических трюков. Империя опережает остальные расы в плане военных технологий. Среди ноу-хау –

пороховые ружья, мортиры, адские паровые машины и прочий стим-панк.

Кроме того, нас осчастливят своим присутствием эльфы и скейвены. Первые – специалисты в области магии и признанные мастера дистанционного боя (см. WC3). А вот вторые кажутся нам куда более интересными – это прямоходящие крысы, заигрывающие с законами генетики. Поэтому на голове у некоторых грызунов красуются раскидистые рога, а войско в целом напоминает ожившие отходы биологического эксперимента. В бою скейвены полагают-

ся на численное превосходство и отравленные клинки, однако в экстремальных ситуациях предпочитают ретироваться, поджав длинный хвост.

А орки? Эти милые создания, к нашему большому сожалению, участвуют в конфликте не как самостоятельная сторона, а на правах дополнительной расы, наряду с гномами, вампирами и гоблинами, готовыми продаться в хорошие руки за хорошие деньги. Зато авторы обещают мощный редактор и возможность раскрашивать персонажей на свой вкус. Как в правильной настольной игре.



Пасторальная картинка. Обратите внимание на висельника в правом верхнем углу





На заметку: захватить Рим



Четверо лучников топят вражеский флот



PC

Imperivm: Great Battles of Rome

Михаил Половко

Астерикс и Обеликс против Цезаря и Клеопатры

Неравнодушные к стратегическим играм разработчики из Haemimont обещают порадовать нас новенькой RTS уже в самом ближайшем будущем.

Паспорт

Жанр RTS/RPG

Разработчик Haemimont Games

Издатель FX Interactive

Дата выхода 2006

Web-сайт www.haemimontgames.com/imperivmgbr

О разработчике

Haemimont Games

Игры Tzar, Celtic Kings, The Punic Wars, Rising Kingdoms

Web-сайт

www.haemimontgames.com
Haemimont Games была основана в 1998 г. как подразделение Haemimont-Smartcom AD. За семь лет своего существования компания выпустила уже четыре стратегических проекта и останавливаться на достигнутом не собирается.

Игра Imperivm: Great Battles of Rome является логическим продолжением двух своих предшественниц – Celtic Kings: Rage of War и Celtic Kings: The Punic Wars. Haemimont решила не ограничиваться созданием очередного аддона и придумала новое название. Не совсем честное, кстати, ведь в игре восемь действующих сторон, и Римская империя будет всего лишь одной из них.

Среди претендентов на господство в регионе значатся как известные любому школьнику германцы, египтяне и карфагеняне, так и менее популярные иберийцы, бритты и галлы. А сам Рим появится в двух версиях — имперской и республиканской.

Каждая сторона будет иметь свои уникальные особенности. Так, союзниками галлов станут загадочные друиды, использующие боевые заклинания. Карфагеняне не слишком отважны, зато их военная

мощь впечатляет. Иберийцы широко применяют тактику партизанской войны.

В Imperivm нет такого понятия, как кампания. Нам будут предложены 13 отдельных миссий, из которых одна – обучающая, а 12 – исторические баталии. Разработчики пошли против воли издателей и раскрыли нам название одной из миссий – Viriato's Battle. Вирiato, как известно, был иберийским полководцем, придумавшим партизанскую войну. Впервые эта тактика применялась против легионов Римской империи, отличавшихся строгой дисциплиной и непоколебимой мощью. Небольшие отряды иберийцев появлялись из укрытий, убивали несколько десятков римлян и вновь исчезали. Этому необычному для того времени решению просто нечего было противопоставить.

Но Вирiato – лишь один из доступных персонажей. Мы сможем лицезреть на поле боя Юлия Цеза-



ря, Клеопатру, Марка Аврелия и еще множество других известных по учебнику истории личностей. Кстати, ожидаются и немногочисленные RPG-элементы. Так, герой будет накапливать ценный опыт, повышать уровень и осваивать полезные заклинания и умения.

Ваши солдаты получат сравнительно новую для игр этого жанра характеристику – выносливость. Находясь в пути или сражаясь, они будут терять силы и рано или поздно могут вовсе отказаться воевать.

Также у юнитов появятся новые способности, к примеру Triple Strike, дающая возможность наносить трехкратные повреждения. Добавятся и артефакты для использования во время боя. В их числе Scroll of Dead, в 10% случаев позволяющий выбранному отряду после смерти восстать в качестве нежити.

Городские стены сильно изменились как по внешнему виду, так и по функциональности. Те-



перь мы сможем размещать на них лучников, которые будут встречать врагов стрелами.

Графический движок останется тем же, что в предыдущих играх серии, и позволит нам вновь насладиться давно вышедшей из моды изометрией. Количество спец-эффектов возросло в несколько раз. По картинкам в Сети вы это оценить не сможете, так что мы связались с разработчиками

Imperivm: GBOR и получили уникальные скриншоты, демонстрирующие игру во всей красе.

И пусть пока Imperivm больше похожа на аддон, чем на полноценный проект, это к лучшему – все преимущества предыдущих игр серии с нами, но теперь под новым соусом. От создателей одних лишь RTS можно ожидать чего угодно (Diablo?), но только не плохой стратегии.



Армия умирает, кушать просит!



Лазерная миша Genius ERGO 525

точність позиціонування та швидкість реакції більше ніж в 100 разів перевищує можливості оптичних мишей
розподільча здатність 2000 точок на дюйм,
інтерфейс USB&PS/2



Бездротова миша Genius Wireless ERGO RS000

розподільча здатність 800 точок на дюйм,
інтерфейс USB&PS/2,
зарядний пристрій



Ігрова миша Genius ERGO 520

розподільча здатність 1600 точок на дюйм,
інтерфейс USB&PS/2



«Тебе оточує геніальний світ...»

Компанія DataLux

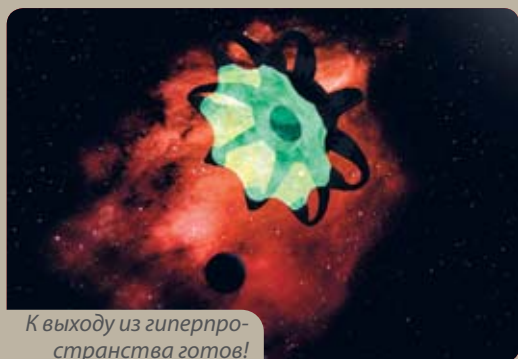
Телефон: (044) 249-6303

Інтернет: www.datalux.ua

Електронна пошта: datalux@datalux.ua

У нас Ви можете отримати інформацію про найбільшого до Вас продавця

DATA LUX



PC

Remnants of the Stars

Кирилл Новотарский

Есть контакт?

Бесконечная Вселенная таит множество загадок. Постигая ее тайны, человечество только расширяет границы неизведанного. Особенно если дело касается инопланетных цивилизаций.

Паспорт

Жанр космическая стратегия
Разработчик CornerSuite Studios
Издатель нет данных
Дата выхода 2006
Web-сайт
www.cornersuitestudios.com

О разработке

CornerSuite Studios
Игры нет
Web-сайт
www.cornersuitestudios.com
 Небольшая студия, созданная для разработки новых и оригинальных игр, делает свой первый проект. Сейчас в команде двенадцать человек.

А началось все с того, что экспедиция, посланная исследовать дальние уголки космоса, обнаружила разумную расу. На первый взгляд Nitorium (так звали инопланетян) не казались опасными, и земляне всячески им помогали. Однако ранее вполне лояльный Конклав стал нападать не только на корабли Nitorium, но и на звездолеты представителей своей расы.

Масла в огонь подлило появление неизвестного смертоносного вируса. Высокая скорость распространения позволила ученым сделать вывод о его искусственной природе.

На этом неприятности не заканчиваются: ближайшая туманность Tyllurian начинает стремительно расширяться. Посланные на разведку корабли не возвращаются.

В нашем распоряжении будет нейтральный флот. Его мощь позволяет свободно исследовать космос, таящий в себе множество

сюрпризов, участвовать в войнах и присоединяться к целому ряду фракций и гильдий.

Боевым действиям уделяется достаточно большое внимание, что характерно для игр этого жанра. Броню и оружие подбирают индивидуально для каждого из кораблей, количество которых может достигать двух сотен. Современный физический игровой движок позволяет добиться высокой реалистичности событий. Исход сражений и результаты переговоров с противником будут влиять на общую ситуацию в галактике.

Пока рано говорить, насколько успешным окажется проект от CornerSuite Studios, ведь глобальная космическая стратегия – один из самых сложных в исполнении жанров. Но если вспомнить популярность культовых HoweWorld или Imperium Galactica, можно смело предположить, что Remnants of the Stars будет продаваться не хуже предшественниц.



A-wing обработали напильником



Космические москиты



Они подкралась незаметно

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)

ROME™

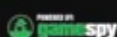
TOTAL WAR

BARBARIAN INVASION

«...безліч нових юнітів, складні стартові умови, цікаві тактичні прийоми та реалістичність надовго приковують до монітору. У Barbarian Invasion можна грати нескінченно...» **AG.ru**"



© 2002-2005 The Creative Assembly Limited. Total War, Rome: Total War Barbarian Invasion і логотип Total War є торговими марками або зареєстрованими торговими марками The Creative Assembly Limited у Великобританії і/або інших країнах. Усі права захищені. Дизайн логотипів GameSpy і "Powered by GameSpy" є торговими марками GameSpy Industries, Inc. Усі права захищені. Решта торгових марок і найменувань є власністю їхніх законних власників.
© 2005 3AT «1C». Усі права захищені.





И никакие приспешники добра его не остановят!



PC / Xbox 360

Diabolique: License to Sin

Дмитрий Веселов

Вечная битва по-польски

Монстры восточноевропейского игростроя приготовили на следующий год нечто необычное. Хеллбой похудел, обрел сверхспособности и обзавелся лицензией на убийство.

Паспорт

Жанр action
Разработчик Metropolis Software
Издатель нет
Дата выхода I квартал 2006
Web-сайт
www.diaboliquegame.com

О разработке

Metropolis Software
Игры Gorky 17, Archangel, Gorky Zero: Beyond Honor, Aurora Watching
Web-сайт
www.metropolis-software.com
Уже немолодая польская студия, состоящая из ветеранов индустрии. С 1992 г. делают интересные игры, которые, однако, не становятся хитами.

Один раз в несколько тысячелетий планеты выстраиваются таким образом, что закрывают Землю от предоставленной свободой, чтобы нарушать все мыслимые правила. Секретное агентство райских мстителей истребляет приспешников дьявола одного за другим. Хрупкий баланс между добром и злом, на котором стоит мироздание, вот-вот будет нарушен. Но ангелы не останавливаются.

Самое интересное в Diabolique, если не принимать во внимание технические стороны проекта, – это главный герой, он же ваш подопечный. Вообразите себе клон Джеймса Бонда, вооруженный до зубов, с распаханными по карманам секретными гаджетами, безумно дорогим автомобилем в гараже и дежурной красоткой в постели. Вообразили? А теперь добавьте ему хвост, рога, покрасьте в красный цвет и дайте возможность по-

жирать чужие души. И вот он – подающий надежды молодой человек. Вернее, не совсем человек. Товарища зовут Dark Eaville, в вольном переводе – Темный Злодеище. Он – последний уцелевший и самый лучший из агентов дьявола.

В игре будет шесть больших локаций, каждая с собственным боссом. Среди них безумные «секретные ангельские фабрики» и вполне классический готический собор. Еще обещают кучу специальных приспособлений и сверхвозможностей, рукопашный бой, взлом замков и много юмора. Враги, специально тренированные монахи, ангелы и прочее злое боброе будет яростно махать кулаками, метко стрелять и без зазрения совести использовать свои суперумения.

Поляки строят Diabolique на движке собственной разработки. Выглядит приятно – небольшой недостаток полигонов компенсируется отличным освещением. Обещают комедийный боевик. Посмотрим?

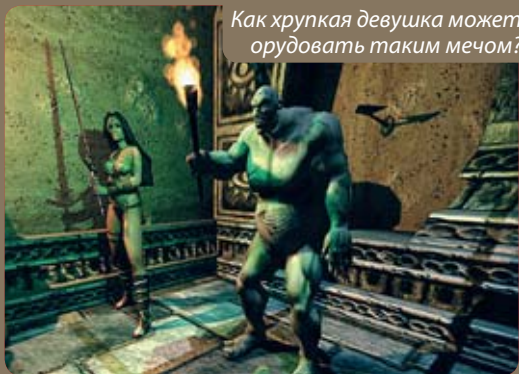


Местные жители тщательно сливаются с ландшафтом



Пистолет, видимо, на ядерных батареях. Светится...





Как хрупкая девушка может орудовать таким мечом?



И не орите на меня!



Так вот ты какой, Гомес!

PC / PlayStation 3 / Xbox 360

Witches

Михаил Половко

Лара Крофт + Diablo

Что нужно самому обычному геймеру для счастья? Продуманный сюжет, полноценная ролевая система и отыгрыш роли? Нет. Для полного счастья ему требуются горы оружия, обнаженные барышни и ведра крови!

Паспорт

Жанр third person shooter

Разработчик Revitrone

Издатель нет

Дата выхода 2006

Web-сайт www.revitrone.com/en/videojuegos/witches.html

О разработке

Revitrone

Игры The Westerner, The Westerner's Revenge

Web-сайт www.revitrone.com

Revitrone основана в 1995 г. братьями Кастилло в Мадриде. К тому моменту у ребят уже был весьма большой опыт разработки коммерческих продуктов. Изначально целью студии являлось создание необычных игр, но в итоге компания занялась сериалом о Фениморе Филморе.

Вот и разработчики из Revitrone решили пойти по пути наименьшего сопротивления, анонсировав свой новый проект под названием Witches. Неожиданный ход для создателей детских квестов о Фениморе Филморе.

Особо интересным сюжетом Witches не отличается. очередной Армагеддон. Повсюду бродят неисчислимые орды монстров, выбравшихся из преисподней. Руководит ими самая главная тварь – Зверь (Beast). Человечество не в силах отбить атаки пришельцев, потому шансы на выживание homo sapiens как вида весьма призрачны. Нехватка бойцов привела к тому, что женщины наравне с мужчинами сражаются на поле брани.

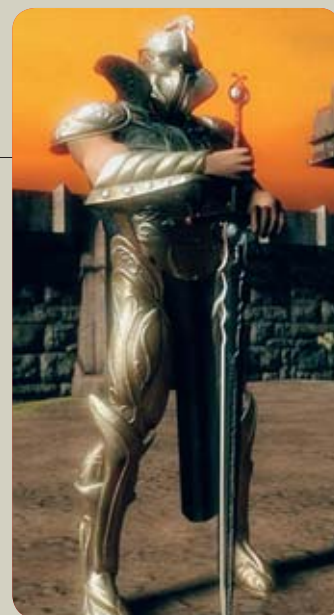
В Witches игроки смогут взять под свое чуткое руководство юную воительницу Табиту (Tabitha), которой придется проникнуть на Запретную Территорию (Forbidden

Territory) и исполнить наконец Страшное Древнее Пророчество. Что последует за этим и кто придумал такой безумно оригинальный ход, не сообщается.

В этом нелегком деле главной героине поможет закаленная в боях Тала (Tala), а также солдаты и ведьмы, находящиеся у нее в подчинении.

Основа игрового процесса Witches – сражения. Полуодетая Табита будет прорубать себе путь сквозь орды врагов к разгадке тайны пророчества и к Зверю, которого, как вы уже догадались, придется пустить под нож. Никакой модной ныне тактики и управления отрядом не планируется.

Revitrone делает свой проект с оглядкой на признанных лидеров жанра Blade of Darkness и Rune. Это, в частности, означает, что в игре не будет инвентаря, продавцов и городов как таковых – только чистое, незамутненное смыслом смертоубийство.



За графику отвечает уже успевший себя хорошо зарекомендовать движок PICTuRE. Но, в отличие от красочной и мультипликационной The Westerner, картинка Witches поражает мрачностью и, как это сейчас модно, готичностью. Чувствуется, что рисовать мультяшных ковбоев художникам студии наскучило, потому буквально с каждого второго скриншота на нас смотрит полуобнаженная девица.

К сожалению, у Witches пока нет издателя, поэтому сейчас сложно сказать, когда же наконец мы сможем полюбоваться Табитой и ее подружками на экранах наших с вами мониторов.



PlayStation 2

Олег Овсиенко

Gundam: True Odyssey – The Legend of the Forgotten G

Власть – машинам!

Вселенная Sunrise-Gundam – одна из прибыльных сфер японского шоу-бизнеса. Доказательство тому – миллионы от продажи видео, манги, фигурок и прочей продукции по всему миру.

Феномен больших роботов в Японии существует уже очень давно, едва ли не с момента появления аниме. Остальной мир начал постепенно заболевать мехами после выхода на экраны Super Dimensional Fortress Macross и, немногим позже, Neon Genesis Evangelion.

Чтобы подробно рассказать о мире Sunrise, не хватит страниц журнала. Одна только Bandai выпустила на территории США больше десятка игр на эту тематику. Но в отличие от той же Banpresto она не отклонялась от action-направленности сериала (если не считать отдельной G-серии). На этот раз нас удивят JRPG в мире больших машин.

Сюжет True Odyssey не имеет никакого отношения к основной вселенной продукта. В альтернативном мире герои во главе с рыжеволосым парнем по имени Траш (Trash) страдают от постоянных набегов ог-



Паспорт

Жанр JRPG
Разработчик Bandai
Издатель Bandai
Дата выхода зима 2005–2006
Web-сайт g-rpg.com

ромных мех. Кроме того, разработчики обещают полностью походовую систему боя. А прогулки по карте можно совершать как пешком, так и в механическом «костюме». Каждый персонаж будет уникален по своим характеристикам и совместимости с определенными роботами.

Графически игра пока выглядит весьма привлекательно, а если учесть, что разработкой персонажей занимался Акира Ясуда (художник серии Street Fighter), выбор героев нас ждет весьма богатый. Основная масса боевых костюмов переключается из аниме, однако авторы обещают полную свободу в разработке и отладке своего робота, вплоть до индивидуальных экземпляров.



PC

Сергей Гаврюченко

El Matador

Правосудие в зеленых тонах

Если при упоминании о Южной Америке вы первым делом представляете себе джунгли и наркомафию, в них обосновавшаяся игра El Matador – определенно для вас.

Месть, предательство и непобедимый герой, вершащий кровавое правосудие, – стандартная заготовка для любого конвейерного боевика. Достаточно добавить сюда непроходимую сельву, не слишком законопослушных мачо и коррумпированный департамент по борьбе с наркотиками, чтобы получить примерное представление о сеттинге El Matador.

В лучших традициях кинобоевиков главный герой – агент вышеупомянутого департамента – на протяжении 15 миссий будет в основном мстить мафии за убийство родного брата, удачно совмещая это со своими должностными обязанностями. Понятно, что неуловимый каратель не успокоится, пока не вырежет всю популяцию местных плохишей во главе с винником смерти брата. Но базы наркобаронов, как известно, хорошо охраняются. Да и AI противни-



Вернись, я все прощу!

ков, по словам разработчиков, будет на высоте. А потому большую часть игры действовать придется скрытно, верша возмездие исподтишка и стараясь не попасться «редиска» на глаза. Но это отнюдь не значит, что обойдется без азартных перестрелок и буйства адреналина. Ведь органичное совмещение ураганного action с вдумчивым stealth, как обещают создатели El Matador, станет одной из главнейших особенностей игры. Заманчиво, правда? К сожалению, в видеороликах, кроме постоянных перестрелок с акробатическими этюдами а-ля Max Payne, ничего разглядеть не удалось. Однако не будем судить заранее,ждемся следующей весны и узнаем, что из всего этого получится, – захватывающий триллер или очередная стрелялка с намеком на stealth.

Паспорт

Жанр stealth/action
Разработчик Plastic Reality Technologies
Издатель Cenega
Дата выхода II квартал 2006
Web-сайт www.elmatador.net

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



«Вишикає відчуття, що Ensemble Studios робить
гру, ідеальну у всьому»
РС ІГРЫ

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

«На небосхилі RTS запалився Новий Світ»
СТРАНА ІГР

Microsoft
game studios

ENSEMBLE
STUDIOS

UBISOFT

1C
MULTIMEDIA

© 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 license. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the United States and/or other countries. © 2005 ЗАО "1C". Усі права захищені.

ЗАРОЖДЕНИЕ

В конце 90-х годов Корея пережила экономический кризис. Массовое сокращение штатов привело к появлению огромного числа безработных. Последствия оказались неожиданными – на территории Южной Кореи появились интернет-клубы, сразу же снискавшие невероятную популярность у населения. Предлагая дешевые услуги, эти заведения привлекали все больше народу, а их количество неуклонно росло. Сейчас в стране существует свыше 25 000 круглосуточных интернет-кафе (тут их называют PC Bangs).

Немало поспособствовал их распространению выход StarCraft. Во многом ее успех в Корее был связан с простой концепцией, которую предложила компания Blizzard. В игре оказалось довольно легко разобраться, она была абсолютно логичной, и, что самое главное, сетевые баталии продолжались не очень долго. Именно тогда на телевидении появились три круглосуточных кабельных канала, отдавших все эфирное время под трансляцию матчей между игроками. Их призовой фонд составляет 4,4 млн долл.

В 2002 г. доля местных интернет-игр возросла в два раза, а основную часть аудитории составляли студенты и школьники. В то время StarCraft превзошли по популярности сразу три онлайн-проекта: Lineage, JY Online и Cross Gate. Тогда корейские игроки не имели широкого доступа к известным в США Ultima Online или Everquest.

Появились даже так называемые профессиональные игроки. Один из них, 24-летний Джин Хо, зарабатывает около 130 000 долл. в год, проживает со своим другом из команды в самом центре Сеула и посвящает все время тренировкам. Правительство страны поддерживает электронный спорт (E-sports), и уже в 2008 г. на территории Южной Кореи будет построен первый стадион, где онлайн-состязания станут демонстрировать на огромных экранах.



Поколение игр

Николай Корж

Игровая индустрия Южной Кореи

Влияние компьютерных забав на уклад жизни и экономику Южной Кореи поражает: недаром население этой восточной страны называют нацией геймеров. Чего стоят одни только памятники, воздвигнутые в честь героев популярных игр, и телеканалы, транслирующие исключительно турниры по StarCraft. Здесь в интернет-кафе приходят не просто поиграть и потренироваться, в них находят новых друзей и любовь, а иногда и свою смерть.

ОСОБЕННОСТИ РЫНКА

Наиболее популярны в Южной Кореи Guild Wars, Everquest, Ragnarok, обе части Lineage, Mu, Dark Ages, TK, Shattered Galaxy. Лидер рынка, компания NCsoft, является практически монополистом, так, лишь в первом квартале 2005 г. ей удалось собрать более 12 млн долл. чистой прибыли. В корейском бета-тестировании Guild Wars захотели принять участие свыше

500 000 человек, а во время всемирного запуска было зарегистрировано около 250 000 пользователей. Оригинальная Lineage, в свое время получившая статус самой популярной игры в мире, имеет более 4 млн подписчиков на территории Южной Кореи, Гонгконга, Тайваня, Японии и США. Относительно свежая Ragnarok Online приобрела порядка 17 млн поклонников, которые сражаются, общаются

в чате или просто присматривают за своими питомцами. Продолжение этого хита было анонсировано совсем недавно и обещает оказаться еще более интересным. Сейчас корейские игры популярны и в других странах, в том числе в Японии, а Microsoft инвестировала 500 млн долл. в Korean Telecom, крупнейшего поставщика сетевых услуг. Однако многие зарубежные компании-разработчики продолжа-





Корея буквально опутана проводами

ют игнорировать местный рынок развлечений.

Южная Корея – страна с самыми развитыми коммуникациями в мире: более 60% населения имеют широкополосный доступ в Интернет, в то время как на территории США таких счастливицов лишь 20%. Стоимость его невероятно низкая и составляет порядка \$25 в месяц. Прокладка кабеля в Корею, с ее огромной плотностью населения и маленькой площадью, обходится в сущие гроши по сравнению с Северной Америкой. С 1999 г. количество пользователей Интернета выросло в 27 раз. 2003 г. принес мировому рынку онлайн-игровой индустрии около 2 млрд долл., из которых 70% поступили от азиатских игроков.



Посетители в интернет-кафе есть в любое время суток

ПРАВИТЕЛЬСТВЕННЫЙ КОНТРОЛЬ

В 2002 г. на пике популярности онлайн-игр Министерство культуры и туризма Южной Кореи ввело специальную систему рейтингов для контроля за происходящим в играх и их содержанием. Более того, разработчики не могут выпускать патчи и дополнения без предоставления подробного отчета о них правительству. Министерство информации и коммуникаций восприняло такое решение в штыки, назвало данные действия сдерживающими развитие индустрии, создав в отместку собственный комитет рейтингов.

Годом ранее правительство Кореи совместно с издательством NCsoft провели попытку установления контроля над продажами предметов в онлайн-играх, в том числе Lineage. Затея провалилась, не принеся желаемого результата, хотя и были заблокированы более 200 000 аккаунтов. Нелегальный рынок виртуальных товаров процветает. Оборот его, по разным оценкам, составляет 80–400 млн долл. в год. Проблемы с трудоустройством породили виртуальных торговцев, получающих прибыль порядка \$4000 в месяц.

ИГРЫ И ЗАВИСИМОСТЬ

Высокая популярность игр привела к возникновению зависимости среди молодежи. Теряя связь с реальностью, игроки уходят в виртуальный мир, из которого иногда очень непросто выбраться. Это порождает конфликты в семье и обрекает несчастного на одиночество. Известны смертельные случаи, связанные с переутомлением после жарких сетевых баталий. Так, в августе этого года 28-лет-

ний парень потерял сознание, истощив свой организм пятидесяти-часовым игровым марафоном. Через три часа он скончался в больнице. А боли в голове, плечах, шее являются постоянными проблемами большинства хардкорных геймеров.

Пару лет назад в Южной Корею был основан консультационный Центр по предотвращению интернет-зависимости, где проводились тренировки и оказывалась помощь пострадавшим игрокам. В этом году открыла свои двери реабилитационная клиника для зависимых от Интернета и компьютерных игр.

В Южной Корею сейчас проживает около 17 млн геймеров, что составляет 35% от общего населения страны. Большая их часть – мужчины. При том что час игры обходится в \$1 (приблизительно 1000 вон), они могут сидеть в кафе без перерыва по несколько дней. Иногда случается, что такие люди остаются в клубе месяцами, отлучаясь домой лишь чтобы переодеться и помыться, а спят и едят прямо перед компьютером. Основным продуктом питания становится лапша быстрого приготовления, стимулятором – сигареты.

ГЛОТОК БУДУЩЕГО

Онлайновое движение в Южной Корею остается уникальным явлением. Пока в мире больше нет ни одной страны с подобным уровнем развития интернет-коммуникаций. Сейчас местные клубы предлагают скорость в 10 Mbps, а в ближайшее время обещается даже 100 Mbps. В последние годы экономика страны стабилизировалась, в том числе и благодаря достижениям в игровой сфере. Ну а к чему это приведет в будущем, не берется предсказать никто.

ОСОБЕННОСТИ МЕНТАЛИТЕТА

Погоды в компьютерные клубы стали в Корею привычным явлением: подростки ежедневно посещают ближайшие PC Bangs. Здесь клиенты не только прокачивают свой опыт и мастерство в любимых MMORPG, но и общаются в видеочатах, переписываются и просто отдыхают. Одной из причин популярности PC Bangs является низкий уровень доходов населения, из-за чего не каждый кореец может позволить себе покупку PC и постоянные его апгрейды.

Интересно, что консоли не слишком широко распространены в стране, хотя для этого, казалось бы, имеются все предпосылки: низкие зарплат, соседство с Японией, высокий уровень технологической грамотности.

Корейские игроки психологически заметно отличаются от своих коллег по всему миру. Большинство из них не испытывает неудобств, будучи на «вторых» ролях в MMORPG (скажем, выступая в качестве лекаря или другого персонажа класса поддержки), в то время как американцы и европейцы предпочитают быть лидерами: воинами или паладинами. Местные геймеры обычно знакомы друг с другом и в реальной жизни, так что социализация – еще одна причина небывалого успеха MMOG в Корею.

Кроме студентов, очень часто игроками становятся обычные служащие и домохозяйки. После тяжелой рабочей недели в клубе можно встретить маклера, нещадно колотящего врагов, или женщину, уставшую от повседневных забот.



Местные клубы не отличаются особым комфортом

Игорь Карев: «Дела становятся все интер

Лидер одной из старейших украинских игровых студий Action Forms Игорь Карев – человек очень скромный и обычно интервью не раздает. Но для нашего журнала он сделал исключение.

Вас было четверо, сейчас вы большая компания...

Назвать нас крупной компанией трудно. Мы компания средняя. С увеличением количества сотрудников работать стало тяжелее, хотя и намного интереснее. Управлять все большим количеством людей для менеджера – это все больший кайф.

Люди приходят и уходят. Не жалко, когда увольняются старые сотрудники?

Все, что ни делается, – к лучшему. Из старых ушло лишь несколько человек (если говорить о действительно «старых»). Но бывает, люди приходят, мы в них вкладываем знания, навыки, приобретенные за 10 лет работы, а они уходят – вот что обидно. Это как ребенок, которого ты воспитал, а он отделяется и живет своей собственной жизнью.

Хотелось бы поговорить об играх, об их судьбе. Нет такого чувства, что вам на каком-то этапе не повезло?

Для нас каждый проект, даже не состоявшийся в финансовом плане, – это приобретенный опыт. Нельзя все мерять деньгами. Естественно, если ты что-то вложил в дело, оно должно принести прибыль. Например, Chasm нам дал толчок, он вывел нас в игровую индустрию. О финансовом успехе этого проекта говорить нет смысла, тем не менее полученный доход позволил компании развиваться и заявить о себе как на нашем рынке, так и у «них». Это, конечно же, не было громким заявлением. Можно сказать, что мы только «шепнули» о том, что существуем и способны делать игры, ведь в то время было крайне тяжело найти издателя.

После выхода Chasm многие очень радовались, что появился «наш» шутер. Затем Action Forms создала Carnivores. Все недоумевали: «Ну и где же шутер?»

Carnivores была нашей единственной финансово успешной серией игр. Кроме того, мы приобрели хороший опыт. Понимаете, Carnivores – это не просто охота. AI «заточен» таким образом, что животные тебя могут заметить и сожрать, если подходишь не с подветренной стороны. Поэтому, основываясь на отзывах игроков, можно сказать, что мнения были действительно разными. Просто те, кто рассчитывал на новый шутер, не получили ожидаемого.

Наша проблема заключается в запоздалом издании проектов – это факт. Потому что когда игра готовится, движок и графика еще соответствуют требованиям времени. На момент же выхода они оказываются не up-to-date.

Года два назад пошли слухи, что вам надоело создавать игры...

Это неправда. Сейчас делать игры становится все интереснее. В частности потому, что мы теперь ставим другие задачи – масштабнее, сложнее. Они требуют более тщательного подхода.

Action Forms умеют делать шутеры: Carnivores (как ты сказал), Chasm, «Вивисектор». А вот у ваших северных коллег не получается. В чем секрет?

Сложный вопрос. Во-первых, мне тяжело отвечать за других. Во-вторых, думаю, что причина в подходе: мы хотим выпустить игру, в которую самим будет интересно играть. Хотя графика очень важна, увлекательность – превыше всего, мы уделяем этому большое внимание. «Наваять» хорошую графику сейчас не составляет труда – можно заказать outsourcing-компаниям, можно взять в штат еще 20 человек, которые будут сидеть и создавать модели. А вот сделать игру интересной... И мне кажется, что «Вивисектор» хоть и некрасив, зато увлекателен.

Чем же все-таки объяснить то, что русские так и не смогли сделать ни одного нормального шутера? Ведь даже несмотря на все недостатки Firestarter и того же Venom, они намного лучше любого российского продукта. Может, это как-то связано с нашим менталитетом?

Может быть. Давайте посмотрим, во что у нас обычно играют. В стратегии и action. Кто делает самые классные action и стратегии? По моему, украинцы, как ни крути. Управление хорошо поставлено, все работает. Хотя я играл во многие

игры, тем не менее считаю, что лучших шутеров, чем Half-Life 2 и Call of Duty, нет.

Следующим опять будет шутер? Или вы хотите создать что-нибудь новое для себя?

Хотелось бы попробовать сделать гонки. А следующий проект – тоже шутер, но не «Вивисектор 2»: не будет ни продолжений, ни аддонов. «Вивисектор» – сюжетная игра, история закончилась. Если говорить о сиквеле, пришлось бы возвращаться к тому же сюжету, а «1С» эта идея не понравилась бы.

Вы довольны продажами «Вивисектора»?

Да, конечно, но еще больше я доволен теми обзорами и отзывами, которые выкладываются на форумах.

Письма приходят?

Да. Пока, правда, по большей части с вопроса о том, «как пройти» и «как исправить какую-то ошибку». Тем не менее люди пишут, выражают благодарность, подчеркивают сюжетность и увлекательность игры. Читая эти письма, мы радуемся, что достигли такого результата.

Тебе нравятся и фантастические шутеры, и исторические. У вас в наработках пока только первые. Не собираетесь создать что-нибудь историческое?

Не думаем. Вторая мировая – очень интересная тема, но ее заездили вдоль и поперек, добавить туда уже нечего. Если брать Первую мировую – там оружие слишком скучное, нет размаха. Мы планируем современный шутер.

Собираетесь ли вы покупать движки для своих проектов? Поступали ли вам предложения продать движок «Вивисектора»?

Да, было достаточно много таких предложений, но мы отказывались. Потому что просто не сможем обеспечивать ту поддержку, которая требуется. Не хотим погрязнуть в рутинной работе по его обновлению и обслуживанию.

Мы собираемся делать все наши PC-игры на своих движках. Сейчас работаем над новым и очень мощным, удобным для геймдева.

Как ты считаешь, будут ли шутеры мультиплатформенными или так и останутся на PC?

Еще год назад Европа играла больше на PC, но сейчас, как мне кажется, консоли все же пре-

ТЬ ИГРЫ еснее»

обладают. И если мы хотим продавать наши проекты на Запад, то обязательным условием будет мультиплатформенность. Это финансово выгодно, соответственно, исключения для нас делать не будут.

Почему вы не создаете игры по кинолицензии?

Мы бы сделали «Ежик в тумане». Очень философская была бы игра. У нас давно созрела идея создать такого рода проект. Возвращаясь к теме денег, скажу, что скоро маркетинг переплюнет графику, потому что есть замечательное выражение «пила все схапает»...

Вопрос о квестах: это были побочные продукты или вы продолжите линейку?

«Остров сокровищ» был моей личной инициативой, я большой любитель мультиков, могу смотреть их с утра до вечера. Даже создавал свою анимационную студию в 1998 г. Но когда столкнулся с аниматорами, понял, что это не мой бизнес, тут нужно стоять с плечью над людьми, чего я не умею. Мы тогда уже были знакомы с Черкасским, получили лицензию и начали делать игру. В общем, когда я вернулся к 2D («Остров» то был в 2D), опять проклял все на свете. Так что «Врунгель» будет создаваться на движке «Вивисектора». Мультяшная картинка без крови, конечно же. Мне кажется, что по графике, по увлекательности, по контенту он станет лучшим среди отечественных игр.

Как ты считаешь, сможет ли такая маленькая по западным меркам команда удержаться на рынке самостоятельно? Не собираетесь «продаваться»?

Очень интересный вопрос. И совсем недавно я на него скоропалительно ответил – нет. А сейчас назвал бы это как-то по другому, например «слияние» или «интеграция». Это повлечет за собой определенные инвестиции в наш бизнес.

Естественно, мы начнем увеличивать штат. Расширим, может, человек до пятидесяти. Количество работников будет зависеть от потребностей и условий. Планируя слияние компаний, необходимо позаботиться об инвестициях, потому что для создания конкурентоспособных проектов денег нужно все больше и больше. Если раньше, когда делали Carnivores, мы могли позволить себе разрабатывать игру за свой счет, то сейчас такой возможности нет. Как и любой компании, даже обладающей собственными средствами, нам все равно требуется какая-то подпитка.

Фото: Константин Самоцветов



Игровая физика

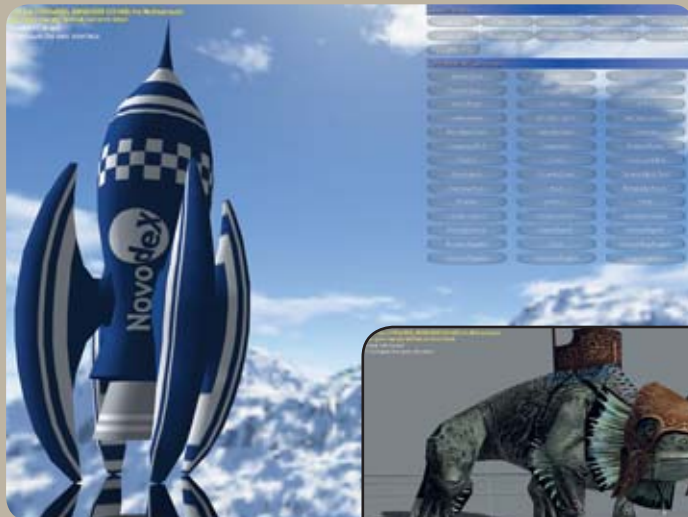
Антон Бреусов

Для начала стоит определиться, что именно принято понимать под «физикой» в играх. Ведь физика как наука включает в себя десятки разделов, и далеко не все они, например ядерная физика, будут востребованы в играх даже ближайшего будущего.

Другие же, скажем акустика или оптика, больше используются при создании виртуального звука и графики соответственно. Так что сегодня понятие «игровая физика» относится к различным областям механики: кинематике, статике, динамике и некоторым смежным разделам (физика сплошных сред). Главная ее задача – приближение к реализму перемещения и механического взаимодействия между собой игровых объектов. Чаще всего физикой ведает отдельный модуль (физический движок), тесно связанный с основной логикой игры. Он получает информацию об игровом мире и влияет на поведение объектов.

Давайте рассмотрим наиболее важные физические задачи, решаемые типичной игрой. Это, в первую очередь, расчет столкновений и траектории движения

объектов с учетом таких параметров, как масса, скорость и направление движения, сила гравитации. Здесь могут приниматься во внимание трение между объектами, их геометрическая форма и центр тяжести, плотность (что влияет на плавучесть), различные свойства среды, в которой они находятся: наличие ветра или течения, вязкость (ею нельзя пренебрегать, когда действие игры происходит под водой). Другая проблема – реалистичная анимация сложных объектов, состоящих из нескольких связанных друг с другом частей (так называемых костей). Особенно если объекты находятся в состоянии свободного падения. К примеру, это могут быть «случайно» задетая игроком бутафория, сложные механизмы, висящие веревки и цепи, тела мертвых противников. Для пос-



ледних придумали даже отдельный термин – ragdoll («тряпичная кукла»). Наконец, одна из самых ресурсоемких – деформация объекта или же его разрушение. Конечно, в разных проектах будут нужны свои наборы физических задач и индивидуальная степень их проработки. Ведь учесть в игре все физические свойства и законы механики просто нереально для современных компьютеров, так что в ход идут различные упрощения и условности.



Достаточно долгое время игровая физика была уделом симуляторов, например автомобильных и авиационных. Ведь для этих жанров достоверное поведение машины в различных ситуациях – более важный показатель качества проекта, чем графика (первые симуляторы вообще обходились без нее). Прочие же игры доволь-

RAGDOLLS – «ТРЯПИЧНЫЕ КУКЛЫ»

Ragdoll (рэгдолл) вполне заслуживают того, чтобы упомянуть о них отдельно, ведь это одно из наиболее заметных применений физики в играх, особенно в шутерах. Так называют модели убитых или просто обездвиженных персонажей игры, перемещения и анимация которых в момент смерти полностью «отдаются в руки» физического движка. Они начинают оседать на землю в весьма разнообразных (зачастую забавных) позах, а если им был дан большой импульс в момент смерти (например, от взрыва гранаты), то и вовсе могут улететь на десятки метров, причудливо кувыркаясь. «Тряпичными куклами» их называли, вероятно, за большее сходство с набитым ватой манекеном, чем с телом живого существа. Дело в том, что для экономии вычислительных ресурсов (которых всегда не хватает) допускается множество упрощений: скелет представлен лишь самыми важными костями (bones), суставы (joints) и ограничения движения в них не учитывают всю степень гибкости реальных суставов, мускулы и сухожилия обычно вовсе не принимаются во внимание. Хотя программисты и дизайнеры работают над этим, и постепенно поведение ragdoll становится все более реалистичным. Кстати говоря, не обязательно технику, применяемую для ragdoll, использовать только в случаях с мертвыми персонажами. Скажем, в сценарии шутера, когда одного из солдат ранили в руку, можно комбинировать ragdoll-анимацию с помощью физического движка (для безвольно висящей руки) и обычную скелетную анимацию (для всей остальной модели).



ПОПУЛЯРНЫЕ ФИЗИЧЕСКИЕ ДВИЖКИ

Navok
Ageia Novodex (PhysX SDK)
Open Dynamics Engine
Newton Game Dynamics
Tokamak Game Physics

твовались базовыми физическими формулами и очень упрощенными расчетами, дающими далекий от реализма результат. К примеру, столкновения рассчитывались грубо, по невидимому «ящику» (bounding box), окружающему модель, объекты нельзя было задеть и опрокинуть, ракеты и пули летели строго по прямой, убитые враги просто падали наземь с одной и той же «анимацией смерти» без учета каких-либо физических законов. Рост быстродействия процессоров позволил реализовать большую часть описанных ранее физических задач без значительной потери производительности. Появились и отдельные физические модули, как коммерческие, так и бесплатные, которые относительно легко можно интегрировать в уже имеющийся игровой движок, не пытаясь написать все с нуля. Так что сегодня трудно отыскать трехмерную игру, не содержащую тот или иной набор физики.

Ей в играх уделяют все больше внимания, «поручают» все больше задач, ранее грубо имитировавшихся иными приемами (например, анимация развевающейся

одежды в реальном времени вместо заранее рассчитанной и «нечестной»), улучшается и качество проработки уже освоенных областей. Правда, возросшая сложность вычислений, связанных с физикой, скорее всего, приведет к переносу их с CPU компьютера на отдельные ускорители физики, как это произошло когда-то с трехмерной графикой. Компания Ageia (ранее Novodex AG) готовит к выходу на рынок аппаратный ускоритель физики – процессор Ageia PhysX, поддерживаемый ее же физическим движком (конечно, в случае отсутствия PhysX расчеты будет осуществлять CPU, но гораздо медленнее). А фирма Navok в своем продукте Navok FX предлагает часть расчетов так называемых физических эффектов, например анимацию дыма, взрывов, потоков воды, возложить «на плечи» графических чипов современных 3D-акселераторов. Основная же обработка физики по-прежнему остается за CPU. Особые надежды здесь связываются с грядущим переходом ПК на многоядерные процессоры. Какой из подходов окажется перспективнее, мы увидим буквально в ближайшие год-два.



НОЧНОЙ ДОЗОР ДНЕВНОЙ ДОЗОР

RACING

ГАРНІ ХЛОПЦІ ЇЗДЯТЬ НА ВІТЧИЗНЯНИХ МАШИНАХ
 ГАРНІ ХЛОПЦІ СЛУХАЮТЬ ХАРД-КОР
 ГАРНІ ХЛОПЦІ СЛУЖАТЬ СВІТЛУ

ПОГАНІ НА ІМПОРТНИХ
 ПОГАНІ ГАНГСТЕРСЬКИЙ РЕП
 ПОГАНІ ТЬМІ

ПРОТИСТОЯННЯ ДВОХ АВТОПРОМОВ, ДВОХ МУЗИЧНИХ СТИЛІВ, ДВОХ ДОЗОРІВ



УВАГА! ІГРА «НОЧНОЙ ДОЗОР RACING» МІСТИТЬ НЕНОРМАТИВНУ ЛЕКСИКУ



www.nd.ru

«Ночной Дозор», «Дневной Дозор». Сюжет и персонажи © 1999, 2005 С. В. Лукьяненко. «Ночной Дозор», «Дневной Дозор». Видеоматериалы и логотипы © 2004, 2005 Первый канал. TABBAK / Базелевс Продакшн. Музыкальное оформление © и © ЗАО «Си Ди Лэнд» / CD Land Records. Музыкальное оформление © и © Tikhonov records 2005. Разработка © 2005. ЗАО ЦСП «АДРЕМ». Все права защищены. Разработка © 2005. Рундо Craft Studio. Все права защищены. «Ночной Дозор Racing» © 2005 Новый Диск. Все права защищены. Иллюстрационные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (050) 525-51-52 (многоканальный), e-mail: info@nd.ru, заказ билетов по тел.: (050) 147-15-58, e-mail: salsal@nd.ru. Физический прототип на территории Украины — компания «Одиссей», тел.: (800) 336-73-73, (80482) 51-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

Международный журнал для энтузиастов

AUTOCAR

Характерный, эмоциональный и очень страстный журнал...
как и автомобили, о которых в нем рассказывается...
как и его читатель.

Будь первым



Журнал
выходит
каждые
2 недели
по пятницам

Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны



Need for Speed: Most Wanted

Мы уже давно сбились со счета – сериал Need for Speed просто бесконечен. И хотя ждать революции от NFS не приходится, Most Wanted получилась отличной гоночной аркадой, даже на фоне многочисленных конкурентов.

с. 54

Фильм, фильм, фильм

King Kong

Игра по кинолицензии обычно означает сырой, малоиграбельный проект, сделанный на скорую руку. Но только не в том случае, когда за дело берется Мишель Ансель.

с. 58



Позвольте один вопрос: нравится ли вам кино, которое снимают в Голливуде? Если ваш ответ «да», тогда смело запускайте King Kong или The Matrix – более кинематографичные игры еще надо поискать.

А если вы терпеть не можете то, что ваяют американцы, попробуйте The Movies – замечательный симулятор кинофабрики, который позволит вам снять собственный шедевр буквально за полчаса.

- 54 Need for Speed: Most Wanted
- 58 King Kong
- 62 The Movies
- 64 Soul Calibur III
- 67 Suikoden Tactics
- 68 X3: Reunion
- 70 Shadow of the Colossus
- 72 Sniper Elite
- 73 The Fall
- 74 Harvest Moon
- 75 Starship Troopers
- 76 Ratchet: Deadlocked
- 77 Shadowgrounds
- 78 The Matrix: Path of Neo
- 79 Crime Life: Gang Wars
- 80 UFO: Возмездие
- 81 Knights of the Temple 2
- 82 Star Wars: Battlefront II
- 83 Vietcong 2
- 84 Восточный Фронт
- 86 World Racing 2
- 87 WRC: Rally Evolution
- 88 Land of the Dead
- 89 Cold War
- 90 Digital Devil Saga 2
- 91 Castlevania: Curse of Darkness
- 92 Call of Cthulhu
- 94 Fatal Frame III
- 96 Dragon Quest VIII
- 98 And Then There Were None
- 99 Gun
- 100 Периметр: Завет Императора
- 100 The Sims 2: New Year Pack
- 101 Romancing Saga
- 102 Shining Force Neo
- 102 Wario Ware Touched!



Знак «**Выбор редакции**» получают только самые лучшие. Можете без опаски потратить свои честно заработанные деньги на такую игру – вы не разочаруетесь.

PC / PS2 / Xbox / Xbox 360 / GC / DS / PSP / GBA

Need for Speed: Most Wanted

Игорь Климовский

Из тени на свет...

Наверное, схожие ощущения испытывал Джек-из-Тени, персонаж одноименного произведения Роджера Желязны, пересекая небезызвестную границу. Первое, что бросается в глаза, когда начинаешь играть в Need for Speed: Most Wanted, – в городе царит солнечный осенний день. Яркий, светлый, теплый – почти такой, как несколько месяцев назад за окном.

Жаль, что его не сменяют столь же красивый вечер и наполненная неоновыми огнями ночь. Разработчики вновь бросаются в крайности: в Underground «полировать асфальт» позволялось только после захода солнца, здесь – строго до. А поскольку незаконные уличные гонки происходят преимущественно в темное время суток, необходимость творить беспредел на трассах среди бела дня поначалу немного смущает. Но недолго. Хорошо хоть погодные эффекты никуда не делась, и в любой момент небо могут затянуть тяжелые тучи и пойдет дождь. Но роль этого явления абсолютно декоративна, и сильно на поведении машины езда по мокрой трассе не сказывается.

Тем, кто опасался, что игра будет клоном не очень удачной NFS: Hot Pursuit 2, рекомендуем отбросить сомнения. Общего у них – только первые три слова в названии. Работу над MW начали еще до выхода Underground дубль раз, и за два с лишним года ребята из EA Canada сумели создать совершенно иную игровую концепцию, естественно, учитывая опыт предыдущих проектов. Сюжет традиционно для продуктов данного жанра незамысловат. Но и роль его невелика – связующее звено между гонками. Героя подставляют плохие парни (и девушки), в результате он остается без любимой машины. Приходится начинать все сначала на новом и пока что хилом автомобиле. Лейтмотив повествования – месть. Всю игру мы пытаемся заставить обидчиков платить по счетам. Но вот ведь незадача, главному плохишу просто так вызов не бросишь – и тачка слабовата, и криминальный рейтинг не

зок. Поэтому сначала необходимо накормить дорожной пылью полтора десятка более мелких ребят. Они аккуратно внесены в черный список с местным боссом на первом месте. И вот, постепенно совершенствуя машину и технику вождения, мы вычеркиваем ненавистные имена одно за другим. В лучших традициях гангстерских фильмов.

Наши соперники уникальны: у каждого из них не только неповторимое авто, но и своеобразная манера езды. Забавно, но в игре соблюдена пресловутая политкорректность: в списке немало дам, азиатов, латино- и афроамериканцев и т. д. Более того, их машины полностью соответствуют характеру и темпераменту владельцев, удачно дополняя их имидж. При желании можно даже изучить биографию противника – она доступна в соответствующем пункте меню. И иногда там найдется подсказка, которая поможет победить неприятеля малой кровью.

Игровой процесс выглядит следующим образом: как и в предыдущих частях сериала, мы участвуем в разнообразных соревнованиях, зарабатываем деньги, покупаем автомобили и занимаемся их тюнингом. Мы по-прежнему ориентируемся в городе по карте, на которой по мере прохождения открываются следующие районы и отображаются доступные в данный момент заезды. Главное новшество – полиция. Завершить игру без сумасшедших гонок с пожирателями пончиков невозможно. Объекты нашей мести даже не посмотрят в сторону человека, за поимку которого не назначена солидная награда. И пока на наше авто не станет делать стойку каждый коп в городе, вызов не примут, будь ты хоть трижды Шумахером.



С полицией связаны весьма интересные задания. Кстати, за одну погоню можно выполнить сразу несколько миссий: протаранить определенное число машин с мигалками, удерживать их на хвосте в течение отведенного времени или, наоборот, скрыться побыстрее. Погони необычайно увлекательны. Поначалу нас преследует одна, максимум две машины. Уйти от них – дело плевое на

любом этапе игры. Со временем страсти накаляются. Ведь чем дольше мы дразним ребят в синей форме, тем больше копов включается в погоню, появляются дорожные блоки (с шипами и без), вертолеты, тяжелые джипы, нагло прущие в лобовую атаку.

Разработчики очень серьезно подошли к созданию этого режима игры: в качестве консультантов высту-



Паспорт

Жанр racing
Разработчик EA Canada
Издатель Electronic Arts
Web-сайт www.needforspeed.com
Возраст 13+

Оценка 4,5/5

Идея Очередная инкарнация культовой автомобильной игры

Графика Сплошные комплименты. Особенно хорошо выглядит на Xbox 360 и PC высокого уровня

Звук Отменный саундтрек органично вписывается в атмосферу. Звуковое оформление тоже достойное

Игра Очередной продукт под брендом NFS как всегда демонстрирует новые стандарты качества. И хотя на первый взгляд перед нами сборная солянка из трех предыдущих игр серии, на деле это не совсем так. Здесь есть немало действительно интересных нововведений. NFS: MW удалась, она просто великолепна. И никаких «но».

О разработке

EA Canada

Игры NFS: High Stakes, NFS: Underground 2, серии FIFA, NHL, NBA, NASCAR и т. д.

Web-сайт www.ea.com
 Одно из старейших подразделений Electronic Arts. Выпускала игры еще для консоли 3DO. Создала лучшие части сериала NFS.

пали эксперты из полиции. Так что AI ведет себя чрезвычайно грамотно: зажимает нас в коробочку, подрезает, провоцирует и хитрит. Но и в нашем распоряжении немало средств по борьбе со стражами порядка. Помимо банального, но эффективного тарана, можно использовать сложные трюки. Например, заманить полицейских в тупик, после чего выехать и перекрыть един-

ственный выход, свалив стоящую рядом водонапорную башню. Или же стукнуть грузовик с бревнами – в результате они рассыпаются по всей дороге, мешая нашим преследователям двигаться. Кроме того, на их авто можно обрушивать небольшие навесы, огромные вывески, разнообразные деревянные конструкции и т. д. Глядя, как гигантский пончик погребает под собой полдесятка не-

навиственных черно-белых машин, понимаешь, что с чувством юмора у ребят из EA все в порядке. Если же копы арестуют вас, придется платить штраф, а у небогатого гонщика в качестве компенсации заберут авто. Но при наличии бонусного маркера вы решите проблемы с законом абсолютно бесплатно.

К стартовой отметке добираемся как по старинке – своим ходом, так

и с помощью телепортации. Можно катить по залитым солнцем улочкам, любясь пейзажами (или совершенству техники вождения), или же, нажав несколько кнопок, моментально очутиться в гуще событий. Еще одно любопытное новшество: в городе разместили радары, фиксирующие скорость. Проноситься мимо них, когда спидометр захлебывается четвертой сотней километров в



На управляемости мокрый асфальт никак не сказывается



Появление каждого нового противника обставлено очень красиво

час, – одно из любимейших развлечений стрит-рейсеров. Естественно, подобные шалости не останутся без внимания полиции. Но ведь нам только этого и надо.

Разработчики не забыли о поклонниках кольцевых гонок и спринта, впрочем, как и остальных режимов из двух предыдущих частей. Все они успешно перекочевали сюда, только вот дрифт канул в Лету. Что ж, обойдемся без управляемых заносов. Зато появилось два новых вида заездов. Первый, по сути, классическая гонка по чек-поинтам: мы

состязаемся только с таймером. Главное – вовремя добраться до очередной ключевой точки, тогда нам начислят дополнительное время. Второй режим более любопытен. Он выглядит как типичный спринт: из пункта А в пункт В, но по всей трассе расположены радары, замеряющие скорость. И побеждает не тот, кто приехал первым, а тот, у кого суммарная скорость самая высокая. В принципе, малое количество новых режимов – единственная серьезная претензия к NFS: MW. Но поскольку уже знакомые нам

гонки реализованы неплохо и вся игра проходит на умопомрачительной скорости, этот мелкий недостаток вполне можно простить.

Управляемые AI противники ведут себя на трассе достаточно разнообразно и агрессивно, даже редкие приступы кретинизма не портят картины. Соперники меняют тактику как для прохождения поворотов, так и для использования нитро. Ошибок они не прощают, а если мы ненароком стукнем их или (совершенно случайно) подрежем – будут мстить при каждом удобном случае до самого окончания заезда. Зато физическая модель еще на шаг приблизилась к аркадной (чувствуется влияние Burnout), но игровому процессу это только пошло на пользу. Управлять автомобилем стало легче и веселее, скорость и динамика значительно возросли. Немалую роль тут сыграла и измененная схема использования нитросмеси. Как все,

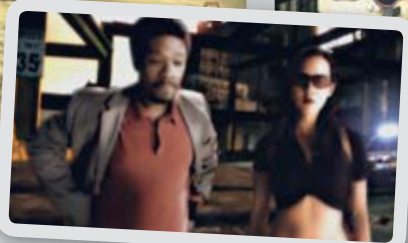
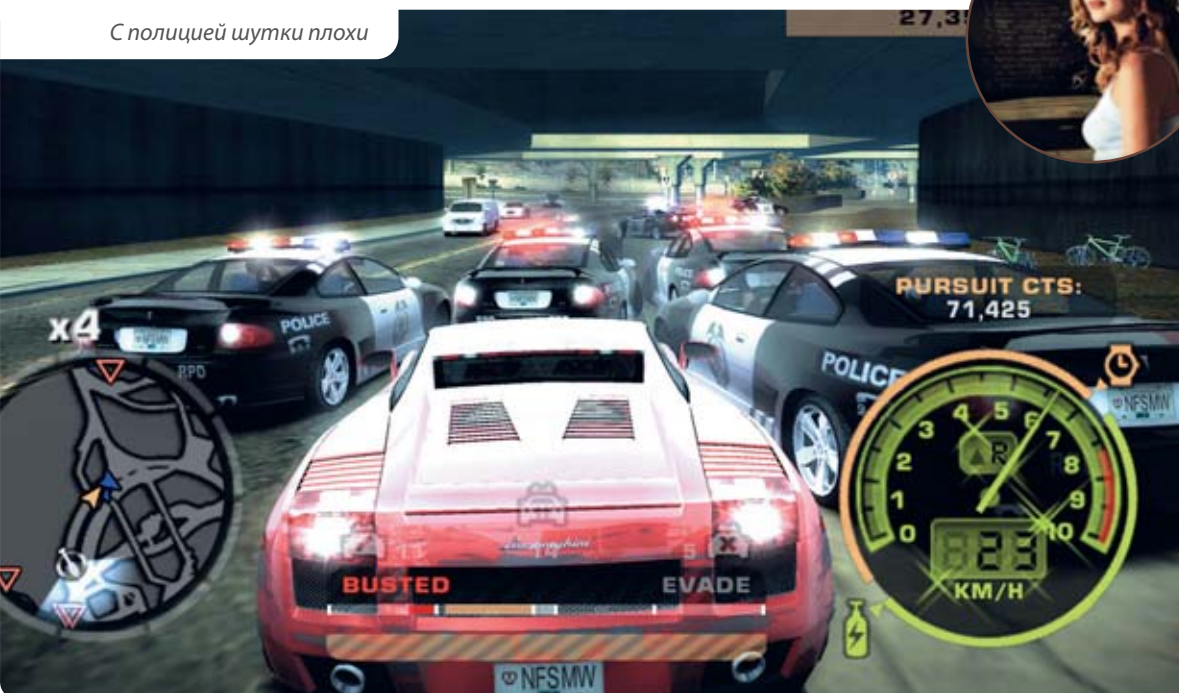
наверное, помнят, в первой Underground ее можно было применить один раз в течение заезда. Во второй части ее запасы пусть медленно, но накапливались по мере выполнения различных финтов на трассе. В Most Wanted все гораздо проще. Чем быстрее мы едем – тем быстрее прибывает нитро. Используем ее, чтобы еще увеличить скорость и, соответственно, пополнить запасы закиси азота. В общем, в лучших традициях незабвенной Burnout.

Автомобилей не так уж и много – порядка трех десятков. Но не количеством берет EA Canada, а качеством. Все машины лицензированы, более того, у каждой свой «характер» и особенности управления – разница между авто чувствуется моментально. Приятен и индивидуальный подход к тюнингу. К примеру, для VW Golf предусмотрено больше разнообразных улучшений, чем

СТАТИСТИКА

В 2004 г. в США было похищено 1 млн 237 тыс. автомобилей. Ни одной машины из «горячей» десятки наиболее угоняемых в Most Wanted нет.

На 100 000 человек ежегодно приходится от 400 до 600 украденных автомобилей. Хищение авто – один из самых распространенных видов преступлений.



для Lamborghini Gallardo или Dodge Viper, однако автомобили могут находиться на одной стартовой позиции. Поэтому мы сами решаем: платить огромные деньги за эксклюзив или вложить финансы в усовершенствование серийной модели. Ведь на выходе получаем машины, похожие по ходовым и мощностным характеристикам. Кстати, все детали можно купить в одном магазине, что избавляет нас от необходимости колесить по городу.

Графика, безусловно, еще одна сильная сторона игры. Разработчики весьма умело используют разнообразные кинематографические приемы. К примеру, когда нас обнаруживает полиция, действие замедляется, все вокруг окрашивается синим, камера делает резкий наезд на преследователей. Не менее качественно виртуальный оператор работает и при demonstra-

ции столкновений и аварий. Slo-мо, панорамирование, укрупнение, облет: в запасе у него огромный арсенал киношных фокусов. Всяческих похвал заслуживает и дизайн трасс. Нам предоставили как очень широкие и прямые скоростные автострады, так и узенькие участки, состоящие из одних поворотов. Предусмотрена и масса коротких путей, которые позволяют срезать значительное расстояние. Дороги, где нам предстоит защитить свои честь и достоинство, весьма разнообразны и не приедаются даже после многих часов игры, а процесс езды неизменно приносит удовольствие. Резкие повороты на 180° тоже не портят настроения, заметно, что разработчики уделили немало внимания балансу трасс. Например, уже упоминавшийся режим slo-мо, который мы вольны включать по своему желанию, зна-

чительно облегчит жизнь любителям высоких скоростей. И если сначала вы вряд ли будете его активно использовать, в дальнейшем он окажется весьма полезен – ведь с ним куда проще входить в сложный поворот или строить мелкие пакости полицейским.

Кстати, город в MW примерно на треть больше, чем в Underground 2. Неприятно поразило лишь полное отсутствие людей на улицах. И если ночью это выглядит более-менее логично, то пустые тротуары в самый разгар дня, согласитесь, смотрятся несколько странно. Хотя дай некоторым волю, они моментально превратили бы мирную гоночную аркаду в очередной Carmageddon.

Несмотря на некоторые спорные решения, принятые разработчиками, Need for Speed: Most Wanted – одна из лучших аркадных гонок на сегодняшний момент. Не пропустите!

Автомобили Most Wanted

Porsche Carrera GT

Мощность – 612 л/с
Скорость – 330 км/ч
Динамика разгона
0–100 км/ч – 3,9 с
Цена – \$440 000



Chevrolet Corvette C6

Мощность – 400 л/с
Скорость – 289 км/ч
Динамика разгона
0–100 км/ч – 4,5 с
Цена – \$70 000



Ford GT

Мощность – 500 л/с
Скорость – 320 км/ч
Динамика разгона
0–100 км/ч – 3,3 с
Цена – \$150 000



Lamborghini Murcielago

Мощность – 580 л/с
Скорость – 328 км/ч
Динамика разгона
0–100 км/ч – 3,8 с
Цена – \$273 000





PC / PlayStation 2 / Xbox / Xbox 360 / GC

Peter Jackson's King Kong

Дмитрий Шишов

Кинг Конг жив

Нет ничего удивительного в том, что разработчики делают игры по мотивам кассовых фильмов. Странно другое: как может быть до сих пор популярна история о гигантской обезьяне, восплававшей пламенной любовью к блондинке?

Если и существуют люди, никогда не слышавшие о Кинг Конге, то наверняка они либо коренные жители Папуа – Новой Гвинеи, либо же на прошлой неделе вышли из комы, длившейся более семидесяти лет. Потому как впервые гигантский примат был представлен широкой публике еще в далеком 1933 г. и до сих пор является одной из самых узнаваемых звезд киноэкрана. И вот что действительно странно: Конг до сегодняшнего дня всего один раз пытался

поселиться на мониторах игровых систем, да и то неудачно. Возможно, разработчики просто ждали подходящего момента, который им как нельзя кстати предоставил Питер Джексон (Peter Jackson). Этот любимец поклонников кино-трэша решил воплотить свою детскую мечту, переделав знаменитую кинокартину на собственный лад. Ремейк он так и назвал: «Кинг Конг Питера Джексона» (Peter Jackson's King Kong). А права на создание игры по мотивам фильма приобрела

Ubisoft, имеющая незаурядное чутье на прибыльные проекты и, что самое главное, все возможности для их реализации. Работа над Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie была поручена одному из отделений компании Ubisoft – студии Ubisoft Montpellier, причем Питер попросил, чтобы именно Мишель Ансель занимался переносом его любимой обезьяны на





Паспорт

Жанр action/adventure

Разработчик

Ubisoft Montpellier

Издатель

Ubisoft Entertainment

Издатель в Украине

«Фабрика игр»

Локализатор «Бука»

Web-сайт

www.kingkonggame.com

Возраст 13+

Оценка 4,5/5

Идея История об исполинской горилле, влюбившейся в самку человека

Графика Отличная графика на всех исходных платформах

Звук Замечательные эффекты, «звездная» озвучка и атмосферные темы

Перевод Отличный

Игра Великолепная игра, которая, возможно, окажется лучше, чем сам фильм

О разработчике

Ubisoft Montpellier

Игры Rayman, Beyond Good and Evil

Web-сайт www.ubi.com

Подразделение Ubisoft во главе с Мишелем Анселем (Michel Ancel). В свое время выпустило один из блистательных проектов игровой индустрии Beyond Good and Evil, который, к сожалению, не обеспечил издателю желаемую прибыль.

экраны компьютеров и консолей. На счету французских «ловеласов» уже имелись такие небезызвестные игры, как Rayman и Beyond Good and Evil, что сразу вдохновило прессу, которая принялась прочить проекту успех. Однако многие все же сомневались в обоснованности подобных заявлений. Хотя бы потому, что удачные игры, сделанные по фильмам, можно пересчитать по пальцам. Но стоит ли гадать, если мы уже сжимаем в руках геймпад в ожидании загрузки.

Открывайте двери шире – Кинг Конг вернулся!

Необходимо сразу уточнить: вопреки названию основным героем игры будет не огромный и волосатый любимец публики, а некий Джек Дрисколл. Второсортный сценарист отправляется вместе со съемочной группой на неизведанный остров в надежде почерпнуть вдохновение для создания нового фильма. Эту экспедицию возглавляет режиссер Карл Денхем – скользкий и жадный до денег тип, ничего не смыслящий в искусстве. В основе сюжета его картины лежит история об исчезнувшей





цивилизации, некогда существовавшей на Острове Черепа, следы которой можно найти там и до сих пор. На роль главной героини была утверждена очаровательная блондинка Анна Дароу, согласившаяся на подобную авантюру только от полной безысходности. И вот, покинув корабль на шлюпке посреди бушующего океана, наши подопечные очень быстро обнаруживают себя брошенными на песчаный берег вместе с обломками. Но делать нечего, и так как времени терять нельзя, они сразу отправляются на поиски хороших кадров. И найдут даже больше, чем могли ожидать.

Перейдем непосредственно к игре. Первое, что бросается в глаза, – отсутствие интерфейса. Здесь нет никакого вспомогательного экрана, который отвлек бы вас от происходящего. Поначалу это может встревожить игрока и вызвать у него вполне оправданное недоумение. Но вскоре мы осознаем, что в столь привычных информационных табло нет надобности. К примеру, о количестве боеприпасов нас будет постоянно осведомлять сам Джек, услужливо пересчитывая оставшиеся у него патроны. Кроме того, наш герой обладает таким же крепким здоровьем, как и солдаты из Call of Duty 2, что позволяет ему обходиться без healthbar. Подобное пренебрежение всеми мыслимыми и немыслимыми традициями шутеров вряд ли будет помехой нормальному прохождению игры, скорее наоборот: из-за отсутствия нагромождений на экране геймер больше погружается в кинематографическую атмосферу (желающие даже смогут со временем использовать эффект «старого кино»

и не станет по мелочам отвлекаться от происходящего.

Тем более что в Peter Jackson's King Kong есть на что посмотреть. Великолепные виды: высокие горы, усталые у подножий тропическим лесом, умытые ливнем и расцвеченные ослепительными вспышками молний. Доработанный фирменный движок Jade показывает мастер-класс по реализации визуальных эффектов для всех платформ, под которые создавалась игра. Но и это еще не предел его возможностей. Ubisoft выпустила специальную версию King Kong для мощных систем, наиболее приближенную к той, что увидят владельцы Xbox 360. Она-то и представит Конга во всей красе. Жаль, полюбоваться подобным зрелищем сможет далеко не каждый, так как системные требования данной версии действительно очень высоки.

Бестиарий игры поистине огромен как в прямом, так и переносном смысле этого слова. На своем пути мы встретим гигантских летучих мышей, крабов, скорпионов, пауков, многоножек и др. Кроме того, на острове мистическим образом остались в живых считавшиеся вымершими динозавры. И для всех этих тварей мы – низшее звено в пищевой цепочке, так что они просто мечтают отобедать свеженькими кинематографистами. Для защиты от хищников нам предложат использовать как огнестрельное оружие (постоянно сбрасываемое в ящиках с самолета), так и орудия туземцев, будь то копья или заостренные кости. Но есть такие громадные создания, с которыми справиться без танковой дивизии невозможно в принципе. Вот и придется бедному

Джеку отвлекать внимание тиранозавра своей лакомой персоной, пока его спутники будут искать путь к спасению.

Но игра вряд ли оказалась бы такой интересной, если бы нам не дали почувствовать себя в шкуре самого Кинг Конга. Время от времени на острове нам дадут пошалить обезьянкой, а с переездом в Нью-Йорк Джек Дрисколл и вовсе исчезнет со сцены. Именно в этих эпизодах вся соль. Ведь нам позволят не только выполнять немыслимые акробатические трюки, но и вышибать дух из врагов одним ударом, доказывая им, кто тут на самом деле царь зверей.

Однако и здесь есть свои нюансы. Эпизоды за Конга немногочисленны, а концовка игры скомкана до безобразия. После столь долгих блужданий в тропических лесах вполне естественно хочется подебошиться в бетонных джунглях. Но наши милые шалости в деловом центре Нью-Йорка весьма бесцеремонно прервут финальными титрами, так и не дав вволю насладиться своей гигантоманией. Все прохождение занимает около семи или восьми часов, что действительно очень мало. Хотя, с другой стороны, игра не успеет вам наскучить.

Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie – не только одна из лучших «игроизаций» фильмов на сегодняшний день, но и одна из лучших игр 2005 г. Проверенный годами сюжет в новой интерпретации и отличный геймплей делают «Кинг Конга» прекрасным выбором как для поклонников фильма, так и для всех почитателей запоминающихся и неординарных проектов.

KING KONG – ФИЛЬМОГРАФИЯ

Кинг Конг появился на широких экранах в 1933 г. Фильм завоевал бешеную популярность и даже сейчас входит в число «50 лучших любовных историй в кинематографе». Естественно, тут же появились многочисленные продолжения. О большой обезьяне сняли десятки мультфильмов и телевизионных сериалов. Впервые римейк «Кинг Конга» сделали не в Голливуде, а в Индии (King Kong, 1962). Кроме того, индийцы – единственные, кто додумался свести в неравном поединке Кинг Конга и Тарзана (Tarzan

and King Kong, 1965). После этого Конгу пришлось сразиться с японским Годзиллой (Kingkongu tai Gojira, 1962) и противостоять своему механическому брату (Kingkongu no gyakushu, 1967). Первый же американский римейк вышел в 1976 г. (King Kong: The Legend Reborn) и спустя десять лет получил продолжение (King Kong Lives).

А 14 декабря 2005 г. произойдет мировая премьера Peter Jackson's King Kong – последнего на сегодняшний день римейка фильма семидесятидвухлетней давности от создателя трилогии «Властелин Колец».



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)



- **Ласкаво просимо до Голлівуду!**
Створи свою кіностудію, здивуй усіх новими шедеврами та їхніми касовими зборами, стань володарем розуму та сердець кіноглядачів усього світу!
- **Створи своє власне кіно.**
Тепер ти можеш зняти фільм, який потрібен саме тобі, фільм, в якому все буде вірно - тобто так, як вважаєш за потрібне саме ти.
- **Тобі підвладні** - всі етапи виробництва кінофільмів: підбір акторів і акторок, створення сценарію та декорацій, зйомка, монтаж і багато ще чого іншого - тобто все те, що відбувається на шляху від задуму до кіношедевра.

The Movies © 2002-2005 Lionhead Studios Limited, Lionhead, логотип Lionhead, The Movies і логотип The Movies є торговими марками або зареєстрованими торговими марками Lionhead Studios Ltd. Усі права захищені. Activision є зареєстрованою торговою маркою Activision Publishing, Inc. ATI і логотип ATI є торговими марками і/або зареєстрованими торговими марками ATI Technologies Inc. Усі права захищені. Microsoft, логотип Microsoft, Windows і логотип Windows є зареєстрованими торговими марками Microsoft Corporation в США і/або інших країнах. Усі права захищені. Решта торгових марок і торгових наземуваль є власністю їхніх законних власників.
© 2005 Nival Interactive. Усі права захищені.
Гра розповсюджується на території Росії, країн СНД і Балтії фірмою «1С» за угодженням із компанією Activision.

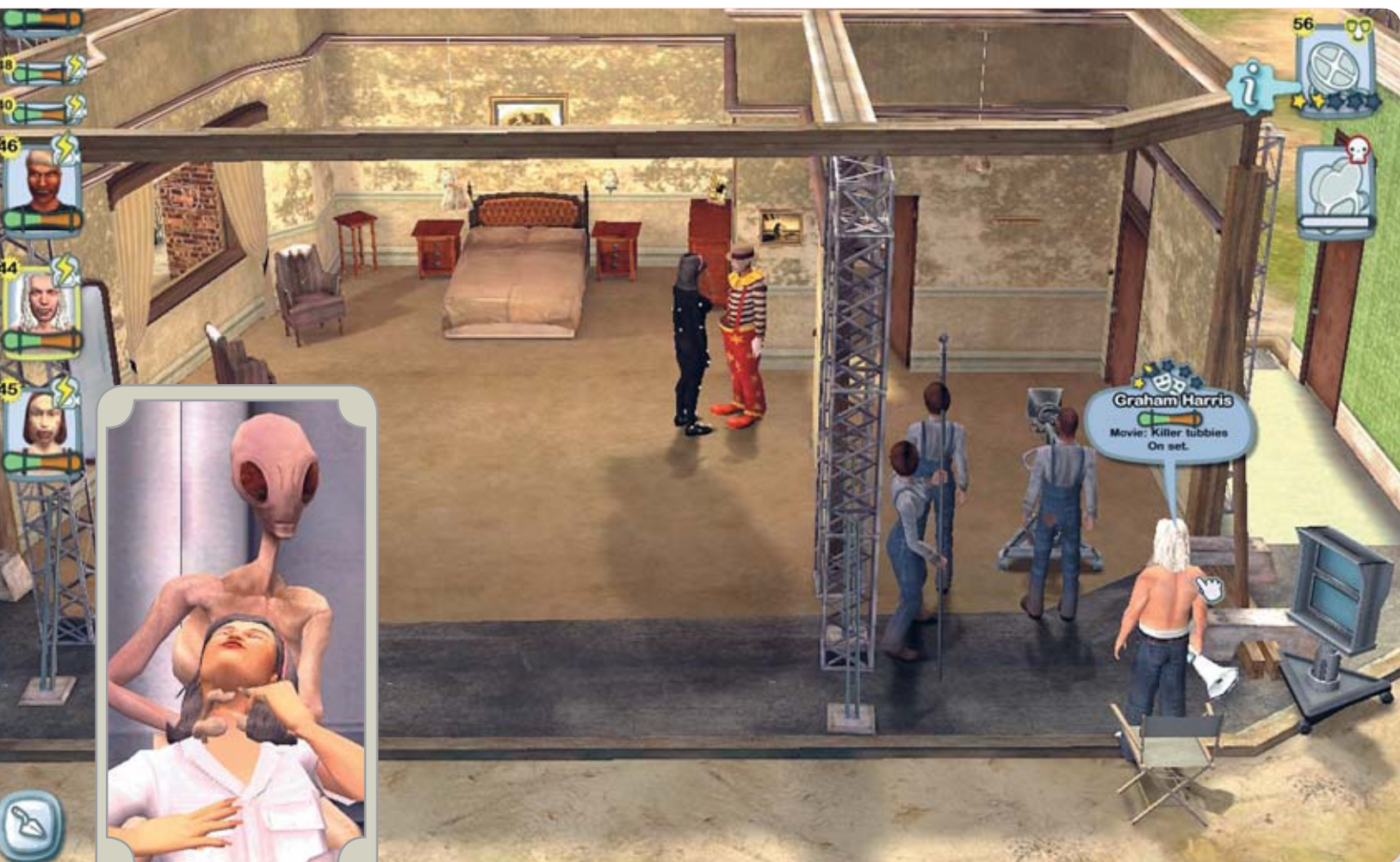


ACTIVISION



ATI





Паспорт

Жанр экономический симулятор

Разработчик Lionhead Studios

Издатель Activision

Издатель в Украине «1С»

Web-сайт www.themoviesgame.com

Возраст 11+

Оценка 4/5

Идея Hollywood Tycoon

Графика В фирменном жизнерадостном стиле

Звук Соответствует графике

Игра Экономический симулятор и редактор фильмов в общей упаковке

О разработчике

Lionhead Studios

Игры Black & White, Black & White: Creature Isle, Fable, Fable: Lost Chapters, Black & White 2

Web-сайт www.lionhead.com

Последние успешные релизы студии заставляют говорить о ней снова и снова. Игроки обсуждают гейм-дизайн, инвесторы – возможные прибыли. По слухам, Lionhead собирается приобрести неизвестная Elevation Partners.

PC

The Movies

Ярослав Сингаевский

Важнейшее из искусств

Питер Молиньё напрочь отказывался раскрывать подробности этого проекта. Как обычно, сулил невероятное и отделялся общими фразами, вызывая еще больше вопросов. Но вот настал момент – и завеса тайны наконец приподнялась.

Тhe Movies – экономический симулятор. Этакий Hollywood Tycoon, где вы пытаетесь заработать как можно больше денег на ниве кинематографа. Чтобы студия процветала, нужно временно возводить необходимые здания (не забывая о грамотной планировке), нанимать персонал и распределять его по рабочим местам, а также всячески обустроить территорию в свободное от других занятий время. Надо сказать, что игрока тщательно оберегают от страшной пучины микроменеджмента, поэтому экономическая составляющая не перегружена лиш-

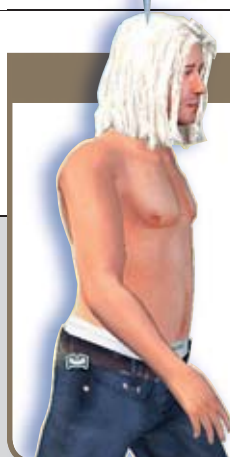
ними деталями. Интерфейс очень удобен. Построен в целом немного. Бухгалтерия сводится к установке общего расходного максимума. Фактически единственной вашей проблемой является перманентная нехватка работников. Ситуация на рынке труда совершенно неправдоподобна: звезд экрана хоть отбавляй, а вот простого уборщика днем с огнем не сыщешь. Поэтому приходится постоянно переводить людей с одной должности на другую.

Кроме того, надо определять, какую именно продукцию будет выпускать ваша Фабрика грез. На

выбор предложены пять жанров: экшен, комедия, романтическое кино, фантастика и ужасы. Их популярность постоянно меняется, так что следите за тенденциями. Скажем, в 20–30-х годах (а именно с этого времени стартует игра) нарасхват идут легкие юмористические ленты и страшные фантастические истории. А после Второй мировой возникает естественный спрос на военные драмы.

Для съемки фильма понадобятся сценарии, который с готовностью напишут ваши специалисты. Достаточно указать им желаемый жанр, а они уже решат, что за события бу-

Звездные болезни



Кто бы мог подумать, что звезды экрана настолько капризны и завистливы! В хорошем расположении духа они пребывают крайне редко, зато повод для жалоб найдут всегда. «Почему у Смита зарплата больше моей?», «Николь недавно предоставили новый роскошный трейлер, а я вынуждена ютиться в этой жалкой скорлупке!», «Стивен совсем зазнался, у него уже два

личных ассистента, а у меня ни одного», «Вы видели мой снимок в последнем номере – это же кошмар, у меня там на подбородке прыщик!»

К сожалению, в игре не предусмотрен некий автоматический помощник, который выполнял бы все прихоти актерской и режиссерской братии. Поэтому будьте готовы к тому, что подобные проблемы вам придется решать лично.



Будни нью-йоркской подземки

дут происходить в ленте и сколько актеров нужно задействовать. Более сложный, но и интересный вариант – взяться за сценарий самому. Простой и наглядный редактор позволит составить из заготовленных тематических блоков сюжет, проработать каждую сцену, подобрать актеров, грим, костюмы, декорации. Готовый фильм представляет собой небольшой ролик на игровом движке. После съемки стоит заняться монтажом: украсить картину визуальными эффектами, добавить музыкальное сопровождение, субтитры. Вы даже можете попробовать самостоятельно озвучить

фильм, надо лишь подключить к компьютеру микрофон.

Сразу предупредим: вышеописанным процессом вы занимаетесь только ради собственного удовольствия. К сожалению, творческий поиск никоим образом не влияет на внутриигровой рейтинг киноленты, который определяется исходя из ряда сухих технических параметров, как то: востребованность жанра на рынке, профессиональность съемочной группы, качество декораций и т. д. Игра не в состоянии оценить неожиданный сюжетный ход, гениально поставленный свет или оригинальный типаж. Зато ваша не-

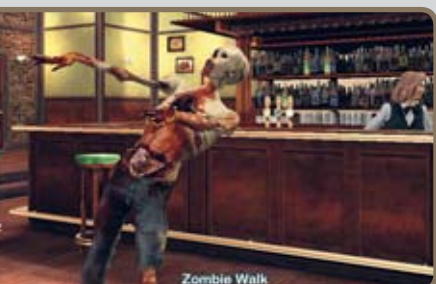
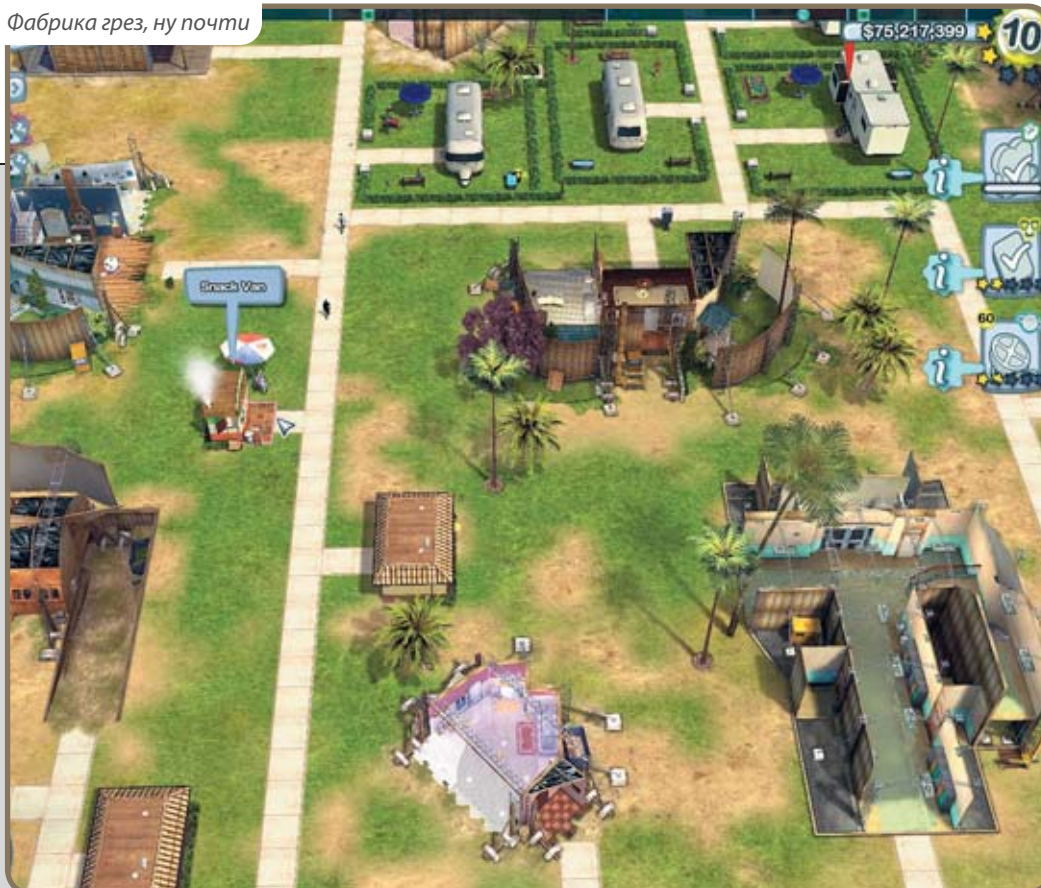


Ты что, брови выщипала?!



Спешим сообщить, что в комплекте с The Movies идет полноценный редактор персонажей. Его название говорит само за себя – Star Maker. Он удобен, очень прост в использовании и превращает процесс создания нового актера (актрисы) в увлекательное занятие, за которым можно провести не меньше времени, чем за самой игрой. Star Maker позволяет детально проработать внешность будущей звезды, определить ее жанровые предпочтения и подобрать личные характеристики. Готовый персонаж легко импортируется в игру, так что вы в два счета населите студию актерами исключительно «ручной выделки».

Фабрика грез, ну почти



тленка, вероятно, понравится друзьям и знакомым, ведь смонтированные картины можно легко экспортировать в видеофайл. А на официальном сайте игры уже вовсю идет обмен киношедеврами, проводится голосование и составляются чарты.

Успех любой картины в значительной степени зависит от режиссера и актеров. Подбирать коллектив следует в соответствии с жанром фильма. Режиссер, всю жизнь снимавший слезливые мелодрамы, вряд ли вытянет динамичный боевик без предварительной подготовки. Комедийному актеру не место в серьезной ленте. И не стоит забывать, что творческие люди отличаются завышенной самооценкой, имеют дурные привычки и склонны к резким переменам настроения, поэтому нянчиться со звездами эк-

рана приходится постоянно. Следить, чтобы не бездельничали и не закладывали за воротник, назначать личных ассистентов, устраивать походы к стилисту, увеличивать гонорары и т. д. Ваше невнимание к ним может обернуться большими проблемами вплоть до срыва съемок фильма. И наоборот, чем лучше настроение подопечных, тем качественнее получается картина, и шанс схватить местный «Оскар» резко возрастает. Кстати, награды дают неплохие бонусы. К примеру, снижают зависимость ваших протеев от алкоголя.

Техническая сторона проекта не вызывает никаких нареканий. Отлично выдержан стиль: легкий, веселый. Под стать ему яркая и сочная графика. Съемочные павильоны обставлены очень любовно. Персонажи обладают

выразительной, хотя и несколько утрированной анимацией. Хочется отметить замечательное звуковое и музыкальное оформление, отлично подходящее к конкретным игровым моментам.

The Movies – замечательная игра. Она интересна, легка в освоении, позволяет вволю экспериментировать – и потому чрезвычайно аддиктивна. Однако экономическая часть обладает некоторыми недостатками, а широко разрекламированный редактор фильмов к игре как таковой отношения не имеет. Но тем не менее общее качество проекта высоко. Его неординарная тематика делает The Movies одним из самых привлекательных релизов этой осени. Не пропустите!

Мы строили, строили...

Обустройству территории студии уделено много внимания. Декоративных объектов не счесть: всяческие фонарики, скамеечки, телефонные будки, флажочки, фонтаны и статуи. Приятный сюрприз ждет фанатов садоводства. Вариантов зеленых насаждений в The Movies хоть отбавляй, начиная со скромных, незаметных кустиков и заканчивая

роскошными пальмами и цветочными композициями. Как только выдается свободная минутка, игра тут же напоминает о необходимости украсить вашу Фабрику грез. Ведь декоративные элементы выполняют не только эстетическую, но и вполне практическую функцию: улучшают настроение подчиненных и повышают общий рейтинг киностудии.



демонстрирует 10 новых продуктов: горячий репортаж

MOBILITY

МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ · PDA · НОУТБУКИ

№ 12 декабрь 2005

ТОНКОФОТО

авторский тест
их «раскладушек»
мегапиксельными камерами

MOBILITY AWARDS 2005

лучшие продукты года
фотостудия
печатаем на ходу
горячих новинок



будь мобильным
НА ВСЕ
100%

щомісяця новий журнал Mobility

TX
и легкий КПК на
OS с интерфейсами
и Wi-Fi

➔ ROVERPC M1
недорогой смартфон
русской марки на базе
Windows Mobile 2003

➔ PLANTRONICS
имиджевый
гарнитура



PlayStation 2

Soul Calibur III

Алексей Пасак

ВЫБОР РЕДАКЦИИ



Gameplay

Магия стали

Если среди читателей присутствуют те, кто только планирует приобщиться к миру Soul Calibur, советуем им внимательно рассмотреть красивый знак «Выбор редакции», смело накинуть один балл к оценке и не глядя покупать коробку с игрой.



Паспорт

Жанр файтинг
Разработчик Namco
Издатель Namco
Web-сайт soulcalibur3.namco.com
Возраст 12+

Оценка **4/5**

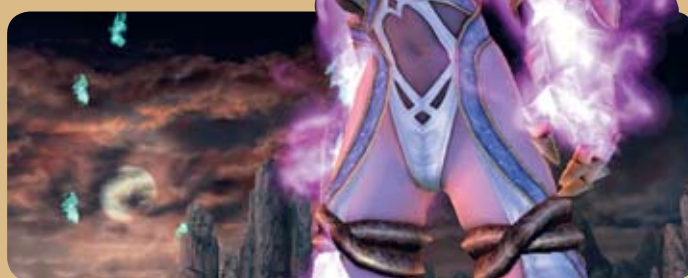
Идея Мечи, кинжалы, цепи и кольца
Графика Замечательная. Максимум, на что способна PS2
Звук Патетические мелодии в оркестровой обработке
Игра Традиционный Soul Calibur

А вот ветеранам серии попытаемся объяснить, почему SC III не получила, как ее предшественницы, «отлично».

Да, внешне игра ощутимо похорошела. Перерисованные модели персонажей, новые арены, эффекты тепловых волн (одна горящая галерея чего стоит!), легкого тумана, отлично анимированные задники, яркие световые эффекты – детище Namco практически приблизилось к Tekken 5.

Однопользовательский режим Soul Calibur III стал заметно сложнее. Не стоит удивляться, если встреча с Сецкой или Мицуруги закончится десятком-другим поражений и разломанным геймпадом. Namco решила внять гласу хардкор-тусовки, представители которой так долго жаловались на излишнюю легкость игры. Кроме того, заметно переработан баланс. Многие старые комбинации и приемы в новой части вызываются иначе, а зачастую и действуют совершенно не так, как раньше.

Заметно, что игру постарались сделать разнообразнее. Чего стоят только



конструктор персонажей с широчайшими возможностями «тюнинга», расширенный режим *Tales of Souls* с нелинейным прохождением, встроенная стратегия с элементами RPG *Chronicles of the Sword*, три новых персонажа, тонны дополнительных материалов, рисунков, оружия и всяческих бонусов.

В PC-индустрии есть понятие аддон. Не полноценное продолжение, но возможность расширить и обновить старое. При игре в SC III возникает ощущение, что это именно аддон – может, из-за не совсем удачной реализации нововведений. Погружение в атмосферу *Tales of Souls* все так же сводится к текстовым вставкам между боя-

ми, а некоторые сюжетные ролики одинаковы для всех игроков, что очень быстро надоедает. Режим *Chronicles of the Sword* откровенно скучен. Новоприбывшие бойцы радуют, но баланса существенно не изменяют. А вот конструктор персонажей действительно чрезвычайно хорош.

Но самое забавное, что мы по-прежнему будем избивать врагов одного за другим, проходить игру за каждого героя по очереди, придумывать собственные техники боя и терять ощущение времени. Soul Calibur был и остается идеальным файтингом как для новичков, так и для прогеймеров. И это бесспорный факт.



PlayStation 2

Suikoden Tactics

Олег Овсиенко

Операция «Реабилитация»

Выслушав гневные возгласы и уклонившись от летящих помидоров, разработчики из Konami взялись за восстановление доброго имени Suikoden после провальной четвертой части.



Паспорт

Жанр strategy/JRPG
Разработчик Konami
Издатель Konami
Web-сайт konami.com/gs/gameinfo.php?id=165
Возраст 12+

Оценка **3,5 / 5**

Идея Задобрить поклонников после оплеухи в виде Suikoden IV
Графика Простенько и неприятно
Звук Неплохая озвучка, а музыка будет знакома игравшим в серию Suikoden
Игра Неплохая, подойдет и ветеранам, и новичкам

Дабы не угробить окончательно одну из своих немногих ролевых серий, создатели спешно объявили о работе над следующей частью и, чтобы чем-то занять скучающих фанатов, решились на творческий эксперимент. Традиционную тактическую игру новаторством назвать можно лишь с натяжкой, однако для Suikoden это действительно шаг в сторону.

Основательно покопавшись в простом и понятном интерфейсе игры, приходишь к выводу: продукт напоминает великолепную Final Fantasy Tactics. Несмотря на такую вторичность, тактика от Konami имеет и несколько оригинальных черт. Например, специализация героя в одной из стихий позволяет ему усилить свою атаку, пребывая в зоне ее влияния. Кроме того, активно используется система отношений между персонажами. Сплоченный коллектив дает возможность проводить более успешные комбинации.

Сюжет игры прочно связан с событиями четвертого эпизода, так что знакомые лица вам определенно встре-

тятся. Фирменный ход – загрузка финального сохранения предыдущей части в начале игры – тоже остался неизменным. Глава вашей партии, парень по имени Кайрил (Kyril), вместе с отцом отправляется на поиски мощного оружия – Рунных Пушек – в земли Империи Кулук (Kooluk). Пара интересных сюжетных поворотов и множество побочных квестов не дадут заскучать. Один совет – не спешите поскорее добраться до финала и внимательно слушайте окружающих.

Графическая сторона игры довольно невзрачна, что слегка компенсируется прогрессивной разверткой. Персонажи выполнены в cel shading, а локации немного размазаны, но общего впечатления это не портит: минимализм – не редкость для данного поджанра. То же касается и музыки: за редким исключением все стандартно и знакомо по предыдущей части.

Suikoden Tactics – традиционная игра без особых нововведений, которая должна прийтись по вкусу как новичкам, так и опытным стратегам.





Корабли, как и раньше, поражают размерами



Знаменитые звездные врата



Бои очень зрелищные



В космосе совсем не одиноко

PC

X3: Reunion



X3: Reunion

Игорь Климовский

Долгожданная свобода

Вжиться в роль беспринципного охотника за удачей и грабить мирных торговцев или, уподобившись им, заняться транспортировкой грузов? А может, построить собственную космическую империю – базы, станции, торговые посты?

Проникнуться духом бродяжничества и путешествовать, исследовать систему за системой, отбиваясь от пиратов и враждебно настроенных чужаков? Или следовать извилистой сюжетной линии? Правда, от проложенного сценаристами курса можно в любой момент отклониться, отвлечься, после чего вновь вернуться к прохождению кампании. И еще, в лучших традициях серии X, после окончания истории игра продолжается. А бороздить звездные дали можно месяцами, если не годами.

Изначально Egosoft делала дополнение к X2: The Threat. Но разработчики трезво рассудили, что большое количество нововведений, серьезное улучшение графики, звука и самое важное, геймплея – это уже не аддон. В результате на золото ушел полноценный сиквел.

Говоря о вселенной X, нельзя не упомянуть о сюжете. И хотя в X3: Reunion следовать сценарию не обязательно, история Бреннеров проходит сквозь все игры серии. Теперь мы опекаем Джулиана, сына Кайла, и продолжаем распутывать сюжетные нити, завязанные морским узлом еще в предыдущей части. Особой оригинальностью кампания не отличается, но в целом повествование занятнее, чем X2: The Threat.

Разработчики кардинально изменили корабли, станции и прочие объекты. Масштабность происходящего потрясает, и сначала хочется просто любоваться, летая без цели от одной планетной системы к другой. Игра живет собственной жизнью. NPC воюют друг с другом, строят базы, покупают и улучшают корабли, торгуют. Можно постепенно влиться в эту суету, а можно с интересом наблюдать из коопита.

Игровая физика теперь более реалистична, пресловутая аркадность X2 исчезла. Теперь корабли подчиняются законам Ньютона, а мы получили больший контроль над аппаратом. Управлять космической посудой стало сложнее и интереснее. Аналогичные изменения произошли и с баталиями. Без тщательно продуманной тактики и верной после-



Дизайн станций весьма причудлив

довательности использования оружия победить будет очень тяжело – подход к противникам практически индивидуальный. Благо игра хорошо сбалансирована, и штурмовать одиноким маленьким истребителем гигантский авианосец вам не придется. Радует и соблюдение пропорций: пролетая на челноке мимо корабля-матки, действительно осознаешь его колоссальные размеры и огневую мощь. Что до самих звездолетов, то их количество и разнообразие вооружения просто поражают.

Экономическая модель по своей проработанности не уступает физике. Нам позволили строить, приобретать, а также совершенствовать заводы и орбитальные станции. Кроме того, мы можем непосредствен-

но влиять на глобальную экономическую ситуацию. Например, создав переизбыток товара, снизить цены, что приведет к краху мелких конкурентов, или же тихо-мирно сккупить все производство, став монополистом в определенной области, а при желании можно просто физически устранить соперников. Разработчики подумали и о тех, кого манит стезя легкой наживы. Их примет, правда, без особого радушия, многочисленное звездное братство. Кстати, ведя какие-либо дела с корсарами космоса, всегда стоит помнить, что в их среде царят свои законы.

Вселенная X холодна и недружелюбна к новичкам. Любой наш поступок обязательно учитывается в глобальной системе рейтингов. Работая на одну из фракций в этом мире, мы автоматически увеличиваем пропасть между нами и другими сторонами. Всем не угодишь. Подлость и предательство тоже ничего хорошего не приносят – за нашу голову могут и награду назначить. А охотников здесь хватает, был бы приз.

Вердикт предсказуем, в игру погружаешься сразу и надолго. Авансом ставим «Выбор редакции», играем и ждем патчей!



Паспорт

Жанр космический симулятор

Разработчик Egosoft

Издатель Enlight и Deep Silver

Издатель в Украине

«Одиссей»

Локализатор «Новый Диск»

Web-сайт www.x3reunion.com

Возраст 12+

Оценка 4,5/5

Идея Война, торговля, разбой и просто исследование космоса

Графика Невероятно красива.

Потрясающие спецэффекты

Звук Замечательно передающие атмосферу игры музыка и звук. Лучшая на сегодняшний день озвучка космических баталий

Игра Достойнейшее продолжение приключений во Вселенной X

О разработке

Egosoft

Игры X: Beyond the Frontier,

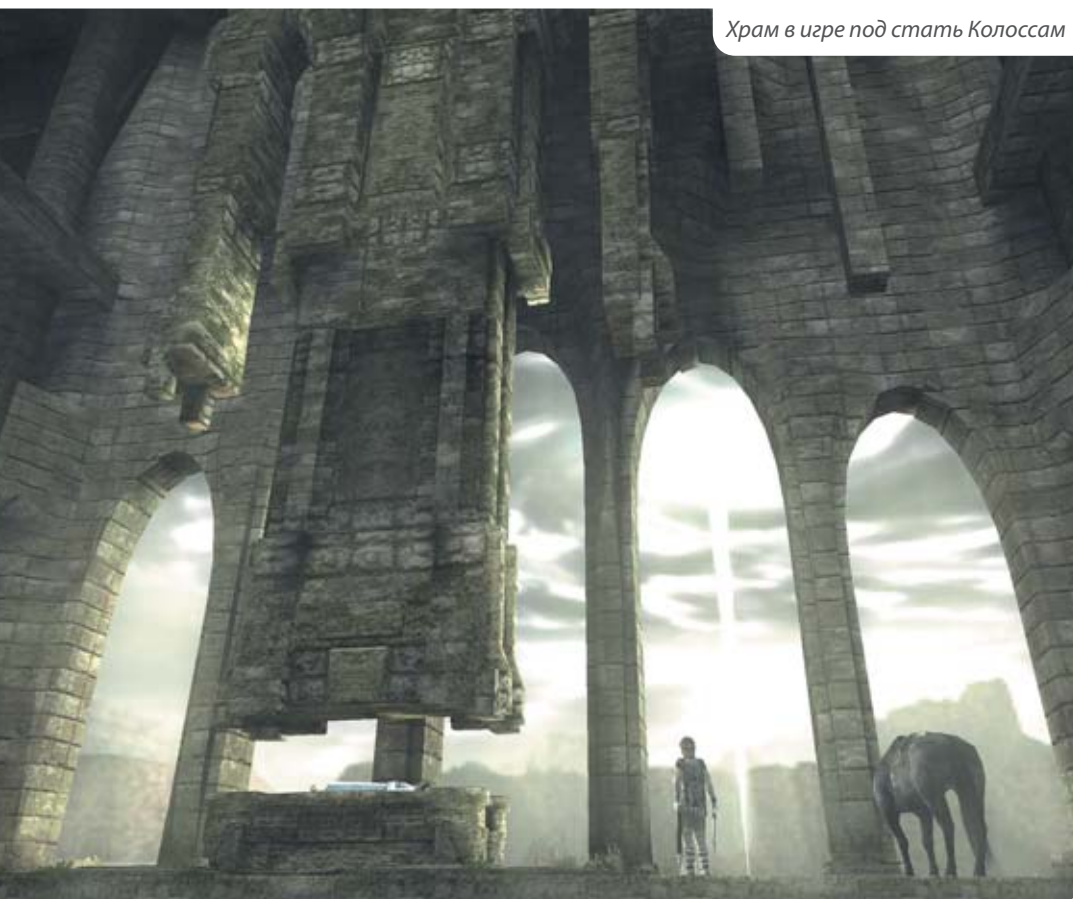
X-Tension, X2: The Threat

Web-сайт www.egosoft.com

Немецкая компания, хорошо известная своими космосимуляторами. Скрупулезно и качественно разрабатывает игры уже полтора десятка лет. Специализируется исключительно на Вселенной X.



Большому кораблю – большая торпеда



Храм в игре под стать Колоссам



Это еще один из самых маленьких противников



Некоторых Колоссов надо еще догнать

Чтобы победить монстра, на него необходимо как-то взобраться



Shadow of the Colossus

Колоссальное приключение

Почти все уникальные проекты сопровождались восторженными откликами журналистов, получали многообещающие напутствия и... были провалены благодаря неумелой рекламной политике, неудачно подобранной дате выхода или сотне других причин.



В жанре классических экшен-приключений долгое время наблюдался затяжной кризис, и после Beyond Good and Evil отыскать что-либо стоящее среди массы однодневок было практически невозможно (да простят меня фанаты гениального Fahrenheit, но он, скорее, ближе по поджанру к тому же Silent Hill). О Shadow of the Colossus стало известно уже давно, и все с трудом вставляли на место упавшие челюсти после просмотра трейлера. Такой продукт занял бы достойное место в стартовой линейке для консоли нового поколения, но Sony убедительно доказывает нам, что хоронить ее детище под номером два еще рановато.

Те, кому знакомы имя и фамилия Фумито Уэды, не теряют времени на прочтение обзоров, а уже наслаждаются его новым творением. Если же вы еще не в курсе – этот человек создал гениальное произведение под названием ICO на заре второй консоли от Sony. Для его неофициального продолжения Уэда смог сохранить старую команду, что помогло сберечь тот непередаваемый дух приключения, которым буквально пропитана Shadow of the Colossus.

Концепция игры проста, как и все гениальное: ваш безымянный герой, называемый просто Странником (Wanderer), отправляется на край мира и идет на сделку с неким божеством по имени Дормин (Dormin), чтобы вернуть из царства мертвых душу возлюбленной. По условиям договора ему предстоит уничтожить 16 поначалу незримых врагов. Тут вся простота и заканчивается.

Замечаешь это уже с первых шагов. Создатели предлагают нам для исследования не просто большой – огромный мир. Вы можете вскарабкаться на отвесные скалы, заглянуть вглубь бездонного каньона, проехать по зеленой степи или иссушенной пустыне, прогуляться по лесу или морскому побережью. Масштабы мира можно оценить только после того, как попытаетесь дойти до своего первого задания пешком – путь до близкого, казалось бы, горного хребта займет почти 30 минут реального времени. Здесь как нельзя кстати придется верный конь героя Агро (Agro). Поклонники Линка могут проглотить от зависти его зеленый коппак – лучшей лошади, чем у Странника, пока еще не было: одно управление Агро – особый процесс, а наблюдать, как он переходит в галоп, – сплошное удовольствие для эстета.

Край мира на удивление пуст и редкими постройками напоминает покинутую империю инков или майя – здесь вам не придется тратить силы на уничтожение полчищ врагов, что оставляет массу времени на любовование местными красотами. Но не стоит расстраиваться: противники будут, причем такие, что об отсутствии мелюзги вы забудете моментально. Колоссы полностью оправдывают свое название – они величественны. И если вас сразит наповал первый из них, задевающий головой вершины деревьев, дальше лучше не продолжать – габариты будут только расти. Как вам понравится схватка на спине огромной летающей твари или бой на плат-

форме в сотнях метров над поверхностью озера? При этом наш герой вооружен лишь луком да волшебным клинком. Процесс убийства Колосса заключается в поиске его слабого места и длительном карабкании по конечностям гиганта к нужной точке. Грубая сила вам не поможет – только стратегия и смекалка. Но для начала противника надо найти, в чем окажет посильную помощь магический меч героя.

Sony лучше всех знает возможности своей консоли, поэтому из графики был выжат максимум. Каждая мелочь – от освещения до детализации Колоссов и окружающего мира – выполнена практически идеально. Музыка удачно подбирается под моменты игры – от индейской флейты до оркестровых тем, все к месту.

Shadow of the Colossus – прекрасное эпическое приключение, которое захватывает вас с первых минут и не отпускает до победного конца, а потом, вполне вероятно, заставит возвращаться к игре снова и снова.

И это только нога...



Конь – лучший друг героя



Паспорт

Жанр экшен-приключение
Разработчик SCEI
Издатель Sony
Web-сайт us.playstation.com/Content/OGS/SCUS-97472/Site/
Возраст 12+

Оценка 5/5

Идея Только боссы
Графика Одна из лучших, если не самая лучшая на данный момент
Звук Есть лишь одно подходящее слово – завораживает
Игра Шедевр с большой буквы. Такие игры, как правило, выйдут раз в поколение консолей

О разработчике

SCEI
Игры ICO, Popolocrois, God of War
Web-сайт playstation.com
 Игровое подразделение промышленного гиганта и производителя одной из самых популярных консолей в мире. Нечасто занимается разработкой самостоятельно, но охотно издает игры нескольких десятков студий и компаний.



Крышу сорвало



Кому война, а кому здоровая конкуренция

PC / PlayStation 2 / Xbox

Sniper Elite

Георгий Чекан

Враг у ворот

Интересно, остались ли еще люди, которым не надоели игры о Второй мировой? Сомневаемся. Но иногда хочется чего-нибудь настоящего, симулятора боевых действий тех времен, так сказать...



Паспорт

Жанр симулятор снайпера
Разработчик Rebellion
Издатель Namco
Web-сайт www.rebellion.co.uk/sniperelite.htm
Возраст 17+

Оценка 3/5

Идея Hitman в военном антураже и без надоевших скриптовых сцен
Графика На уровне, никаких особых изысков, но довольно красиво
Звук Отличный, а иначе и быть не может: глухой снайпер долго не живет
Игра Заставляет вспомнить американские фильмы о WWII – равнение на «Спасти рядового Райана» и иже с ним

Rebellion решила вернуться к порядком заезженной разработчиками теме героизма янки во Второй мировой. Только по версии игроделов события развивались не так, как рассказывают учебники. Здесь Советский Союз добивает Германию, а Штаты пытаются ослабить неведомо откуда взявшийся ядерный потенциал Страны Советов. Козырь американцев в этой операции – снайпер с позывными Eagle Watch. Собственно за него нам и предстоит играть.

Хотя авторы заявляют о полном реализме, действие больше напоминает голливудское кино. Под различными предложениями нам подсовывают невероятно «правдоподобные» возможности: взорвать грузовик, выстрелив в бензобак, или активизировать точным попаданием динамитные шашки и часовые бомбы. И наконец, по чистой случайности удастся проделать то же самое с гранатой, висящей на поясе врага. Но эти досадные «приближен-

ные к реальности» мелочи все-таки не мешают получать удовольствие от игры. Ведь здесь можно маскировать звуки выстрелов под грохот канонады или увидеть, как во время перестрелки вражеский солдат падает на землю от потери крови. И разумеется, на траекторию полета пули влияют ветер, дождь и гравитация. Даже пульс и задержка дыхания не забыты.

Неплохо реализованы и прочие радости снайперской жизни: растяжки с гранатами, маскировка, оби-

лие высоких точек, с которых, безусловно, удобнее стрелять. Благодаря всем этим приятным нюансам игра напоминает фильм «Враг у ворот», а зона военных действий выглядит именно как фронтовой город, а не абстрактный уровень.

Конечно, не обошлось без мелких неприятностей. Ну кто бы мог подумать, что Мартин Борман способен заметить вражеского снайпера в окне третьего этажа, да еще и расправиться с подлецом метким выстрелом из табельного пистолета.



А там, внутри, наверное, тепло...



PC

The Fall: Последние дни мира

Дмитрий Шишов

Падение нравов

Попытайтесь вспомнить хоть одну удачную постапокалиптическую RPG для PC, которая вышла после Fallout. Затрудняетесь ответить? Возможно, все дело в том, что таковых просто не было?



Паспорт

Жанр RPG**Разработчик** Silver Style Studio**Издатель** Silver Style**Издатель в Украине**

«Руссобит-М»

Локализатор «Руссобит-М»**Web-сайт** www.the-fall.com**Возраст** 13+**Оценка** 1,5/5**Идея** Постапокалиптическая squad-based RPG**Графика** Трехмерная, но убогая**Звук** Отличный саундтрек, но неудачные звуковые эффекты**Перевод** Качественный, с хорошей актерской работой**Игра** Сырая, недоделанная, несбалансированная и, как следствие, неиграбельная

Как бы то ни было, ребята из немецкой компании Silver Style Studio решили выпустить в свет «The Fall: Последние дни мира». Но в отличие от своих предшественников пожелали выполнить игру в полном 3D-окружении – для последователей Fallout это несомненный прорыв. Кроме того, они заручились поддержкой дизайнеров из распавшейся Black Isle Studios, и в какой-то момент мы даже поверили, что все у них получится. Но, к сожалению, вышло как всегда.

На самом деле «The Fall: Последние дни мира» является, по сути, не RPG, а squad-based strategy с элементами RPG. Главный герой игры, пережив гибель своих родных, записывается в солдаты Правительства Нового Порядка, сформированного через двадцать лет после трагических событий 2062 г., в результате которых некогда цветущая планета превратилась в ад. Мы моментально получаем в свое распоряжение шесть человек, в том числе нашего персонажа, и отправляемся на поиски при-

ключений. Ролевая система включает шесть базовых навыков и четырнадцать умений, которые можно улучшить с каждым новым уровнем. Бои происходят в режиме реального времени с использованием «интеллектуальной» паузы. В вашей власти в любой момент собственноручно остановить сражение и раздать приказания своим бойцам, а можно наставить кучу ситуативных флажков, делающих паузу автоматически. Кроме боев, в игре есть еще сильная квестовая часть, разительно отличающаяся от той, что мы видели в Metalheart. Задания разнообразны, оригиналь-

ны, а некоторые имеют даже несколько вариантов решений.

Возникает вопрос, в чем же, собственно, проблема, раз у нас на руках составляющие хорошей игры? А суть в том, что The Fall, вышедшая в Европе около года назад, просто кишела багами и откровенными ляпами. Русская версия хоть и избавилась от большинства проблем, но все равно их хватает, чтобы испортить впечатление от игры. В сочетании с убогой графикой и недоработками в геймплее эти недостатки делают The Fall практически неиграбельной.



Современный Белый дом



А дома ждут жена и дети

PlayStation 2

Harvest Moon: A Wonderful Life (Special Edition)

Варвара Марченко

Вечера на хуторе...

Вас не сильно привлекает ежедневный уход за животными, пропалывание грядок и сбор урожая? Возможно, успев позаниматься этим вдоволь у бабушки в деревне, вы не страдаете от недостатка того же еще и дома?



Паспорт

Жанр симулятор фермы с элементами RPG
Разработчик Marucomе
Издатель Natsume
Web-сайт www.natsume.com/games/HM_wlps2/
Возраст 3+

Оценка 4/5

Идея Симулятор деревенской жизни и управления собственной виртуальной фермой
Графика Плюшевый кawaii
Звук Спокойные и приятные мелодии, звуки природы
Игра Увлекательнейшее времяпрепровождение, играть можно практически бесконечно

Поверьте, Harvest Moon поругает игрока в такое все-ленское спокойствие и медитативное состояние, близких к которому не может обеспечить ни один проект. Недаром сериал вышел на нескольких консолях, включая портативные.

Начав со скромного хозяйства размером в одну корову и с запасами в два помидорных зернышка, нам предстоит своими силами расширять ферму и вести семейный бизнес. Доим коров, стрижем овец, получаем свежие куриные яйца, не забываем периодически кормить животных, выпасать их в солнечный день и, конечно же, проявлять заботу и ласку. Ведь у каждого из них, кроме показателей здоровья, есть и показатель любви и привязанности к вам! Чтобы собрать богатый урожай, нужно знать, какие семена и когда лучше сеять, постоянно поливать и удобрять огород, наблюдая за ростом ваших помидоров, арбузов, дынь, клубники и картошки. Полученные за день про-

дукты можно отправлять на продажу в город или делать запасы на будущее.

И конечно же, нельзя забывать о себе любимом! Естественно, каждую ночь нужно спать, а кушать необходимо минимум два раза в день. Кроме того, можно прогуляться в городок, заглянуть в бар, пообщаться с милейшими жителями Долины Незабудок и даже поухаживать за местными красавицами, одну из которых в ближайшем будущем вы сможете взять в жены. Или, устав от беготни, просто развалиться перед телевизором.

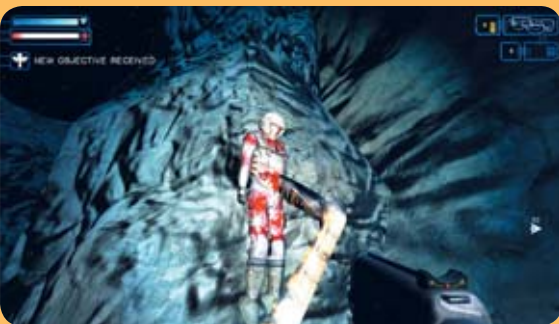
Harvest Moon: A Wonderful Life – переиздание одноименной игры на GameCube, однако Special Edition несет в себе несколько приятных до-

полнений. В игре появится новая претендентка на место вашей виртуальной супруги, а потом у вас может родиться уже и дочка (в GC-версии был только сын). После прохождения сюжетной части игры будет возможность и дальше развивать свою ферму, пока не надоест.

И напоследок советую запастись внушительным «Словарем имен», так как каждому животному и каждой птичке на вашей ферме нужно будет давать новую кличку! Уникальный подход во всем, что и говорить.



Загон для коров очень напоминает боксерский ринг



PC

Starship Troopers

Дмитрий Шишов

Дезинсекция

Роберт Хайнлайн перевернулся бы в гробу, если б увидел, что сотворили с его произведением жадные до денег продюсеры и режиссеры. И хотя картина Пола Верховена была по-своему интересна, детище Strangelite попросту ужасно.



Паспорт

Жанр action
Разработчик Strangelite Studio
Издатель Empire Interactive
Издатель в Украине «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Web-сайт www.starshiptroopers-game.com
Возраст 16+

Оценка 1/5

Идея Игра по мотивам известного фильма
Графика Убогая и недоработанная
Звук Хорошая, во многом благодаря фильму, озвучка
Игра Окончательно погубила доброе имя «Звездного десанта»

Идея сделать игру по фильму «Звездный десант» возникла сразу же после его выхода в 1997 г. Это было неудивительно, так как лента получилась более-менее удачной, даже несмотря на то, что сюжет довольно далек от первоисточника. Спустя три года появилась squad-based-стратегия Starship Troopers: Terran Ascendancy. Она стала первой горсткой земли, брошенной на крышку гроба игры по мотивам этого фильма. Так что ребятам из Strangelite Studio осталось лишь взять в руки лопаты и закопать ее окончательно.

Главный герой игры Джон Рико, знакомый нам по киноверсии, будет уничтожать полчища насекомообразных пришельцев на их родной планете Klendathu в составе элитного подразделения космической пехоты. Практически каждая миссия повторяет те или иные события кинокартины и сопровождается фрагментами из ленты, оформленными как пропагандистские ролики. Не ждите никаких сложных или увлека-



Не обольщайтесь, салаги, худшее еще впереди!

тельных заданий. Starship Troopers – яркий представитель штампованных шутеров. По заверениям самих создателей, они хотели сделать геймплей в стиле Serious Sam, но получилось нечто еще более упрощенное.

И все бы ничего, если бы не отвратительная реализация. Движок SWARM был создан Strangelite специально для Starship Troopers и стал их первой серьезной разработкой. Заявленная полная поддержка DirectX9 и всех сопутствующих современных примочек на практике совсем не впечатляет. Угловатые модели, скудная детализация и

отсутствие каких-либо красивых спецэффектов вызывают сомнения: а знают ли ребята, что на дворе уже XXI век? Кроме того, по закону первого блина Starship Troopers станет плохо перевариваемым комом даже для самых мощных компьютеров. А пятиминутные «быстрые загрузки» растянут сомнительное удовольствие от прохождения игры на несколько часов.

В общем, если вы хотите развить в себе инсектофобию, вам непременно стоит поиграть в Starship Troopers. Всем же остальным мы рекомендуем просто пересмотреть фильм.

Развлечения милых зверюшек



Обещанные космические сражения

PlayStation 2

Ratchet: Deadlocked

Богдан Афанасьев

Рыжий, честный, вооруженный

Каждая новая часть приключений Ratchet пытается чуть отойти от оригинального геймплея и нащупать направление, которое будет наиболее интересно игрокам в данный момент.



Паспорт

Жанр action**Разработчик**

Insomniac Games

Издатель Sony**Web-сайт**

www.insomniacgames.com/

games/rd.php

Возраст 13+

Оценка 4/5

Идея Опять Ratchet! Правда, теперь в соревнованиях а-ля Unreal Tournament

Графика Соответствует современным стандартам. Все яркое и красивое

Звук Очень хорош

Игра Наш любимый пушистый зверек в скафандре вернулся!

На этот раз уклон сделан в сторону турнирных баталий а-ля Quake III Arena и Unreal Tournament. Итак, наш рыжий любимец и многие другие космические герои захвачены злым медиамагнатом вселенского масштаба для участия в супермега-реалити-шоу. Теперь они должны сражаться за свою свободу, да и о межгалактической славе забывать не стоит.

К сожалению, ныне Clank занимается офисной работой, поэтому Ratchet больше не таскает его за спиной и не может воспользоваться интересными фишками, доступными в предыдущих частях. Зато нам выдали двух ботов, которые оказывают посильную помощь в уничтожении противников. Вот только пользу они приносят лишь на легких уровнях сложности. Изменения коснулись и доступного герою арсенала – количество орудий локального Армагеддона уменьшилось, но благодаря замечательной системе апгрейдов это не критично. Ну а е-



При пожаре звоните «01»

ли патроны закончились, можно вспомнить молодость и шарахнуть противника по башке, как в старые добрые времена.

Платформерное прошлое в Ratchet: Deadlocked практически не ощущается, аркадные попрыгушки в основном используются для перехода с одного мини-уровня на другой. Зато в наследство от предыдущих частей игре достались гонки на всевозможных транспортных средствах – от мотоциклов (привет, Halo!) до космических шаттлов.

Графическая составляющая соответствует уровню большинства проектов, выходящих на закате «карьеры» консоли, – из железа выжима-

ются последние соки. Все выглядит очень ярко, красиво и, что немаловажно, частота обновления кадров неизменно высока даже в батальных сценах со множеством участников. Звук не раздражает и полностью уместен – все эффекты именно такие, как ожидается.

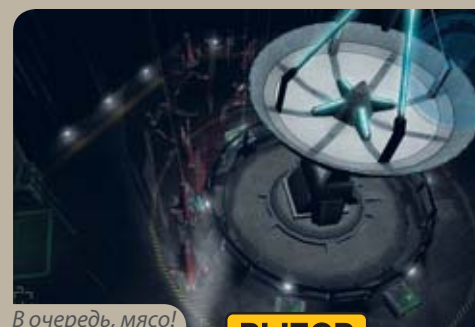
Акцент в Ratchet: Deadlocked сделан на многопользовательском режиме. И это не только привычный сплит-скрин, но и сражения между десятью игроками через Интернет. Если же сетевые баталии вам недоступны, не расстраивайтесь: даже при игре вдвоем на одной консоли море удовольствия гарантировано.



Это не я...



Это тоже не я...



В очередь, мясо!

PC

Shadowgrounds

Михаил Половко

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



Gameplay

DOOM. Вид сверху

Shadowgrounds появилась тихо и незаметно, как свойственно появляться настоящим шедеврам. Ее никто не рекламировал. Никто не считал дни до релиза. Она просто свалилась как снег на голову.



Паспорт

Жанр action/arcade
Разработчик Frozenbyte
Издатель Aurant
Web-сайт
www.shadowgroundsgame.com
Возраст 16+

Оценка 4,5/5

Идея Спасение Солнечной системы от инопланетных захватчиков
Графика Прекрасна как для игры такого жанра
Звук Превосходный, способствует погружению в атмосферу
Игра Интересная и динамичная

Во второй половине XXI в. человечество увлеклось исследованием космоса настолько, что приступило к освоению других планет. Первым объектом для колонизации стал Ганимед, открытый еще в XVII в. Галилеем. Довольно быстро «новая земля» была худо-бедно освоена и заселена.

Вы Уэсли Тайлер, обычный механик, обязанности которого – поддерживать технику в рабочем состоянии. И в полном соответствии с канонами голливудских фильмов ужасов на станции повсюду ломается оборудование. Не к добру!

Игра начинается в лучших традициях фильмов Ридли Скотта. Вокруг

темно, а тени на стенах образуют весьма жуткие узоры. Монстры появляются не сразу, а оружие выдают еще позже. Поэтому сначала мы гордо ретируемся, распушивая мелкие тварей светом фонарика. Вообще патронов явно не докладывают, так что каждому новому стволу вы будете рады, как любимой бабушке.

Сюжет, наличие которого уже не свойственно большинству аркад, заставляет проникнуться к авторам искренним уважением. Пускай не блещет новизной, но здесь он точно к месту. Пусть предсказуем, но как иногда бывает приятно предугадывать его повороты. А в финале нам даже выдадут глубокую философскую мысль.

В арсенале Тайлера лучшее оружие из всех шутеров. Тут вам и рейлган, и ракет-ланчер, и универсальная штормовая винтовка. Как и в случае с сюжетом: не новое, но очень к месту.

Появление каждого вида монстров оформлено весьма кинематографично. Пока Тайлер разбирается с ползающими тварями, местными аналогами headcrab из Half-Life, на стене неожиданно возникает тень монстра устрашающих размеров. И так далее в том же духе. Причем, что удивительно, всякий раз точно так же страшно, как впервые. Прибавьте к этому еще и совершенно уникальных боссов – убийство каждого требует новой тактики и представляет собой отличное развлечение в перерыве между методичным истреблением более мелких неприятелей.

Перед нами, пожалуй, лучший из многочисленных последователей Crimsonland. Поклонникам динамичных аркад – играть обязательно.



Жители другой галактики



Куда делся Нео?

PC / PlayStation 2 / Xbox

The Matrix: Path of Neo

Алексей Пасак

Мои цветные колеса

Такие мастодонты, как Дэйв Пэрри, наверняка в курсе, что совпадение – это что-то, произошедшее всего лишь один раз. Несколько неудачных событий подряд уже можно считать тенденцией.



Паспорт

Жанр action**Разработчик**

Shiny Entertainment

Издатель Atari**Web-сайт** www.atari.com/theatrixpathofneo**Возраст** 13+

Оценка 3,5/5

Идея Честная игровая инкарнация «Матрицы»**Графика** Падения частоты смены кадров, небогатая картинка**Звук** Тревожный и типично киноэпический эмбиент**Игра** Любителям красных таблеток и просто хорошей боевой части ознакомиться в обязательном порядке

Так что путь праведника, которым и пойдет мистер Андерсон в новом проекте ватаги безумных игроделов из Shiny, выглядит куда лучше приснопамятной Enter the Matrix.

Больше никаких второстепенных ролей: наш герой – Нео, и путь его усеян виртуальными телами злодеев. У нас много пистолетов. Мы знаем кунг-фу. И еще бегает по стенам. Избранный – мессия с кулаками, так что рукопашные поединки с использованием холодного и огнестрельного оружия выглядят по-настоящему завораживающе. От пары нехитрых приемов дзюдо для начала и до тотального массакра с помощью сложносоставных комбо-разборок: обучение новым способам красиво убивать происходит по мере прохождения.

Огорчает лишь камера да графическое исполнение. Первая порой решает дать вам повоевать вслепую, выбирая максимально неудобные ракурсы. А второе откровенно удивляет: после безукоризненных моделей пер-

сонажей от, скажем, Konami, трудно серьезно воспринимать угловатость и грязные размазанные текстуры The Matrix: Path of Neo. Благо о motion capture можно сказать только хорошее – схватки выглядят действительно очень кинематографично.

Игра полна ярких контрастов – от самолюбования до самоиронии, от выдержанно-ровной атмосферы в духе первой части до откровенного стеба. Честно говоря, после наблюдений за Нео, который лихо рубит гигантских муравьев в чертогах, напоминающих кэрролловское Зазеркалье, возникает только одно подозрение: нашим протагонистом была принята не только красная, а еще с десятком цветных таблеток с разными интересными рисунками на оболочке.

Неудивительно, что фирменная для Shiny манера тотального издевательства в духе «корова на титрах» коснулась и такого, казалось бы, серьезного проекта по лицензии. За замечательное появление братьев Вачовски и финальную сцену игры хочется про-



стить и стиль камеры «оператор мертвецки пьян», и местами убогое графическое исполнение, и вялое начало. Ну а людям без чувства юмора можно посоветовать еще раз пройти Quake 4.



Гут, Вольдемар, гут



Майка у тебя не того фасона, чувак

PC / PlayStation 2 / Xbox

Crime Life: Gang Wars

Георгий Чекан

2Pac or not 2Pac?

Если вы все же захотите пройти Crime Life, купите большой кулек карамелек и вознаграждайте себя за каждый чек-поинт. Потому что игра в плане поощрения вам предложить не может ничего.



Паспорт

Жанр Beat'em up
Разработчик Hot House
Издатель Konami
Web-сайт www.konami-crimelife.com
Возраст 18+

Оценка 1,5/5

Идея Попытка показать жизнь в гетто «как она есть» вышла слишком однобокой и примитивной
Графика Графика такого уровня была неактуальна на PC уже несколько лет назад
Звук Средняя актерская работа, зато в саундтреке встречаются отличные фрагменты
Игра Не стоит потраченного на нее времени и нервов

Разработчики из Hot House почему-то решили, что нет в гетто других занятий и способов заработать respect, кроме как нанося тяжкие телесные повреждения на импровизированном ринге. Поколотив очередного соперника, наш герой по имени Тре` продвигается на следующую ступень внутренней иерархии банды. А мы имеем отличную возможность выполнить еще один блок малоинтересных заданий, получив в награду сомнительное удовольствие вновь выйти на ринг с компьютерным противником, а он, между прочим, бессовестно мошенничает. Вот такая нехитрая концепция. Добавьте к этому чек-поинты (их густота обратно пропорциональна сложности миссий), невыразительный сюжет, довольно слабую боевую систему и получите странный коктейль, который после ...надачной загрузки легко может разбудить в вас зверя.

А ведь как хорошо могло все закончиться – что ни говори, субкультура черного гетто имеет свои яркие стороны. Но асфальт, скользкий от

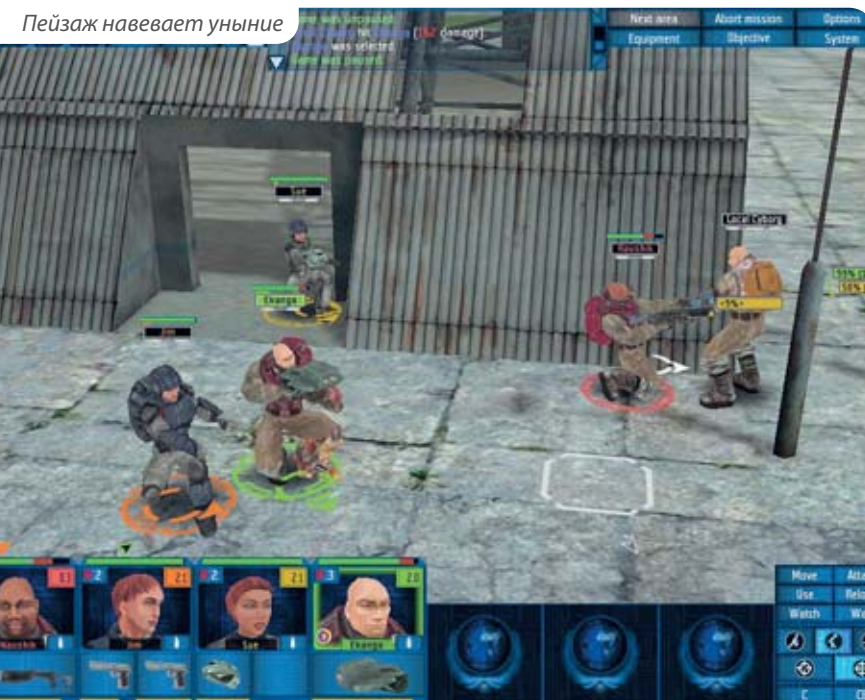
костного мозга, в их число не входит, несмотря на все попытки разработчиков убедить нас в обратном. Средней паршивости beat'em up имел бы шанс на успех, если разбавить его стритболом, скейтбордингом, брейк-дансом, рэп-баттлами, наконец! Но в игре нет ни кабриолетов с бешеной подвеской, ни чумовых бабушек, ни стогов марихуаны... Зато есть грабеж магазинов, вандализм и непрерывное тупое и нечеловеческое уничтожение всех, чей прикид не пришелся по вкусу герою. В рукопашном бою персонажи Crime Life не ограничиваются взаимными синяками и разбитыми носами – количество свернутых шей и поломанных позвоночников выходит за любые мыслимые рамки. С появлением огнестрельного оружия схватки становятся вдосталь короче, а исход

все более зависит от везения, а не от навыков игрока.

После легкого шока от такого крайне некиногеничного насилия закрадывается подозрение, что все ужасы гангстерской жизни призваны наставить игрока на путь истинный. Только вот незадача – не поздно ли воспитывать людей в возрасте 18+?



Пейзаж навеивает уныние



Глобальная карта не менялась со времен X-Com



PC

UFO: Возмездие

Михаил Зинченко

Прикладная некромантия

Некромантия – это область магии, связанная со смертью. Одним из самых распространенных ее видов является оживление трупов. Спору нет, трупы после этого ходят, а некоторые даже трудятся в офисах полный рабочий день.



Паспорт

Жанр тактическая стратегия
Разработчик ALTAR Interactive
Издатель Senega Publishing
Издатель в Украине «1С»
Локализатор «1С»
Web-сайт www.ufo-aftershock.com
Возраст 16+

Оценка 2/5

Идея UFO: Aftermath с менеджментом баз глобально-го масштаба

Графика Весьма посредственное исполнение

Звук Вполне атмосферный
Перевод Неплохой, но без эмоций

Игра Странно, но чем ближе ALTAR к оригинальной UFO, тем хуже получается результат

Здесь устраняют достижения парфюмерной промышленности, а прочие недостатки – современная стоматология. Почему же подобные существа вызывают у нас противоречивые чувства?

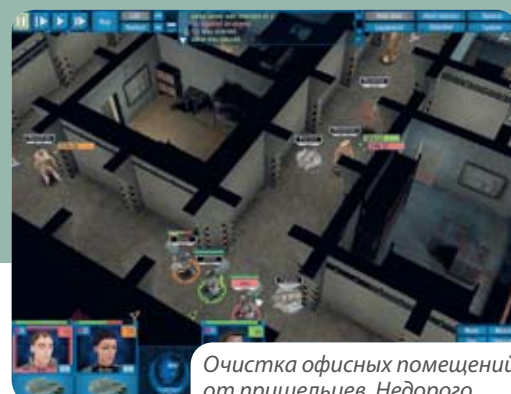
Когда вышла в свет UFO: Aftermath, на разработчиков посыпались письма игроков, жаждущих полной реанимации любимой X-Com. Спустя два года наши пожелания воплотились в жизнь – в сиквеле добавили полноценный менеджмент баз, глобальные исследования, вскрытие пришельцев и все то, чего нам так не хватало. Что же получилось в результате?

Территория разделена на сектора, причем успешное выполнение миссий позволит нам увеличить собственные владения и получить доступ к источникам столь необходимых ресурсов. На наиболее важных участках можно возводить новые базы, где мы и начинаем исследование и производство всего, что требуется для борьбы с порождениями Биомассы. К сожалению, на каждой базе помещается не более полудюжины строений, так что необходимость постоянного прогресса будет подталкивать вас к непрерывной экспансии.

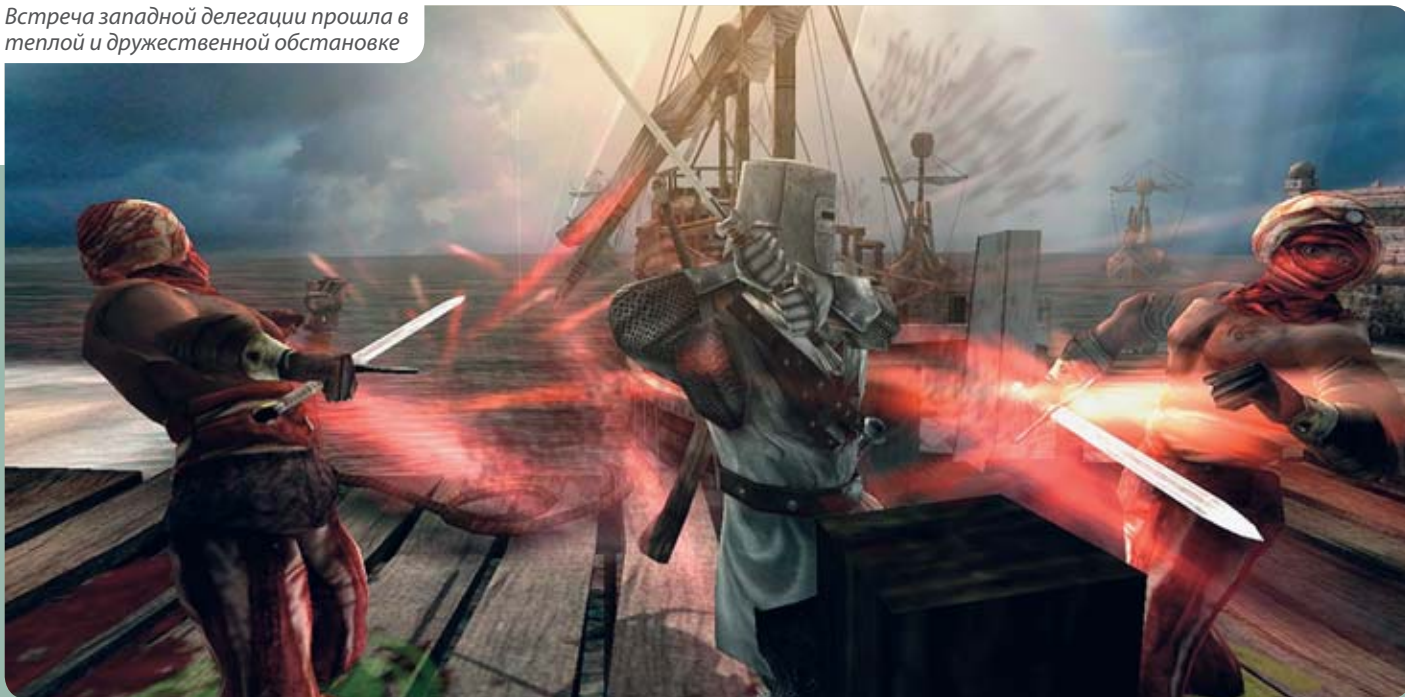
Что радует, так это существенный перевес противников в численности и огневой мощи – игра заставляет

думать, и только принятие правильных решений позволяет выиграть бой. Порадовало и общее время игры – для завершения всех миссий (а их около сотни) придется провести у монитора почти 100 часов.

Жаль, но многое из обещанного на этапе разработки (бои в кораблях, jetpack и др.) так и не вошло в финальную версию игры. Будем надеяться, что некоторые недостатки исправят в ближайших патчах, однако коренным образом это ситуацию не изменит. Возможно, продолжение, если таковое появится, окажется лучше, но мы все же не уверены, что ALTAR стоит практиковать некромантию и в дальнейшем.



Встреча западной делегации прошла в теплой и дружественной обстановке



PC / PlayStation 2 / Xbox

Knights of the Temple 2

Андрей Габельников

Моя рубить!

Вполне закономерно, что однажды создав удачный проект, творческие коллективы набираются со временем опыта, матереют, распускают белые крылья и, оглашая Интернет звонкой лебединой песней, исчезают в удушливых объятиях злобных издателей.

Жители романского поселения наряжаются в соответствии с модой 15-вековой давности



Паспорт

Жанр action

Разработчик Cauldron

Издатели Playlogic International/ TDK

Издатель в Украине «Фабрика Игр»

Локализатор «Акелла»

Web-сайт www.cauldron.sk/projects/kott2/

Возраст 16+

Оценка 2,5/5

Идея Обращение язычников в католическую веру всеми доступными видами холодного оружия

Графика Хорошая игра света и тени, неплохие текстуры и провальный дизайн уровней

Звук Заунывный

Игра Сиквел незамысловатого и приятного слэшера, испорченный нововведениями

Вот шведская Starbreeze трижды угодила в самое яблочко: сначала Enclave, потом Knights of the Temple и, наконец, великолепный Riddick: Escape from the Butcher Bay. Теперь она неспешно работает над The Darkness, собираясь осчастливить ею владельцев Xbox 360 и PlayStation 3. А словацкая Cauldron села в глубокую лужу после выхода Conan, но продолжает заваливать низкобюджетными (и второсортными) проектами владельцев старомодных приставок. Надеемся, что Sony и близко не подпустит ее к своему третьему чаду. Что же, кроме столь яркого контраста, связывает эти студии? А то, что после шумного успеха Riddick издателю средней руки стало накладно подражать зазнавшимся шведам для производства сиквела Knights of the Temple – бренда добротного, но малоизвестного.

Засучив рукава за дело взялась чумазная Cauldron и, вспоминая Conan (если забыли, полное фиаско), принялась кроить игру на свой

манер. Попытки разнообразить и усложнить крестовый поход одного тамплиера, главным достоинством которого была святая простота, позволявшая без единой мысли и лишней суеты задать перцу иноверцам, привели к ужасным последствиям. Разработчики приложили максимум усилий для создания убогой симуляции мирной жизни вокруг крестоносца, трансплантировали неочевидную систему развития навыков и приобретения комбо, кривой инвентарь и несносную камеру (донором послужил пресловутый вонючий варвар).

Обладателю цинкового головного убора подолгу приходится утруждать себя беготней и поиском активных NPC в закоулках отвратительных по дизайну уровней (единственное исключение – арабский город), да и к тому же посещать каждую из 8 локаций по несколько раз. Пламенный привет хочется передать апологетам клавиатуры: покупать джойстик ради этой игры – кошунство. Сносно выполнены лишь боевая систе-



ма и анимация, впрочем, и тут знакомые с первой частью отметят регресс.

P.S. Кстати, девелоперы повесили на одну клавишу действие (разговор) и прыжок, поэтому порой вместо того чтобы нажать на очередной рычаг или завести беседу с NPC, тамплиер неуклюже подскакивает (и это в полной амуниции!) на метр вверх. Очень смешно, да и реализма.net.



Горишь, бубновый!



Клоны, вперед!



PC / PlayStation 2 / Xbox / PSP

Star Wars: Battlefront II

Ярослав Сингаевский

Масскульт

За годы своего существования «Звездные войны» превратились в очень популярную субкультуру. Сегодняшние джедаи и ситхи – это в первую очередь преданные бренду потребители, готовые платить за мечту немалые деньги.



Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Pandemic Studios
Издатель LucasArts
Web-сайт www.lucasarts.com/games/swbattlefrontii
Возраст 13+

Оценка 3,5/5

Идея Сетевой шутер в сеттинге Star Wars
Графика Устаревшая, нетребовательная к ресурсам
Звук Аутентичные звуки и симфоническая музыка
Игра Battlefield для фанатов творения Лукаса

Релиз игры был удачно приурочен к выходу на DVD третьего эпизода знаменитой саги, поэтому однопользовательская кампания практически полностью повторяет сюжет киноленты. Кроме того, нам дадут возможность проявить талант стратега в Galactic Conquest (командуем флотилиями, завоевываем планеты), а для любителей «горяченького» заготовлен режим *Instant Action*.

Главным нововведением стали, как и было обещано, бои в космосе. Они весьма динамичны, но выполнены по совершенно одинаковой схеме: мы защищаем свой крейсер и стремимся уничтожить вражеский. Бомбардировщики под прикрытием легких истребителей атакуют уязвимые точки корабля (генератор щитов, капитанский мостик и т. д.). Десантные боты пытаются высадить отряд штурмовиков на палубу вражеского флагмана и взорвать его системы управления. Иногда перед этим надо найти ценный артефакт и завладеть им.

Наземные сражения в целом почти не изменились. Для победы нам необходимо захватить и удерживать ряд контрольных точек. Удачные действия поощряются бонусными очками и доступом к новым классам персонажей (в их числе и джедаи). Однако против скоординированной атаки нескольких пехотинцев не поможет никакая Сила. В игре баланс смещен в сторону царицы полей – она даст фору и джедаям, и турелям, и бронированной технике.

Графика сиквела, к сожалению, совсем не впечатляет. Картинку чуть-чуть подправили, но модные blur- и



bloom-эффекты не скроют примитивной архитектуры уровней и не исправят грубых моделей. Движок явно устарел, зато его быстрдействие поражает. Можете смело ставить настройки на максимум.

Мы рекомендуем игру в первую очередь фанатам саги как своеобразную action-ретроспективу всех эпизодов сериала. А остальных просим помнить, что Battlefront в большей степени ориентирована на сетевые баталии. И если вам не по нраву напускной реализм Battlefield 2, можете попробовать давно знакомый фантастический сеттинг.



Дарт Вейдер собственной темной персоной



House of the Rising Sun



Прикрываю!

Экскурсия по императорскому дворцу



PC Vietcong 2

Ярослав Сингаевский

Спокойной ночи, Вьетнам

Успех Vietcong пытались повторить неоднократно. Pterodon завершает серию клонов, выпуская новую часть своего проекта. Похоже, что вьетнамская тема на сегодняшний день исчерпала себя окончательно.



Паспорт

Жанр first person shooter

Разработчик Pterodon

Издатель 2K Games

Web-сайт www.2kgames.com/vietcong2/

Возраст 17+

Оценка 3/5

Идея «Вьетконг» в городе

Графика Ничего

выдающегося

Звук Качественный, но не впечатляющий

Игра Заурядный военный шутер с азиатским колоритом

В игре описываются события, происходившие во время операции «Тет», когда в канун местного Нового года вьетконговцы неожиданно перешли в наступление и захватили город. Действие сиквела перенесено из джунглей в городские кварталы. К сожалению, именно по этой причине игра утратила большую часть своего очарования.

Новый Vietcong совсем не оригинален. Баррикады на улицах, снайперы в окнах, монотонные зачистки окрестных зданий – все это не раз было в других шутерах. Вы осторожно продвигаетесь по уровню, уничтожаете одну засаду противника за другой и ругаете напарников, по-прежнему путающихся у вас под ногами. Былые прогулки в кишаших врагами зарослях канули в Лету. Некое их подобие можно увидеть только во «вьетнамской» кампании. Но она очень коротка и служит лишь небольшим довеском к основному действию (которое, кстати, тоже не слишком продолжительно). После завершения дел в те-

кущей локации отряд незамедлительно бросают в следующий бой. В промежутках между миссиями нас лишили возможности поваляться на кровати, почитать дневник и послушать радио. К слову, саундтрек уже не впечатляет подборкой лицензированных композиций. Теперь это коллекция простых гитарных зарисовок в стиле конца 60-х.

В графическом плане игра, по сравнению с лидерами жанра, очень слаба. Архитектура уровней незатейлива, интерьеры примитивны, эффекты довольно невзрачны. Удалось разве что некоторые модели персонажей и техники. Но они не спасают ситуацию, и в целом картинка выглядит бедно.

Остается только гадать, куда подевались фантазия и мастерство достаточно опытной команды разработчиков. Vietcong 2 получился на удивление посредственной игрой. Порекомендовать ее можно лишь ярким поклонникам вьетнамской тематики или любителям азиатского колорита.

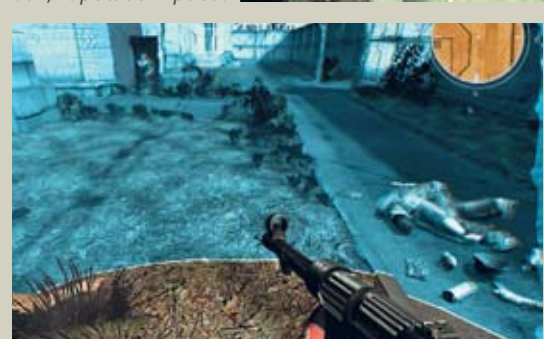
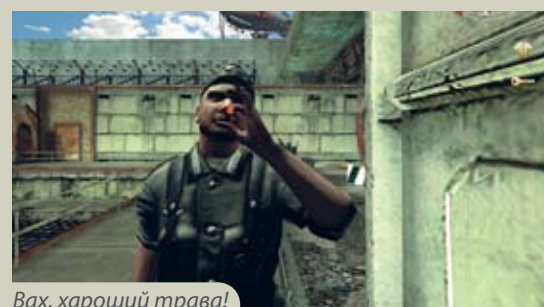


Отлетелся

Рецензии



Злые санитары



PC

Восточный Фронт

Максим Драгунов

Франкенштейн

Похоже, Вторая мировая никогда не даст покоя игроделам. Последний сезон оказался действительно богатым на подобные проекты. Но в этот раз нам предлагают альтернативную версию событий.

Возможно, вы задавались вопросом, почему у россиян (о других странах СНГ говорить пока не будем), переживших страшные тяготы военного времени, не получаются FPS о Великой Отечественной? Впрочем, даже сделать это пытались немногие, а до релиза не дожил ни один из таких проектов. Кроме нашего сегодняшнего гостя.

Что нужно для хорошего шутера? Прежде всего, продуманные локации, приличный AI, интересное оружие и, чтобы получилось совсем замечательно, – сюжет. Российские последователи Виктора Франкенштейна решили взять все самое лучшее от западных хитов, приправив красивой графикой и незатейливым сценарием.

Честно говоря, полюбовавшись вступительным роликом с предысторией и пройдя пару первых уровней, я почти «похоронил» игру. Начало банально до зубной боли: немецкие секретные разработки, мистическое общество Аненербе, оживление мертвецов, создание идеальных солдат...

Графика вызывает противоречивые ощущения. Персонажи с уродливыми лицами бегут по красивейшим локациям. Оружие детально проработано, видны даже серийные номера стволов (правда, у всех одинаковые). Хотя в целом картинка весьма неплоха.

О Франкенштейне я вспомнил недаром. Во-первых, главный герой – оживленный нацистский спецназовец-диверсант, погибший во время одной из операций. В ходе сложных генетических экспериментов, проведенных в секретной лаборатории, Карл Штольц (так зовут нашего подопечного) приобретает сверхъестественные способности. Он может управлять своими эмоциями (!) таким образом, что вокруг него образуется временной щит, останавливающий пули.

Во-вторых, сама игра напоминает неуклюжего монстра, сотворенного гениальным ученым. Эдакое шитое из разных кусочков нечто. Буквально на каждом шагу вас будет преследовать дежа-вю: тут и там попадаются фрагменты Wolfenstein, Call of Duty, Medal of Honor, Painkiller и множест-

ва других игр. Некоторые миссии просто один в один повторяют задания из более именитых разработок.

Игра абсолютно линейна, хотя скрипты практически не напрягают, в отличие от, скажем, первой части Call of Duty. Баланс местами хромает, что не лучшим образом сказывается на геймплее – частенько враги встают после двух выстрелов в голову в упор. А вот если чикнуть противника штыком-ножом по горлу, он уже точно упокоится навеки. Временной щит я применял за всю игру не более пяти раз – просто забывал о его существовании до тех пор, пока не возникла ситуация, где без него нельзя обойтись. Из оружия чаще всего использовались трофейные MP40 и StG44 и, конечно же, гранаты. При желании можно побаловаться СВТ-40, Mauser 98K, огнеметом, пострелять из Panzerschrek, MG42, противотанковых винтовок, а также зенитного орудия. Кстати, немецкие зольдаты почему-то сидят на боевых постах с винтовками Токарева.

AI особых нареканий не вызывает, но иногда бывает смешон. Посудите сами: стоят два бойца, подходишь сбоку и стреляешь в одного из них. Он падает, второй убегает. Через 10 секунд возвращается обратно, смотрит на тебя и... начинает застенчиво шаркать ножкой. Случается и другое: безоружный персонаж поднимает руки вверх и кричит: «Не стреляй!» – однако, как только ты отворачиваешься, он откуда-то достает пистолет и выпускает пулю тебе в спину.

Помните миссию в CoD: United Offensive, где игроку пришлось быть бортстрелком на «Летающей крепости», отбивать атаки истребителей, а затем и спасти самолет от падения? Здесь нам предстоит нечто похожее: убиваем экипаж подводной лодки (носящей киношное имя U-571), топим вражеские корабли и отражаем нападения торпедоносцев Люфтваффе.

Но опять же, без большущей ложки сами-знаете-чего не обошлось. Если непродуманность начальных уровней можно списать на неопытность разработчиков, то после «вылизанной» середины игры финальные локации нагоняют тоску. То ли вдохновение у сценаристов закончилось, то ли время поджимало, но разработчики тут явно схалтурили. Игра превращается в survival а-ля Grimspand. Крохотные уровни с толпами кровожадных ботов; боеприпасов становится все меньше и меньше; аптечки, вначале в большом количестве выпадавшие из убитых врагов, превращаются в дефицитную роскошь. В итоге, дойдя до финального уровня, где нас поджидает почти бессмертный босс, я начал жалеть, что играл больше «на прохождение», чем «на прокачку» героя – здесь бы это очень пригодились.

В любом случае игра достаточно крепко цепляет и пробегается на одном дыхании. А если учесть, что это первый удачный российский шутер, пускай и не идеальный, то поиграть в него действительно стоит.



Паспорт

Жанр first person shooter

Разработчик Burut Creative Team

Издатель «Руссобит-М»

Web-сайт www.russobit-m.ru/rus/games/eastfront/

Возраст нет данных

Оценка 3,5/5

Идея Зомби против фашистов

Графика Отличные локации и страшные персонажи

Звук На уровне

Игра Наконец-то у русских получился шутер

О разработке

Burut Creative Team

Игры Creed, «Златогорье», «Златогорье 2»

Web-сайт www.burut.ru

Компания основана в 1999 г., отметила неплохой ролевой диалогией «Златогорье», а также отвратительным, но хорошо разрекламированным шутером Creed.



Не могу смотреть без смеха



Истинные аристы

Есть еще порох...



PC / PlayStation 2 / Xbox

World Racing 2

Игорь Климовский

Всемирное турне...

Объехать весь мир – заманчивое предложение. Да еще не просто так, а на быстром, красивом и эксклюзивном автомобиле. Розовая мечта немецких разработчиков! Правда, воплотить в жизнь хорошую задумку тяжелее, чем кажется.



Паспорт

Жанр racing
Разработчик Syntetic
Издатель Playlogic International / TDK Mediactive
Издатель в Украине «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Web-сайт www.worldracing2.com
Возраст 3+

Оценка **2,5/5**

Идея Автомобильная солянка
Графика Красивые текстуры, хорошие модели машин. Отлично выглядят задники трасс
Звук Невыразителен, а музыка в целом приятная
Игра Слабый сиквел весьма удачной игры

World Racing 2, как видно из сократившегося названия, больше не бенефис марки Mercedes. Впрочем, волноваться любителям трехлучевой звезды не стоит: «мерсов» хватает. Вообще автопарк игры состоит из почти 100 лицензированных машин от 17 производителей. Представлены как современные, так и классические авто. Это и серийные трудяги, которых видишь каждый день в городе, и редкие спорткары, и даже гоночные монстры стоимостью в сотни тысяч долларов.

Что интересно, все без исключения транспортные средства можно разбивать. Результатом целенаправленного издевательства над машиной является разваливание аппарата на части. Жаль, что выглядит это неубедительно.

Управление автомобилем – сто-процентная аркада, причем не слишком хорошо реализованная, что еще более удивительно: первая часть в этом плане была очень даже ничего.

AI ведет себя глупо, местами просто смешно. И если соперники ездят достаточно грамотно, то водители проезжающих мимо машин, похоже, пьяны в стельку. Они таранят, подрезают, возникают невесты откуда и вообще совершают уйму нелогичных действий.

Хорошее впечатление оставляют карты для соревнований, каждая общей площадью около 6 км², с большим количеством разнообразных дорог, развязок и объездных путей. Жаль только, что их всего шесть штук. Дизайн ландшафтов сделан со вкусом, хотя не без определенной доли шаблонности.

Основной игровой режим – карьера – практически не изменился. Один в один скопированы этапы заездов из первой части, добавились лишь пара новых видов состязаний. Здесь мы зарабатываем очки, местный эквивалент валюты. Они начисляются за мастерство вождения, а также за выполнение поставленных задач. И соответственно, за нарушение правил и беспредел на дороге – снимаются.

Единственное, что может спасти ситуацию, – сетевой режим. Игра его поддерживает, но найдутся ли желающие?





Разборка в духе Burnout



Subaru в «коробочке»

PlayStation 2

WRC: Rally Evolution

Игорь Климовский

Нет предела совершенству

Казалось бы, симулятор ралли – не тот жанр, где можно ожидать прорывов и невероятных открытий. Они, конечно, будут, но уже на next-gen-консолях. А пока разработчики доводят до блеска старые серии.



Паспорт

Жанр раллийный симулятор

Разработчик

Evolution Studios

Издатель Sony

Web-сайт

www.wrcrallyevolved.com

Оценка 4/5

Идея Ралли

Графика Пожалуй, самая совершенная в этом жанре на PS2

Звук Звук и музыка стандартны, но озвучка виртуального штурмана отменная

Игра Продукт естественной эволюции игровой линейки от Evolution Studios.

Серьезный конкурент Colin McRae Rally.

Все проекты от Evolution Studios щедро лицензируются трассами, автомобилями и гонщиками. Не стала исключением и WRC: Rally Evolution – на сегодняшний день последняя игра компании для PS2. Студия всецело переключается на PSP и PS3.

Графика – предел того, на что способно железо приставки. Аккуратные и отлично детализированные модели автомобилей, красиво и достоверно выполненные погодные эффекты. На высоких скоростях вместо привычного размытия кадра камера начинает сильно трястись, что, несомненно, добавляет реализма.

Аутентичность и узнаваемость ландшафта – визитная карточка английских разработчиков. К примеру, этап в Турции не похож на трассу в Японии. Более того, даже Финляндию и Швецию не спутаешь ни за что.

Те же комплименты можно сделать и в адрес автомобилей. У каждой машины WRC своя специфика управления и поведения на дороге,

и разработчики верно это передают. Естественно, если делать игру абсолютно реалистичной, то ездить будет очень трудно даже с хорошим манипулятором. Но ES умело и точно держит баланс между симулятором и аркадой – или наоборот. В любом случае, играбельность высока.

Автопарк обширен, но несколько стандартен. Правда, особого разнообразия здесь и не требуется. В наличии машины WRC, их младшие братья – переднеприводные аппараты класса Super 1600, легендар-

ные монстры из 80-х годов и прототипы семейства Extreme. Изначально доступны только первые две категории, по ходу дела, побеждая и зарабатывая очки, вы откроете и остальные.

В игре много режимов, да и два лицензированных чемпионата на месте: WRC и Super 1600. Не забыты и соревнования на классических автомобилях. Но все это уже было. Ничего нового и оригинального не привнесено, что и помешало поставить игре высшую оценку.



Субарик

Замыслил что-то нехорошее



Они убили Кенни! Сволочи!



Любовь до гроба

PC / Xbox

Land of the Dead: Road to Fiddler's Green

Михаил Половко

Зомби в кровавом угаре

По законам рынка для раскрутки киноленты необходимо выпустить не только чашки, ручки и футболки с логотипом, но и игру «по мотивам». Желательно не слишком убогую.



Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Brainbox Games
Издатель Groove Games
Web-сайт
www.landofthedeadgame.com
Возраст 17+

Оценка 1/5

Идея Спасение мира от орд зомби
Графика Strongly outdated, however models look very good
Звук Good, contributes to the atmosphere of fear
Игра Secondary and monotonous

Итак, перед нами еще один продукт по лицензии. В этот раз речь пойдет о нелегкой судьбе фермера, возмнившего себя очередным спасителем мира. Наш герой, выглянув однажды вечером в окно, обнаруживает, что по улицам свободно бродят толпы зомби. Как истинный патриот, он достает с чердака дедушкино ружье и отправляется отстаивать демократические ценности.

На протяжении около двадцати уровней нам предстоит искоренять бесчисленные полчища нежити, наводнившей окрестные города. Наш путь лежит в Fiddler's Green – последний оплот выживших. Тоже не самое приятное место, между прочим.

Для уничтожения прямоходящих трупов разработчики любезно предоставили более десятка видов вооружения. Но, как бы то ни было, пользоваться можно только холодным оружием, так как патронов для огромного огнестрельного арсенала днем с огнем не сыщешь. Сразу при-

ходится привыкать к молоткам, битам и лопатам.

Поначалу игра задумывалась как хоррор. Но после релиза стало ясно, что если она и пугает, то только качеством исполнения. На стены вылили литры крови (как в Silent Hill) и добавили возможность расчленения противников. Но этого недостаточно.

Из лицензированного движка Unreal 2 выжали последние соки. К сожалению, не помогло – слишком много воды утекло с тех пор. Блеклые текстуры, отсутствие динамических теней и отвратительные спецэффекты на фоне других игр совершенно не радуют глаз. Убогие интерьеры

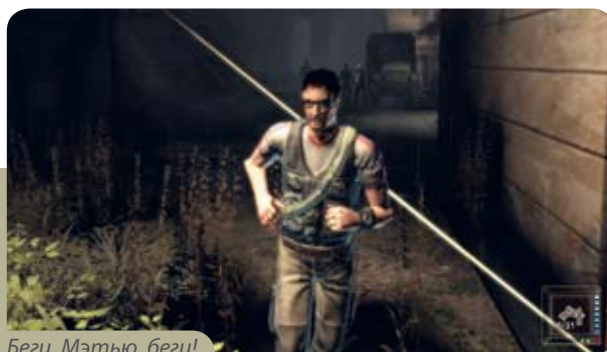
и повторяющиеся коридоры – гейм-дизайнеры явно не перенапрягались. Приятно выглядят только сами зомби, над текстурами и анимацией которых действительно попотели.

Вообще, видно, что создатели собирались порадовать публику шедевром как минимум класса Silent Hill: музыка действительно давит на психику. Вот только когда на игрока идет с десятком оживших мертвецов разной степени мерзости, а у него в руках одна лопата, уже необходим тяжелый рок (как в Painkiller) или техно (как в Serious Sam).

В итоге вместо атмосферного хоррора получился банальный трэш. Неинтересный, но играбельный.



Хирург во время обеда



PC Cold War

Сергей Гаврюченко

Подвиг журналиста

Мавзолей, Кремль, Лубянка, Чернобыль, Кремль, Мавзолей... Примерно по такому маршруту прошел забег американского журналиста в рамках беспрецедентной акции по сохранению гласности, продолжению реформ и защиты экологии в СССР.



Паспорт

Жанр action/stealth
Разработчик Mindware
Издатель Dreamcatcher
Издатель в Украине
 «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Web-сайт
www.coldwar-game.com
Возраст 16+

Оценка 2/5

Идея Перестройка, шпионы, КГБ и государственный переворот – клюква раскиданная
Графика Бледно и несовершенно
Звук Незапоминающийся
Перевод Ничем не примечателен
Игра Не лучший представитель жанра, но учитывая отсутствие видимых конкурентов, вполне годный к употреблению

Едва ли не единственный достойный компонент Cold War – в меру занимательный сюжет – соседствует с довольно скучным геймплеем и посредственной графикой. А до того славного момента, когда игра станет действительно интересна, придется вдоволь побегать по однообразным коридорам и различными способами утихомирить не один десяток убогих противников.

Впрочем, ничего сложного, равно как и особо занятого в этом времяпровождении нет. Заботливые ав-

торы разбросали по округе кучу разнокалиберных аптечек и наградили враждебных Мэтью Картеру советских милиционеров и спецназовцев бестолковым AI. А чудодейственный фотоаппарат, позволяющий видеть сквозь стены и обездвигивать зазевавшихся противников, и беспрецедентные способности героя к конструированию различных шпионских устройств превратили невзрачного журналиста в супермена.

К сожалению, изготовление гаджетов – одна из немногих интересных

особенностей Cold War – на деле выглядит довольно нелепо. Все необходимое (от боевой рогатки до мощных мин) гражданин Картер запросто собирает из валяющихся под ногами консервных банок, пластиковых бутылок, тряпок и прочего мусора. А вот придумать что-нибудь новенькое лишенный фантазии Мэтью уже не в силах. Поэтому геймерам, не на шутку увлекшимся гаджетами, приходится тщательно обследовать локации в поисках чертежей. Впрочем, все напрасно. В силу низкого уровня AI врагов, которые к тому же просто обожают во всеуслышание сообщать о том, чем заняты и куда направляются в текущий момент, пользоваться плодами своего технического таланта приходится не так уж и часто. Пуля в затылок, пущенная из-за угла, по эффективности опять вне конкуренции.

В итоге вместо продуманного stealth мы снова видим лишь бледное его подобие. При отсутствии достойной альтернативы играть в Cold War, конечно, можно, но вот получить от этого процесса много удовольствия – вряд ли.



Товарищ милиционер
 просто прилег отдохнуть



PlayStation 2

Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2



Олег Овсиенко

Per aspera ad astra

Тех немногих, кто еще считает консоли «детской забавой», разработчики из Atlus утопят в море крови жертв своих героев. Поклонникам справедливости и ярим сторонникам морали сюда вход заказан.



Паспорт

Жанр jRPG
Разработчик Atlus
Издатель Atlus
Web-сайт atlus.com/dds2
Возраст 17+

Оценка 5/5

Идея Отбросить жанровые предрассудки
Графика Небольшое улучшение и без того идеальной графики серии
Звук Нет слов, только совет – дождитесь саундтрека и купите его
Игра Из множества хороших RPG, порадовавших нас в октябре, это лучшая

Дорога к звездам не всегда ровная и асфальтированная. После победы в Войнах Кланов Serf и его команда не найдут обещанного рая в мире Нирваны. Вместо этого придется прокладывать путь к спасению товарищей по трупам врагов – на землях Черного Солнца герои обнаружат лишь окаменевших жителей и теократическую диктатуру Karma Society.

Сюжет заключительной части дилогии начинается там, где была окончена первая, – нам даже разрешат перенести save-file для открытия по мере прохождения «вкусных» бонусов. Но это необязательно – новичкам позволят беспрепятственно ознакомиться с завязкой с помощью серии диалогов и врезанных роликов.

Основные изменения нас ожидают в боевой системе игры. Не бойтесь, пошаговых сражений и возможности заранее планировать действия у вас не отобрали. Появилась более удобная Mantra Grid, чем-то напоминающая Final Fantasy X, значительно разнообразящая прокачку отдельных



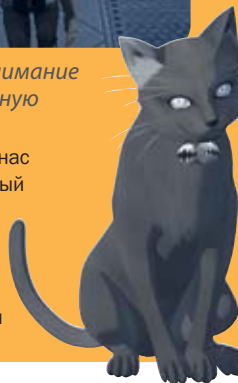
Обратите внимание на операционную систему

героев. В бою нас также ждет новый режим – Berserk, под который специально были прописаны формы персонажей.

Схватки, так уж повелось в серии, весьма сложны, а правильно выбрав тактику и найдя слабые стороны у противника, вы значительно облегчите себе жизнь как в случайных, так и в сюжетных сражениях. Разработчики несколько уменьшили вероятность незапланированных встреч с врагами, но они все равно попадаютесь довольно часто.

Учитывая тот факт, что игра вышла спустя лишь несколько месяцев после предшественницы, создателям осталось только слегка «пригладить» чудесный движок, это они и сделали. С дизайном локаций справились отлично, и чувствовать себя водопроводчиком в городской канализации вы не будете.

Продукт рекомендуется всем ветеранам жанра и тем, кому поднадоели однотипные герои, бесконечные штампы и излишняя укороченность бессюжетных подделок – Atlus покажет вам путь в Нирвану.





Гори оно все огнем!

PlayStation 2 / Xbox

Castlevania: Curse of Darkness

Алексей Пасак

Минус готика

До сих пор свежи мои воспоминания о том, как сложно оторваться от Castlevania: Circle of the Moon на GBA. Причем не потому, что это была единственная игра, купленная в комплекте с новой консолью.



Паспорт

Жанр action
Разработчик Konami
Издатель Konami
Web-сайт www.konami.com/officialsites/castlevania
Возраст 12+

Оценка 2/5

Идея Неспешная переработка нечисти на фарш + RPG-элемент
Графика Размазанные грязные текстуры; ничем не выдающиеся модели персонажей и врагов
Звук В готично-пафосном духе сериала, но несколько однообразно
Игра Играть можно, но почему-то совершенно не хочется

Немудрено, что сериал, который за неполных 20 лет своего существования выпускался почти на полутора десятках платформ, в конечном итоге появился и на PS2. Два года назад вышла новая часть под названием Lament of Innocence – очередная попытка переноса старого доброго сеттинга в три измерения. Теперь же поклонники саги об охотниках на вампиров получили еще одно продолжение этой бесконечной истории.

Дракула мертв, но дело его живет. Сюжет как всегда овеян мистикой и в меру мелодраматичен. В центре истории – противостояние нашего героя Гектора (Hector) и его бывшего соратника по темному вампирскому делу Исаака (Isaac). Диалоги между ними выглядят примерно так: «Ты заплатишь за смерть моей жены!» – «Нет, ты не сможешь противиться своей темной стороне!» Становится весело и совсем не страшно.

Появилось интересное новшество – возможность вызова Невин-

ных Дьяволов (Innocent Devils), которые помогут нам в самых разных занятиях: от открытия сундуков и дверей до боя. Разнообразит прохождение и гибкий конструктор оружия/доспехов. Но в целом монотонная рубка монстров, прерываемая появлением боссов, не затягивает. Враги падают как подкошенные под нашими ударами, даже не попытавшись изобразить хоть какое-то подобие активного сопротивления. Камера не блещет интеллектом и выискивает весьма оригинальные, но далеко не самые удачные ракурсы. Пустые длиннющие коридоры и зачастую безвкусный дизайн навевают скуку. Так и хочется по-стариковски побрякать «вот в наше время...»

Вынесем не особо утешительный вердикт: если раньше классические 2D-части мира Castlevania могли очаровать практически любого игрока, то новая трехмерная инкарнация привлечет разве что неисклю-ченных геймеров да преданных фанатов сериала.



Закурить не найдется?



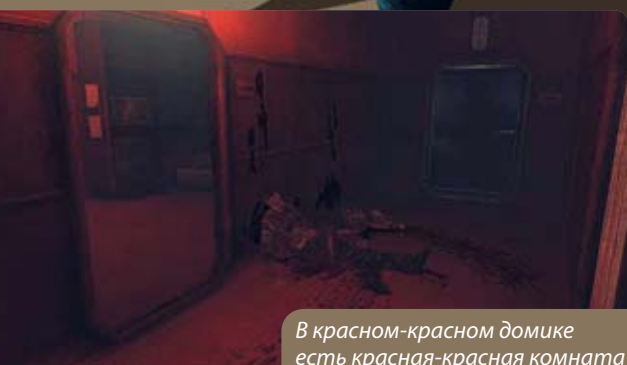
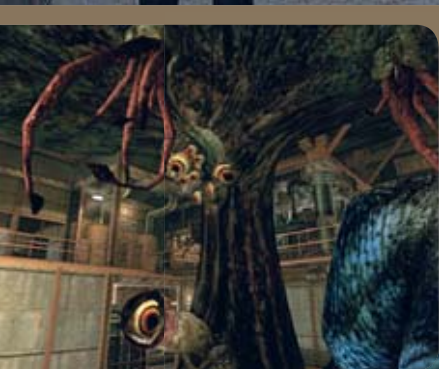
Улыбнитесь – вас снимают



А ты, моряк, уже приплыл



Кто попер моего кровавого мальчика?



В красном-красном домике
есть красная-красная комната



Вий, выходи...

PC / Xbox

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Богдан Афанасьев

Безумие Джека Уолтерса

Headfirst Production несколько раз переносила дату выхода, находила и теряла издателя, но все же выпустила игру. Пока только для владельцев Xbox, но менее чем через полгода и обладатели PC смогут лицезреть кошмарные порождения воображения Лавкрафта.

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth – уникальный сплав хоррора, авантюры и шутера. Завязка игры полностью соответствует духу произведений знаменитого писателя. Начало XX века. Пациент психиатрической лечебницы Джек Уолтерс (наше альтер эго) пытается покончить с собой. Затем действие переносится на шесть лет назад, когда он только начал свой путь к безумию.

Две вещи, на которые сразу обращаешь внимание, – вид от первого лица и отсутствие интерфейса. Повреждения, полученные героем, количество оставшихся патронов и тому подобные вещи не отображаются на экране. Это достаточно сильно влияет на геймплей и делает его непохожим на привычные survival horror. Погружению в атмосферу способствуют и галлюцинации, и весьма достоверная визуализация психического состояния героя. Так, в критические моменты вибрация геймпада имитирует сердцебиение, в глазах начинает двоиться, движения становятся неуверенными, ухудшается координация. Дедушка Станиславский остался бы доволен. Система повреждений также помогает поверить в происходящее. Например, ранение в руку мешает прицеливаться, в ногу – ходить, раны необходимо лечить, голову тоже стоило бы, но не позволяют. Создатели почему-то решили, что средства самообороны пригодятся лишь во второй трети игры. А ведь и до этого надо не только

головоломки решать, но и выживать в местном бестиарии.

К слову, о монстрах. Их вид способен выдавить слезу умиления из любого поклонника Лавкрафта. Да, именно такими мы их и представляли. Кстати, если кто-то не читал произведений отца литературы ужасов, игра в увлекательнейшей форме познакомит вас с его мирами. А это, несомненно, подтолкнет к ознакомлению с первоисточниками. Но даже несмотря на удачную реализацию неведомых зверушек, графика является основным минусом игры. Постоянные переносы релиза привели к тому, что к моменту выхода картинка устарела. Однако это не очень заметно, поскольку в первой части мы исследуем портовый городок Инсмут, полный темных-претемных складов, а во второй и третьей царит черная-пречерная ночь.

Звуковое оформление, напротив, впечатляет. Завывание ветра, скрип половиц, шорохи и другие полагающиеся по жанру эффекты сделаны идеально. Возникает ощущение, будто ты находишься в жуткой реальности по ту сторону экрана. Приятно удивила и достаточно продвинутая физика (за нее отвечает Havok). Можно закрывать двери на защелки и баррикадировать их мебелью. Ведь когда преследователи пытаются догнать героя, это дает ему дополнительные спасительные секунды. А разбивать некоторые предметы – сплошное удовольствие. Однако есть маленькое «но» – фи-

зика работает только с интерактивными объектами, прочие подобны нерушимым монолитам.

Очень существенным минусом оказалась невероятная сложность игры. Даже на самом легком уровне придется хорошенько попотеть, прежде чем вы пройдете определенные эпизоды. Например, сцену в отеле, когда главного героя пытаются убить во время сна и он, едва открыв глаза, удирает от преследователей, я начинал раз двадцать. Поэтому, скорее всего, никто не будет проходить игру повторно. Ведь пока вы доберетесь до финала, успеете поучаствовать в некоторых сценах не один и даже не два раза.

На вопрос, удалась ли Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, отвечу: несомненно! Атмосфера лучших рассказов Лавкрафта передана весьма точно, играбельность, даже несмотря на сложность отдельных эпизодов, на высоте. За сим раскланяюсь и пожелаю удачного окончания игры. Вы ведь еще не забыли, с чего она начинается?



Паспорт

Жанр first person horror

Разработчик Headfirst Production

Издатель Bethesda Softworks/2K Games

Web-сайт www.callofcthulhu.com

Возраст 17+

Оценка 4/5

Идея Познакомить геймеров с плодами фантазии Говарда Филиппса Лавкрафта

Графика К сожалению, не-сколько устарела. Но в темноте это плохо заметно

Звук Просто отличный

Игра Если бы не завышенная сложность и устаревший графический движок, заслуживала бы знака «Выбор редакции»

О разработчике

Headfirst Production

Игры Simon The Sorcerer 3D

Сайт www.headfirst.co.uk

В 1998 г. Майк Вудрофф и его сын Симон организовали студию по созданию проектов для PC и консолей. Благодаря двадцатилетнему опыту работы Майка в индустрии у них получаются весьма неплохие игровые продукты.

Ну вот я и на воле!

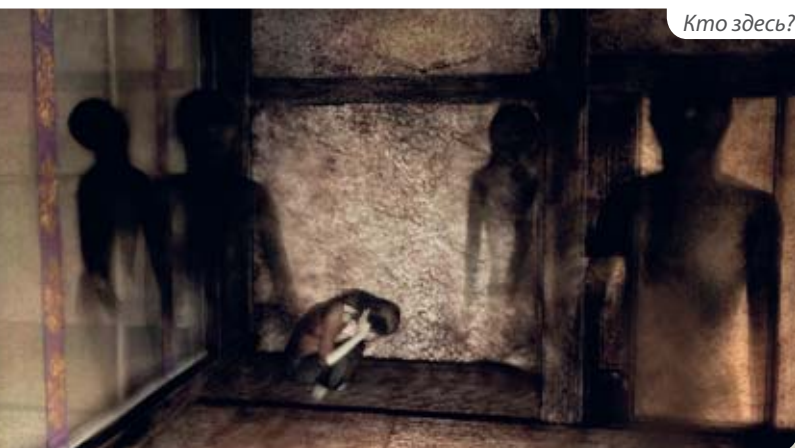


Дачники в борьбе за урожай

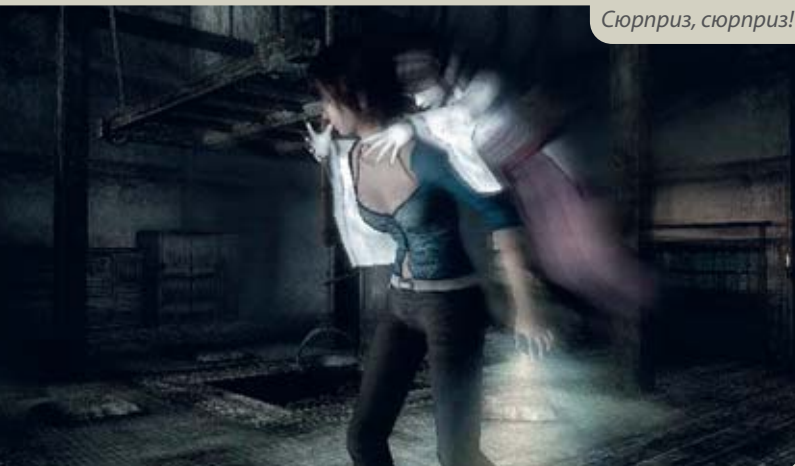


Сгинь, отродье!





Кто здесь?



Сюрприз, сюрприз!

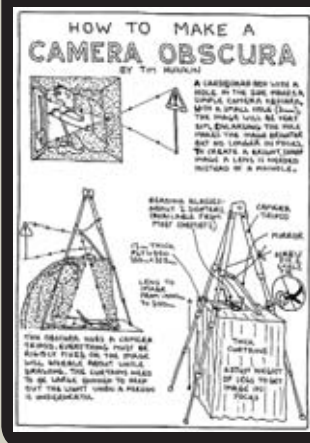


Отдай мой «Кодак»!



Мама, я больше не буду баловаться с чернильницей!

На самом деле камера-обскура – отнюдь не название фотоприбора для борьбы с неугомонными бестелесными демонами. Это вполне реальный аппарат, изобретенный еще в эпоху Ренессанса, когда его использовали художники и астрономы. По своей конструкции камера-обскура – предтеча современной фототехники с ее зеркально-линзовой системой. Только вместо линзы в ней используется просто отверстие необходимого диаметра, через которое и проходит свет, создавая изображение.



PlayStation 2

Fatal Frame III: The Tormented

Алексей Пасак

Фотография на память

Со страхом нужно бороться. Включать свет, расправлять плечи и, бормоча под нос какую-то жизнеутверждающую лирику, разрывать остатки тьмы пистолетными выстрелами. А еще лучше – жаканом из крупнокалиберной винтовки.

Игры двух самых известных и, без преувеличения, культовых линеек survival horror – Silent Hill и Resident Evil – всегда держали геймера в состоянии напряжения. Но весь страх пропадает, когда палец нервно дрожит на гашетке и автомат срывается на очередь. Страх, который в вышеупомянутом жанре стоит во главе угла, там сводился или к ожиданию момента появления противника, или же к угнетающей атмосфере. Японские разработчики из Тесто решили пойти к делу иначе. Они оставили игроку единственный способ борьбы с адскими фантомами – фотографировать их. Призракам трудно снести зарядом дробы голову с плеч, поэтому переключаемся в вид от первого лица и подыскиваем ракурс поудачнее. Система апгрейдов нашего «оружия» – фотоаппарата антикварной внешности с не совсем подходящим по смыслу названием «Камера Обскура» (Camera Obscura) – позволяет нам не только выбирать тип пленки (напрямую влияющий на степень урона, наносимого призраку путем съемки), но и добавлять различные усовершенствования. Например, линзы, с помощью которых можно замедлять движения врагов, уклоняться от их атак и т. д. Кроме того, если успевать делать на память фотопортреты обычных неагрессивных привидений, то и дело появляющихся тут и там, мы будем зарабатывать дополнительные очки и пускать их на апгрейд камеры.

Правда, немного расстраивает то, что перемещение и обзор от

первого лица по-прежнему весьма медленны. Поэтому наблюдать, откуда же на нас выскочит очередное привидение, лучше все-таки в стандартном виде от третьего лица. А потом уже переключаться в режим съемки и с помощью «фоторужья» загонять демонов обратно в стены. В остальном Fatal Frame III не изменилась – абсолютно несложные головоломки и стандартные пробежки по комнатам в поисках ключей или других нужных предметов.

Сюжет выглядит более чем достойно для игр этого жанра. Автомобильная катастрофа, где гибнет возлюбленный нашей героини, является только началом вереницы далеко не радостных событий. Рей (Rei), которая, что неудивительно, работает вольным фотографом, сняв странные сны после съемки в одном мрачном заброшенном особняке. Все это потом оказывается связанным, как выяснится, с исследованием так называемых «городских легенд». Кошмарные сны, потихоньку переползающие в реальность, – таков оригинальный сеттинг, в котором нам придется играть. Так что процесс продолжается от дневных попыток разобраться наяву в том, что же происходит на самом деле, и до ночи, когда грани между настоящим и вымышленным начинают стираться. Что-то среднее между «Кошмаром на улице Вязов», «Лестницей Иакова» и Silent Hill 4: The Room. Всем тем, кто видел предыдущие части, Fatal Frame III покажется

междусобойчиком старых знакомых: подруга и помощница нашей Рей – Мику Хинасаки (Miku Hinasaki) – вспомнится игравшим в первую Fatal Frame, а друг погибшего Ю (Yu) Кей Амакура (Kei Amakura) – не кто иной, как дядя Мио (Mio) из Crimson Butterfly.

Удивительно, но обилие довольно стандартных киноштампов действует по всем законам – становится на самом деле страшно, хотя этими размытыми шумящими видеоперебивками, внезапными полусекундными появлениями исчезающих белых полупрозрачных фигур и обилием глухих стонов где-то вдали уже трудно удивить искушенного любителя хорроров. Режиссура видеороликов – на уровне хорошего ужастика. Даже невооруженным глазом человека, не особо приближенного к миру кино, заметно мощное влияние волны азиатских фильмов в жанре horror, которая, начавшись с премьеры культового «Звонка» Хидео Накаты, уверенно катится далеко не первый год по всей планете.

Третья часть новоявленного сериала ужасов подтверждает только одну вещь – у любителей пишущих машинок и туманных городков есть достойная и оригинальная альтернатива. А разнообразие никогда не мешало, так что валерьянку поближе, фотоаппарат под мышку, звук потише и обязательно включить в комнате свет. Нервные клетки не восстанавливаются, вы же знаете.



Паспорт

Жанр survival horror
Разработчик Тесто
Издатель Тесто
Web-сайт нет данных
Возраст 18+

Оценка 4/5

Идея Survival horror в классическом смысле этого слова. Без огнестрельных «друзей» и с душой в пятаках

Графика Четкие модели, японский колорит

Звук Шумы и потусторонние стоны выполнены на славу – хочется выставить на минимум, ибо страшно

Игра Достойный и оригинальный ответ корифеям жанра

О разработке

Тесто

Игры Линейки Monster Rancher, Dead or Alive, Ninja Gaiden, Fatal Frame

Web-сайт

www.tecmogames.com

У Тесто отлично выходят как разборы пышногрудых эмансипированных барышень в Dead or Alive, так и мистические ужасы с большеглазыми и несчастными героинями Fatal Frame

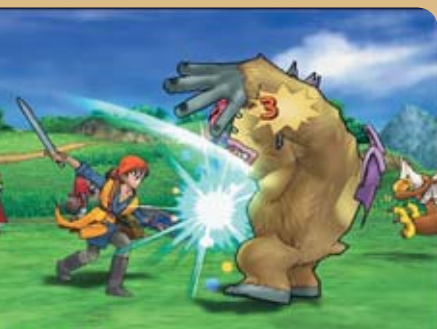




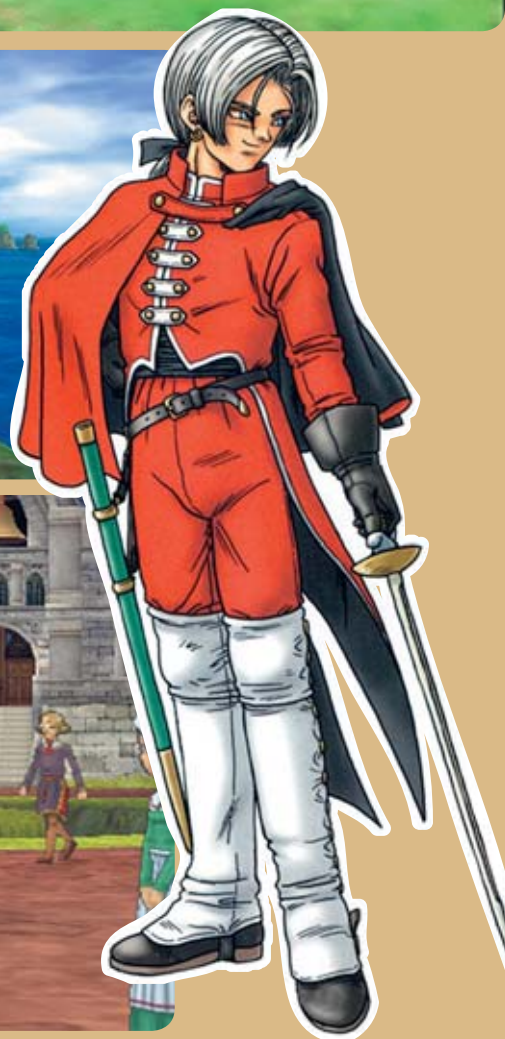
Мир Исполнителя желаний



Каждый город в игре уникален



Среди монстров попадаются весьма забавные экземпляры



PlayStation 2

Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King

Олег Овсиенко



Жил да был один король...

...и звали его Трод, и была у него дочь Медея, готовящаяся к перспективному замужеству, и все было хорошо... Пока не появился колдун по имени Долмагус, превративший красавицу в лошадку, а ее папашу – в странную помесь гоблина и жабы.

Так как поцелуи лягушкам помогают далеко не всегда, Троду приходится обращаться за помощью к профессиональным наемникам: человеку-каштану, которого зовут Янгус, и безымянному протагонисту, то есть к вам. Сюжетная завязка продолжения именитого сериала от Square Enix только на первый взгляд не блещет особой оригинальностью. Все мытарства безутешного папаша и перипетии его путешествий раскрываются со временем. В чем значительно помогают разговоры с окружающими, а они могут многое рассказать вам об этом мире. Повествование ведется очень плавно, с воспоминаниями и отсылками к бурным событиям прошлого.

Если вы не знакомы с сериалом, то вот несколько причин, чтобы приобрести Dragon Quest VIII. Разработчики завернули сложную и интересную JRPG в обертку изумительной красоты. Не устаешь удивляться, как графику подобного качества и масштаба можно было сделать на немолодой уже консоли. Местные пейзажи нужно видеть собственными глазами, причем желательно не на скриншотах. Все наше приключение напоминает длинный и красочный мультфильм. Дизайн персонажей и монстров от Акиры Ториямы тоже вносит свою лепту – даже городские жители редко бывают одинаковыми и уж точно не похожи на классических NPC других игр. А любители Dragon Ball Z сразу узнают руку мастера.

К превосходной графике прилагается ни в чем не уступающая ей музыка. Знакомые фанатам серии мелодии были исполнены симфоническим оркестром славного города Токио. Отдельного упоминания заслуживает английская локализация – игра практически полностью озвучена, чего так недоставало японской версии. Более того, запись актеров проходила в Британии, поэтому надорванных писклявых го-

лосков американских «профессионалов» вы не услышите. Читавшие Уильяма Шекспира в оригинале и смотревшие «Карты, деньги, два ствола» найдут здесь много интересного. Исполнители всех без исключения ролей серьезно подошли к работе, и гамма говоров простирается от староанглийского до шотландского суржика и лондонского кокни. Перевод выполнен тоже на совесть, так что тем из вас, кто учил английский еще в школе, придется сдуть пыль с позабытого за время игры в шутеры Оксфордского словарика. Если возникнет желание, конечно.

Пока вы не убежали за коробкой с DQVIII, продолжим. В бою нас ожидает полностью пошаговая система, где предстоит поочередно управлять четырьмя персонами. Однако при желании действия коллег можно автоматизировать с помощью настроек тактики. Но пусть вас это не успокаивает: битвы сложны, временами даже очень. На первых порах придется бродить с тележкой лечебных снадобий и постоянно тренироваться на более слабых противниках. С набором уровней вы сможете освоить магию или же потратить очки умений на развитие отдельных талантов своих персона-

жей. Понятие game over здесь весьма условно, так как после смерти вы очетесь в ближайшей церкви с переполовиненными финансами. Да, сохраняться также можно только в храмах.

Запаситесь свободным временем: Dragon Quest VIII – очень длинная игра. И даже любители ломиться напролом не смогут добежать до ее финиша менее чем за 60 ч. Созданный мир располагает к странствиям – чтобы найти первое подземелье, придется освоить ориентирование на местности и расспросить кучу аборигенов. Я не говорю уже о простых радостях вроде любования закатом солнца с вершин холмов, дальнего плавания на личном корабле или поиска сундуков, разбросанных по окрестностям.

Локализаторы полностью переработали интерфейс игры, заменив несколько меню единственной многофункциональной кнопкой и слегка разукрасив инвентарь. Это, пожалуй, единственный недостаток: обилие пунктов меню, дань классической системе Dragon Quest VIII, может слегка испугать новичков. К счастью, ничто не способно испортить впечатление от одной из лучших игр уходящего 2005 года.



Паспорт

Жанр JRPG
Разработчик Level 5
Издатель Square Enix
Web-сайт dragonquest8.com
Возраст 12+

Оценка 5/5

Идея Расширить ареал поме-
 шательства на игровой почве
 за пределами Японии
Графика Захватывает дух.
 Cel-shading во всей красе
Звук Треки Коити Сугиямы
 издаются отдельными дисками,
 а звуковая дорожка у Square
 Enix всегда выше всяких похвал
Игра Образцовый сплав совре-
 менных технологий и классики

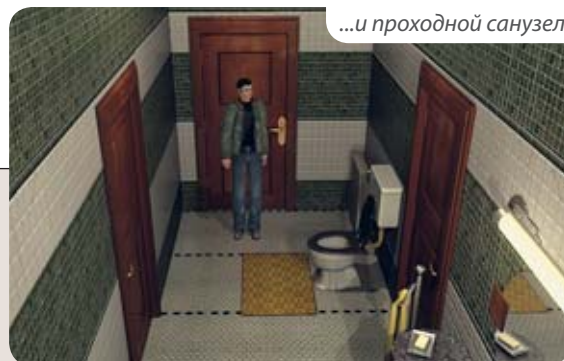
О разработке

Level 5
Игры Dark Cloud 1–2 (PS2),
 Rogue Galaxy (PS2 – в
 разработке)
Web-сайт level5.co.jp
 Молодая, но перспективная
 команда разработчиков, осно-
 ванная в октябре 1998 г. в
 городе Фукуока (Япония). От-
 личилась одной из первых
 ролевых игр для Play-
 Station 2 – оригинальной Dark
 Cloud. После выпуска второй
 части студией тут же заинте-
 ресовались крупные издатели.



Рыцарь без головы





PC Agatha Christie: And Then There Were None

Андрей Кубовский

Дом десяти трупов

Все новое – хорошо забытое старое. А если это старое само по себе весьма недурственно, то и новое будет сносным. Однако такой метод не всегда срабатывает, и нередко приходится ругать авторов, пожелавших быстро и без особого труда создать нечто выдающееся.



Паспорт

Жанр adventure
Разработчик AWE Games
Издатель The Adventure Company
Издатель в Украине
«Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Web-сайт нет данных
Возраст 12+

Оценка **2,5/5**

Идея Классический детектив с неклассическим окончанием
Графика Передает атмосферу
Звук Соответствует настроению игры
Игра Рекомендуется поклонникам Агаты Кристи. Остальным – в образовательных целях

Разработчики из AWE Games изо всех сил пытались избежать подобной участи. В игре сохранены имена и события первоисточника. Изменилось лишь название острова (теперь это Остров Кораблекрушений), а фигурирующих в повествовании негритят переделали в маленьких морячков, видимо из соображений расовой корректности. Еще одним существенным отличием стало то, что на острове присутствует новый, одиннадцатый персонаж – Патрик Нарракот (Patrick Narracott). За него-то и придется играть. А развитие сюжета осуществляется путем долгих и однообразных опросов каждого из оставшихся в живых. Под подозрением окажутся все, но только не главный герой, и это, надо признать, большой минус для детективной игры.

Поначалу кажется, что от действий игрока зависит, будет ли злодей раскрыт досрочно, а жертвы спасены. Но формула «хотели как лучше, а получилось как всегда» в очередной раз сделала свое грязное дело. Множес-

тво возможностей для реализации потенциала детектива-любителя, внедренных в геймплей, обернулись тяжким бременем для игрока. Большинство игровых «фишек» – простая бутафория. Нас научили снимать отпечатки пальцев, но только с некоторых объектов, а их количество жестко ограничено. Нам позволили заглядывать в замочные скважины, но лишь пару раз за игру. Догадаться же, когда именно это нужно сделать, не всегда легко. Нам разрешили носить с собой множество предметов любого размера и содержания, причем добывать трофеи можно банальной кражей (однако снимать со стены топор нам запретили, аргументируя тем, что человек с топором вызовет подозрения). При этом удачное применение большинства из них никак не повлияет на ход игры, а часть коллекции так и останется неиспользованной.

Продолжительное собирание и комбинирование предметов с целью покиннуть остров, каждый раз оборачивающееся провалом, является не чем иным, как затягиванием игрово-



го времени. Сюжет не оставляет ни малейшего шанса для свободы выбора: выполняй предписанные сценарием действия и наблюдай, как один за другим гибнут люди, которым ты не в силах помочь, даже зная о том, кто из них будет следующим. Ближе к финалу игра набирает обороты, а неожиданная развязка приятно порадует знатоков оригинальной версии. Но и это не уменьшает ощущения усталости от однообразности геймплея. По окончании игры висельную петлю снимают, дышится легко и свободно, и лезть в нее снова, нажав кнопку *New game*, не возникает ни малейшего желания.

Не пытайтесь взять этот предмет





Кто быстрее?

Обычная заварушка в салуне



С мишками гризли шутки плохи



PC / PlayStation 2 / Xbox / Xbox 360

Gun

Ярослав Сингаевский

За пригоршню долларов

Ковбои, индейцы, шерифы и бандиты. Кольты и винчестеры. Загадочная незнакомка. Семейные тайны и мифический Город Золота. Neversoft готовила спагетти-вестерн впервые. Что получилось?



Паспорт

Жанр third person shooter
Разработчик Neversoft
Entertainment
Издатель Activision
Web-сайт gunthegame.com
Возраст 18+

Оценка **3,5/5**

Идея GTA на Диком Западе
Графика Посредственная
Звук Хороший. Удачная озвучка персонажей
Игра Интересный, но очень короткий вестерн

Главный герой игры Колтон Вайт вырос вдали от грязи городов, грохота железных дорог и алкогольного смрада салунов. Домик в лесу, нехитрый быт, охота и удивительной красоты природа – вот его мир. Но он рушится в один момент. Отчим Колтона погиб при нападении неизвестных людей. Движимый жаждой мести, главный герой ищет убийц и некий артефакт, из-за которого и произошла трагедия.

История получилась короткой, но насыщенной. За ее развитием вы будете следить во время сюжетных миссий. Второстепенные задания служат для улучшения характеристик персонажа и зарабатывания денег, на которые покупаются всяческие апгрейды для оружия. К сожалению, игра не так разнообразна, как нам обещали. Мы имеем дело с классическим kill'em all, разбавленным толликой stealth-элементов.

Противников всегда много. Справиться с ними поможет режим Quickdraw. При его активации вре-

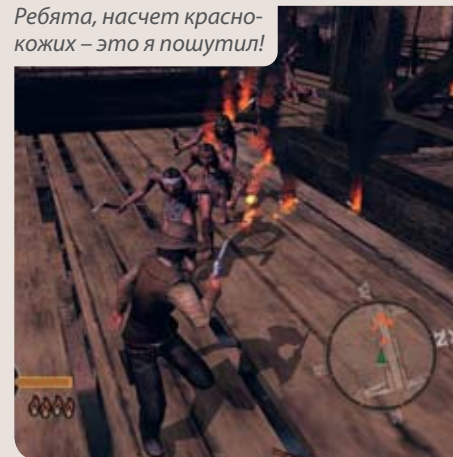
мя замедляется, камера переходит на вид от первого лица, и вы получаете возможность мгновенно переключаться между целями. А если враги сумеют подойти слишком близко, в дело идет холодное оружие.

Разумеется, ни один пристойный вестерн не может обойтись без погонь верхом. Лошадь – это и главное средство передвижения, и эффективный помощник в бою. Мощным ударом она запросто сбивает с ног любого соперника.

Графическая часть проекта, откровенно говоря, могла бы быть и лучше. По сегодняшним меркам игра простовата, хотя порой приятно удивляет красивыми ракурсами. Картинку несколько облагораживает эффект Depth of Field, при котором объекты, находящиеся вне фокуса, выглядят слегка размытыми.

Gun – хороший шутер на пару вечеров. Незатейливый, но динамичный геймплей оставляет приятные впечатления и не надоедает благодаря небольшой продолжительности игры. Рекомендуем ее всем люби-

Ребята, насчет краснокожих – это я пошутил!



Это не бандитский рейд, а полицейский патруль



телям action. А уж фанатам вестернов при нынешнем жанровом безрыбье обратить внимание на данный проект стоит обязательно.



PC

Периметр: Завет Императора

Ростислав Панчук



Во славу Мессии

Сюжет оригинального «Периметра» завершался на самом интересном месте, оставляя множество загадок. Теперь мы наконец-то сможем узнать, как все было в действительности.

Кому служат Спириты? Откуда взялась Империя и действительно ли завершилось ее существование после гибели Фреймы Роутер? Завет Императора позволяет посмотреть на события игры под другим углом, заново переписав историю. Создав Искусственного Спирита, Император случайно открыл путь в параллельный мир. Мы выступаем в роли де-Легата, имперского Наместника, которому волей судьбы суждено стать пророком новорожденного Механического Мессии...

Концепция игры почти не изменилась, зато геймплей отшлифован практически до совершенства. Мы по-прежнему занимаемся терраформингом, получая энергию из идеально ровной поверхности земли, и боремся со Скверной и вражескими Периметрами, которыми управляют зараженные Наместники Императора и считавшиеся потерянными Фреймы Исхода. Использование нанороботов для конструирования юнитов расширяет перечень возможных комбинаций практически до бесконечности, а появившиеся в аддоне новые юниты заставят полностью пересмотреть старую стратегию. Миссии в игре (одна сложнее и интереснее другой) бросят серьезный вызов вашим талантам полководца.

Паспорт

Жанр RTS reborn
Разработчик «К-Д ЛАБ»
Издатель «1С»
Web-сайт games.1c.ru/perimeter/rus/
Возраст 6+

Оценка **4,5/5**

К сожалению, мультиплеер так и не довели до ума, и звуковое оформление оставляет желать лучшего. Но это уже мелочи. Если вы все еще считаете, что бал в мире RTS правят безликие клоны WarCraft, самое время изменить свое мнение. Да здравствует новое воплощение жанра RTS reborn!



Разделенный Периметр погибнет очень быстро



Возьми, Санта, деньги, только не пой

PC

The Sims 2: Holiday Pack

Алина Жигунова

Праздник?

Когда игроки примутся вовсю отмечать Новый год, Рождество, Хануку и Первомай, их виртуальные подопечные наверняка будут чувствовать себя обделенными.

К счастью, аккурат к праздникам EA выпустила третье по счету дополнение к The Sims 2 – Holiday Pack. Чем же предлагается заняться на Рождество нашим симсам? Прикупить елочку – размер ее напрямую зависит от уровня доходов – или наряженный кактус, пару-тройку забавных статуэток и обвешать дом гирляндами. Некоторые фанаты, пожалуй, даже наклеят на стены соответствующие случаю обои. Поклонники косплея переоденутся в дедморозовский наряд и нацепят большую белую бороду. Любители показухи приобретут фейерверки и светящегося оленя Рудольфа (вариации для Хеллоуина – фонарь в виде тыквы или кошки, для Хануки, естественно, – подсвечник). И что же им делать дальше? Да ничего особенного: ходить по вечнозеленым газонам залитого солнцем Плезентвилля в красной шубе, утирая пот со лба



и недобрыми словами поминая человека, который решил отмечать Новый год в разгар купального сезона. Если симсу захочется экстрима, проявите остроумие и в десятый раз заставьте беднягу погладить по морде пресловутого оленя. За несоблюдение правил техники безопасности при работе с электрическими приборами неосторожного оленефила шархнет током. Но даже 220 В не убьют в нем любви к животным, и стремление пообнимать парнокопытное опять перевесит инстинкт самосохранения.

Ну а где же все то новое и интересное, что в каждом предыдущем аддоне заставляло нас часами жить в нереальном мире симсов, исполняя их нереальные желания и бережно пестуя их нереальные взаимоотношения? А нет его! Больше 30 минут здесь просто нечего делать.

P.S. Поверьте, мне, как давнему и искреннему поклоннику The Sims 2, было очень тяжело поставить Holiday Pack плохую оценку.

Паспорт

Жанр социальный симулятор
Разработчик Maxis
Издатель Electronic Arts
Дата выхода октябрь 2005
Web-сайт www.thesims2.com
Возраст 12+

Оценка **1,5/5**

Ландшафт местами
мрачноват

PlayStation 2

Romancing Saga: Minstrel Song

Олег Овсиенко

Рай для мазохистов

Обратите внимание на название статьи – в нем все сказано. Фанатам Final Fantasy убедительная просьба отойти в сторонку и заняться пересмотром приключений Тидуса и компании.

Римейк одноименной игры для SNES нельзя назвать проектом для широкой аудитории. В то время как ветеран жанра получит истинное удовольствие от прохождения длительностью более 100 часов, свободы действий и сложной ролевой системы, новичка это может заставить разбить плазменную панель точным броском контроллера.

По сравнению с предшественницами Minstrel Song оснащена очень удобным руководством. Всплывающие подсказки и разговоры с NPC помогут разобраться в десятирусных статусных меню и не самой простой боевой системе. В данной игре отсутствует собственное понятие уровня: система прокачки персонажа работает в зависимости от использованных в бою способностей. Ваши характеристики растут в соответствии с боевым стилем, потому развивать магию, тупо размахивая клинком, здесь не получится. Учитесь быстрее – сложность некоторых сражений заставляет скрежетать зубами.

Графическое исполнение игры напомнит вам черновые наброски комиксов или манги – визуальная часть Minstrel Song восхитительна. Рисованный мир Mardias настолько объемный и сочный, что одно прохождение позволит увидеть лишь малую его часть. Как и в остальных частях се-

Паспорт

Жанр jRPG
Разработчик Square Enix
Издатель Square Enix
Web-сайт na.square-enix.com/games/romancingsaga/
Возраст 12+

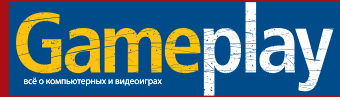
Оценка **4,5/5**

рии, нас ждет целых восемь персонажей. Причем начиная игру заново, можно заняться чем угодно после выполнения стандартных квестов и уничтожения главного злодея, который здесь, к сожалению, один на всех.

Несмотря на слабоватую центральную сюжетную линию и некоторые проблемы с разнообразием животного мира, неординарный продукт от Square Enix лишь немного недотянул до шедевра. И не забудьте прослушать титульную песню – после нее вам обязательно захочется заняться изучением японского.



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 потери среди населения в войне за всю историю человечества? В какой войне?



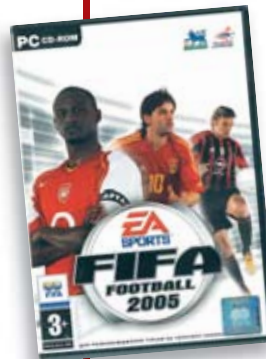
2. Need for Speed: Underground 2

Что означает белый флаг в кольцевых автогонках?



3. FIFA Football 2005

Сколько конфедераций входит в FIFA? Назовите их.



4. UEFA Champions League 2004–2005

Перечислите всех президентов UEFA.



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

Кто из Братства Кольца неоднократно избирался мэром Хоббитшира?



Присылайте ответы с темой сообщения «Конкурс EA» электронной почтой по адресу editor@gameplay.com.ua до 20 января 2006 г. Не забудьте указать в письме свое имя, фамилию, отчество, а также точный почтовый адрес.



Комната замены персонажей – фишка серии

PlayStation 2

Shining Force Neo

Олег Овсиенко

Любите ли вы Diablo?

Кардинальное изменение стиля полюбившегося игрового сериала может отпугнуть его фанатов. Но останавливаться на достигнутом все же не стоит.

Возможно, поэтому кудесники из Amusement не стали лепить рядом с названием очередную циферку, а поставили гордую надпись из трех букв (по совместительству подпольную кличку мистера Андерсена).

У разработчиков достаточно причин осторожничать. В отличие от неторопливых пошаговых игр серии (кроме ее ответвлений в духе Shining Tears), сражения здесь весьма динамичны и ведутся в реальном времени. Надо отметить, что боевая система Shining Force Neo чрезвычайно удобна и проста. Управление тоже не подвело: хотя используются все без исключения кнопки геймпада, их можно настроить по вашему усмотрению.

Графическое исполнение до идеала определенно недотягивает, однако ландшафт

и персонажи прорисованы настолько умело, что вид от третьего лица почти полностью скрывает недостатки движка. Воевать приходится с целыми ордами монстров, и камера, пораженная количеством объектов на экране, иногда слегка притормаживает, но в пылу сражения вы вряд ли обратите на это внимание.

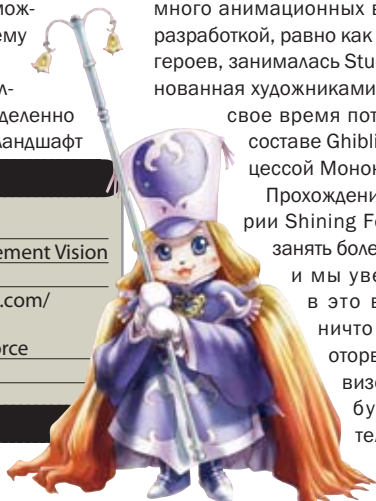
Сюжет весьма неплох (для подобного жанра): семейные конфликты Макса очень быстро перерастают в проблему планетарного масштаба. В общем, пролистывать реплики не придется. Кроме текстового сопровождения и фирменных клише Shining Force, в игре довольно много анимационных вставок. Их разработкой, равно как и дизайном героев, занималась Studio 4 C°, основанная художниками, которые в свое время потрудились в составе Ghibli над «Принцессой Мононоке».

Прохождение новой серии Shining Force может занять более 30 часов, и мы уверены, что в это время вас ничто не сможет оторвать от телевизора, так что будьте бдительны!

Паспорт

Жанр action/jRPG
Разработчик Amusement Vision
Издатель SEGA
Web-сайт www.sega.com/games/game_temp.php?game=shiningforce
Возраст 13+

Оценка 4/5



DS

Wario Ware Touched!

Варвара Марченко

Чесочная зубная паста...

Там, в Nintendo, они... Они все ненормальные! Ну нельзя в трезвом уме и при здоровой психике придумывать такие консоли, создавать такие игры и ваять такие джойпады!

Никто не мог предположить, что тереть, скрести, крутить, вертеть карманную консоль, дуть на нее и кричать – в порядке вещей. А для освоения этих нестандартных действий нам преподнесли яркий микс из ста восьмидесяти пятисекундных мини-игр. Nintendo непременно стоило добавить Wario Ware Touched! в стандартный комплект DS в качестве своеобразной инструкции для начинающего пользователя: «Все, что вы могли, но боялись представить о Nintendo DS».

Мини-игры закреплены за определенными персонажами, поэтому, открыв в процессе продвижения по сюжету очередного героя, мы получаем новый набор развлечений, а также доступ к «альбому», где сохраняется каждое задание. Впоследствии их можно выполнять отдельно и ставить рекорды. За успешное про-



хождение нам подарят игрушки для toy room – пианино, йо-йо, самолетик, губную гармошку и т. д. Там есть даже настольный теннис, в который очень весело поиграть с другом (на одной DS!).

Что же до самих игр, то каждая из них уникальна и чуточку безумна, сменяются они все быстрее, давая не больше секунды на отдых. Красим ногти, лепим снеговика, бьем мух, рисуем иероглифы, надуваем шарики, режем овощи, доим корову, гладим одежду, чиним водопровод, ловим рыбу, вызываем джинна. А также утираем сопли плачущей барышни и даже тушим лесной пожар с помощью писающего мальчика. А уж сборник Retro Action с Mario, Link, Donkey Kong и Balloon Fight заставит прослезиться от восторга поклонников восьмимиток.

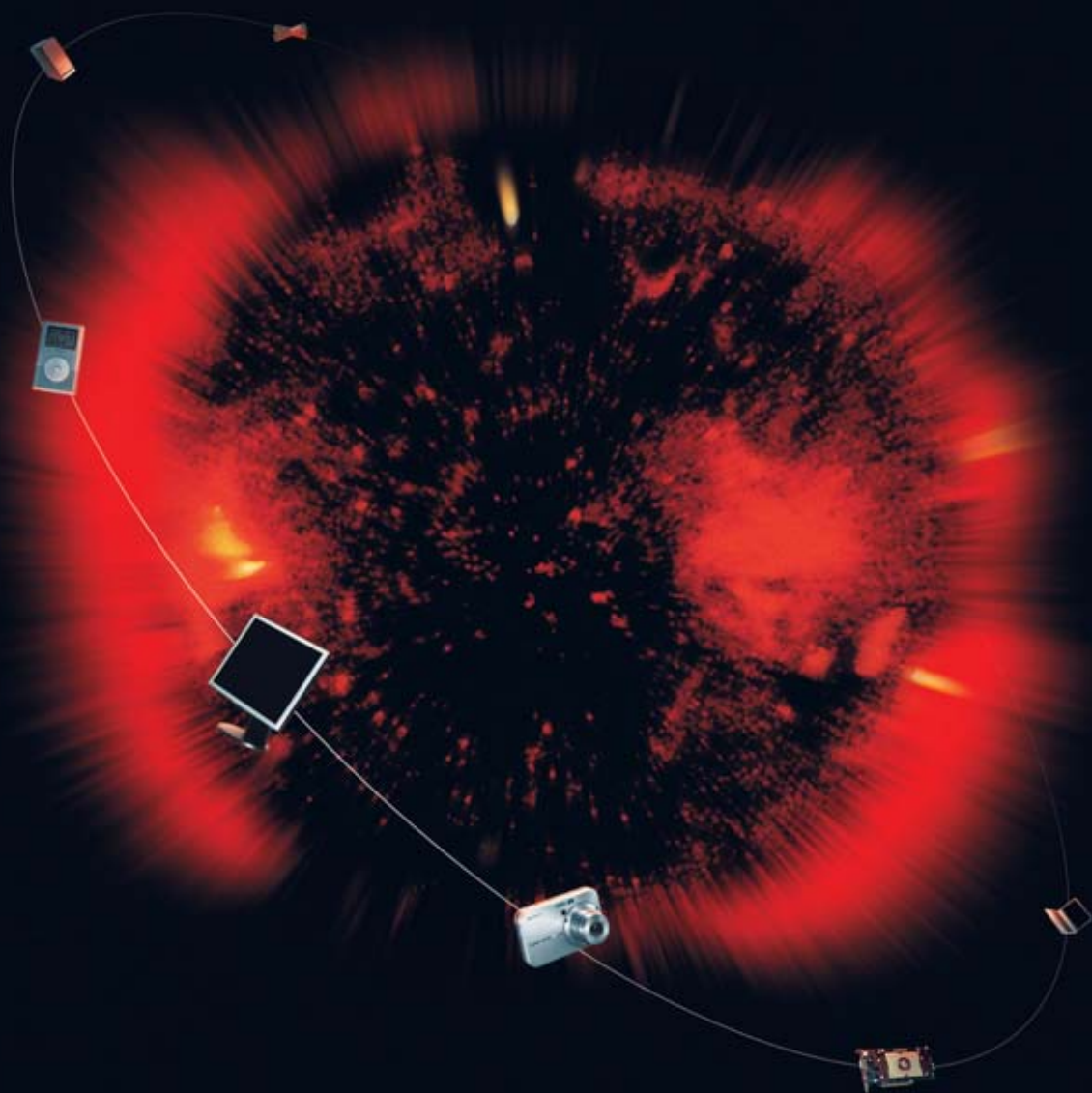
Но главное, не останавливаться ни в коем случае! Wario Ware Touched! – занятие не для слабонервных.

Паспорт

Жанр мини-игры
Разработчик Nintendo
Издатель Nintendo
Web-сайт www.warioware.biz/touched
Возраст 3+

Оценка 5/5





Рождение сверхновой

www.hotline.ua

неограниченный объем, неограниченное обновление,
неограниченные возможности

Промо-сайт - <http://promo.hotline.ua>



Ростислав Панчук

DOOM 3: Reloaded

Лучшие моды к DOOM 3

Увлекательный и высокотехнологический шутер DOOM 3 надолго завоевал сердца геймеров, по праву заслужив звание одной из лучших игр 2004 г. В DOOM 3 играли все, независимо от жанровых предпочтений. Однако далеко не каждый смог насладиться новым хитом, как говорится, по полной – слишком требовательным к железу он оказался. Теперь же, когда вычислительные ресурсы наших PC опять опередили требования современных проектов, самое время снова пробежаться по коридорам марсианской базы, установив многочисленные модификации и дополнения.

МОДЫ



DOOM II for DOOM 3 2.5 alpha

www.planetdoom.com/disposableheroes

Встречайте – римейк старого-доброго DOOM II на новом технологическом уровне. Разработчики из Disposable Heroes скрупулезно воссоздали десять уровней второй части, слегка изменили модели монстров и, разумеется, бережно перенесли в свое творение геймплей оригинала. Еще большее

сходство с классикой моды придают полностью переработанные меню и интерфейс, а также аутентичная музыка, гарантирующая максимальное погружение в атмосферу DOOM II. Заметно мощнее стало оружие – так, емкость обоймы у дробовика увеличилась с 8 до 50 патронов, что делает его универсальным и грозным оружием во всех схватках; ну а пулемет и плазменная пушка отлично подходят для истребления мини-боссов. В частности, милых паучков-тритев, которые теперь не в пример живучее и опаснее.

Конечно, не обошлось без недоработок – от альфа-версии иного ждать не приходится. Качество текстур могло бы быть получше, интерфейс нуждается в дальнейшей «шлифовке», да и ряд багов в последних миссиях отнюдь не радует. Но это, по большому счету, мелочи. Welcome to the Hell on Earth!



Last Man Standing 2.0

lms.d3files.com

Вы принадлежите к племени хардкорных игроков, которым все современные видеоигры кажутся слишком примитивными? Тогда попробуйте Last Man Standing – эдакий survival на основе DOOM 3 – его уж точно не назовешь детским.

Существенные изменения в механике любой игры, как правило, негативно сказываются на ее играбельности. К счастью, с этим в LMS все в полном порядке. Миссии состоят из нескольких этапов, которые нужно преодолеть (взломать защиту двери, запустить систему и т. д.), попутно отбиваясь от орд монстров. За каждый фраг игрок зарабатывает очки опыта, а по достижении нового уровня автоматически увеличивается мощность и скорость стрельбы его оружия. Есть и стандартные арены, где надо



продержаться определенное время, и задания по обороне базы – одним словом, на любой вкус. Специально записанная звуковая дорожка как нельзя лучше соответствует атмосфере и задает ритм игры.

Хотя сингл неплох, истинное удовольствие от LMS можно получить лишь в кооперативном режиме, играя по сети вместе с товарищами. Если для одного Last Man Standing – типичный survival а-ля Crimsonland, то для группы единомышленников – замечательный многопользовательский шутер, который надолго оторвет вас от насущных дел, не говоря уже об опостылевшей CS.



Classic DOOM 3 0.56

cdoomd3files.com/index.php

Сделать 3D-action максимально динамичным и в то же время интересным не так-то просто. Далеко не все миссии DOOM 3 в полной мере отвечают этому требованию, на что не преминули пожаловаться многочисленные фанаты. Так было дано начало тотальной конверсии

Classic DOOM, предлагающей собственный вариант идеального DOOM. Новые уровни, динамичный саундтрек, идеально вписывающийся в игровой процесс, увлекательный геймплей – перед нами сборник всего самого лучшего из «коридорных» шутеров. Здесь не надо тратить время на размышления, какой рычаг нажать или в какую дверь пойти: просто бежим вперед, попутно отстреливая все, что попадает на пути, при этом больше никаких материализаций

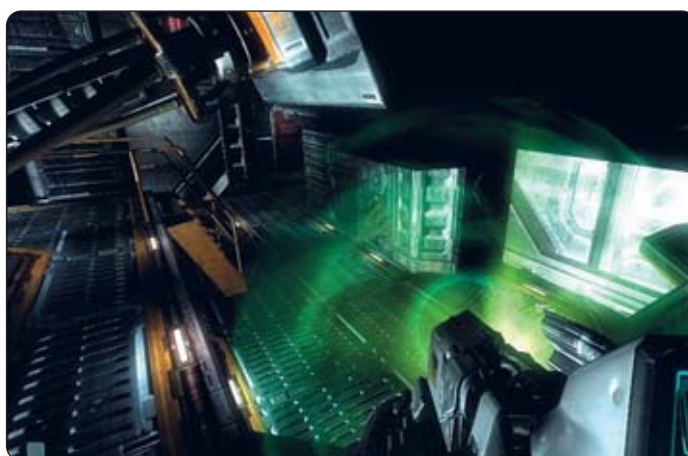
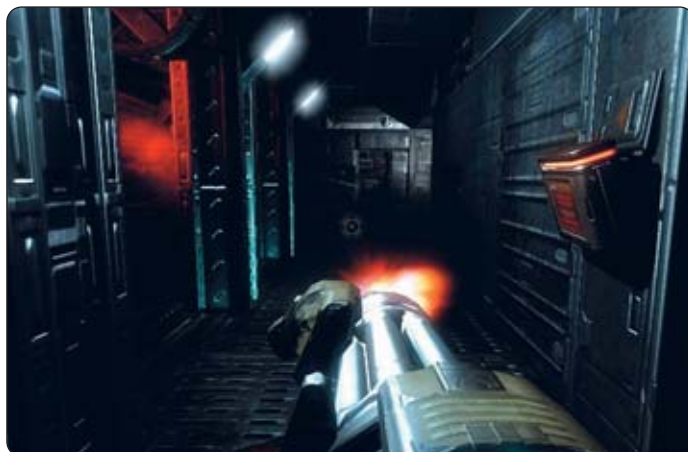
GTX Go Mod/ Relief Mapping Mod

www.xtreme-lab.net/gtx/doom3.filefront.com/file/DOOM_3_Relief_Mapping;50039

Технологические возможности графического движка DOOM 3 не были использованы разработчиками на все 100% – так, сочетание отличной мимики персонажей с восьмиугольными затылками выглядело по крайней мере нелепо. Но нашлись энтузиасты, которые не пожелали мириться с текущим положением дел и решили сами довести любимую игру до графического совершенства. Два рассмотренных здесь мода – ярчайший тому пример. В первом из них, GTX Mod, было существенно переработано освещение: добавлены мягкие тени, эффекты отражения света от металлических предметов, оружия, даже такие мелочи, как реалистичные вспышки при выстрелах. Естественно, чтобы оценить в полной мере подобные технологии, понадобится честная GeForce 6800/7800/Radeon X1800, так что не ожидайте увидеть что-то новое на старой GF 4 MX.

А в Relief Mod появилась рельефность предметов, в том числе дверей, стен, пола и прочих элементов интерьера уровней. Вместе с GTX Mod на современной видеокарте и в режиме *Ultra Quality* обновленный DOOM выглядит просто потрясающе – кажется, что это не компьютерная игра, а самый настоящий голливудский боевик с нами любимыми вместо Скалы в главной роли.

импов за вашей спиной и прочих приедающихся «радостей» не предвидится. И хотя пока доступны лишь пистолет, шотган и пулемет, их огневая мощь вас приятно удивит, а схватки на открытом пространстве (как оказалось, марсианский воздух вполне пригоден для дыхания) разнообразят игровой процесс. В планах разработчиков – завершение сингл-кампании и внедрение соор-режима вроде deathmatch из старого DOOM, а пока нас ждут 5 готовых миссий и множество других «вкусностей».



АЕРОТРАФІЯ

SIRTEC PowerWatcher

БЛОКИ ЖИЗНЕННЯ

[steel] [sound 5H]

TRUST YOUR SENSES

ІТРОЗІ НАБУШНИКИ

ZALMAN

FATALITY

СИСТЕМИ ОХОЛОДЖЕННЯ

RAZER MANTIS Copperhead

ІТРОЗІ ПЕРІФЕРІЯ

eletek

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



Dungeon DOOM 7.0

dungeondoom.d3files.com

Самый оригинальный проект, преобразующий детище id в... action/RPG! С неизменными атрибутами ролевых игр в виде подземелий, полудюжины характеристик аватара, магических (!) способностей и NPC, щедро раздающих задания. На ваш выбор – более 100 генерируемых локаций (правда, довольно однообразных), самостоятельный сюжет, тайники, ловушки и на закуску финальный босс Balrog. Имеются три типа персонажей: supernatural (специализируется на рукопашных боях), fighter, psi-fighter (mag), причем каждый из них уникален. За убийство монстров (зоопарк заметно расширился!) и выполнение квестов игрок получает экспу и золото, которое можно потратить на закупку нового оружия, боеприпасов, свитков заклинаний, брони и т. д. По достижении нового уровня мы вольны распределить очки опыта между пятью характеристиками (сила, интеллект, ловкость, мудрость и выносливость), а по мере роста умений – выучить различные магические заклинания, здорово облегчающие особо жаркие баталии. В лучших традициях RPG подземелья Dungeon DOOM поистине бесконечны и с каждым уровнем становятся все сложнее – монстры сильнее и больше, ловушки опаснее. Есть даже дополнительный вид от третьего лица и... домашний питомец – демон pinky, между прочим, весьма полезное существо. Не пропустите этот оригинальный микс D&D и DOOM!

DOOM3X

www.vector2.com/gameguy/DOOM3x

Очень интересное переосмысление DOOM 3, в полной мере соответствующее гордому «3X» в названии. Монстры стали гораздо сильнее, а наносимый ими урон увеличился вдвое. Как следствие, разительно изменился геймплей. Теперь DOOM – полноценный survival action, где выжить в неравной битве с сильным и опасным врагом ой

как непросто. В виде компенсации верхняя планка жизни игрока поднята до 400, а брони – вообще до 600. Практически все стволы стали гораздо мощнее, увеличились их боезапас и скорость перезарядки. Главное нововведение – riotgun, модифицированный дробовик с удвоенной огневой силой, который обязательно станет вашей любимой игрушкой.

После выхода DOOM 3 мы с удивлением узнали, что основным дефицитом на Марсе был... нет, не воздух, а обыкновенный скотч, из-за чего фона-

рик и оружие никак нельзя было соединить. Что ж, в DOOM 3X липкую ленту завезли в неограниченных количествах, и теперь каждый ствол – от пистолета до BFG – может похвастаться отличной подсветкой, очень облегчающей прохождение излишне темных уровней. Кроме того, Plasma Gun и BFG 9000 во время стрельбы излучают свет, попутно сбивая файерболы импов и hell knights. Ну а наш альтер эго теперь точно похож на Карла Урбана из свежего фильма по мотивам DOOM.



Ultimate Weapons 1.0 beta

pixels.ontheweb.nl

По-настоящему ультимативный мод, вносящий массу дополнений в игру. Список уникальных возможностей модификации просто поражает: тотальная переработка текстур оружия (выглядит оно теперь на порядок реалистичнее), монстров и архитектурных элементов уровней, солидное прибавление в оружейном арсенале и просто неисчислимо количество других нововведений, заметно разнообразящих игровой процесс. В нашем распоряжении появился прибор ночного видения, раз и навсегда расправляющийся с

темнотой, а персональное силовое поле всегда защитит от особо страшных супостатов. В виде альтернативы фонарику можно использовать вспышки (flares), в обилии собираемые с тел зомби.

Теперь пару слов о новом арсенале. Появились концентрированные сгустки плазмы, которые наш герой бросает руками, и позаимствованная из Half-Life 2 гравитационная пушка, с легкостью расшвыривающая особо назойливых монстров. Гвоздь программы – railgun, усовершенствованный мини-вариант BFG, заслуживший гордый титул абсолютного оружия благодаря солидному боезапасу, огромной огневой мощи и высокой скорострельности. Вот только управление по умолчанию немного неудобное, так что не забудьте изменить его на стандартное WASD.

DOOM Cubed Mod

doom3.filefront.com/file/DOOM_Cubed_Mod;47904

Пожалуй, DOOM Cubed Mod можно охарактеризовать как mega mod pack, вобравший в себя лучшие пользовательские моды и дополнения к DOOM 3. В первую очередь стоит обратить внимание на монстров – наконец-то они соответствуют своим прообразам из оригинальной игры. Так, какодемон обзавелся огромным красным глазом, pinky стал действительно розового цвета, да и hell knight, imp и wraith подверглись заметному «фейс-лифтингу». К слову, убить их теперь гораздо сложнее. Зато тела врагов честно остаются на месте до окончания миссии, что порадует поклонников реализма. Если такие действительно играют в DOOM.

Максимальный уровень жизни/брони поднят до 200; не DOOM 3X, конечно, но тоже неплохо. Не обошла стороной мини-революция и средства умиротворения порождений ада: так, у шотгана увеличился объем обоймы и убойная сила, а всему арсеналу добавили полноценную подсветку. Легендарный BFG теперь в полной мере соответствует своему названию, ведь его огневая мощь возросла почти в два раза! Ну а новые текстуры всего оружия смотрятся просто фантастически – никто из других модостроителей не смог сделать лучше!



Remix 2.0

doom3.filefront.com/file/Remix;48240

Главная изюминка Remix – полностью переработанная озвучка оружия, что при использовании соответствующей акустической системы обеспечивает бесподобные ощущения. Дробовик бахает так, что начинают дрожать сервизы в серванте, от пулеметных очередей закладывает уши, а уж что творится после выстрела из BFG... Стволы обзавелись новыми текстурами, появился усовершенствованный дробовик с удвоенной огневой мощностью, а Plasma Gun вообще превратился в lite-аналог BFG, практически не уступаая ему по силе.

Согласитесь, вас всегда раздражал внезапный респаун монстров в самых неожиданных местах? Поможет в их своевременном обнаружении радар, оперативно отображающий локализацию всех врагов. Ну а для любителей многопользовательского режима разработчики мода создали несколько новых карт, на которых можно отточить свое мастерство. Плюс новые саундтреки главного меню, измененный облик кибердемона, импа, рыцаря ада и много-много других приятных дополнений.

Edifier
www.edifier.com.ua



АКЦІЯ!
ТІЛЬКИ В МАГАЗИНАХ



МІСТО СУЧАСНОЇ
ЕЛЕКТРОНІКИ
www.city.com.ua



Комп'ютерний
мережний магазин
www.vsesvit.biz



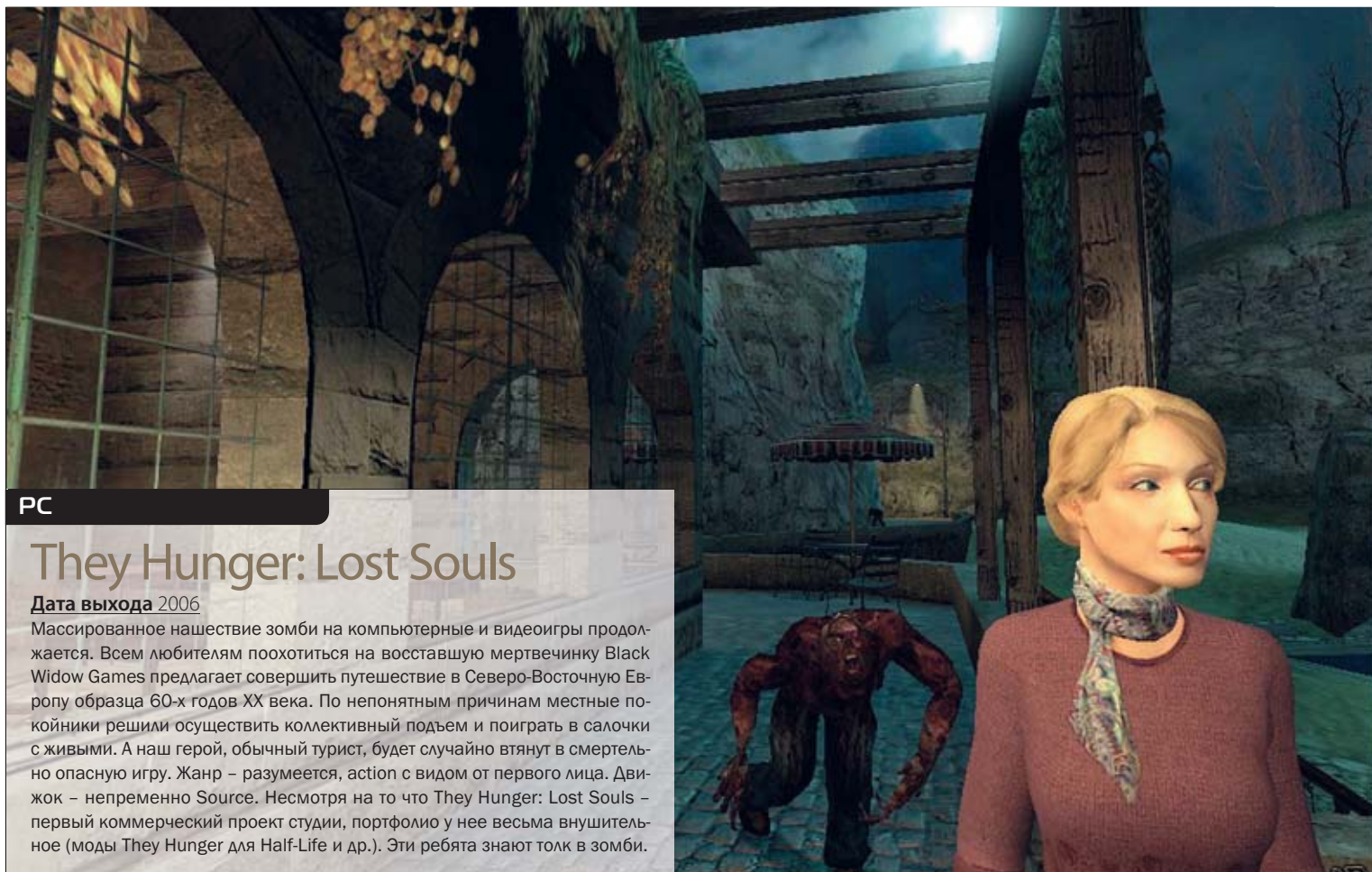
ФОКСТРОТ
ТЕХНІКА ДЛЯ ДОМУ



Кожний покупець колонок EDIFIER
з грудня 2005
ОТРИМАЄ ПОДАРУНОК -
наушники EDIFIER

Оптовий продаж:
Фокстрот: 8-800-500-15-30
Алгі: 0482-37-97-07
Версія: 044-554-27-47

Представник Edifier в Україні - ТОВ "ЕЛСІ-А"



PC

They Hunger: Lost Souls

Дата выхода 2006

Массированное нашествие зомби на компьютерные и видеоигры продолжается. Всем любителям поохотиться на восставшую мертвечинку Black Widow Games предлагает совершить путешествие в Северо-Восточную Европу образца 60-х годов XX века. По непонятным причинам местные покойники решили осуществить коллективный подъем и поиграть в салочки с живыми. А наш герой, обычный турист, будет случайно втянут в смертельно опасную игру. Жанр – разумеется, action с видом от первого лица. Движок – непременно Source. Несмотря на то что They Hunger: Lost Souls – первый коммерческий проект студии, портфолио у нее весьма внушительное (моды They Hunger для Half-Life и др.). Эти ребята знают толк в зомби.



PC / PS2 / Xbox

Panzer Elite Action

Дата выхода | квартал 2006

Нам вновь предлагают перенестись на поля сражений Второй мировой. Только на этот раз выдадут не винтовку, а самый настоящий танк. Спешим расстроить горячих поклонников Panzer Elite – не сиквел старого симулятора. Разработчики делают ставку не на реализм (но рамки приличий все же будут соблюдены), а на динамику, action и интересный геймплей. Три кампании за командиров американского, русского и немецкого экипажей, 18 различных миссий, достоверные бои, в том числе самое грандиозное танковое сражение Второй мировой – битва на Курской дуге (правда, 1200 танков не обещают). Да и перспектива получить под свое командование взвод, пусть и управляемый AI, весьма заманчива.

PS2

Onimusha: Dawn of Dreams

Дата выхода март 2006

Японское название проекта содержит слово shin, что в переводе означает «новый», да и отсутствие четверки не случайно. Нас ждет действительно новая игра. Другие персонажи, свободная камера, более открытый геймплей с акцентом на головокружительный action. Возможность в любой момент боя переключиться с главного героя на напарника и обратно, исследование мира, заветные сундучки, предметы и кастомизация наших подопечных – серия делает шаг в сторону action/RPG. Кроме того, разработчики обещают историю более запутанную, чем в Onimusha 3. Помня опыт предыдущей части, ждем потрясающий вступительный ролик, на этот раз с песней Ayumi Hamasaki, и надеемся на встречу с Samanosuke. Все может быть.



DS

The Rub Rabbits!

Дата выхода февраль 2006

Интересно, что рабочим названием этого проекта было Where Do Babies Come From? Наконец-то мы сможем в обход сказок о журавлях, капусте, тычинках и пестиках получить ответ на волнующий человечество вопрос. Но прежде нужно завоевать сердце девушки нашей мечты. А это значит быстро бежать вверх по эскалатору, уворачиваясь от борцов сумо, сбивать меткими выстрелами спускающихся на парашютах соперников и т. д. и т. п. А когда счастье будет совсем близко, появится еще одна девушка. Налицо классический треугольник: она любит его – он любит другую. Получаем легкий дурдом в потрясающе стильном оформлении. А полная невинного эротизма сцена наслаждения ароматом розы, а совершенно безумный многопользовательский режим на четырех игроков! И да, нам предоставят ответ на тот самый вопрос. Какой? Скоро узнаете.



PC

Keepsake

Дата выхода февраль 2006

В первый учебный день в Dragonvale Academy Лидию вместо лучшей подруги встретили абсолютно пустые коридоры и классы. Почему Селесте не пришла, ведь они не виделись целых восемь лет? Куда все подевались? И что это за странный волк, сообщающий, что на самом деле он – могучий дракон? Величественные строения лучшей магической школы мира таят множество загадок. Не прыжков, перетаскивания ящиков и занудного пиксельхантинга, а именно загадок, которые, по словам разработчиков, будут не слишком сложными, но интересными. Кроме того, обещают продуманный сюжет и систему подсказок, дабы сохранить наши нервные клетки. Ведь то, что над игрой не колдуют гранды класса Бенуа Сокаля или братьев Миллер, не помешает ей стать приятной адвентурой?

PS3

Warhawk

Дата выхода нет данных

Анонсируя этот проект, разработчики наверняка следовали известной поговорке о том, что лучше поздно, чем никогда. Самая первая игра под этим же названием вышла еще в 1996 г. для PSOne. О новом детище создателей отличной Twisted Metal: Black неизвестно пока ничего. Остается только засматривать до дыр скриншоты и очень красивые ролики, надеясь, что это реальная внутриигровая графика, и ждать новостей. Качество картинки и количество самолетиков в кадре внушают неподдельный восторг!



Xbox 360

Far East of Eden Ziria – Tales from Distant Jipang

Дата выхода нет данных

Одно из орудий Microsoft по захвату японского рынка – римейк древней игры для Turbo Grafx – стало настоящим сюрпризом. Совершенно новая история об уже знакомых героях Ziria, Shinade и Ogochimaru. Переработанная боевая система с, возможно, свободной камерой. Графика – микс аниме 2D и феерического 3D. Только для ценителей.



PC

Auto Assault

Дата выхода весна 2006

Если созерцание прелестей эльфиек, неизменных бород гномов и клыкастых орочьих мордашек вызывает у вас приступы неконтролируемой ярости пополам с морской болезнью, Auto Assault – ваша игра. Залитая солнцем зелень бескрайних лесов сменилась радующей глаз зеленью токсичных отходов на просторах радиоактивных пустынь. К атомной бабушке спасение вселенной и сеяние разумного, доброго, вечного. Мир во всем мире наступит только после того, как последние представители рас Human, Mutant или Biomek (ненужные зачеркнуть) будут уничтожены. А домчит нас к цели личное, бронированное и увешанное новейшим оружием авто. Кстати, за пределами городов перемещаться можно только в нем. Очень уж агрессивна окружающая среда. А в остальном – традиционные для жанра квесты, экспа, крафтинг, PvP и прочее. Но дым Fallout нам сладок и приятен!

PC

Galactic Civilizations II: Dread Lords

Дата выхода февраль 2006

Galactic Civilizations целительным бальзамом пролилась на рану, нанесенную фанам космических TBS неудачной Master of Orion III. Вторая часть, по словам очевидцев, имеет шанс воплотить в себе лучшие черты предшественницы и Master of Orion II, а это дорогого стоит. После серьезной работы над ошибками Stardock увеличит число играбельных рас до десяти, изменит боевую систему и систему дипломатии, а также переведет игру в полноценное 3D, усовершенствовав глобальную карту. Теперь мы не спутаем военный корабль с транспортным, ведь каждую посудину будем укомплектовывать собственноручно. Но и это еще не все. В общем, поклонникам 4X-стратегий стоит запастись терпением, а после выхода игры – свободным временем.



PS2

Grandia III

Дата выхода март 2006

Потрясающе красивая графика, великолепный дизайн персонажей, приключения, романтика, смех, слезы, маленькие и большие трагедии и горячо любимая фанатами боевая система Ultimate Action Battle (правда, с некоторыми модификациями). Как всегда, герою придется спасти мир, как всегда, нам в этом будет помогать компания ярких, разношерстных персонажей (даже мама протагониста!). И среди них непременно встретится та самая, единственная Любовь с большой буквы. Нас наверняка ждет отличная история. Мы верим в Grandia!

PC

Neverwinter Nights 2

Дата выхода 2006

В совершенно неприметной деревеньке жил самый обыкновенный человек. Это уже потом он станет героем, чье имя прогремит на все Forgotten Realms и чьи деяния воспоют в игре. И мы узнаем, как на нелегком пути от первого до последнего уровня (да, level cap неизбежен) пережил он испытания тяжкие, сопровождаемые моральными дилеммами и обязательным выбором в пользу добра или зла. Нам поведают о его храбрых спутниках (до трех в команде), великих битвах и прочих пещерах с драконами. Это уже потом мы сможем опробовать сетевой режим и традиционный SDK. А пока ловим крохи информации в надежде узнать дату выхода.



PSP

Me & My Katamari

Дата выхода 2006

Коллективное помешательство на липких шариках захватывает весь мир. Теперь оно всегда будет с нами: в метро и троллейбусе, по дороге домой и во время обеденного перерыва. А как же иначе? Ведь нужно непременно помочь Принцу построить острова для бездомных животных, собрать все подарки и найти всех кузенов (а их стало еще больше). Обязательно примерить новые аксессуары и накатать знакомых в многопользовательской игре. Искренне завидуем японцам, которые получают это счастье уже в конце декабря и надеемся, что Electronic Arts не будет тянуть с выходом англоязычной версии. А там – прощай, жестокий мир, пааа-па-па-па па-па-пааа...

Xbox 360

Test Drive Unlimited

Дата выхода весна 2006

Нега теплого летнего вечера, заходящее солнце целует океанскую гладь, легкий ветерок колышет листья пальм – здесь вам не затрапезный da hood. Это – Гавайи. Тысяча миль территории, скрупулезно воссозданной разработчиками, реалистичная смена дня и ночи, погодные эффекты. И под стать сему великолепию больше ста лицензированных авто и мотоциклов от известнейших производителей: Lamborghini, Ducati, Aston Martin и др. Тюнинг, множество видов гонок, фирменный сетевой сервис Xbox Live и никаких негров в трениках.



Top 5

Игры января

Дикий Запад, драконы, спецназ, акула и рэп

Рождественские каникулы – прекрасный период. На работу, в школу, в институт ходить не надо, времени – уйма, новых игр – еще больше. Вот пять свежих проектов, на которые стоит обратить внимание.



1 WILD ARMS 4
Четвертая часть ролевого сериала опять перенесет нас в необычный сеттинг: смесь вестерна и научной фантастики. На этот раз нашим героям предстоит спасти мир Филгайа (Filgaia) от нашествия монстров с неба. Оригинальная боевая система, интересные персонажи и отличный сюжет не оставят равнодушным ни одного поклонника JRPG.



2 [EM] -ENCHANT ARM-
Эпическая JRPG от From Software не успела к японскому запуску Xbox 360. Надеемся, что перенос ее выхода на месяц не помешает успеху, ведь больше стоящих ролевых игр на новой консоли от Microsoft пока нет.



3 COMMANDOS: STRIKE FORCE
Кому нужны тактические стратегии, когда миром правят шутеры? Похоже, именно так решила компания Pyro Studios, трансформировав свою некогда популярную RTS в FPS. Читайте превью в этом номере!

4 JAWS UNLEASHED
Одна очень голодная и недовольная жизнью акула против беспечного человечества. А все потому, что не стоит шутить с природой, строить аквапарки, возводить нефтяные вышки и заплывать за буйки!



5 25 TO LIFE
Популярность игр о простых черных парнях-рэперах, в свободное время подрабатывающих убийцами, грабителями и насильниками, начинает беспокоить мировую общественность. Но выходу 25 to Life это, судя по всему, не помешает.

