ITC PUBLISHING

РЕДАКЦИЯ

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

Главный редактор Gameplay
СЕРГЕЙ ГАЛЁНКИН

Редакторы
АЛИНА ЖИГУНОВА
АННА ЗИНЧЕНКО

Редактор диска
АЛЕКСЕЙ ФИНГЕРУТ

Обозреватель
ЯНОШ ГРИЩЕНКО

Литературная редакция
НАТАЛЬЯ НАУМЕНКО
ЮЛИЯ НЕТУНАХИНА
АЛЛА ПЕТРОВА
ЛЮБОВЬ СМОЛИНА

Верстка
ИВАН ЧУМАК

Дизайн
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**, **№ 12 (16)**, декабрь 2006

Подписной индекс
в Каталоге изданий Украины
Gameplay без DVD-диска 92494
Gameplay с DVD-диском 92493
Комплект из «Домашнего ПК»
с DVD и Gameplay с DVD 94938
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 ITC»,
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.

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

Тираж 25 000 экз.

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

Телефоны:
редакция ..... (044) 496-3463
отдел рекламы ..... (044) 496-3465
..... (044) 270-3839
отдел распространения ..... (044) 496-3469
..... (044) 331-0409
..... (044) 331-0401
Факс: ..... (044) 270-3891
E-mail: ..... editor@gameplay.com.ua
Web-сайт: ..... www.itcpublishing.com

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



Кое-что задаром

Микротранзакции, о которых так долго говорили, наконец-то пришли в игры. С момента запуска службы Xbox Live! у многих возникали опасения, что игры теперь будут продаваться по частям: базовый, возможно, весьма скромный набор в коробке, а дополнительные уровни, персонажи и оружие уже за отдельную сумму – почти как в корейских MMOG (где это вполне оправданно, ведь игра достается вам бесплатно), но с тем важным отличием, что речь идет об однопользовательских проектах.

И вот, похоже, кошмар становится реальностью. Сначала приснопамятная броня для лошади в Oblivion от Bethesda, затем наборы карт для целого ряда проектов и вот теперь инициатива Electronic Arts по продаже всего того, что раньше было доступно бесплатно. Два доллара за каждый tutorial в NCAA 07 Football и Madden NFL 07. Три – за открытие персонажа в Tiger Woods PGA TOUR 07. Один реальный доллар за сто тысяч виртуальных у. е. в The Godfather. Стоит заметить, что в последних двух проектах осталась возможность заработать то же самое и в процессе игры, т. е. EA продает, по сути, чит-коды. Полный набор мошенника в The Godfather для Xbox 360 обойдется вам примерно в 10 долларов. Что интересно, в вариантах The Godfather для остальных платформ имелась возможность обмануть игру бесплатно, просто выполнив определенную последовательность действий. На Xbox 360 эту лавочку прикрыли.

Дальше – больше. Gran Turismo HD для PS3 (по сути улучшенная версия GT4 для PS2) будет поставляться с ограниченным набором трасс и машин (информация поступает довольно противоречивая, пока вроде бы речь идет о двух трассах и 30 автомобилях). Остальные 750 авто и 50 треков придется докупать отдельно по цене от 50 центов за машину до четырех долларов за трассу. Даже если коробка будет бесплатной, все равно получается, что полный Gran Turismo HD обойдется в 300–600 долларов – рекордная цена!

Возникает закономерный вопрос: что делать? Думаю, вы, так же, как и я, не готовы платить столько за игру. Ответ прост: не делать ничего. Вслед за отказом пользователей покупать броню для лошади в Oblivion Bethesda начала выпускать более качественные дополнения. После провала продаж набора карт для The Outfit его выложили на Xbox Live! бесплатно. Вот и EA рано или поздно образумится. Во всяком случае, всем нам очень хочется в это верить.

Приятного чтения.

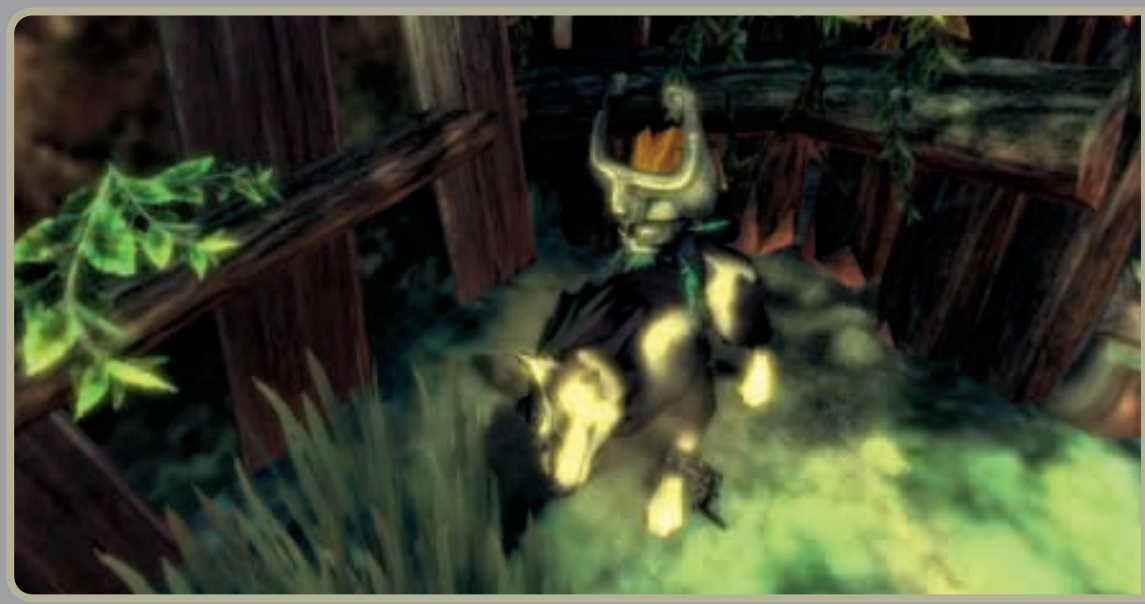
С наилучшими пожеланиями
Сергей Галёнкин,
segal@itc.ua



Тема

32 История сериала Zelda

Эльф в смешной зеленой шапочке стал одним из самых известных персонажей Nintendo – пусть и не таким знаменитым, как неразлучная парочка Марио и Луиджи, но уж точно не менее харизматичным. Вспомним, с чего все начиналось.





№ 12 (16) декабрь 2006

Содержание

Превью

56 World of WarCraft: The Burning Crusade

Любимая игра миллионов пользователей наконец-то обзаведется дополнением. Анна Зинченко провела за Темным порталом почти месяц и делится впечатлениями в этой статье.

Рецензии

66 Dark Messiah of Might & Magic

Движок Source – отличная основа не только для шутеров, но и для игр с менее тонкой, так сказать, душевной организацией, не гнушающихся баловства с законами физики и не стыдящихся расчлененки.

Новости
8 Кратко
10 Обратная связь
14 Итоги акции Microlab и Gameplay
16 World Cyber Games 2006: Финал
20 Территория игр
28 ИгроМир

Тема
32 История сериала Zelda
40 Top 5: Свиньи

Превью
42 Unreal Tournament 2007
48 Persona 3
50 God of War II
52 Империя превыше всего
54 Army of Two
56 World of WarCraft: The Burning Crusade
58 Penumbra: Overture

60 Индустрия в лицах: Евгений Куклев
62 Как это работает: 3D-анимация
64 Top 5: Медики

Рецензии
66 Dark Messiah of Might & Magic
70 Final Fantasy XII
72 Just Cause
74 ParaWorld
76 B-Boy
78 Caesar IV
80 Need for Speed: Carbon
82 Mage Knight: Apocalypse
84 Scarface: The World is Yours
86 Sid Meier's Railroads!
88 God Hand
90 Дневной Дозор
92 The Guild 2
94 Warhammer 40K: Dawn of War – Dark Crusade
95 GunBound World Champion
96 Enchanted Arms
98 Marvel: Ultimate Alliance
100 Battlefield 2142
101 Яйца Фаберже. Приключение
102 Valkyrie Profile 2: Silmeria
104 Flight Simulator X
106 LEGO Star Wars II: The Original Trilogy
108 Stronghold Legends
109 Family Guy
110 Sword of the Stars
112 Shin Megami Tensei: Devil Summoner
113 SPECNAZ: Project Wolf

114 Моды для Half-Life 2
118 Галерея

Гид покупателя
122 Железо
126 Локализации
128 Все оценки Gameplay

Рецензии

80
Need for Speed: Carbon

Темно, темно, еще темнее! После солнечной Most Wanted Electronic Arts снова заставляет нас погрузиться в мир вечной тьмы. Но во всем, за исключением мрачной картинки, игра получилась лучше предшественницы.



Игры в номере

Ankh · · · · · · · · · · · · · · · · · · 126
ArmA: Armed Assault · · · · · · · 119
Army of Two · · · · · · · · · · · · · · 54
Battlefield 2142 · · · · · · · · · · · 100
B-Boy · · · · · · · · · · · · · · · · · · 76
Bladestorm: The Hundred Years War · · · · · · 119
Caesar IV · · · · · · · · · · · · · · · · 78
Crash Dummy vs. The Evil D-Troit · · · · · · · · · · · 120
Dark Messiah of Might & Magic · · · · · · · · · · · · · 66
Elveon · · · · · · · · · · · · · · · · · 118
Enchanted Arms · · · · · · · · · · · · 96
Etrian Odyssey · · · · · · · · · · · · 118
Family Guy · · · · · · · · · · · · · · 109
Final Fantasy XII · · · · · · · · · · · · 70
Flight Simulator X · · · · · · · · · · 104
Forza Motorsport 2 · · · · · · · · · 120
Ghost Rider · · · · · · · · · · · · · · 119
God Hand · · · · · · · · · · · · · · · · 88
God of War II · · · · · · · · · · · · · · 50
Gods & Heroes: Rome Rising · · · · · · · · · · · · · 121
GunBound World Champion · · · · 95
Hospital Tycoon · · · · · · · · · · · 121
Just Cause · · · · · · · · · · · · · · · · 72
LEGO Star Wars II: The Original Trilogy · · · · · · · · · 106
Mage Knight: Apocalypse · · · · · · · · · · · · · · · 82
Marvel: Ultimate Alliance · · · · · 98
Need for Speed: Carbon · · · · · · · 80
ParaWorld · · · · · · · · · · · · · · · · 74
Paris Chase · · · · · · · · · · · · · · 118
Penumbra: Overture · · · · · · · · · 58
Persona 3 · · · · · · · · · · · · · · · · 48
Praetorians · · · · · · · · · · · · · · 126
SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo · · · · · · · · · · · · · 126
Scarface: The World is Yours · · · · · · · · · · 84
Shattered Union · · · · · · · · · · · 127
Shin Megami Tensei: Devil Summoner · · · · · · · · · · 112
Sid Meier's Civilization IV · · · · · 127
Sid Meier's Railroads! · · · · · · · · 86
Silent Hill: Origins · · · · · · · · · 120
SPECNAZ: Project Wolf · · · · · · · 113
SpellForce 2: Shadow Wars · · · · 126
Stronghold Legends · · · · · · · · · 108
Super Mario Galaxy · · · · · · · · · 120
Sword of the Stars · · · · · · · · · · 110
The Guild 2 · · · · · · · · · · · · · · · 92
The Suffering: Ties That Bind · · 127
Titan Quest · · · · · · · · · · · · · · 127
Trainz Railroad Simulator 2006 · 127
Unreal Tournament 2007 · · · · · · 42
Valkyrie Profile 2: Silmeria · · · · 102
Warhammer 40K: Dawn of War – Dark Crusade · · · · 94
World of WarCraft: The Burning Crusade · · · · · · · · · 56
Xyanide Resurrection · · · · · · · 121
Дневной Дозор · · · · · · · · · · · · 90
Империя превыше всего · · · · · · 52
Яйца Фаберже. Приключение · 101

Превью

96
Enchanted Arms





Первая jRPG на Xbox 360 оказалась довольно удачной – пусть и не такой хорошей, как последние проекты на PS2, но ведь быть первопроходцем всегда нелегко.

42
Unreal Tournament 2007

Первая игра на движке Unreal Engine 3 появится буквально через несколько дней после выхода этого номера – Gears of War для Xbox 360. UT2007 станет вторым проектом, использующим столь мощный engine.

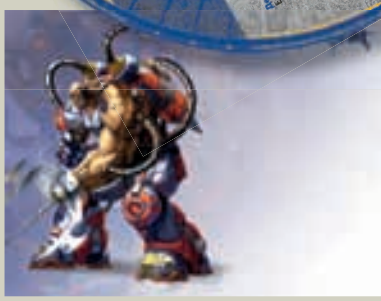


Содержание

Gameplay DVD#12 (16)







Игры

Shareware-игры
- Грибоед 1.5
- Маджонг Артефакт 1.06
- Пиратская монополия 1.3
- Age of Japan
- Brickquest
- Caribbean Treasures
- Jewel Quest Solitaire
- Maui & The Big Fish
- Phantasia
- Pirates of the Atlantic
- SandScript
- Stones of Khufu
- Trivial Pursuit Silver Screen Edition

Демонстрационные версии
- Ереван Драйв (Yerevan Drive)
- Anno 1701
- Combat Wings: Battle of Britain
- Defcon
- Dominions 3: The Awakening
- Ex Machina: Меридиан 113
- Legendo's Dracula Twins
- Medieval II: Total War
- Need for Speed: Carbon
- RACE: The WTCC Game
- Romanians in Space
- Sword of the Stars 1.1.1



Патчи

Русские версии
- Вертолеты Вьетнама: UH-1 1.2
- Космические рейнджеры 2: Доминаторы 1.7
- Ex Machina 1.03 Gold
- F.E.A.R. 1.08
- FIFA 07 #1
- FlatOut 2 1.2
- Prey 1.2
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II 1.06

Английские версии
- Battlefield 2142 1.01
- Defcon 1.1
- El Matador 1.1
- Far Cry 1.4
- F.E.A.R. 1.08
- FlatOut 2 1.2
- Galactic Civilizations 2: Dread Lords 1.40X
- Gothic 3 1.08
- ParaWorld 1.01
- Prey 1.2
- Sid Meier's Civilization 4: Warlords 2.08
- Space Empires 5 1.08
- Stronghold Legends 1.1a
- The Guild 2 1.2
- LOTR: The Battle for Middle-Earth II 1.06
- The Settlers 2: 10th Anniversary 9801

Дополнения

Half-Life 2
- City 14 0.2
- Combine Destiny
- Minerva: Metastasis
- Mistake of Pythagoras 1.0c
- Ravenholm 1.0
- The Island 1.0c

Видеоролики

Территория игр
- Обзорное видео
- Интервью с Антоном Большаковым
- Интервью с Игорем Каревым
- Интервью с Сергеем Климовым
- Интервью с Сергеем Прокофьевым
- Интервью с Александром Зоричем
- Age of Conan, доклад Мариуса Энге
- Управление компанией, создающей игры, доклад Ойвинда Шарнинга

Мультиплатформа
- Gears of War
- Need for Speed: Carbon
- Stranglehold
- Unreal Tournament 2007

PC
- Ониблэйд
- Armed Assault
- Crysis
- Dark Messiah of Might and Magic
- Hellgate: London
- Medieval II: Total War
- Metro 2033: The Last Refuge (Метро 2033)
- Neverwinter Nights 2
- Supreme Commander
- The Precursors (Предтечи)
- The Settlers VI
- The Witcher
- World of WarCraft: The Burning Crusade

Xbox 360
- Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball 2

Обои и скринсейверы для Рабочего стола

Утилиты, программы и драйверы на все случаи жизни

«Издательский Дом ITC», 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 ITC» 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, декабрь 2006» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 12 (16), 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 МУЛЬТИМЕДИА

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

ОНИБЛЭЙД











1С ФИРМА "1С"

© 2006 ЗАТ "1С". Усі права захищено
© 2006 Gaijin Entertainment. Усі права захищено

Gaijin entertainment

Кратко

Подробнее на gameplay.com.ua/blog

Пути разработчиков неисповедимы

Действовать надо быстро



25 октября любимая геймерами компания Nival сообщила о создании подразделения, которое будет заниматься многопользовательскими онлайновыми играми. Nival Online уже получила инвестиции в 20 млн долл. и порадовала обещанием выпустить первый проект в 2008 г. Какую вселенную возьмут за основу, пока не сказали, зато сообщили о намерении расширить штат до 200 сотрудников. И 25-го же октября Nival объявила о продаже Nival Online третьей стороне. Условия и сумма сделки не разглашаются.

GamePro Expo

Booth-babe каждому!

У геймеров США, расстроившихся было после изменения формата E3, которая теперь называется E3 Media & Business Summit и пройдет в следующем году с 11 по 13 июля в Санта-Монике (Калифорния) появился повод возрадоваться. Компания IDG анонсировала GamePro Expo – игровое шоу а-ля старая добрая E3. Разместится оно в хорошо знакомом геймерам Convention Center в Лос-Анджелесе с 18 по 20 октября 2007 г. Консьюмерские выставки осенью – тенденция уходящего года.



Новинки от EA

Сиквелов мало не бывает

А вот кому порцию свежих неофициальных, но достоверных анонсов от EA? Информацией поделился CFO компании Уоррен Дженсон (Warren Jenson) в рамках очередного финансового отчета. Итак, в текущем финансовом году нас ждут еще одна игра по франчайзу The Lord of the Rings, следующая часть SimCity и next-gen-версия Black. Кроме того, в разработке уже находятся The Sims 3 (равно как и игры под этим брендом для PlayStation 3 и Wii), Road Rash, а также очередные похождения юного волшебника по фамилии Поттер и игра о веселой семейке Симпсонов. Что ж, вполне предсказуемо, но тем не менее приятно. Разве не так?





Kingdom Hearts III

Все может быть

Компания Disney спит и видит продолжение отличной серии Kingdom Hearts (и наверняка уже считает прибыль), но Тетсуя Номура не спешит. В недавнем интервью он сообщил, что, хотя кое-какие задумки есть, третья часть пока не вписывается в его напряженный рабочий график. Еще бы, ну посудите сами, сейчас продюсер занят Kingdom Hearts II Final Mix, Final Fantasy Versus XIII, It's a Wonderful World для DS, Monotone и Dirge of Cerberus: Lost Episode для мобильных телефонов, Crisis Core для PSP и Blu-ray-версией Advent Children. Но главное, что он не сказал «нет».

Ну надо же!

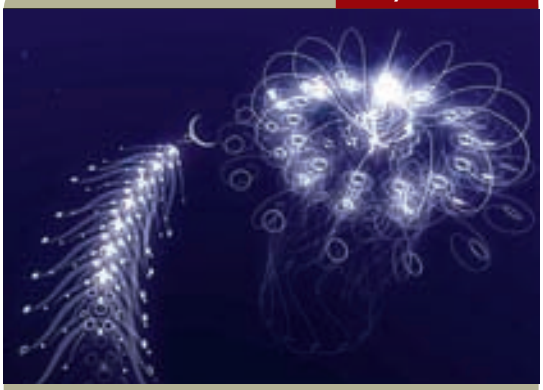
От налоговой не скрыться

Australian Tax Office решил обложить налогами тех, кто извлекает денежную прибыль из виртуальных игровых радостей. Если в свободное время вы подзашибаете деньжат продажей персонажей в World of WarCraft, предметов роскоши или недвижимости в Second Life, придется поделиться с государством. Если же доход игрока от подобной деятельности составляет более 50 тыс. австралийских долларов, он обязан будет зарегистрировать юридическое лицо и заплатить дополнительный налог. Кстати, Комитет конгресса США сейчас размышляет над аналогичным вопросом.





PlayStation 3



Маленькие игры для большой консоли

Фил Харрисон (Phil Harrison) похвастался в недавнем интервью, что для сервиса PlayStation Store разрабатывается около 40 игр, которые обладатели PlayStation 3 смогут скачать на жесткий диск консоли. Среди проектов flOw от Йенова Чена (Jenova Chen) и Calling All Cars от Девида Джаффе (David Jaffe), создателя God of War. Кроме того, по словам исполнительного вице-президента европейского подразделения Sony, сейчас разрабатывается около 100 игр для PS3, а всего по студиям разослано около 10 тыс. dev-kit.

Парой строк

Контроллер для PlayStation 3 получил официальное название – Sixaxis. Прочитайте это слово шесть раз.

Ходят слухи, что Microsoft готовит для Xbox 360 жесткий диск объемом от 60 до 100 GB.

Со дня старта продаж в США (31 октября) Final Fantasy XII разошлась тиражом 1,5 млн копий. Согласно пресс-релизу от Square Enix, это рекордный показатель для серии. Кстати, в Японии продажи игры составили 2,4 млн коробок, а ведь впереди еще Европа.

В Японии выйдет версия Wii с DVD-проигрывателем. Выпуск подобного счастья в Европе и США пока не планируется.

Рено Доннедье де Вабр, министр культуры и коммуникаций Франции, планирует добиться того, чтобы видеоигры признали в стране формой искусства. Это позволило бы студиям-разработчикам получить налоговые льготы. Подобным образом в свое время правительство стимулировало развитие киноиндустрии. А еще в прошлом году мсье де Вабр наградил престижным Ordre des Arts et des Lettres Сигеру Миямото, Мишеля Анселя и Фредерика Рейналя. Ну разве не молодец?

Слияние Namco и Bandai наконец-то завершено. Совет да любовь.

Как? Опять?!

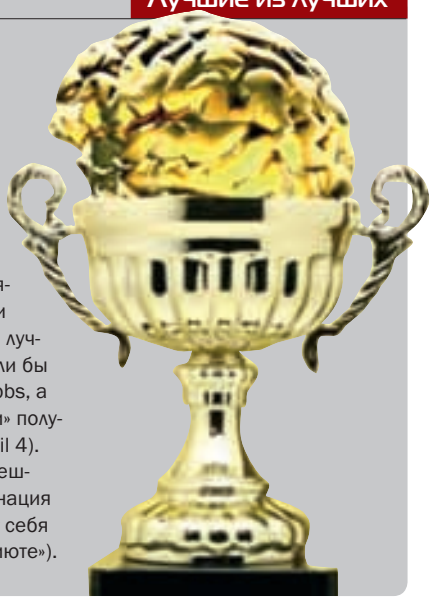
Street Fighter скоро на ваших экранах

Capcom решила еще раз экранизировать Street Fighter (о предыдущей попытке стоит упоминать только шепотом в звукоизолированном помещении), однако теперь в центре зрительского внимания окажется не Colonel William F. Guile, а Chun Li. Фильм выйдет в 2008 г., аккурат к 20-летию знаменитой серии файтингов. Кстати, если все пойдет как запланировано, мы получим еще и ТВ-сериал.



Лучшие из лучших

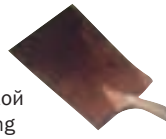
Всем сестрам по...



Ресурс AOL Games провел весьма необычное награждение. В качестве приза выдавали золотой мозг, а среди номинантов были сплошь неупокоенные ребята. Да и сами номинации звучали более чем необычно. Например, лучшим «Зомби, с которым мы хотели бы закорешить» стал симпатяга Stubbs, а титул «Самого терпеливого зомби» получил The Regenerator (Resident Evil 4). Отметили также отличнейший флешмоб зомби из Dead Rising (номинация «Теперь мы знаем, как чувствует себя свиная отбивная в собачьем приюте»). Молодцы, просто молодцы!

Postal III

Чувак возвращается



Все, кто неравнодушен к творчеству развеселой команды Running With Scissors, срочно пишите благодарственные письма компании «Акелла». Ведь именно она согласилась выступить издателем третьей части весьма неоднозначного проекта Postal III. Игру ваяют на Source для PC и Xbox 360, а в главной роли по-прежнему Postal Dude.



Wii



Европейская стартовая линейка

Nintendo огласила полный список проектов, которые поступят в продажу одновременно с европейским стартом Wii. Читаем и радуемся. The Legend of Zelda: Twilight Princess, Wii Play (Nintendo). Call of Duty 3, Marvel: Ultimate Alliance, Tony Hawk's Downhill Jam (Activision). Madden NFL 07, Need for Speed: Carbon (Electronic Arts). Happy Feet, Rampage: Total Destruction (Midway). Super Monkey Ball: Banana Blitz (SEGA). Cars, Barnyard, SpongeBob SquarePants: Creature from the Krusty Krab (THQ). Blazing Angels: Squadrons of WW II, Far Cry Vengeance, GT Pro Series, Monster 4×4 World Circuit, Open Season, Rayman: Raving Rabbids, Red Steel, Splinter Cell: Double Agent (Ubisoft). Бюджетные Gottlieb Pinball Classics, Super Fruit Fall, Impossible Mission, Leaderboard Golf, Tennis Masters (System 3). Ну и, разумеется, Wii Sports. Стоимость игры в Великобритании составит от £34,99 до 39,99 (от $67 до 76). Плюс нас ждет линейка проектов для Virtual Console.

Sony в гневе

А вот теперь придется подождать



Те, кто рассчитывал заполучить PlayStation 3 одновременно с выходом консоли в Японии и уже оформил предзаказы в хорошо зарекомендовавших себя азиатских интернет-магазинах, опечалены. Известный Lik-Sang самоликвидировался после проигрыша судебного разбирательства, начатого Sony в 2005 г. Портал осчастливливал геймеров Старого Света PSP до старта официальных продаж и был признан виновным. После закрытия Lik-Sang магазин Play-Asia.com отменил все предзаказы жителей Европы на PlayStation 3.

Занятно

То, чего вы не знали о DS

В токийском Национальном музее западного искусства (The National Museum of Western Art) появился интересный сервис. На входе каждый может взять Nintendo DS со специальным картриджем, на котором содержится своеобразный путеводитель по музею. Так, когда гость посещает залы, на экране автоматически появляется информация об экспозиции. Если же какая-то из картин придется человеку особенно по душе, он сможет выбрать ее в каталоге на DS, отправить на печать и забрать копию на выходе из музея.





MMOG + Шекспир = ?

Есть многое на свете, друг Горацио...

Эдвард Кастронова (Edward Castronova), автор книги «Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games», получил грант от MacArthur Foundation – 240 тыс. долл. пойдут на создание MMOG по пьесам Уильяма Шекспира. Задача – отнюдь не прибыль. Проект Arden: The World of Shakespeare станет лабораторией для исследования социума синтетических миров. Сеттингом предположительно будет историческая хроника «Ричард III». Хотя мы бы предпочли «Сон в летнюю ночь».

Anarchy Online

Халявы мало не бывает

Funcom решила продлить бесплатный доступ на территорию Rubi-Ka аж до января 2008 г. Только теперь, к вящей радости игроков, в комплект бесплатной подписки включен аддон Notum Wars. Всем, кто еще не пробовал свои силы в конфликте злобной Корпорации и вольнолюбивых Кланов, настоятельно рекомендуем. Желающим же прогуляться по прекрасным садам Shadowlands и поучаствовать в Alien Invasion придется платить.



PC

Европейский рейтинг продаж игр для PC (full price)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Football Manager 2007	SEGA	Sports Interactive
2	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Maxis
3	Battlefield 2142	Electronic Arts	Digital Illusions
4	Guild Wars: Nightfall	NCsoft	ArenaNet
5	Dark Messiah of Might & Magic	Ubisoft	Arcane Studios
6	Pro Evolution Soccer 2007	Konami	Konami
7	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
8	Championship Manager 2007	Eidos	Beautiful Game Studios
9	Company of Heroes	THQ	Relic
10	Star Wars: E. A. W. Forces of Corruption	LucasArts	Petroglyph

Чарты предоставлены Chart Track, ©2006 ELSPA Ltd (www.elspa.com)

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Neverwinter Nights 2	Atari	Obsidian Entertainment
2	Microsoft Flight Simulator X Deluxe	Microsoft	Microsoft
3	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Maxis
4	World of WarCraft	Vivendi	Blizzard Entertainment
5	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
6	Nancy Drew: The Creature of Kapu Cave	Her Interactive	Her Interactive
7	Microsoft Flight Simulator 2004	Microsoft	Microsoft
8	Battlefield 2142	Electronic Arts	Digital Illusions
9	Age of Empires III	Microsoft	Ensemble Studios
10	Company of Heroes	THQ	Relic

Российский рейтинг продаж игр для PC (jewel)

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	Company of Heroes	«Бука»	Relic
2	Just Cause	«Новый Диск»	Avalanche
3	You Are Empty	«1С»	Digital Spray/Mandel ArtPlains
4	«Вторая мировая»	«1С»	«1С»
5	Fable: The Lost Chapters	«1С»	Lionhead/Big Blue Box
6	Sid Meier's Civilization IV	«1С»	Firaxis
7	«Call of Juarez: Сокровища ацтеков»	«1С»	Techland
8	«Завтра война»	«1С»	CrioLand
9	Titan Quest	«Бука»	Iron Lore
10	«Тачки»	«Новый Диск»	Rainbow/Beenox

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

PlayStation 2

Европейский рейтинг продаж игр для PS2 (full price)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Pro Evolution Soccer 2007	Konami	Konami
2	FIFA 2007	Electronic Arts	EA Canada
3	Bully	Take-Two	Rockstar
4	Scarface: The World is Yours	Vivendi	Sierra
5	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Maxis
6	LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	Traveller's Tale
7	Buzz! The Big Quiz	Sony	Relentless
8	Buzz! Junior: Jungle Party	Sony	Magenta
9	Cars	THQ	Rainbow Studios
10	SingStar Legends	Sony	Sony

Чарты предоставлены Chart Track, ©2006 ELSPA Ltd (www.elspa.com)

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Final Fantasy XII	Square Enix	Square
2	Guitar Hero Bundle With Guitar	Activision	Harmonix
3	Marvel: Ultimate Alliance	Activision	Raven Software
4	Madden NFL 07	Electronic Arts	Tiburon
5	Bully	Take-Two	Rockstar
6	LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	Traveller's Tale
7	NFS: Carbon	Electronic Arts	Electronic Arts
8	Okami	Capcom	Clover Studio
9	Justice League Heroes	Warner Bros. Interactive	Snowblind Studios
10	Tiger Woods PGA TOUR 07	Electronic Arts	Electronic Arts

Российский рейтинг продаж игр для PS2

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	FIFA 07	SoftClub	Electronic Arts
2	NFS: Most Wanted	SoftClub	Electronic Arts
3	Tekken 5	SoftClub	Namco
4	Killzone	SoftClub	Guerilla Games
5	Black	SoftClub	Criterion
6	«Ледниковый период 2: Глобальное потепление»	SoftClub	Eurocom
7	Grand Theft Auto: San Andreas	SoftClub	Rockstar
8	Yakuza	SoftClub	Amusement Vision
9	NFS: Underground	SoftClub	Electronic Arts
10	Star Wars: Battlefront II	SoftClub	Pandemic

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



Почему в голосовании вы не написали полное название суперигры Shin Megami Tensei: Devil Summoner: Raidou Kuzunoha vs. the Soulless Army?



Обратная связь

Голосования

ЛУЧШАЯ ИГРА СЕНТЯБРЯ

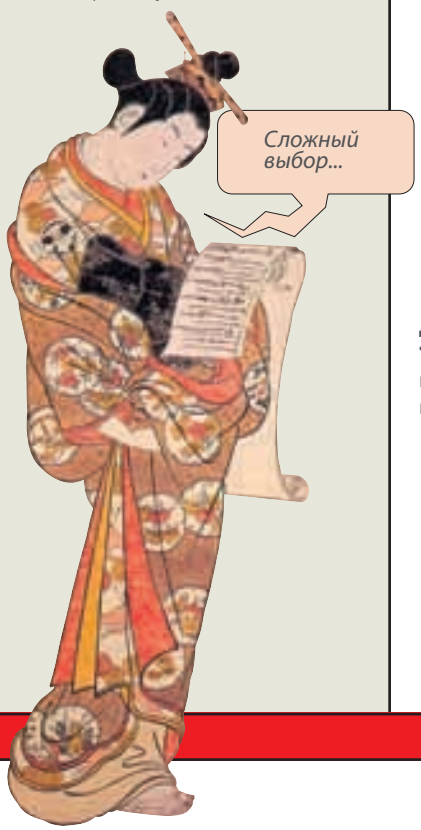
1. **Company of Heroes** (16%)
2. **Test Drive Unlimited** (10%)
3. **В тылу врага 2** (9%)
4. **GTR 2** (9%)
5. **Paraworld** (9%)
6. **LEGO Star Wars II: The Original Trilogy** (9%)
7. **Valkyrie Profile 2: Silmeria** (8%)
8. **Yakuza** (8%)
9. **Rule of Rose** (7%)
10. **Just Cause** (6%)

Всего в голосовании приняло участие 520 человек

КАКУЮ КОНСОЛЬ ВЫ КУПИТЕ?

1. **Wii** (17%)
2. **PS3 (**15%)
3. **Xbox 360** (14%)
4. **PS3+Wii** (13%)
5. **PS3+Wii+Xbox 360** (11%)
6. **Wii+Xbox 360** (11%)
7. **Я лучше апгрейд сделаю** (10%)
8. **PS3+Xbox 360** (9%)

Всего в голосовании приняло участие 399 человек



Наши читатели пишут в блоге журнала Gameplay

Джек Томпсон угрожает судье, который разрешил продажу Bully.

Мне вот что интересно: в Америке вроде ж довольно строгие законы касательно клеветы, abusement и harrasment, чем, собственно, г-н Томпсон постоянно и занимается, обвиняя всех во лжи, выражая свое сомнение в умственных способностях оппонентов и т. д. Почему же на него до сих пор не накопилась куча исков и ему еще не запретили вообще заниматься юридической практикой? Думается мне, он деньги от того ж Take-Two и получает, других объяснений не вижу.

Vamp1r0

EA Black Box, восстановившая в свое время интерес к сериалу NFS игрой Underground, делает проект Skate о скейтбордистах.

Они не реанимировали NFS, а похоронили. Или, скорее, сделали бестолкового зомби, которого покинули последние остатки разума, но он все еще шевелится и приносит по каким-то неведомым причинам деньги...

-v-

Ну как сказать... Отличные продажи, бум стрит-рейсинга и плюс мода на тюнинг, несколько клонов вдогонку; после вялого Hot Pursuit 2 это отличный результат.

grayraw

Это уже не тот NFS, который мы знали...

-v-

Джек Томпсон купил акции Take-Two, чтобы иметь возможность посещать собрания акционеров и выступать на них.

Кто что хочет, пусть то и говорит. Всегда нужны люди, которые думают иначе. Если бы не было таких людей, то не было бы профсоюзов и оппозиций, например.

KoS

Что верно, то верно. Но я одного не пойму: неужели он не видит, что это бесполезно. Если кому-то что-то запрещать, то это, наоборот, подогревает интерес. Всегда так было – тебе говорят «не надо», а ты берешь и все равно делаешь по-своему. А вот он сражается с компьютерными играми и насилием в них, но игры без этого не игры. Так что он заведомо проиграл. Хотя в некотором роде его стремления мне понятны – отгородить неустойчивую психику детей от воздействия игр... Но есть же и телек... Эх...

Maul

Журналисты сайта IGN считают, что геймпад для PS3 хуже геймпада для Xbox 360.

Честно признаться, я никогда не жаловал геймпады для PlayStation. После нескольких часов игры в файтинг (Virtua Fighter, к примеру) на пальцах появляются большие мозоли.

I.G.O.R

Джек Томпсон призвал к запрету Mortal Kombat из-за того, что в игре можно создать похожего на него персонажа.

При звуках флейты теряет волю, становится загипнотизированным.

Snal

International Development Group составила собственный репортаж о будущем индустрии, в котором утверждается, что PS3 обойдет Wii уже на старте.

Цитата: «Тяжело поверить, что PS3 обойдет Wii буквально на старте». Что значит тяжело? Фактический факт: это попросту невозможно, хотя бы учитывая число поставок на старте у Wii и PS3!

Vamp1r0

Больше не давайте дядям цветные карандаши!

Molodnyak

Компания Running With Scissors анонсировала Postal 3.

Где же Джек Томпсон, когда он нужен?!

Segal

Томпсон не поможет. Судья опять скажет, что в игре нет ничего такого, чего не показывали бы по телевидению :)

Optimus

Sony уменьшила число PS3 на старте в Японии с 100 000 до 80 000.

Бугага, очень интересно, как с такими поставками они намерены стать лидерами рынка? Хотя с другой стороны, раньше чем через год покупать ее не имеет смысла ввиду отсутствия игр, так что черт его знает. Но пока Sony теряет деньги, Nintendo еще два раза успеет окупить Wii и выпустить Wii Advance, а то и что-то покруче :P

Vamp1r0

Наоми Уотс снимется в фильме Far Cry режиссера Уве Болла.

Майкл Йорк, Джон Риз-Девис, Кристофер Ли... Все они уважаемые, но уже не молодые актеры. Которым тоже нужно на что-то существовать. Вот тут и появляются «мастера» вроде нашего любимца Уве. Но вот почему Наоми Уотс к нему потянуло... Вроде востребованная актриса, к тому же довольно известная.

Gantz

Американские конгрессмены рассматривают возможность обложить налогом доходы пользователей в MMOG.

На каком основании пользователи будут платить налоги? Бизнес в игре? IP-то все равно украинский остается. Или по месту дислокации центрального офиса компании? И если да, то какой: издателя или разработчика? «Вопросы, вопросы...»

Dr. Beaver

Руководитель проекта S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl Антон Большаков пообещал подарить свою машину фанатам, если игра не выйдет в срок.

Я беру магнитолу.

MistWeaver

Подробнее на gameplay.com.ua/blog



Лазерна миша
Genius Navigator 535 (Agama)

Ігровий руль TwinWheel FF

Ігровий руль SpeedWheel 3 MT

datalux
THE ART OF DISTRIBUTION

КОМПАНІЯ DATALUX
ТЕЛЕФОН (044) 490-9270
ІНТЕРНЕТ: WWW.DATALUX.UA; ЕЛЕКТРОННА ПОШТА: DATALUX@DATALUX.UA
У НАС ВИ МОЖЕТЕ ОТРИМАТИ ІНФОРМАЦІЮ ПРО НАЙБЛИЖЧОГО ДО ВАС ПРОДАВЦЯ


ВТОРАЯ
МИРОВАЯ
★ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ★



«Друга Світова» - масштабна тактична стратегія у реальному часі про основні події, що відбувалися в Європі з 1939 по 1945 роки, починаючи із захоплення Польщі та закінчуючи капітуляцією Німеччини.

У грі з високою часткою достовірності відтворено атмосферу епохи - близько 200 моделей детально опрацьованої техніки; 150 зразків стрілецької зброї; 150 зразків уніформи солдатів і офіцерів; чотири десятки місій, що розгортаються на картах, створених на основі документів часів другої Світової; війська шести країн, включаючи радянські, британські, американські, французькі, польські та німецькі підрозділи.

«Друга Світова» дає можливість гравцям відчути себе командиром реального військового підрозділу тих років. Кожен солдат і офіцер тут - особа зі своїми характеристиками та уміннями, що змінюються в процесі гри. Обов'язок командира - берегти кожного бійця, адже втрата навіть одного з них може спричинити поразку.

«Друга Світова» створюється на модифікованому движку «Ил-2 Штурмовик» і відрізняється високим рівнем деталізації, задіюючи технічні можливості відеокарт останнього покоління.

«Друга Світова» - це не просто гра, це справжня інтерактивна енциклопедія, в якій з високою точністю, з використанням креслень і фотохроніки військових років відтворено військову техніку, а також будівлі, військову уніформу та ландшафти полів битв.







© 2006 ЗАТ "1С". Усі права захищені. Виробництво в Україні "ДП Єврософтпром".

Итоги совместной акции Microlab и Gameplay

Подведены итоги акции от компании Microlab, проводившейся в сентябре-октябре в Gameplay. Вы, наверное, помните, что некоторые слова в статьях осенних номеров журнала были выделены синим. Часть невнимательных читателей даже присылали нам письма с жалобами, полагая, что это какая-то ошибка. На самом деле им стоило читать Gameplay более тщательно, ведь из данных слов следовало составить кодовые фразы (по одной в сентябрьском и октябрьском номерах) и прислать их в адрес редакции.



ВОТ ЧТО ДОЛЖНО БЫЛО ПОЛУЧИТЬСЯ

«Жить в своем мире – играть в нашем» (перефразированный слоган консоли PlayStation 2) – в сентябрьском Gameplay.
«Кролики – это не только ценный мех» (знаменитая цитата, на которую лишний раз указывала обложка журнала) – в октябрьском.



Правильных ответов пришло на удивление много, хотя встречались и неожиданные комбинации вроде: «Кролики живут в нашем мире, играя своим ценным мехом» или «Свой мех кроликов ценный в нашем мире».

Методом жеребьевки представители компании Microlab и редакции журнала определили четырех счастливчиков. Ими оказались наши постоянные читатели:

Александр Истер из Киева стал обладателем комплекта акустики H520, Малюгов Алексей из Киева получил комплект X-23, 14-летний Зодов Александр приехал из Полтавы за комплектом A 6662. Все они уже наслаждаются прекрасным звучанием аудиосистем Microlab. А мы ждем Евгения Лисанова, хотевшего обрадовать свою дочь, поклонницу журнала Gameplay, замечательным комплектом акустики H500.

Благодарим каждого, кто принял участие в акции. Ответы наших читателей приходили буквально из всех регионов Украины – мы и не подозревали, что наш журнал читают в далеких селах и даже воинских частях. Редакции было интересно познакомиться с вашими письмами, в которых вы рассказывали об истории своей дружбы с журналом, задавали вопросы, выставляли оценки, выражали пожелания. Мы обязательно учтем все полученные советы.

Проведенная акция является уже не первой в нашем журнале и, разумеется, не последней. Ожидайте и активно участвуйте в следующих акциях.
В общем, оставайтесь с нами!



Фото: Константин Самоцветов, Александр Лобанов

ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!

Современный компьютерный класс для тебя и твоих друзей



Организатор:

Delfics® green

AMD

Smarter Choice

Разумный Выбор

Торговая марка Delfics® green, при поддержке AMD и ATI, объявляет творческий конкурс для читателей журналов «Компьютерное Обозрение», «Домашний ПК», «Gameplay». Главным призом в нём станет современный компьютерный класс из 15 мощных ПК на базе процессоров AMD Athlon™ 64 X2, оснащенный операционной системой и готовый к работе.

КОМПЬЮТЕРНОЕ ОБОЗРЕНИЕ

ДОМАШНИЙ ПК

Gameplay

Партнерами конкурса являются ведущие IT-издания Украины

Условия участия

Компьютерный класс Delfics® green разыгрывается среди школьников и студентов любого учебного заведения Украины. Принять участие в конкурсе может любой класс или группа. Ребятам необходимо оригинально изобразить логотип Delfics® green и сфотографироваться на его фоне. Способ изображения логотипа зависит только от фантазии украинских школьников и студентов. Чем креативнее будет версия логотипа, тем выше шансы на победу. Неординарность снимка, общий замысел фотографии, творческий подход в изображении логотипа Delfics® green — вот главные критерии оценки жюри. Конкурс стартует 1 ноября, а продлится до 31 января 2007 года. Необходимо разборчиво заполнить форму участника.* Письма с пометкой «Компьютерный класс Delfics® Green» присылайте по адресу: торговая марка «Delfics® green» бульвар Дружбы народов, 7, Киев, 01042

Все присланные фотографии размещаются на сайте www.delfics.com
Оценивают фото компетентное жюри, в которое входят организаторы конкурса. Кроме этого, зарегистрированные участники сайта смогут принять участие в интернет-голосовании. Рейтинг фото по голосованию сыграет важную роль при выборе победителя. Итоги Акции будут подведены 5 февраля 2007 года.
Всю информацию о результатах можно узнать на сайте www.delfics.com не позднее 5 февраля 2007 года, а также в журналах «Компьютерное Обозрение» — №7, «Домашний ПК» — №3, 2007, «Gameplay» — №3, 2007.

Спонсоры конкурса:

AMD 64 Athlon™X2

GRAPHICS BY ATI

ЗАЯВКА УЧАСТНИКА

Учебное заведение_____Класс (группа)_____

Полный адрес учебного заведения_____

_____

Телефон _____Контактное лицо (ФИО, полный адрес, e-mail, телефон, моб.телефон)_____

_____

_____

*Более подробные условия ищите на www.delfics.com/class









World Cyber Games 2006: Игры чемпионов

Текст Олег Данилов, фото Всеволод Корнеев

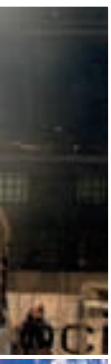
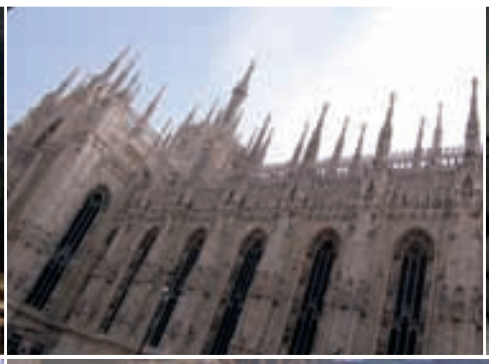
Благодаря любезному приглашению компании Samsung, всемирного спонсора World Cyber Games, мне выпал шанс посетить грандиозный финал этих соревнований, который в 2006 году прошел в легендарной Монце.

Сергей Галёнкин, заказывая данный репортаж, просил уделить внимание в первую очередь киберспорту, а не истории Autodromo Nazionale di Monza. Поэтому я ничего не расскажу вам о чувствах, охватывающих тебя, когда пятисотсильный BMW M5 проходит в скольжении оба апекса Параболики и вылетает на финишную прямую. О том, что испытываешь при торможении с 210 до 60 км/ч перед Варианте Аскари. О том, как Михаэль Шумахер со слезами на глазах говорил на пресс-конференции после сентябрьской гонки в Монце об окончании своей карьеры. О Гран-при Сан-Паулу, в котором решалась судьба титула в Формуле 1, в то время как в Монце чествовали чемпионов киберспорта. Эта статья о World Cyber Games 2006.

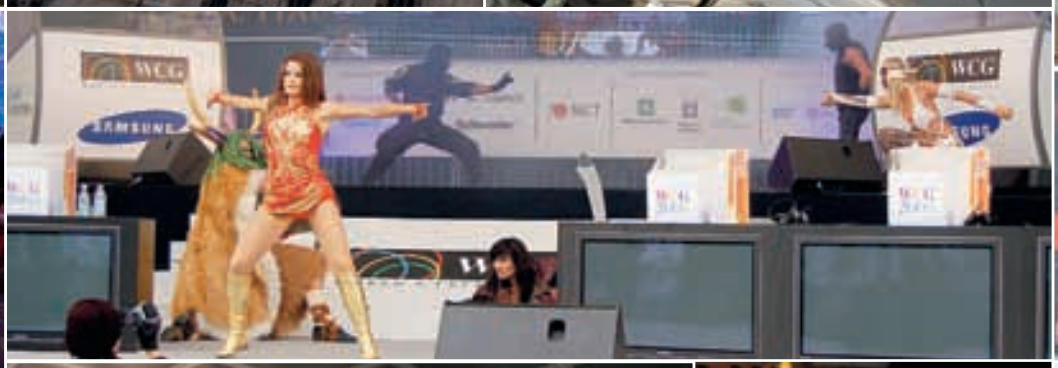
До посещения Монцы я достаточно прохладно относился к киберспорту, разделяя весьма распространенное мнение о том, что турниры по компьютерным и консольным играм, даже такие крупные, как WCG, нельзя назвать спортом в традиционном понимании. Каюсь – я ошибался. Накал борьбы, эмоции, охватывающие зрителей и спортсменов во время напряженной схватки в Counter-Strike или партии в WarCraft III, изощренность тактик, за которыми стоят месяцы и годы тренировок, – все это роднит киберспорт с другими соревнованиями, теми же гонками Формулы 1, если хотите. Здесь имеются собственные звезды, международные команды, менеджеры и тренеры, годовые контракты и крупные призовые и т. д. и т. п.

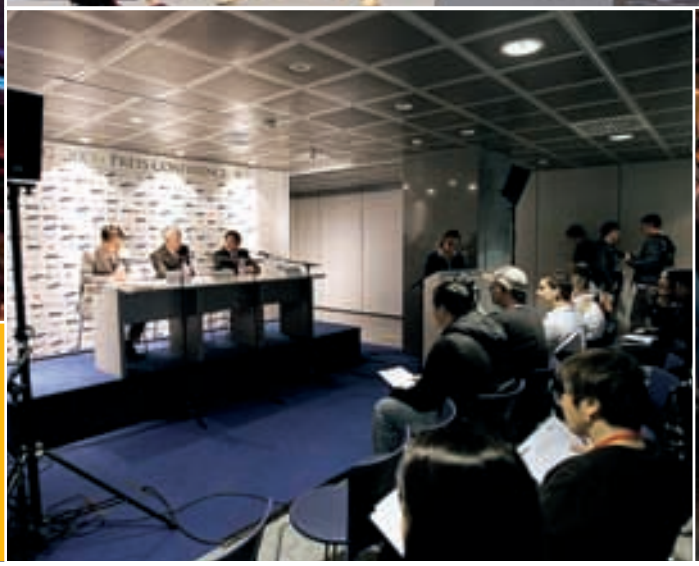
Нынешний WCG побил все рекорды. В отборочных соревнованиях по всему миру приняли участие более 1,3 млн игроков, а в финале – 700 киберспортсменов из 70 стран. Мероприятие освещали свыше 400 журналистов, включая представителей нескольких десятков как местных, так и международных телесетей.

Но хватит ходить вокруг да около, перейдем собственно к играм. Украинская сборная впервые в истории WCG полным составом вышла из групповых турниров в финальные раунды. Все десять наших игроков справились с этой задачей без особого труда, несмотря на то что некоторым из них попались достаточно серьезные противники в группах. Вообще правило – легких соперников на международных









соревнованиях не бывает – сработало на WCG как нельзя лучше, многие именитые геймеры и команды проигрывали, казалось бы, заведомо слабым противникам. Но вернемся к нашей сборной.

В самой популярной и массовой дисциплине – Half-Life: Counter-Strike 1.6 (после прошлогоднего эксперимента с CS: Source по многочисленным просьбам геймеров организаторы вернули народную версию 1.6) – наша команда pro.100 (Иоанн Сухарев, Михаил Благин, Евгений и Дмитрий Петрухно, Данила Тесленко) в первом же раунде Single Elimination столкнулась с двукратными чемпионами WCG – Team 3D из США и достаточно прогнозируемо проиграла. Team 3D тоже не добралась до финальной части, потерпев поражение в следующем круге от не менее известной команды из Швеции NiP. Еще один фаворит – Mousesports (Германия) – в том же туре уступил норвежцам из NoA. А сенсацией чемпионата стала польская TeamPentagram, неожиданно для всех занявшая первое место, опередив в финале NiP. Третья ступенька пьедестала досталась финнам из Hoorai, т. е. подиум разделили исключительно прибалтийские киберспортсмены.

В FIFA 2006, собиравшем не меньше болельщиков, чем CS (все-таки Италия очень футбольная страна), бал правила Европа. Неплохо выступил и представлявший Украину пятнадцатилетний киевлянин Олег Хмара (Walkman), который, как оказалось, кроме виртуального футбола, увлекается и реальным, выступая за юношескую команду «Арсенал». Легко выйдя из группы, он дошел до четвертьфинала (Top 8), где в упорной борьбе уступил россиянину Виктору Гусеву (x4-alexx), занявшему в итоге 3-е место WCG 2006 в этой дисциплине. Еще одной сенсацией турнира стал проигрыш двукратного чемпиона WCG немца Дениса «styla» Шелхазе во втором раунде Single Elimination, уступившего Патраши «ovvy» Овидиу из Румынии, дошедшему до финала. В решающем же матче румын оказался слабее родного брата Дениса – Даниэля «hero» Шелхазе, ставшего золотым призером.

У Сергея «Mistik» Громова из Днепропетровска, защищавшего цвета Украины в NFS: Most Wanted, в самом начале турнира возникли технические проблемы – сломался крепеж руля Logitech MOMO (кстати, все ведущие игроки в NFS используют именно этот контроллер). Несмотря на поломку, Сергей храбро дрался и вышел из группы, чтобы столкнуться с Николаем «USSRxMrRASER» Фронтовым из России. С небольшим перевесом Николай выиграл, добравшись в итоге до финала турнира, где соревновался со своим соклановцем Аланом «USSRxAlan» Инилиевым, ставшим чемпионом. Алан серьезно подготовился к WCG – кроме руля он привез с собой специальный нескользящий коврик на пол, гоночные перчатки и обувь! Русский финал в NFS: Most Wanted стал самым большим успехом российской сборной на WCG 2006. Третье место занял голландский гонщик Штефан «Steffan» Аменде.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТУРНИРЫ

Место	Игрок/команда	Страна	Приз
WCG 2006 Special Tournament «Pangya»			
			20 000
WCG 2006 Invitational «Quake4 All Stars» Singles			
1	Toxic	Швеция	5000
2	Socrates_	США	2500
3	Stermy	Италия	1000
WCG 2006 Invitational «Quake4 All Stars» (2v2)			
1	Toxic & Ztrider		1000
2	fox & fatal1ty		500
3	Stermy & av3k		–
4	Socrates_ & Cypher		–











В StarCraft, где традиционно побеждают корейцы, для которых эта игра стала поистине национальным видом спорта, у нашего геймера одессита Алексея «White.Ra» Крупника шансов не было. Едва выйдя из группы, он столкнулся с сильнейшим противником – Йон Сунг «IloveOov» Чои. Алексей отчаянно сопротивлялся, заставив именитого соперника попотеть, но в итоге уступил. Подиум предсказуемо поделили корейцы – настоящие мастера StarCraft. Первым стал обидчик Украины Йон Сунг «IloveOov» Чои, вторым – Сунг Юнг «JulyZerg» Парк, третьим – Санг Вук «Midas» Ион. Именно эти достижения позволили Корее занять первое место в командном зачете. Сильный российский игрок Андрей «Android» Кухианидзе (2-е место WCG 2005), теоретически способный оказать сопротивление корейцам, выступил в Монце неудачно – обманув самого себя, он даже не вышел из группы.

Лучших результатов добились украинцы в WarCraft III. Большие надежды наша команда возлагала на Михаила «sk.HoT» Новопашина, и, надо сказать, он их полностью оправдал, хотя и заставил своих болельщиков поволноваться. Его партнер по сборной Валентин «FiX» Круликовский покинул турнир после первого раунда Single Elimination, а Михаил, обыграв в бескомпромиссной борьбе своего друга из Белоруссии Ярослава «Nightwolf» Каветского, легко дошел до полуфинала, уступив очень сильному китайцу Хиа Фенг «SKYCN» Ли, выбившему, кстати, в 1/8 финала голландца Мануэля «Grubby» Шенхаузена. Ли в итоге стал чемпионом, второе место досталось Яну «Tod4k» Мерло из Франции, а HoT занял третье и был награжден призом в $8000. Браво!

Честно говоря, огромный интерес до поездки у меня вызывали турниры по консольным играм. В итоге же я был разочарован – и небольшим количеством геймеров, и совсем незрелищными матчами, и отсутствием внимания со стороны зрителей как к Dead or Alive 4, так и к Project Gotham Racing 3. Примечательно, что финал по консольной гонке проходил прямо во время торжественного закрытия WCG 2006, а весь подиум заняли представители клана TTR. Специальные турниры, проводившиеся в рамках всемирного финала, также не собрали толпы. У стендов моей любимой Pangya (Albatross 18) и WCG 2006 Invitational «Quake4 All Stars» почти не было болельщиков. Впрочем, это легко объяснимо – здесь соревновались приглашенные звезды, а все внимание зрителей было сконцентрировано на игроках национальных сборных, участвующих в официальных турнирах.

В целом WCG 2006 прошел на весьма высоком уровне, и я (думаю, как и все игроки) хочу поблагодарить компанию Samsung за организацию этого уникального праздника киберспорта. Украинская команда показала вполне неплохие результаты, заняв в командном зачете 14-е место. Будем надеяться, что в следующем году наши выступят еще лучше. Подготовка к WCG 2007 уже началась.



ОСНОВНЫЕ ТУРНИРЫ

Место	Игрок/команда	Страна	Приз
Half-Life: Counter-Strike 1.6			
1	TeamPentagram	Польша	60 000
2	NiP	Швеция	30 000
3	hoorai	Финляндия	15 000
9...16	pro.100	Украина	–
FIFA Soccer 2006			
1	Daniel «hero» Schellhase	Германия	15 000
2	Patrascu «ovvy» Ovidiu	Румыния	8000
3	Виктор «x4-alexx» Гусев	Россия	4000
5...8	Олег «Walkman» Хмара	Украина	–
Need for Speed: Most Wanted			
1	Алан «USSRxAlan» Енилиев	Россия	15 000
2	Николай «USSRxMrRASER» Фронтов	Россия	8000
3	Steffan «Steffan» Amende	Нидерланды	4000
9...16	Сергей «Mistik» Громов	Украина	–
StarCraft: Brood War			
1	Yeonsung «IloveOov» Choi	Корея	25 000
2	Sungjun «JulyZerg» Park	Корея	10 000
3	Sang-Wook «Midas» Jeon	Корея	8000
9...16	Алексей «White.Ra» Крупник	Украина	–
WarCraft III: Frozen Throne			
1	Xiaofeng «SKYCN» Li	Китай	25 000
2	Yoan «Tod4k» Merlo	Франция	10 000
3	Михаил «SK-HoT» Новопашный	Украина	8000
18...32	Валентин «FiX» Круликовский	Украина	–
Dead or Alive (Xbox)			
1	Ryan «OffbeatNinja» Ward	Канада	15 000
2	Israel «DIVINO_XMAS» Navidad	Мексика	8000
3	Stephane «arngrine» Maine	Франция	4000
WarHammer 40K: Winter Assault			
1	Kyung Hyun «SeleCT» Ryoo	Корея	25 000
2	Gregorio «deathgun» Costa	Бразилия	10 000
3	Karsten «sCa_Phoenix» Hager	Германия	8000
Project Gotham Racing 3 (Xbox)			
1	Wesley «TTRCh0mpr» Cwiklo	США	15 000
2	Christopher «TTR_Mclaren_F1» Hogfeldt	Швеция	8000
3	Erno «TTR_FinPro»Kuronen	Финляндия	4000

КОМАНДНЫЙ ЗАЧЕТ

Место	Страна	Золотые	Серебряные	Бронзовые	Приз
Nation of WCG 2006 Champion					
1	Корея	2	1	1	40 000
2	Россия	1	1	1	–
3	Германия	1	0	1	–
14...15	Украина	0	0	1	–

Почався осінній кіберспортивний сезон!

Starcraft, Warcraft, FIFA, Dota - якщо ці слова тобі добре знайомі - прийди та прийми участь в осінніх лігах комьютерного клубу Ваулт® City за адресою: м. Київ, вул. Декабристів 3, магазин "Ельдорадо", 2-й поверх.

Змагайся на рівних - учасники розділяються на групи в залежності від майстерності гри! Кожна группа змагається за свій призовій фонд!

Найближчі чемпіонати відбудуться:
Warcraft - 19 листопада та 17 грудня
FIFA'07 - 19 листопада та 17 грудня
DOTA - 10 грудня

З цим талоном ти можеш отримати чек на 5 грн. для участі в чемпіонаті.

Logitech

Подробиці на сайтах: http://www.getinfight.com http://www.csv.net.ua

территорияигр

Сергей Галёнкин

О «ТЕРРИТОРИИ ИГР»

С 26 по 29 октября в выставочном центре «КиевЭкспоПлаза» в рамках «ЦифроМании:)2006» состоялась экспозиция «Территория игр», организованная компанией EuroIndex и нашим журналом. Мы решили подарить праздник геймерам Украины, поэтому собрали лучших отечественных издателей и разработчиков вместе и устроили шоу для посетителей выставки. Получилось здорово.









На Gameplay-DVD вы найдете репортаж, сделанный на экспозиции «Территория игр»: видеоинтервью, записи с шоу-площадок, игровых презентаций и т. д. А в ближайших выпусках мы намерены разместить ряд лекций с конференции для разработчиков игр, которая прошла в рамках «Территории игр». Подобный видеорепортаж мы делаем впервые, впрочем, и выставку организовывали тоже в первый раз.

Фото: Константин Самоцветов



Компания Deep Shadows представляла на «Территории игр» свой новый проект «Предтечи» (The Precursors). Это фантастический шутер от первого лица с элементами RPG и даже космического симулятора (!). Также немного рассказали о второй части Xenus – «Белое золото».



КАПОЭЙРА

Выступления киевских мастеров южноамериканского боевого искусства – капоэйры – собирали толпы народу. Еще бы! Такое нечасто увидишь.







ЧЕМПИОНАТЫ

На «Территории игр» состоялись чемпионаты по почти двум десяткам проектов – всего около 100 различных турниров! Так, на стендах компании Intel и ее партнеров можно было сыграть в Quake 4, «В тылу врага 2», Prey, «Героев Уничтоженных Империй», Age of Empires III, Rise of Nations: Rise of Legends, GTI Racing и Guilty Gear XX Reload. А на двух гоночных площадках (одной – от Intel, другой – от Delfics) предлагали всем желающим попробовать свои силы в rFactor и GTR II.

Не остались в обиде и любители консольных игр – на стенде Logitech и DataLux проводились состязания по Soul Calibur III и Tekken 5. Впрочем, Logitech порадовал и PC-геймеров турнирами по WarCraft III, NFS: Most Wanted и FIFA 07.

территорияигр

Фото: Константин Самоцветов, Олег Лазаренко, Александр Лобанов





Компания Rostok Games представила свою action/RPG «Бельтион: По ту сторону ритуала», повествующую о тяжелой судьбе некроманта в фэнтезийном мире. Кстати, этот проект получил награду «Территории игр» – «Лучшая игра без издателя».

шоу

Хорошая выставка – это прежде всего яркое шоу. И площадка «Территории игр», организованная нашим журналом, не пустовала – здесь всегда было на что посмотреть. Проводились розыгрыши всевозможных призов (от дисков до цифровых фотоаппаратов, предоставленных спонсорами) – одних только игр мы раздали более двух сотен!

Развлекали зрителей танцевальная команда по брейк-дансу и украинские капоэйристы. И те и другие показали высший класс – во время их выступлений на шоу-площадку сбегались не только посетители, но и booth-babes с окрестных стендов.

Ежедневно проводились интервью с известными представителями индустрии. На вопросы игроков отвечали Игорь Карев (Action Forms), Сергей Климов (snowball.ru), Сергей Прокофьев («АльфаКласс») и Антон Большаков (GSC Game World). Ответы были интересными, в чем вы сможете убедиться, посмотрев наш репортаж на Gameplay-DVD.

И, естественно, были игры. Украинские команды от начинающих до ветеранов показывали свои проекты на нашем стенде и общались с посетителями. Все, что вы хотели знать о новых разработках, можно было выяснить на этих презентациях.



Для самых продвинутых читателей нашего журнала на экспозиции был организован Gameplay Quest. Отборочное задание мы выдали в блоге журнала (*gameplay.com.ua/blog*), и затем те, кто успел его выполнить правильно и в срок, участвовали в квесте. Следовало в краткие сроки (полчаса на задание) ответить на ряд вопросов, причем для большинства из них требовалось не только найти информацию в Сети, но и отыскать соответствующий «вещдок» на выставке.

В итоге победила команда «Кролеге», второе место взяли «Тамплиеры», а третье – сборная Gamefriends. Разумеется, ребята ушли не с пустыми руками.

Мы планируем сделать такие мероприятия регулярными, так что почаще заглядывайте в наш блог (*gameplay.com.ua/blog*)



Мариус Энге, главный дизайнер MMOG Age of Conan, демонстрировал на выставке этот неординарный проект. Нужно отметить: во время его доклада присутствовало очень много слушателей, несмотря на то что конференция проходила в будни.





Антон Большаков из GSC Game World показал на «Территории игр» вступительный ролик из S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl – посетители выставки увидели его первыми в мире! Кроме того, он ответил на все вопросы по проекту, включая самые жесткие.



ЛУЧШИЕ ПРОЕКТЫ «ТЕРРИТОРИИ ИГР»

Награды нашли самых достойных. Редакция Gameplay выбрала лучших на «Территории игр» и в последний день экспозиции в торжественной обстановке вручила дипломы представителям компаний-победителей. Мы старались награждать только те проекты, что были представлены на выставке в играбельной форме.

Итак, победителями стали:

Лучшая игра без издателя – «Бельтион: По ту сторону ритуала» (Rostok Games)
Лучшая TBS – «Герои Мальгримии 2: Нашествие некромантов» («Альфакласс»/«Новый Диск»/«Одиссей»)
Лучшая RTS – «Герои Уничтоженных Империй» (GSC Game World/GSC World Publishing)
Лучший FPS – You Are Empty (Digital Spray Studios/Mandel ArtPlains/«1С»)
Лучший издатель – «1С»







Сергей Климов из snowball.ru не только ответил на вопросы посетителей, но и прочитал доклад «Будущее отечественного рынка компьютерных игр в 2007–2009 гг.», который вызвал весьма оживленную дискуссию среди разработчиков.

территорияигр

Фото: Константин Самоцветов, Александр Лобанов, Олег Лазаренко

ИГРЫ

На «Территории игр» некоторые проекты были показаны на стендах издателей («1С», GSC World Publishing, «Одиссей», «Руссобит-М», «Софтпром»), а часть разработчиков демонстрировали свои игры самостоятельно – либо на собственных стендах, либо в «Деревне разработчиков». О самых интересных новинках, представленных на экспозиции, мы расскажем на следующих страницах.







БРАТВА И КОЛЬЦО

Как-то на КРИ один из разработчиков пошутил: «В российской индустрии никто ничего не делает, все всё заказывают студии Gaijin». Доля правды в этой шутке есть – Gaijin действительно невероятно плодовитая компания. Сейчас у них в работе аж пять проектов – немногие могут таким похвастаться.

«Братва и Кольцо», о которой идет речь, основана на книге, которая основана на пародийном переводе фильма, который, в свою очередь, снят по другой книге. Без любимого широкими народными массами ст. о/у Гоблина, понятное дело, не обошлось. Что удивительно, выглядит БиК довольно прилично для проекта с такой тяжелой родословной. По геймплею же это обычная action/RPG, посему вся надежда на фирменный юмор.

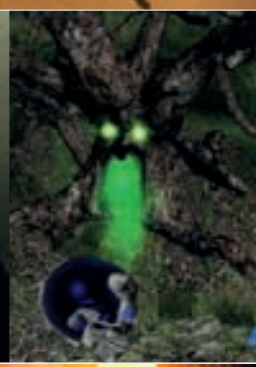


«АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА»

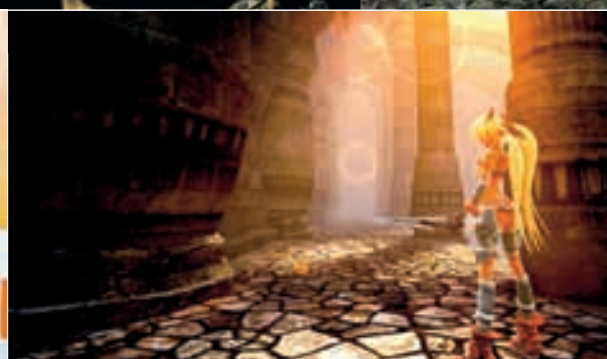
О проекте «Анабиоз: Сон разума» наши читатели знают довольно много – мы давали большое превью в Gameplay, № 11, 2006. Но возможность увидеть один из самых интересных хорроров следующего года своими глазами была только у тех, кто посетил выставку «Территория игр».

Напомним вкратце, о чем речь. Главный герой – полярник Нестеров – попадает на ледокол, где все (не поверите!) умерли. Но умерли, к сожалению, не окончательно. Нашему протеже предстоит разобраться в том, что же произошло на этом проклятом корабле. И, разумеется, постараться выжить. Недалеко от Северного полюса на судне, полном мертвецов, это не самая простая задача.









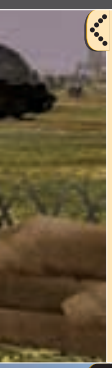
Игорь Карев из Action Forms рассказал о трех новых играх на движке «Анабиоза», о возможном выпуске его сиквела «Анабиоз 2» и, что самое интересное, о Chasm 2. Ждем!



Компания GSC World Publishing показывала свою новую игру «Герои Уничтоженных Империй» (см. рецензию в Gameplay, № 11, 2006). Этот проект, кстати, получил награду экспозиции «Лучшая RTS».

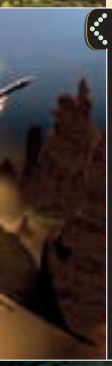
Newtonic Studios демонстрировала на экспозиции свой шутер «Инстинкт», в котором «снимаются» такие известные российские актеры, как Михаил Пореченков, Олег Карча и Ида Чуркина.





БАРЬЕР МИРОВ

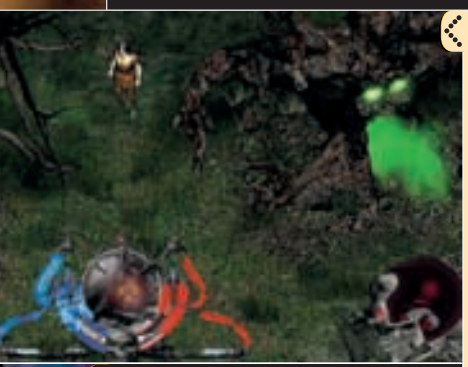
Еще одна новинка выставки. Мы вкратце писали о дебютном проекте молодой украинской команды Ulysses Games в Gameplay, № 4, 2006, но только на «Территории игр» эта игра впервые была продемонстрирована прессе и широкой публике. Стратегия «Барьер миров» рассказывает о вторжении демонов из ада (точнее, из какой-то иной реальности) и борьбе с ними человечества. Регулярная армия разбита, так что сопротивление оказывают преимущественно ополченцы, хотя иногда остатки вооруженных сил все же приходят к ним на помощь. Изюминка игры – захват земель. После установки специального устройства в определенной точке часть территории перейдет в нашу собственность а барьер, разделяющий миры, сдвинется. Вы же помните Z?



ГЕРОИ УНИЧТОЖЕННЫХ ИМПЕРИЙ

Эта игра уже вышла, и мы даже успели написать на нее рецензию (Gameplay, № 11, 2006). На «Территории игр» компания GSC Game World не просто показывала «Героев Уничтоженных Империй», но и помогла нам организовать и провести чемпионат на стенде Intel.

К нашему сожалению, никакой новой информации о второй части «Героев Уничтоженных Империй» на выставке предоставлено не было. Но мы обязательно напишем подробно о следующем эпизоде этой RTS/RPG в одном из ближайших номеров.



ARMAGEDDON: BLESS OF ANTICHRIST

Diablo много не бывает – это золотое правило. Хороший наследник традиций Diablo никогда не останется без внимания игроков. Crow Interactive выбрали верное направление движения.

Изометрическая псевдотрехмерная графика стала практически классикой субжанра под названием Diablo, и Armageddon здесь не исключение.

В фэнтезийном мире разворачивается финальная битва добра и зла. Главный герой изначально является служителем темной стороны, но после ряда событий принимает решение придерживаться нейтралитета. И пытаясь предотвратить гибель всего и вся, нам придется убивать, убивать и убивать. Демонов, ангелов – без разбора. Конечная цель – собрать части ключа равновесия, который может предотвратить столкновение двух противоборствующих сторон.

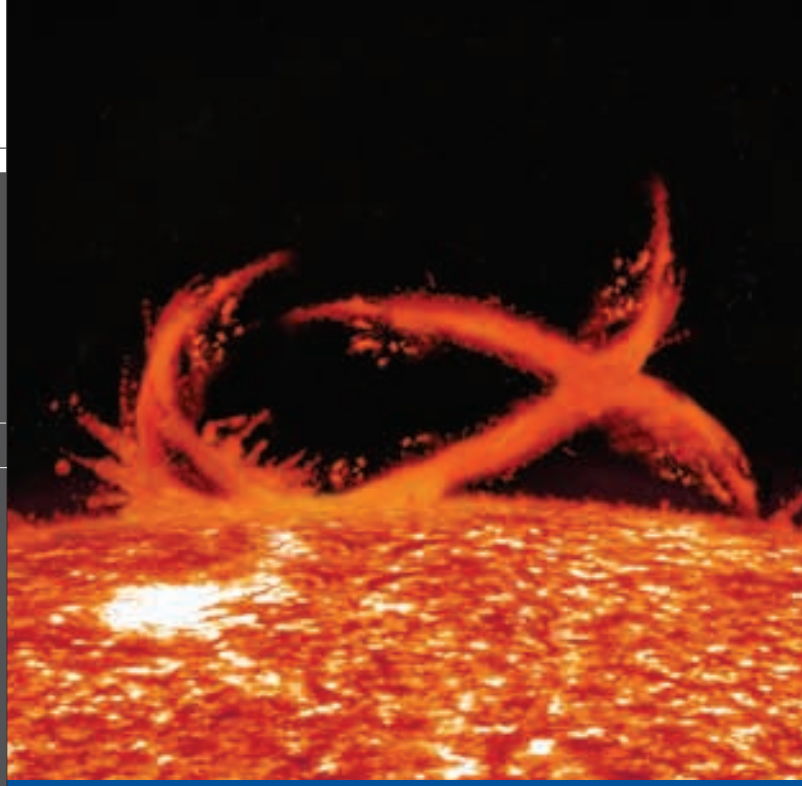
Нам обещают развитие тех навыков и умений, которые мы наиболее активно используем, но здесь нельзя будет вырастить вора-магаваоина. Бросив посох и взявшись за меч, мы со временем потеряем магические способности.



ОНИБЛЕЙД

Как видно из названия, перед нами, по сути, старая добрая Oni, но с мечами. Аниме из России? Почему бы и нет!

По геймплею «Ониблейд» напоминает Bloodrayne, только веселее и без вампиров. Главная героиня с помощью двух «ганблейдов» (мечей, совмещенных с пистолетами) крошит в капусту всех встречных-поперечных. Для самых противных неприятелей у нее в запасе имеется 14 заклинаний, а еще она умеет менять форму. Естественно, все с элементами RPG. Обещаны даже две концовки. Неплохо для российского проекта, который находится в разработке не больше года.



№ 1 MEMORY

Неймовірна сила HyperX
від Kingston Technology



Феноменальна потужність! Високоякісна, швидкодіюча пам'ять наступного покоління HyperX спеціально розроблена для любителів комп'ютерних ігор і вимогливих користувачів ПК. Підтримуючи працездатність на високих частотах 800, 900 і 1000 MHz, модулі пам'яті HyperX забезпечать максимальну продуктивність вашого комп'ютера.До того ж ви отримуєте легендарну якість Kingston, безкоштовну технічну підтримку та довічну гарантію.

За додатковою інформацією звертайтеся на www. kingston.ru.

Kingston TECHNOLOGY HYPER

Asbis
+38 (044) 455-4411 • market@asbis.ua • www.asbis.ua
Kyiv-Tek
+38 (044) 496-2366 • sales@kt.kiev.ua • www.kt.kiev.ua
Kvazar Micro
+38 (044) 239-9999 • forinfo@kvazar-micro.com • www.kvazar-micro.com

ISO 9001:2000 SGS

©2006 Kingston Technology Company, Inc. 17600 Newhope Street, Fountain Valley, CA 92708 USA. All rights reserved. All trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners

территорияигр

Фото: Константин Самоцветов, Олег Лазаренко



Компания Intel представила на экспозиции свой новый процессор для персональных ПК – Intel Core 2 Duo. Абсолютно все компьютеры на «Территории игр» были собраны на основе этих CPU, и посетители смогли убедиться – нет проектов, которые не потянул бы двухъядерный Core 2 Duo. Даже с еще не вышедшими играми он справлялся на ура.

Чтобы лишний раз доказать это, мы совместно с партнерами Intel провели на стенде Intel чемпионаты по свежим, самым требовательным к производительности играм. И этот тест был сдан на «отлично»!

А для разработчиков компания Intel представила мощнейший Core 2 Duo Extreme, предназначенный для использования в самых ресурсоемких приложениях.

СЕРДЦЕ ВЕЧНОСТИ

О «Сердце Вечности» мы писали неоднократно. Это action/RPG с видом от третьего лица, предлагающая нам побывать в волшебном мире Саркус. Главное, на наш взгляд, новшество игры – честный обсчет боев. То есть если вы нанесли широкий удар сбоку, зацепите всех, кто стоит перед вами. Используете огромный щит? Драться будет сложнее, но зато он отразит больше ударов. Повесили щит за спину – он будет защищать вас от атаки сзади.

Обещаны также интересная ролевая система (5 параметров, 4 специализации, 36 мультиклассов), бесшовный мир, множество квестов (до полутора сотен!) и нелинейное прохождение. Жаль только, издателя у «Сердца Вечности» пока нет.









УАЗ 4×4: ПОЛНЫЙ ПРИВОД

Движок Xpand Rally снова в строю – не успели мы полгода назад отрецензировать украинскую «Экспедицию-Трофи», как грядет еще один раллийный симулятор – в этот раз «УАЗ 4×4: Полный привод» по лицензии сами понимаете какого завода.

Поиграв немного на выставке, мы с удивлением должны констатировать – вышло очень даже симпатично. Физическая модель (я использовал руль) весьма аккуратная и вместе с тем не избыточно реалистичная, графика оставляет приятные впечатления, а трассы сложны и хорошо продуманы. С учетом отечественной лицензии может получиться довольно неплохо.



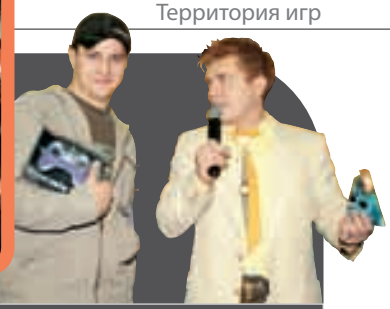
ГЕРОИ МАЛЬГРИМИИ 2: НАШЕСТВИЕ НЕКРОМАНТОВ

Первую часть «Героев Мальгримии» нельзя назвать удачной – слишком много огрехов содержала в себе игра. В сиквеле разработчики обещают нам исправить все свои ошибки: сделать интерфейс более дружественным и понятным, добавить музыку ко всем сценам игры. Помимо этого, появятся две новые расы: некроманты и демоны. Как и в первой части, где раса людей делилась на три «нации», некроманты будут различаться между собой: нам позволят выбрать между призраками, скелетами и зомби. Разработчики обещают изменения ландшафта под эти две расы, возможность преобразования героев из одной расы в другую, различные континенты для развития каждой расы, более 90 новых существ и мультиплеер на 8 человек... Звучит заманчиво.



Компания DataLux, официальный дистрибьютор Logitech в Украине, не только проводила чемпионаты по различным компьютерным и консольным играм, но и представила ряд новинок: невероятный руль G25 (см. раздел «Железо» этого номера), игровую клавиатуру G15, мультимедийные колонки X-140 и камеру Quick Cam Go. DataLux дала старт акции «Настройся на победу с Logitech», проходящей в киевских магазинах до 15 января 2007 года. Участвуя в ней, каждый покупатель продукции Logitech может выиграть один из трех игровых ноутбуков Dell или игровые устройства Logitech.







ПРЕДТЕЧИ

Любители фантастики, конечно же, помнят книги Андре Нортон, в которых и было рассказано о мифической сверхрасе – Предтечах. Именно этими произведениями вдохновлялись сотрудники Deep Shadows, создавая свой проект.

«Предтечи» – это смесь шутера, RPG и космического симулятора в мире далекого будущего. Обещают как возможность freeplay, так и интересный сюжет. Основную часть своего времени наш персонаж проведет на поверхности планет, хотя и полетать тоже придется – прохождение рассчитано на 30–40 часов.

Выход «Предтеч» назначен на конец 2007 г. – разработчики, наученные горьким опытом Xenus, хотят уделить бета-тестированию как можно больше внимания. Что ж, похвально.





ГЛЮК'OZA «ЗУБАСТАЯ ФЕРМА» И ГЛЮК'OZA ACTION!

На выставке были показаны два проекта с персонажами из клипов российской певицы Глюк'Oza: RTS «Зубастая ферма» и боевик Action. Что интересно, «Зубастая ферма» делается на движке «Комбата», и значит, вполне может выйти хорошая стратегия. А вот Action впечатляет меньше, здесь используется engine от «Четвертого батальона». В обеих играх нам придется бороться с фашиствующими свиньями, рвущимися к мировому господству. Обещан необычный сеттинг (это уж точно!), хорошая графика и узнаваемые герои. А также бобры. Последнее нас особенно радует.



ИНСТИНКТ

Новообразованная студия Newtonic в данный момент создает свой дебютный проект «Инстинкт» на движке от You Are Empty. Игра предлагает альтернативный взгляд на события сентября 2004 года в Северной Корее, когда многие информационные агентства сообщили о мощном взрыве.

Основная особенность проекта – три играбельных персонажа (их прототипами, кстати, стали известные российские актеры). Наши герои попадают на место происшествия вскоре после упомянутого выше взрыва и пытаются разобраться, что же здесь произошло. И, как водится, все оказывается не так, как предполагалось поначалу.

По геймплею «Инстинкт» — классический FPS с небольшими вкраплениями тактических элементов. А выходит игра в декабре 2006 г.

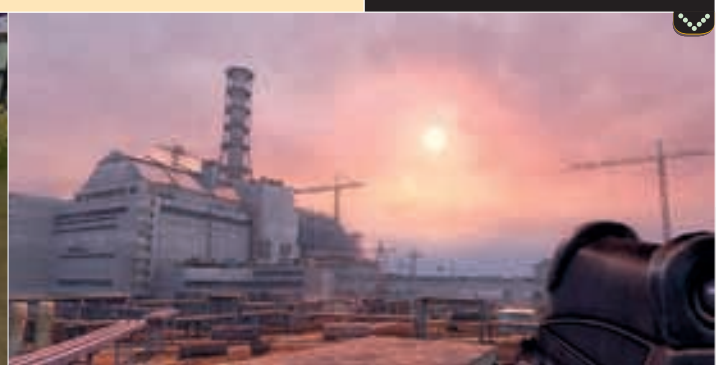
S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

Самый громкий украинский проект жив и ударными темпами движется к намеченному на март 2007 года релизу (наш источник в THQ сказал, что проект появится на полках 17 марта). Как ни странно, S.T.A.L.K.E.R. не превратился в заурядный шутер и по-прежнему щеголяет свободой действий (сюжет, конечно же, имеется), симуляцией мира и мощным AI. Исчезла только возможность водить машины – разработчики говорят, что эти поездки заканчивались встречей с какой-нибудь аномалией. Графика все так же хороша (поддерживается DirectX 9), да и пресловутый сетевой режим тоже на месте – даже демо-версию обещают.

Подробное интервью с руководителем проекта Антоном Большаковым ищите на Gameplay-DVD.





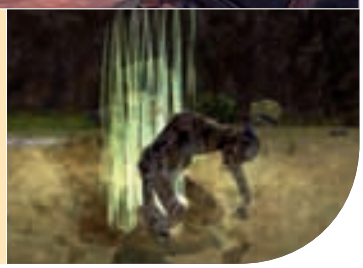




БЕЛЬТИОН: ПО ТУ СТОРОНУ РИТУАЛА

Подробный материал о «Бельтионе» ищите в Gameplay, № 6, 2006 (краткое содержание: большой мир, масса квестов с множеством решений, несколько концовок, зависящих от репутации и поведения героя), мы же расскажем о том, что нового было показано на выставке. Во-первых, мы наконец-то увидели постэффекты: в частности, ночное зрение героя, позволяющее ему различать живых противников в абсолютной темноте. Во-вторых, посмотрели на боевую систему в действии – выглядит очень даже неплохо.

«Бельтион: По ту сторону ритуала» получил награду «Лучшая игра без издателя» на выставке «Территория игр». Мы надеемся, что издатель появится, и проект все-таки попадет к геймерам.

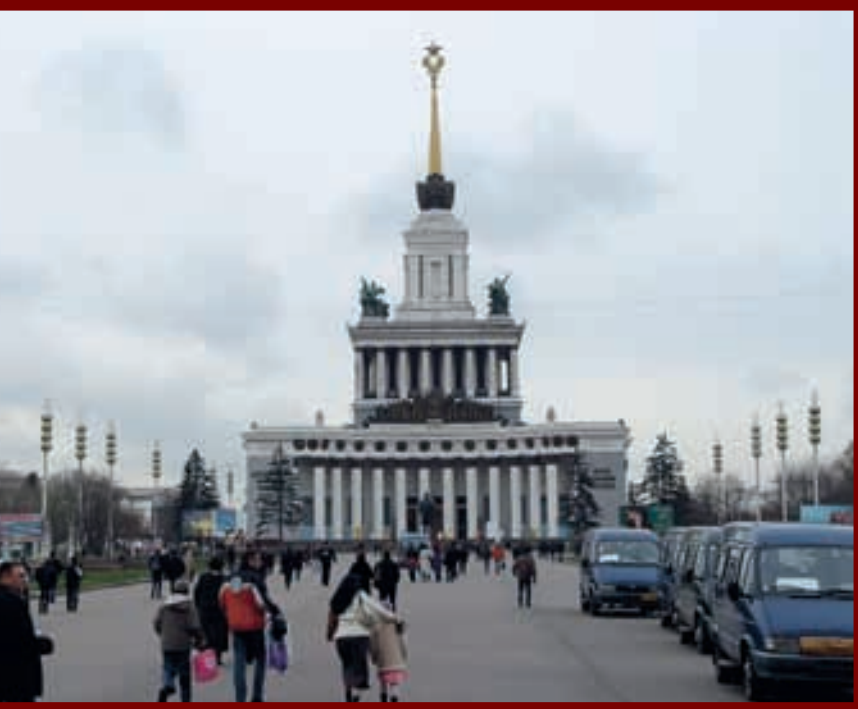


ИгроМир

Игровые выставки на просторах СНГ появляются как грибы после дождя – необходимость в таких мероприятиях назрела. Небывалый рост игровой индустрии, снижение уровня пиратства, старт консолей следующего поколения – перечислять можно очень долго. Важно, что практически одновременно с анонсом нашей киевской «Территории игр» россияне объявили о проведении «ИгроМира». Да и прошли оба мероприятия с разрывом всего лишь в неделю – честно скажем, это далось сложно как разработчикам, так и издателям и прессе.

Сергей Галёнкин











Тёлки, тачки, телепузики







«ИгроМир» задумывался в первую очередь как выставка для геймеров и возложенные на него надежды оправдал. Конечно, для профессионалов там не было ничего интересного (мало новых анонсов, слишком шумно, чтобы вести переговоры), но для них есть КРИ. А в памяти обычной играющей публики «ИгроМир» останется надолго – и из-за проектов, фривольно одетых девочек и сувениров, и из-за трехчасовой очереди на морозе, хамоватых охранников и постоянной толчеи.

Нам же выставка запомнилась обилием booth-babes, массой транспортных средств, рекламировавших гоночные игры (от мотоцикла и спортивной Honda до грузовика из «Дальнобойщиков-3») и огромными толпами детей с горящими глазами. Отсюда и название статьи.

Изначально организаторы выставки утверждали, что на «ИгроМире» будут представлены все три next-gen-консоли. В действительности поиграть можно было только на Xbox 360, да и то в проекты годичной давности. А для Wii и PS3 имелись ролики, причем чтобы посмотреть старое видео из игр для PlayStation 3, посетителям приходилось выстоять в очереди. Наверное, даже хорошо, что этих приставок не было, так сказать, «вживую» – ведь к вечеру воскресенья вандалы разломали один из стендов с Xbox 360, намереваясь, очевидно, стянуть консоль.

Несмотря на ориентацию «ИгроМира» исключительно на покупателей, а не на прессу, делегация Gameplay нашла на выставке для себя кое-что интересное. К примеру, мы в очередной раз смогли пообщаться с Дмитрием Гусаровым (Katauri) и посмотреть на новую версию «Легенды о рыцаре» (см. Gameplay, № 6, 2006). Напомним, игра представляет собой RPG с пошаговыми боями – нечто вроде смеси King's Bounty, Fire Emblem и Final Fantasy. Герой перемещается по карте, выполняет квесты, нанимает бойцов, участвует в схватках и набирает опыт.

Поражает в первую очередь внимание к деталям и качество проработки. Все модели высокополигональные и отлично прорисованные – даже при максимальном приближении не видно треугольников, из которых сделаны объекты. Иконки, портреты персонажей, интерфейс – все нарисовано настолько тщательно, стильно и, как говорится, с душой, что сравнить «Легенду о рыцаре» мы можем лишь с продукцией Blizzard.

«Апейрон», создатели тепло принятой игроками стратегии «Бригада Е5», показывали всем желающим свой новый проект «7.62». 7.62 – это широко распространенный калибр: от пистолета Токарева и винтовки Мосина до ружья Винчестера и пистолета Люггера. Как вы и сами догадались, игра «7.62» будет представлять собой тактическую стратегию. А действие ее традиционно перенесется в выдуманную латиноамериканскую страну (теперь в Альгейру).

Также запомнился проект «Автопробег "Черное море"». Это, по сути, российская











Сергей Галёнкин



версия Outrun, но вместо выдуманных пейзажей США и Европы нас ждет вполне родной Крым. Разработчики из Xbow Software решили показать нам черноморские курорты советских времен – с классическими авто 30–60-х годов прошлого века, девушками а-ля Бриджит Бардо и т. д. Ретро!

«Бука» показала «Территорию тьмы» – новый шутер от создателей «Чистильщика» и «Метро-2», повествующий о страшном вирусе, вырвавшемся на свободу, и борьбе ФСБ с его последствиями. Нам предстоит поиграть как за Андрея Егорова, лейтенанта ВДВ, так и за Горина, сверхсолдата, созданного учеными. Кроме того, «Бука» порадовала большим количеством западных лицензий: Warhammer 40K: Dark Crusade, Guild Wars: Nightfall, Supreme Commander.

«Акелла» в основном сосредоточилась на EverQuest II, но также показывала широкой публике версию Disciples III с Games Convention.

«Новый Диск» вовсю рекламировал DS и Wii на отдельном белом стенде, оформленном в фирменном стиле Nintendo. А на своей черной площадке показывал проекты под брендами ND Games и «Новый Диск» – как западные, так и отечественные.

Новички на рынке СНГ – Electronic Arts, Vivendi Games и SEGA – выступили общим стендом (очевидно, постарался SoftClub, партнер этих компаний в России), но ничего нового не демонстрировали – Battlefield 2142, NFS: Carbon, FIFA 07, «The Sims 2: Питомцы» и т. д.

Этот материал мы готовили за день до сдачи журнала, так что подробно написать обо всех представленных на выставке проектах попросту не успели. Ждите Gameplay, № 1, 2007!









Наиболее интересным на наш взгляд анонсом «ИгроМира» стало объявление компании Microsoft о том, что Xbox 360 начнет продаваться в России с декабря 2006 года. На вопрос «А как же Украина?» сотрудник компании сказал: «Если все пойдет хорошо, то к вам приставка попадет в декабре 2007». Впрочем, походив по Москве, мы убедились, что Xbox 360 уже продается практически во всех магазинах, торгующих консольными играми.













Небольшое наблюдение, непосредственно к выставке не относящееся. В Москве очень много магазинов, где продаются консоли и игры для них. Что интересно, портативная приставка PSP продается не только в них, но и в специализированных магазинах, торгующих компьютерными играми, ПО, портативными ПК, ноутбуками, мобильными телефонами – буквально везде! В метро мы неоднократно встречали людей, играющих на PSP или GBA (а вот поклонники DS нам, как ни странно, не попадались). Хоть и печально это признавать, но российская игровая индустрия опережает нашу на пару лет. Надеемся, что со стартом Wii и PS3 в Украине ситуация исправится.





Так закалялась сталь

Олег Овсиенко

Пролог к легенде

Хотя физически невозможно просмотреть все неисчислимое количество игр, игрушек и игрушечек, вышедших за время существования индустрии, есть ряд проектов, названия которых известны и самым ярым противникам электронных развлечений. Даже люди, использующие PC исключительно как аудио/видеопроигрыватель или печатную машинку, не могли хоть краем уха не слышать громких од, воспевающих Fallout, DOOM и Diablo. Уверен, что все ненавистники консолей знают о серии Final Fantasy и посиневшем от сверхскоростных перегрузок Сонике.



Название компании Nintendo в последние 20 лет тоже на слуху. Во многом корпорация из Киото обязана своей славой яркой личности Сигеру Миямото, для которого работа в Nintendo начиналась как продолжение семейного дела. После успеха находчивого итальянского водопроводчика и отпрыска династии Конгов по имени Донки Миямото-сан сотворил еще одного идола – низкорослого и немого эльфа (пардон, hylian) в зеленом колпаке, в одиночку бросившего вызов ордам врагов королевства Hyrule.

The Hyrule Fantasy: Zelda-no Densetsu (Zelda-den), вышедшая в Японии 21 февраля 1986 г., сразу же стала безумно популярной. Это был первый проект для своеобразного дополнения к суперхитовой игровой консоли – дискетного довеска Famicom Disk System. Последний, к сожалению, в дальнейшем так и не смог повторить успеха предшественницы из-за проблем с лицензиями на производство игрового продукта. За год Zelda завоевала статус культового проекта на родине и была издана за рубежом – в Европе и США, после чего армия ее фанатов стала просто огромной.

На первый взгляд история с банальным сюжетом в духе «вырвать даму сердца из рук коварного негодяя» должна была пролететь по всем статьям. Однако в проекте содержалось столько новаторских идей, что приключение оказалось весьма интересным. Кроме того, по жанровой принадлежности Zelda – оригинальный микс: это не просто адвентюра с элементами action, здесь активно использовались элементы RPG и даже пазлов.

Так, поклонников ролевых игр порадовали возможность пополнения запаса жизни путем сбора тщательно сокрытых сердечек,











довольно большое количество текста, деньги (rupees) для шопинга в местных лавках, сменная экипировка, множество дополнительных занятий, удивительная для того времени нелинейность исследования игровой вселенной и долгие странствия. Немота главного героя (которого позволялось, кстати, называть любым именем, а реальное – Link – упоминалось лишь в руководстве пользователя) объяснялась, по словам самого мастера Миямото, желанием сблизить игрока с его аватаром. Даже на современных консолях разработчики, следуя традиции, не стали учить протагониста говорить (несколько возгласов, охов-вздохов и боевых кличей не в счет).

Еще на протяжении игры маленький хилианец применял уйму подручных предметов для продвижения по сюжету, ну а dungeons вообще заслуживают особого внимания. Их планировка действительно идеальна: ни одной лишней комнаты, ни одного логического провала, неправильно поставленного сундука или монстра. Каждое подобное подземелье являлось по сути большой головоломкой, и сложность их постепенно нарастала до невероятной. Дабы уничтожить главного супостата Ganon (запомните это имя!), требовалось собрать восемь частей местной реликвии – Triforce, спрятанных в разных концах света.

А в Legend of Zelda, переизданной на обычном картридже для NES, имелась возможность сохранения во встроенную память, что избавляло от необходимости записывать многоэтажные пароли после выключения консоли.

В результате творческий эксперимент Миямото дал начало одиннадцати продолжениям, не считая разнообразных spin-off, ремейков с переизданиями и готовящихся к выходу игр.

САГА ДЛИНОЮ В ВЕЧНОСТЬ

Несмотря на внешнее сходство, порождающее множество споров и догадок в среде фанатов, в большинстве игр серии присутствуют разные инкарнации Линка и других главных героев. Вообще запутанная история вселенной Zelda охватывает несколько сотен, если не тысяч лет. Подливают масла в огонь и неточные переводы ранних частей, и неуверенные заявления разработчиков, которые, похоже, сами долго не могли определить правильную последовательность событий. Попробуем же разобраться в ситуации, приняв за основу наиболее достоверную хронологию, частично подтверждаемую и создателями цикла.

THE MINISH CAP/FUSHIGI-NO BOSHI (2004)

Парадоксально, но факт – последняя игра серии, выпущенная на портативной консоли Nintendo Game Boy Advance, стала завязкой долгоиграющей саги. Здесь Линк умел свободно перемещаться между двумя параллельными вселенными – королевством Hyrule и микроскопическим миром народца minish, куда герой мог попасть с помощью волшебного колпака. В этом эпизоде появился один из основных противников длинноухого протагониста – волшебник Vaati, еще молодой, но уже опасный.

Проект имел достойную (для GBA) красочную графику, дизайн, напоминающий давнюю The Wind Waker для GameCube, и кнопочный интерфейс трехмерных игр на Nintendo 64. Кроме привычных фишек серии вроде сбора, использования и обмена различных предметов, фанатов порадовали также неплохой системой тактических боевых талантов для Линка.

Единственная часть цикла для карманной консоли была весьма













тепло встречена геймерами и получила титул «Игра года для GBA» по версии многих изданий.

OCARINA OF TIME/TOKI-NO OKARINA (1998)

Всемирно признанная жемчужина серии и одна из лучших игр всех времен и народов разошлась тиражом более 7 млн копий, причем свыше 5 млн продалось за первые шесть месяцев после ее издания на Nintendo 64. Ocarina of Time была самой красивой видеозабавой конца 90-х и отличалась прекрасной 3D-графикой (революционный шаг для Zelda), из-за которой кардинально изменился и геймплей. А путешествовать по огромному, замечательно продуманному трехмерному миру позволялось как на своих двоих, так и верхом на верной лошадке Epona.

Именно здесь Линк впервые повстречался со своим злейшим врагом Ganon (Ganondorf) и узнал о его желании перековать мир под собственные нужды с помощью древнего артефакта Triforce и магического музыкального инструмента, упомянутого в названии игры. Волею случая маленький мальчик в зеленом костюме и его помощница – фея Navi – поспособствовали триумфу коварного волшебника. Затем, переместившись назад во времени, Линк был обязан во что бы то ни стало не допустить повторения ошибки.

Конечно, огромное значение в игре имела музыка. Неповторимые «эльфийско-кельтские» мелодии Ocarina of Time – одни из лучших творений гения Кодзи Кондо.

MAJORA'S MASK/MUJURA-NO KAMEN (2000)

Прямой сиквел Ocarina of Time и еще одна причина купить не слишком успешную 64-битовую консоль от Nintendo. По мнению многих, именно такой должна была изначально стать Ocarina of Time, если бы не ограничения срока релиза. Игра впервые использовала дополнительный модуль видеопамяти для Nintendo 64 на 4 MB, что позволило значительно доработать и без того хороший движок и получить более четкую картинку, детализированные текстуры, немалое количество объектов на экране и динамическое освещение. К тому же здесь игроков ждал сильнейший (возможно, и по сей день) сюжет в серии, вплетенный в оригинальный геймплей.



Во время странствий по государству Termina в поисках Navi Линк столкнулся с безумным малолетним шаманом Skull Kid, владеющим маской Маджоры и призывающим Луну упасть с небес на землю, превратив королевство в пыль. Фокус в том, что на решение всех проблем хилианцу выделялось ровно три дня, и таймер неумолимо тикал. Приходилось тщательно планировать действия и самого Линка, и других персонажей, дабы добраться до победного конца. Благодаря Окарине времени из предыдущей части герой способен был переживать события заново, собирая необходимые вещи и развивая таланты, обретая новые обличья. Да-да, при нахождении специальных масок протагонист не только получал особые умения, но и кардинально менял внешность.

А еще Majora's Mask – самый мрачный и жестокий эпизод цикла, полный боли и смерти. Кто знает, какой была бы его позиция в рейтингах, выйди он раньше, чем Ocarina of Time.

A LINK TO THE PAST/KAMIGAMI-NO TORAIFOSU (1991–1992)

Данная часть тоже включала огромное количество новаторских элементов. Игра продержалась в верхних строчках хит-парадов более пяти лет!

Действие происходило за сотни лет до событий самой первой Legend of Zelda, а очередное воплощение Линка бросало вызов могущественному колдуну Agahnim, за спиной которого стояла мрачная тень из далекого прошлого. После не слишком успешных экспериментов Nintendo вернула вид сверху, использовала удачные классические элементы геймплея и в то же время предлагала достаточно новых и оригинальных. Так, сердечки-жизни разбили на четверти, умело припрятанные в секретных сундуках по всему миру, а dungeons были впервые поделены на несколько ярусов.



Однако самым важным в A Link to the Past стал пресловутый дуализм, сосуществование двух параллельных миров – Света и Тьмы, казавшихся зеркальными отражениями друг друга. Эта находка применялась в различных головоломках и вдобавок позволяла в два раза увеличить пространство для путешествий. Она оказалась настолько удачной, что ее использовали практически во всех последующих приключениях Линка.

Выпуск данного эпизода на SNES породил феномен повальной «линкомании», а также, как ни прискорбно, стал одним из негативных примеров работы американской цензуры: многие моменты игры были значительно изменены (пострадало и название), а некоторые и вовсе вырезаны, во избежание пересечений с религиозной тематикой. Кстати, Кондо снова порадовал поклонников своего творчества прекрасным саундтреком, издававшемся даже на отдельном диске.

LINK'S AWAKENING/YUME-O MIRU SHIMA (1993)

Место данной части в антологии Zelda все еще оспаривается знатоками. Некоторые заявляют, что события происходят после самой первой игры о Линке на NES, однако если верить официальным источникам, это прямое продолжение A Link to the Past, причем с тем же главным героем. Первая и одновременно самая успешная «портативная Zelda», вышедшая на наладоннике Game Boy.

Итак, длинноухий спаситель мира потерпел кораблекрушение, и его ветхий плот прибило к тропическому острову Koholint. Дабы избавить местное население и свою новую пассию Marin от неожиданного нашествия монстров, он должен был собрать восемь волшебных инструментов. Звуки их могли разбудить Wind Fish – божество, способное прогнать нечисть из этого маленького рая.

Кроме премьерного для серии места действия, игра отличалась еще и абсолютно новыми героями, не имеющими отношения к главной сюжетной линии. Ну а в геймплее было предостаточно элементов платформера (периодически двухмерный экран, множество прыжков) в духе приключений Mario. В Link's Awakening игрок также знакомился с фирменным субквестом бартера: приходилось подолгу выменивать у аборигенов шило на мыло, чтобы заполучить нужный предмет. Еще разрешалось порыбачить в пруду или полетать на петушке.

LEGEND OF ZELDA/ZERUDA-NO DENSETSU (1986–1987)

Именно это место по хронологии событий занимает дебютный проект Сигеру Миямото, уже описанный выше.

THE ADVENTURE OF LINK/RINKU-NO BOUKEN (1987–1988)

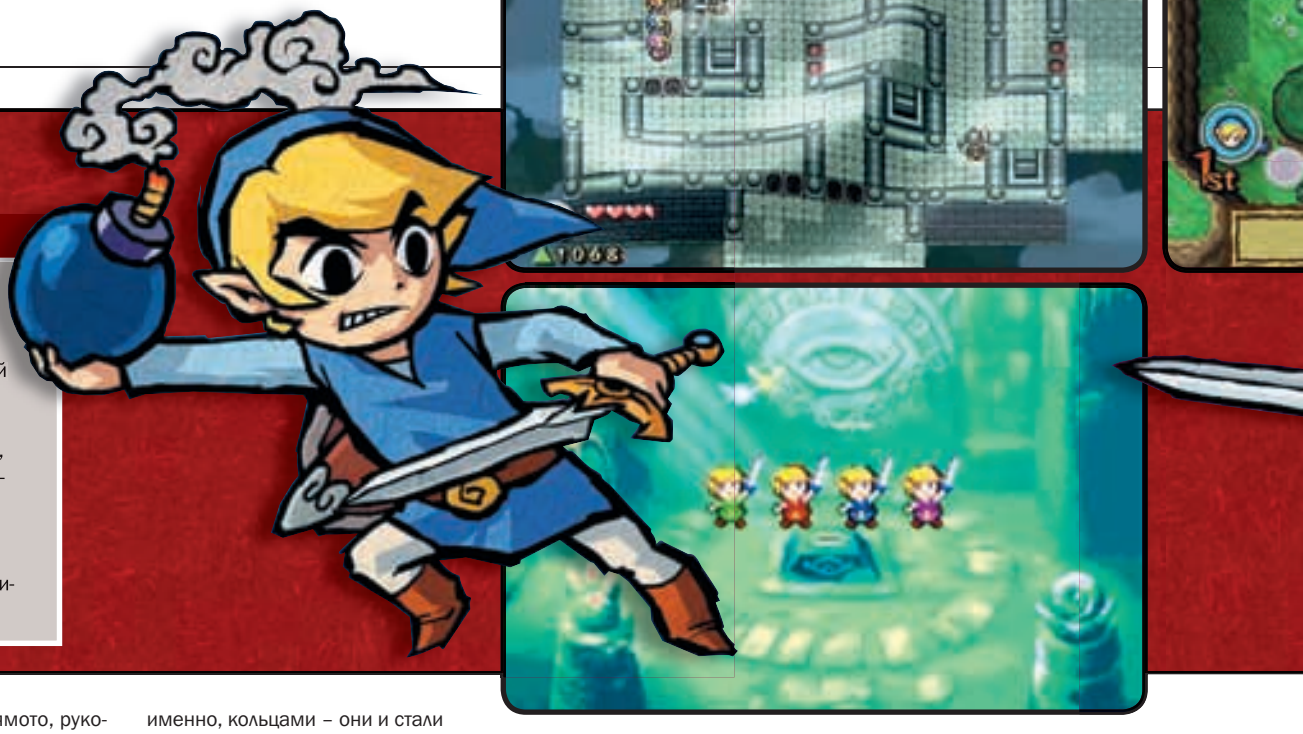
Данная игра, вышедшая вскоре после первой Legend of Zelda, считается самой неоднозначной в серии. Скорее всего, такой необычной она получилась из-за тяги разработчиков к экспериментам после фантастического успеха оригинальной игры. The Adventure of Link в Японии также издавалась на дискетном придатке FDS, после чего переносилась на стандартный NES-картридж.

Здесь нам предлагался абсолютно иной геймплей, который так и остался уникальным, – это единственная полностью двухмерная Zelda со скроллинговым видом сбоку. Кроме того, авторы добавили в нее огромное количество ролевых элементов, сделав игру достаточно серьезной и сложной. Так, у нас появились очки опыта, возможность прокачки способностей и подъема уровней персонажа, довольно сильная система магии и стратегическое ведение боя. Линк обладал приличным набором атак и подпиток, умелое использование которых гарантировало победу, однако попотеть приходилось даже во время схваток с самыми слабыми противниками. Большее значение приобрели NPC, способные одаривать протагониста нужными вещичками или обучать его новым приемам. И наконец, на нашем пути было сразу несколько оригинальных городов.

Неизменным осталось только клише сюжета, являющегося очередным пересказом «Спящей красавицы». Пусть успеха Legend of Zelda вторая часть и не повторила, она обзавелась приличной фанбазой, неплохо продалась и дала задел на будущее.

ORACLE OF AGES/FUSHIGI-NO KI-NO MI JIKU-NO SHO И ORACLE OF SEASONS/ORACLE OF AGES/FUSHIGI-NO KI-NO MI DAICHI-NO SHO (2001)

То, что задумывалось как трилогия Triforce Trilogy и должно было включать ремейки двух первых игр для NES и новую финальную часть, вскоре переименовали в Mysterious Seed Trilogy, а затем и вовсе сократили до дилогии. Пооб-



Полезные ссылки

www.miyamotoshrine.com – сайт, посвященный гениальному создателю Линка
www.zelda.com – официальный ресурс серии
www.bszelda.zeldalegends.net – место сбора энтузиастов, пытающихся запустить «спутниковую Zelda» в современных условиях
www.zeldaclassic.com – сайт разработчиков ремейка классической Zelda для PC

щавшись с Сигеру Миямото, руководство Flagship, одной из студий корпорации Capcom (к слову, создавшей вышеупомянутую The Minish Cap), решило ограничиться двумя новыми эпизодами для GameBoy Color, так как объединить их сюжетные линии оказалось значительно легче. Обе Oracle, очень похожие по стилю и исполнению, фанаты преждевременно невзлюбили, называя их очередной попыткой нагреть руки на беззащитных покупателях. Конечно, финансовый фактор сыграл здесь немаловажную роль, однако дилогия получилась настолько необычной, что о былых обидах быстро забыли.

OoA и OoS являются по сути двумя последовательными историями (только знатоки серии сумели обнаружить первичность Oracle of Ages), но их позволялось проходить в любом порядке. Интересно, что, соединив две консоли с разными картриджами дилогии кабелем, игрок мог не только свободно обмениваться полезными вещами (а именно, кольцами – они и стали главным предметом экипировки Линка), но и получить цельный сюжет, вписывающийся в основную timeline. Более того, после переноса пароля, который мы узнавали по прохождении одной из игр Oracle или передачи данных по кабелю, геймерам открывалось альтернативное приключение с приятными бонусами в конце и возможностью обмена героев. Оно не только закрывало все самые значительные пробелы в истории, но и давало в результате четыре разных способа пройти дилогию.

В Oracle of Ages Линк спасал Оракула Времени и Пространства королевства Labrynna, перемещаясь между прошлым и будущим, периодически спускаясь под воду (по аналогии с A Link to the Past). И в Oracle of Season он занимался абсолютно тем же самым, менялись только географические названия и имена главных героев, а вместо прыжков во времени его ждал поход в таинственное подземное государство Subrosia. Основным отличием двух продуктов было то, что OoA оказался изрядно нагружен головоломками, тогда как OoS заставлял хилианца помахать верным клинком.

Так как в спину GBC уже дышала набирающая обороты Game Boy Advance, обе игры поддерживали возможность запуска и на этой портативной консоли (конечно, с дополнительными приятными плюшками).

FOUR SWORDS/YOTTSU-NO TSURUGI (2002–2003)

Еще один творческий эксперимент Nintendo, а вернее, работавшей по лицензии команды Flagship. Изначально Four Swords рассчитывали сделать приятным дополнением к ремейку суперпопулярной A Link to the Past на GBA (оба проекта были записаны на один картридж и даже делили титульный экран), однако в результате получилось не совсем так. Собственно, в данном проекте вообще нет возможности игры в одиночку, что, несомненно, оттолкнуло некоторых интровертов, но зато представило уникальный для цикла опыт одновременного участия нескольких человек (от двух до четырех). Само собой, каждому требовались отдельные картридж и GBA, причем последние соединялись друг с другом посредством пресловутых link cables.

Вместо стандартного огромного мира группа Линков разных цветов получала несколько этапов, прохождение которых требовало недюжинной командной работы. Сюжет опять заставлял остроухих драться с Vaati, изрядно заматеревшим со времен The Minish Cap. Да и сам Линк (хотя внешне это не слишком заметно) здесь уже стал взрослым. Вдобавок Four Swords была обратно совместима с A Link to the Past, позволяя переносить в оную выученные приемы рукопашного боя и даже открывать приятные сюрпризы. Несмотря на подобный «неформат», игра пришлась по душе геймерам всего мира.

СКАЗ О «ПАРШИВЫХ ОВЦАХ», ЛИРИЧЕСКИХ ОТСТУПЛЕНИЯХ И БОНУСАХ >>



Быть может, кто-то из современных игроков еще помнит ручные консоли «Электроника» с такими шедеврами отечественных производителей, как «Ну, погоди!» или «Кот-рыболов»? А знаете ли вы, что задолго до их появления в Японии уже существовали аналоги типа Game Watch от Nelsonic. По сути это были многофункциональные часы, в память которых записывалась всего одна игра. Как вы догадались, и здесь отметилась Zelda – несколько уровней, где следовало собрать нужные предметы и найти ключи для продвижения дальше. Экран был, конечно, маловат для подобной забавы, но настоящих фанатов это не останавливало.

Также поклонники сериала могли порадовать себя Game & Watch от Gunpei Yokoi (именно с них, кстати, слизан дизайн вышеупомянутой «Электроники»). Каждая консоль здесь затачивалась под конкретную игру от Nintendo, а потому за 11 лет их выпуска (1980–1991) появилось множество разновидностей. Одна из них послужила прообразом для Nintendo DS – для того времени параллельное использование двух экранов в игре было просто революционным. Местная простенькая аркада/адвентюра Zelda больше всего напоминала The Adventure of Link. Позже именно эту версию перенесли в качестве приятного бонуса для Game & Watch Gallery 4 на Game Boy Advance.

Во времена становления CD-ROM как нового носителя информации и повального перехода на них компания Nintendo сперва не могла выбрать производителя дискового аддона для SNES, и в результате ей пришлось пойти на компромисс с несостоявшимися партнерами из Philips. Для консоли Philips CD-I были выпущены три игры с известными



FOUR SWORDS ADVENTURES/ YOTTSU-NO TSURUGI PURASSU (2004–2005)

Сравнительно новый продукт для GameCube – своеобразный игровой сборник, выпущенный на волне популярности предыдущей части, чтобы дать слегка расслабиться фанатам, уставшим от Wind Waker (см. ниже).

Проект включал три разные игры (две в американской и европейской версиях). Первая – Hyrulean Adventure – старая добрая Four Swords с single-режимом и возможностью кооперативного подключения к вашей консоли двух–четырех товарищей с помощью GBA и специального кабеля. Восемь миров, по несколько этапов в каждом, пара дополнительных головоломок и вездесущий Vaati в качестве главного злодея. Вторая – Shadow Battle: Deathmatch – для Zelda штука новая, а потому интересная. Выбирая одну из пяти арен, игроки сражались под девизом «В живых останется только один».

И последняя – Navi Trackers – оригинальное дополнение, которое увидело свет лишь в Японии. Его даже планировали выпустить отдельным проектом! Оно представляло собой нечто вроде пряток, где ваш герой должен разыскать нужных NPC на карте за ограниченный промежуток времени. Navi Trackers, в отличие от практически всех остальных частей Zelda, была частично озвучена, причем закадровый рассказчик даже учитывал выбранное игроком имя персонажа.

WIND WAKER/KAZE-NO TAKUTO (2002–2003)

Один из лучших эпизодов, разработанный специально для новой на то время консоли от Nintendo – GameCube. Эта часть чем-то напоминала Ocarina of Time и вместе с тем разительно от нее отличалась.

События происходили спустя шесть сотен лет после путешествий Линка во времени, и, само собой, играть приходилось за новое его воплощение. Более того, мир Wind Waker представлял собой огромное водное пространство, усеянное островами. О преданьях старины глубокой помнили только знатоки легенд, однако с возвращением древнего зла юному аборигену острова Outset пришлось взять в руки древний клинок и заняться спасением юных девиц и всего мира в придачу. Геройствовать разрешили в полном 3D, но, в отличие от предшественников на Nintendo 64, тут нам предлагался прекрасный мультфильм с интенсивным использованием cel shading. Кроме весьма выразительной мимики, Линк обзавелся парочкой озвученных фраз, для записи которых был приглашен довольно известный в Японии сейю – Сати Мацумото, работавший, к примеру, над Gundam-эпопеей.

Здесь Линку, помимо стандартной зачистки dungeons, предоставлялось большое количество побочных квестов, что побуждало игроков проходить и без того длинную Wind Waker многократно. Вместо Окарины нам доверяли Жезл Ветра для управления маленьким суденышком, и этот процесс требовал отдельного обучения и некоторой сноровки. А еще позволялось подключать к GameCube свою GBA.

Значительно разнообразило игру наличие дополнительного персонажа, управляемого непосредственно с портативной консоли, – фея мужского пола по имени Tingle. И хотя дойти до финала можно было и без его помощи, благодаря сотрудничеству мы получали несколько уникальных квестов и значительно облегчали себе жизнь – фей помогал раздобыть, скажем, подробнейшую карту и мощные бомбы.

В результате Wind Waker ждал ошеломительный успех и звание лучшей игры года как в Японии (включая наивысший балл от Famitsu), так и за океаном.

ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ

В последнее время вокруг цикла Zelda возник ажиотаж даже больший, чем вокруг всем известной серии от Square Enix. Короткий ролик, показанный в далеком 2000 году, оказался прологом не для Wind Waker, а для абсолютно новой игры Twilight Princess, которая должна была выжать все соки из неслабого на то время железа GameCube. Релиз проекта переносился энное количество раз, однако число ожидающих его выхода росло с каждым днем, даже после неожиданного заявления представителей Nintendo о том, что TP будет одной из launch title для готовой к штурму геймерских кошельков Wii. Маленький «кубик» тоже не обидят: уже практически решено, что продукт появится на обеих платформах.

Причина бешеной популярности еще неизданной игры кроется не только в раскрученности бренда. Создатели неустанно подогревают интерес геймеров, подбрасывая новые ролики и рисунки художников. К слову, за графику проекта отвечает Сатору Такидзава. Он уже более десяти лет разрабатывает дизайн боссов, хищных тварей и прочей темной нечисти для игр от Nintendo. На что же способен этот гениальный, но мрачный мастер, если отдать в его распоряжение целый мир?

Вселенная Twilight Princess, конечно, менялась несколько раз за время разработки. Однако, как и положено, нам в любом случае предстоит насладиться традиционным для цикла дуализмом. С одной стороны – «тихий омут» Hyrule, где Линк подрабатывает сельским пастухом, не подозревая о своем славном будущем, а с другой – чистилище:



персонажами. Разработкой двух первых проектов занималась Animation Magic, Nintendo к ним не имела ни малейшего отношения. Link: The Faces of Evil и Zelda: The Wand of Gamelon вышли в 1993 г. и сразу же были освистаны геймерами. Оба продукта представляли собой клоны The Adventure of Link со слегка подправленной графикой, однако странная логика геймплея, принцесса Зельда в качестве протагониста одной из игр и просто ужасная раскладка кнопок контроллера делали всякие сравнения неуместными. Более того, анимационные ролики невероятно низкого качества сразу же отбивали охоту продолжать знакомство с проектами.

Через год Philips поручила исправить ситуацию разработчикам из Viridis, и на свет появилась Zelda's Adventure. Вместо двухмерного скроллинга нам предложили имитацию стандартного для серии вида сверху. Однако из-за ужасно длительных загрузок экранов, сохранившегося дисбаланса геймплея и безбожного общего торможения творение также не было принято тепло. Не исключено, что игра получила бы куда больше позитивных отзывов (все-таки она оказалась лучшей в трилогии CD-I), если бы не еще одно ноу-хау: в нее вставили кинематографические сюжетные ролики с живыми актерами, один вид которых вызывал у фанатов тошноту. Кто знает, планировались ли дальнейшие «шлифовки», но вскоре и само устройство от Philips благополучно скончалось.

Однако путешествие Zelda по консольному миру на этом не завершилось. И следующим этапом стала Satellaview – своеобразная подставка под нижнюю часть Super Famicom. Это нехитрое приспособ-





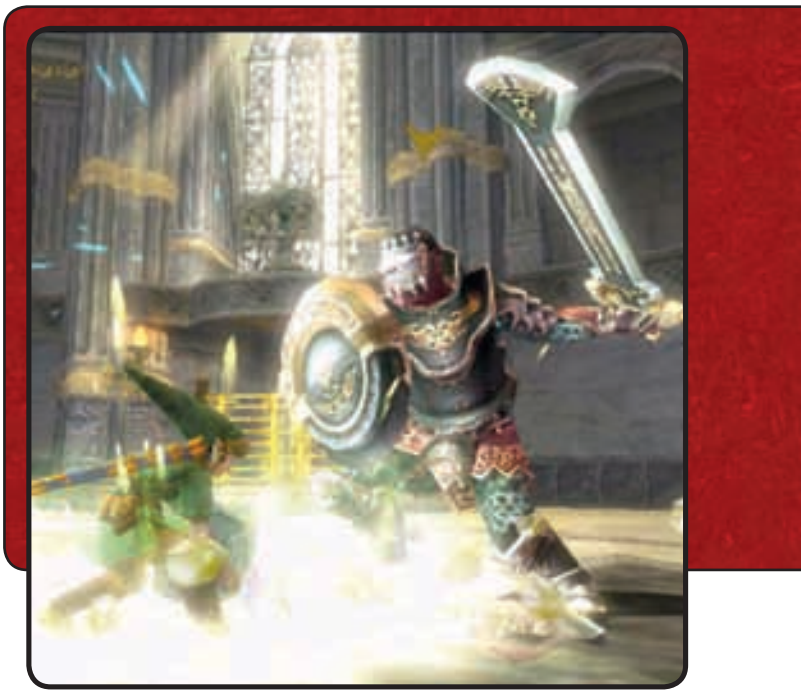


выжженная пустыня, пыльная и туманная. Каждое живое существо, попавшее туда, меняет свой облик – протагонист, например, окажется в шкуре огромного волка.

А еще нас ждет самое взрослое воплощение персонажа за всю историю творения господина Миямото – волосы до пояса, серьга в ухе, весьма спортивный внешний вид и неизменный зеленый колпак, пусть и слегка большего размера. События происходят спустя какое-то время после Ocarina of Time, и, судя по всему, этот Линк будет сильно отличаться от предыдущих. Появится возможность призывать на помощь братьев наших меньших, да и арсенал оружия несколько изменят и расширят. Пока неизвестно, осчастливит ли нас участием в действе досточтимая принцесса Зельда, однако присутствие Ganondorf гарантировано.

Игра обещает стать невероятно красивой и в то же время жестокой и мрачной. Огромные боссы, которых Линк неустанно кромсал вот уже на двух E3, конные рубки с давними врагами моблинами и дуэль с главным противником на скале заставляли очевидцев поднимать с пола упавшие челюсти. Ждать осталось не так уж долго: скорее всего, релиз приурочат к выходу Wii. По клятвенным заверениям разработчиков и продюсеров, нас ждет не только самая длинная и сложная игра, но и «the darkest Link ever», и, зная Nintendo, можно смело предположить, что версия для каждой из консолей будет иметь собственные отличительные черты.

Несмотря на грандиозные планы для «больших сестер», маленькие консоли также не обидят. Для раскладной DS в разработке находятся сразу два тематических проекта: продолжение WW под названием Phantom Hourglass и весьма нестандартный продукт, который фанаты уже успели окрестить Tingle RPG.



В истории с фантомными часами, по словам разработчиков, мы увидим того самого Линка, коему удалось, наконец, порешить злобного Ganondorf. В производстве игры задействованы те же ребята, что делали успешную Link's Awakening, и вездесущий Эйдзи Аонума, один из важнейших членов команды Миямото еще со времен Ocarina of Time. Как можно догадаться, нас ждет усиленное использование touchscreen, а для решения головоломок, вероятно, понадобится микрофон. Фанатов порадуют трехмерной мультяшной cel-shading-графикой из Wind Waker, однако наблюдать местные красоты в основном придется в классическом виде сверху. Так как путешествовать мы будем не только по суше, но и по воде, Линку вернут кораблик, а в качестве интерактивного подсказчика предоставят давно исчезнувшую фею. Кроме профильного приключения для одного игрока, любителям кооперативного прохождения будет предложена многопользовательская беготня через Wi-Fi. *Deathmatch* или *capture the flag*? Это нам предстоит выяснить в ноябре 2006 г.

Пока неизвестно, будет ли задействован в DS-версии любимчик миллионов по имени Tingle, знакомый еще со времен игр на Nintendo 64. Надо отметить, что сам Tingle – персонаж весьма колоритный. В действительности это никакой не фей, а вполне взрослый и довольно упитанный мужик в зеленом трико, вообразивший себя помощником всех героев. Он настолько пришелся по душе фанатам, что Nintendo собирается выпустить игру с ним в главной роли.

Название Mogitate Tingle-no Bara Iro Rupee Land, с трудом помещающееся на небольшой коробке для DS-картриджей, сразу знакомит нас с содержанием проекта. Зеленому любителю денежных единиц государства Hyrule придется подумать о собственном

>> СКАЗ О «ПАРШИВЫХ ОВЦАХ», ЛИРИЧЕСКИХ ОТСТУПЛЕНИЯХ И БОНУСАХ

ление позволяло счастливым японским геймерам скачивать со спутника игровой контент, который при желании можно было даже записывать на специальные видеокассеты. Игра проходила в real time, а трансляция проводилась в строго определенное время. Из цикла Zelda на Satellaview вышли два доработанных ремейка первой части и A Link to the Past с исправленной графикой, полностью перепланированными dungeons, усовершенствованным управлением и даже дополнительными NPC.

Нельзя не упомянуть и о Link's Awakening DX – одном из лучших ремейков в серии. Эта игра 1998 г. являлась полноцветной версией своего «зеленушного» предшественника на обычной Game Boy. DX-вариант предлагал фанатам бонусный dungeon и был совместим с портативным Game Boy Printer, позволяющим печатать на бумаге некоторые игровые моменты (в основном рисованные бонусные картинки). Не осталась без внимания и еще одна портативная консоль Nintendo: на GBA выпущены переиздание A Link to the Past, дополненная Four Swords и парочкой приятных бонусов, а также антология NES Classics (Famicom Mini в Японии), вновь продемонстрировавшая нам прелесть первых двух игр серии.

И наконец, настоящий сюрприз ожидал тех, кто в 2003 г. захотел



финансовом благополучии: торговать, выполнять многочисленные квесты, составлять карты или просто побеждать монстров за вознаграждение. Так как силенок у нумизмата маловато, для пыльной работенки придется нанимать телохранителей.

В Японии проект вышел еще в начале сентября, а вот с английской локализацией все пока не так гладко: менеджеры Nintendo сомневаются, придется ли такое развлечение по вкусу западным игрокам. Что ж, если зарегистрироваться на официальном сайте этой компании и быть жителем Северной Америки, можно проголосовать за выпуск проекта и за океаном.

ФИНАЛЬНЫЕ АККОРДЫ

Переоценить вклад серии Legend of Zelda в развитие игровой индустрии сложно. Собственно, самое первое приключение Линка сильно повлияло на формирование жанра адвентюры. Огромные миры, минимальное деление на уровни, широкие возможности для прохождения, масса мини-игр – все уже давно позабыли, что когда-то адвентюры больше напоминали платформеры. Несомненно, творением Миямото вдохновлялись и разработчики Beyond Good & Evil, и авторы популярной ролевой серии Wild Arms.

Следы спасителя горемычной принцессы обнаруживаются и во многих других проектах. К примеру, Линка можно увидеть в качестве эксклюзивного персонажа в GC-версии Soul Calibur 2. Нередко он появляется и в играх о похождениях братьев-водопроводчиков, даже Square Enix не преминула вспомнить о нем в FF-серии, пусть и не в лучшем свете. В заимствовании уличены также Donkey Kong и Tetris (правда, последняя – исключительно на консолях правообладателя бренда Zelda). Своя версия Линка – гном с нарушениями психики по имени Linken – существует и в обожаемой редакцией нашего журнала World of WarCraft.

О влиянии этого идола на околоигровую сферу и говорить не стоит: уйма разнообразных фигурок, брелоков, футболок, кепок и даже музыкальных инструментов – просто радость для коллекционеров!

Фирменная манга также не заставила себя долго ждать. Акира Химекава (псевдоним сразу двух художниц), не имеющий никакого отношения к Nintendo, рисовал очередную порцию сборников практически к каждой новой части сериала. Имеющие весьма косвенное отношение к сюжетной линии оригинала, они так и не издавались за пределами Японии. Последний выпуск, к слову, посвященный The Minish Cap, увидел свет в 2006 году. Комиксы о Линке часто появлялись в Nintendo Power – официальном журнале компании, с которым сотрудничали известные творцы манги.

Еще по мотивам игры был создан (о, ужас!) мультипликационный сериал...Причем рисовали его отнюдь не мастера аниме, а представители американских развлекательных телевизионных массмедиа из компании DiC (помните Action Man и Inspector Gadget?). Назвать это творение, выходящее в формате The Super Mario Bros. Super Show!, даже просто сносным мультфильмом язык не поворачивается. Проект транслировался с 1989 по 1990 г. и насчитывал огромное количество банальностей, ляпов и ошибок. В результате после 13 серий и бури негодования фанатов кошмарное начинание благополучно прикрыли.

Итак, мы подошли к концу этой длинной истории. Надеюсь, фанатов наш рассказ заставит еще раз вернуться к полюбившимся эпизодам, а прочих побудит хотя бы взглянуть на одну из лучших игровых серий современности. Кстати, вскоре нас ожидает мрачное продолжение легенды, придержанное до выхода Wii в свет. Спасибо вам, Миямото-сан.

приобрести Wind Waker по предварительному заказу. В комплекте счастливые покупатели получили бонус-диск с эмулируемой Ocarina of Time и OoT: Ura (Master Quest). Последний проект разрабатывался еще для Nintendo 64 и представлял собой усложненный вариант стартового продукта с переделанной планировкой dungeons, дополнительными усиленными противниками и некоторыми измененными головоломками.

Чуть позже вышла The Legend of Zelda Collector's Edition – сборник почти всех эпизодов серии на старших консолях: The Legend of Zelda, The Adventure of Link, Ocarina of Time, Majora's Mask плюс 20-минутная демо-версия новейшей Wind Waker. Пусть ремейки и были по сути эмулированными, что в некоторых случаях сказалось на звуковом сопровождении, они имели большее разрешение и даже прогрессивную развертку. Изначально комплект не предназначался для продажи, о чем свидетельствовала и надпись на коробке. Это сокровище могло достаться геймерам в комплекте со свежекупленной консолью в качестве приза за подписку на официальный журнал Nintendo и т. п. Однако практически сразу сборник появился на мировых аукционах, и вероятно, в недалеком будущем его ждет судьба Panzer Dragoon Saga – цена-то постоянно растет.

А фанатами создан своеобразный ремейк классического первого эпизода для PC – Zelda Classics. Помимо улучшенной графики, он радует нас множеством новых дополнительных занятий и редактором квестов, да и продолжительность приключений значительно возросла. Кстати, энтузиасты из Armageddon Games не собираются останавливаться на достигнутом, постоянно оптимизируя свой продукт.

Top 5



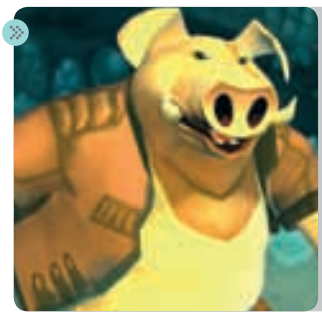
Алина Жигунова

Свиньи в играх

А знаете ли вы, дорогие читатели, что наступающий год будет годом Свиньи? И не стоит относиться к этим животным пренебрежительно – они могут быть не только источником национального деликатеса, но и симпатичными Пятачками, и грозными бойцами.



1 «ГЛЮК`OZA: ЗУБАСТАЯ ФЕРМА»
Из маленького смышленого декоративного поросенка может вырасти огромный злобный фюрер-хряк, ведущий свиную армию к мировому господству. Глюк`Oza, спаси землян – спой хрюшкам пару своих хитов, и пусть они сдохнут от зависти.



2 BEYOND GOOD & EVIL
О плохих людях говорят: «Настоящая свинья!» Но к дядюшке Pey`j эта фраза не имеет никакого отношения – он добрый, порядочный и буквально балует свою приемную племянницу Jade.



3 S.W.I.N.E.
Бесполезно выделять здесь одного кабана-героя: в этой стратегии почти все персонажи хрюкают, кроме тех, которые имеют длинные уши и высоко прыгают. Ну, что у нас сегодня на обед – крольчатина или свининка?

4 HOGS OF WAR
Ох уж эти свиньи! Лучше бы полежали в луже, поели комбикорма и спокойно набрали положенные 120 кг. Но нет – отряды Piggystroika, Sushi Swine и др. опять готовы к бою.



5 STAR FOX
Корыстолюбивый боров Pigma Dengar на многое пойдет ради денег, даже на предательство, за что его и поперли из славных рядов Star Wolf. И кстати, из славных рядов Star Fox тоже.



Превью

Путешествия в будущее и материализация духов



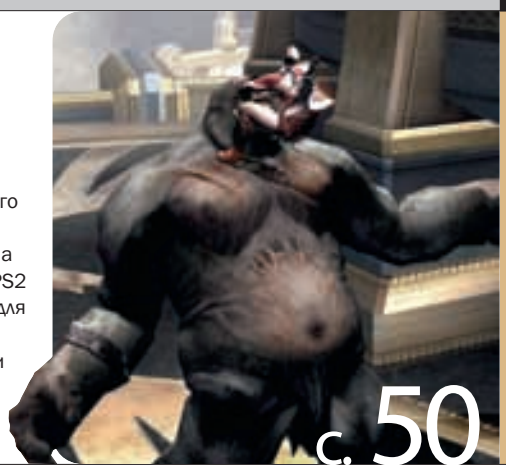
Unreal Tournament 2007

Киберспортсмены отличаются от классических спортсменов докомпьютерной эпохи тем, что не только инвентарь, но и правила игры изменяются буквально каждые два-три года. Представьте, что было бы, если бы в футболе ширина ворот и форма мяча менялись с такой частотой?

с. 42

God of War II

Сама Sony стесняется этого факта, но перед вами – последняя великая игра на PlayStation 2. После нее PS2 превратится в приставку для вечеринок, эдакую смесь танцевального автомата и караоке. Но пока есть Кратос, консоль рано хоронить.



с. 50

DVD-диск

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

42 Unreal Tournament 2007
48 Persona 3
50 God of War II
52 Империя превыше всего
54 Army of Two
56 World of WarCraft: The Burning Crusade
58 Penumbra: Overture

Persona 3



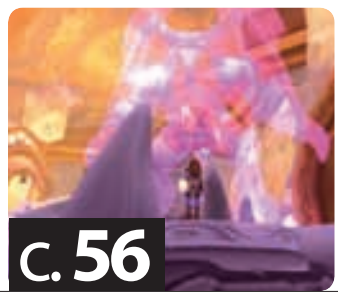
с. 48

Army of Two



с. 54

World of WarCraft: The Burning Crusade



с. 56



PC / Xbox 360 / PS3

Unreal Tournament 2007

Мясорубка, любимая миллионами

У этой игры достойных конкурентов нет, и они вряд ли появятся. Если с первой частью еще соперничал сам Quake III, то с новым эпизодом, пожалуй, тягаться уже некому.

Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Epic Games
Издатель Midway Games
Издатель в СНГ «Новый диск»
Дата выхода начало 2007
Web-сайт www.unrealtournament2007.com

О разработчике

Epic Games
Игры shareware-проекты, серия Unreal Tournament
Web-сайт www.epicgames.com
Компания-мечта, которая прошла путь от производителя маленьких шароварных поделок до статуса ведущего разработчика индустрии.



Дмитрий Веселов

Игра вроде Magic Carpet, где ты летишь сквозь пещеры с роботами.
Джеймс Шмальц

Пятнадцать лет назад студент-программист из университета штата Мериленд не поленился зарегистрировать собственную компанию Potomac Computer Systems. Будучи сам себе исполнитель и директор, Тим Суини (Tim Sweeney) начал с пазла ZZT и некоторое время занимался небольшими shareware-проектами: аркады Jill of the Jungle и Jazz Jackrabbit, пинбол. Где-то на пути от одного маленького продукта к другому студия была переименована в Epic Games и, помимо разработки игр, стала потихоньку издавать их. Дела шли хорошо. За несколько лет Epic Games отъела вполне достаточный кусочек рынка, и к середине 90-х, когда в id Software придумали шутер от первого лица, решила попробовать обыграть разработчиков из Далласа на их же поле.

Но начали издалека. Джеймс Шмальц (James Schmalz) пришел к Клифу Блежински (Cliff Bleszinski) и показал как геймдизайнер геймдизайнеру прототип новой игры. Графики в ней почти не было, только пещеры и роботы, изображенные серыми линиями векторов. В то время, кстати, Клиф и Джеймс отчаянно рубились в первый DOOM. Тогда на пике популярности была тематика Средневековья, сперва Джеймс хотел отдать предпочтение замкам и рыцарям, но идея задействовать в игре огнестрельное оружие также показалась авторам привлекательной. Дизайнеры скрестили обе концепции – так и получился феодальный мир, в котором используются прогрессивные технологии пришельцев.

Выйдя в 1998 году, Unreal опередила свое время. Она разрабатывалась четыре года, но итоговый вариант все равно имел кучу багов и непомерные системные требования. Однако по красоте гигантских уровней, по смышленности AI с проектом еще долго ничто не могло сравниться. К тому же мультиплеер нельзя было назвать сильной стороной игры: неинтересные карты, неподходящее оружие, рыхлый сетевой код. Кто-то даже метко обозвал его стрельбой по мухам из рогатки на стадионе. Несмотря на все недостатки, Unreal стала настолько популярной, что некоторое время (до выхода Half-Life) занимала третье место после Quake и Quake II по количеству игровых серверов. Итак, с боем прорвавшись в верхние строчки рейтингов, Epic Games решила взяться за большее.







Когда-то мы начали делать мультиплеерную бонусную добавку для первой Unreal, затем добавку с уровнями, а потом это все превратилось в Unreal Tournament.
Тим Суини

В 1998 г. компания id Software на волне популярности мультиплеерного режима двух предыдущих частей Quake объявила о том, что делает третью – исключительно многопользовательскую. И на этом фоне Unreal Tournament пришлась как раз ко двору!

В 1999 г. игра взлетела в хит-парадах на первые места, а организаторы киберспортивных соревнований обратили на нее внимание. Фанаты с радостью рубили на аренах друг друга в кровавое мясо. Успеху проекта способствовал и тот факт, что для него легко было создавать разнообразные модификации. Epic Games предоставила удобное программное обеспечение, а позже даже устроила конкурс – Make Something, где награждались авторы лучших модов, карт, моделей.

В декабре 2002 г. в свет вышла Unreal Tournament 2003. Здесь уже использовался новый Unreal Engine 2. Кстати, благодаря популярности двух предыдущих продуктов ребята из Epic Games смогли неплохо заработать, продавая движок сторонним компаниям. UT 2003 радовала массой новых карт и некоторыми изменениями, например в отношении арсенала и режимов игры. К сожалению, не остался прежним и геймплей, из-за чего данный эпизод продался хуже своих предшественников.

Однако уже год спустя на суд общественности представили Unreal Tournament 2004. Авторы отладили баланс и доработали карты, играть стало гораздо интереснее, а главное – появился новый режим *onslaught*, где команды получали в свое распоряжение огромное поле и уйму боевого транспорта для разборок.

На сегодня в UT 2004 сыграно больше десяти миллионов матчей, зарегистрировано около 60 тысяч серверов и 1,2 млн геймеров. Успех проекта очевиден. А команда Epic Games в 2004 г., отпраздновав победу, ушла из индустрии на три года – делать новую технологию и новую игру.

В 2291 году «убийство по обоюдному согласию» было легализовано, открыв путь в массы ранее подпольному чемпионату «Турнир».
История мира Unreal

Турнир, выросший из суровых шахтерских забав, продолжается. В мире UT XXIV век, киборги и пришельцы смазывают свои винтовки, а организаторы ломают головы, как им получше развлечь толпу. Из игры вновь уходит любимый многими *assault*, его заменит новый режим *warfare*. В первом сражение делилось на два раунда: сперва одна команда атаковала, пытаясь выполнить определенные задания (захватить сторожку, открыть ворота, прорваться в замок, разрушить генератор в подвале), а другая, обороняясь, всячески ей мешала. Затем они менялись ролями. В *warfare* перед обеими группами встанут собственные задачи. В результате игра должна стать сложнее, интереснее, она будет похожа на футбольный матч, где противники вынуждены







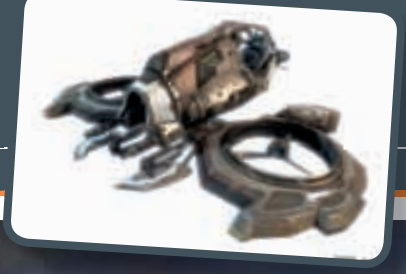
заботиться о защите и атаке одновременно.

А еще добрые разработчики, понаблюдав, как народ куражится на машинах в режиме *onslaught*, решили ввести транспорт и в *warfare*. Нас ждут большие карты, несколько вариантов победы, уйма сложных стратегий – то, за что многим полюбился *onslaught*, плюс идеи привычного *assault*. В *warfare* появятся и оригинальные детали. Например, четко определятся две команды – люди Axon и раса Necris, каждая с собственным набором боевых машин. В игре будет реализована и заимствованная из стратегий идея: в зависимости от того, кому в данный момент принадлежит территория, вид ее меняется. А в одиночном *warfare* дизайнеры соединили карты в целую военную кампанию с элементами нелинейности: прохождение поставлено в зависимость от выполнения второстепенных целей. Например, если игрок не захватит соответствующий завод, не видать ему в следующей миссии танка Leviathan. Возможно, сходным образом будет определяться и место очередной схватки.

Под нож разработчиков угодили *double domination* и *bombing run*. Несмотря на интересный концепт, они оказались слишком сумбурными, так и не став популярными. В последний вариант интернетчики наиграли всего 100 тыс. матчей, а в первый – жалкие 8 тыс. Для сравнения: в обычный *deathmatch* – 2,5 млн! Из новых режимов появится *capture the flag* с транспортом на соответственно увеличенных картах, ну и никуда не денутся полюбившиеся нам *deathmatch* и *team deathmatch*.

Игра по-прежнему сможет менять «лицо» с помощью мини-модов – мутаторов. Их количество





сократят, но самые интересные обещают оставить. Определенно переживет чистку обожаемый киберспортсменами Instagib – мутатор, который меняет все оружие на убер-пушку, убивающую с одного точного попадания.

Старайтесь разместить на карте все типы оружия. Для каждого найдется своя ситуация и всегда отыщется игрок, который предпочитает именно его.
Клиф Блежински, «Советы дизайнерам»



Арсенал не претерпит кардинальных изменений, да он в этом и не нуждается. Правда, вернется sniper rifle, которую в UT 2003 заменил lighting gun, стреляющий молнией. Злополучная молния четкой линией указывала игрокам позицию снайпера, к неудовольствию последнего. Minigun (пулемет) уходит, его роль возьмет на себя вернувшийся из первой части слегка переделанный stinger – теперь альтернативным выстрелом противника можно буквально пришпилить к стене (и пусть икают авторы Painkiller с ее колометом). К нашим услугам будут классические пушки серии, ее визитные карточки – любимая мастерами лучевая винтовка ASMD, скрещенный с гранатометом многозарядный rocket launcher, исключительно полезный в массовом побоище, мортира-дробовик flak cannon. Ну а так как авторы объявили о возвращении к идеалам прошлого, винтовку assault rifle сменяет на посту старый добрый пистолет enforcer, «единичка» shiled gun уступает место impact hammer. А на третьей кнопке с комфортом расположится canister gun с тремя типами зарядов – зеленой токсичной слизью, паучьими минами и липкими гранатами.

Вместе с неприжившимися видами оружия из игры уйдет адреналин. Изменится геймплей, возрастет динамичность, а боец будет «приземленнее» – канут в Лету затяжные прыжки образца 2004 года. Зато останутся машины! Мы получим молниеносный ховер Manta, трехместный джип Hellbender II, а маленький багги Scorpion научится стрелять ракетами вместо липнущей энергии. Кстати, из последнего можно катапультироваться на ходу, после чего автомобиль переходит в режим самоуничтожения. Танк Goliath «будет управляться скорее как танк, чем как кирпич», а его оружие подвергнется легкому тюнингу.

На аренах боевые машины корпорации Axon схлестнутся с механизмами расы Necris. О конкретных продуктах труда этих готичных пришельцев известно пока немного: нам обещают показать быстрый одноместный Viper, танк на воздушной подушке Nemesis и красавца Darkwalker – гигантский черный треножник, стреляющий тепловыми лучами.

Кроме навороченных авто, каждый воин получит за пазуху собственный hoverboard. Помните парящий скейт из «Назад в будущее»? Это отличная идея, с помощью «бешеной доски» игрок всегда сможет быстро добраться до места схватки, презрев пустующие стоянки на базе. Позволено будет даже прицепиться к одной из машин. А вот использовать оружие с hoverboard запретили, чтобы он не превратился в постоянное средство передвижения.

Мы хотим, чтобы это воспринималось как мир, а не как уровень.
Джим Браун

Война по-прежнему будет проходить в разнообразнейших локациях, от древних полуразрушенных замков до джунглей неизвестных планет. На сей раз команда







Epic Games решила не только придумать историю каждой арены, но и сгруппировать все поля битвы по темам и даже связать друг с другом. Например, тесная карта городских улиц с гигантскими небоскребами имеет парный вариант – крыши этих самых небоскребов, откуда открывается прелестный вид на залитые кровью улицы. Подобный шаг позволит дизайнерам создать более полную и интересную картинку мира Unreal.

Вернутся любимые фанатами карты Deck-16 (17) и CTF-Face, появится и множество новых – над каждой из них ведется кропотливая работа. Кроме тщательно пестуемого баланса, учитывается и фактор натуралистичности: карты покрываются мелкими деталями, мусором, ржавчиной и т. п.

Раньше у нас не было возможности вставить в игру лавину.
Майк Каппс

Арены станут более интерактивными. На фабрике, производящей роботов, можно будет пинать их остовы, бить детали, использовать оборудование. В дизайн тщательно вписывается физика, сам физический движок сменен с Karma на Ageia. Пора покупать физический ускоритель?

Не забудем о главном герое игры – великом и ужасном Unreal Engine 3.0. Годы работы Тима Суини, конкурента Джона Кармака в борьбе за титул «Лучший программист индустрии», явно прошли не зря. Новый Unreal Engine восхитителен. Фотореализм не просто стучится в двери, он просунул физиономию в форточку и интересуется начинкой нашего компьютера. Потянем ли? Можно просто взглянуть на скриншоты. Любое модное слово, мелькающее на форумах engine-программистов, встречается в документации этого движка. 64-битовый HDR-рендеринг, четыре способа наложения теней, поддержка всех современных типов освещения и техник рендеринга... А еще близкий к идеальному сетевой код, правильное использование звука, собственный скриптовый язык, предоставляющий дизайнерам уровней богатые возможности. Unreal Engine 3.0 явно обставит движок DOOM 3. Уже сейчас количество сторонних проектов на нем превышает несколько десятков.

Ну а Epic Games знает, как позаботиться о популярности Unreal Tournament 2007. Они не собираются отменять конкурс Make Something, продолжится и практика регулярного выхода новых уровней и бонус-паков для игры. Мастеровитые фанаты своевременно получат редактор уровней и документацию по созданию модов. Обычные геймеры тоже не забыты – работает общий internet ladder, статистика игр будет доступной для всех.

Этот путь уже пройден не раз, он изучен, как труды Шекспира, и оптимизирован, как велосипед. Unreal Tournament 2007 ждет успех. Вы в этом сомневаетесь?











PlayStation 2

Persona 3

Олег Овсиенко

Альтер эго

У каждого человека, несмотря на все его достоинства, есть темная сторона. Не имеет значения, насколько хорошо получается ее скрывать, – рано или поздно подсознательное выберется наружу.

Паспорт

Жанр jRPG
Разработчик Atlus
Издатель Atlus
Дата выхода февраль 2007
Web-сайт p3.atlus.co.jp

О разработчике

Atlus
Игры Stella Deus: The Gate of Eternity, сериалы Shin Megami Tensei, Growlancer и др.
Web-сайт www.atlus.com
Одна из любимых студий вашего покорного слуги. Нет, это не последние из могикан, но Atlus принадлежит к числу тех немногих разработчиков, которые не боятся выпускать на рынок самые неординарные продукты. В придачу здесь один из лучших в мире отделов по локализации японских игр.



Вопрос лишь в том, сумеет ли человек совладать с демоном или он полностью поглотит личность. А вот Atlus предлагает нам почти неизбитый альтернативный вариант: некоторые люди могут научиться контролировать мрак внутри себя, используя его как преимущество. Однако данная история не о джедаях и ситхах, и даже не о персидском принце. Это отрывок из жизни японского школьника, оказавшегося не в том месте и не в то время.

Наш подопечный – обыкновенный провинциальный юноша, который после переезда в большой город попадает в водоворот событий вселенского масштаба. Если вы уже знакомы с предыдущими эпизодами серии или же провели долгие часы за Megaten-проектами, забудьте о них. Нас ждет несколько иное развлечение, хотя вступление и достаточно стандартно.

Игровой процесс в Persona 3 будет четко разделен на две кардинально различающиеся части. Как каждый приличный японский учащийся, вы станете посещать уроки, делать домашние задания, участвовать в самодеятельности... Кроме того, разрешат потрепаться с друзьями, закадрить местную красавицу и сходить в кино. А теперь внимание: в процессе выполнения подобных действий будут изменяться соответствующие параметры, которые повлияют и на отношения в учебном коллективе, и на общее развитие персонажа. Где-то такое мы определенно видели, но только не в исконно ролевых проектах. Впрочем, не волнуйтесь, показать свое мастерство самурая вам позволят. Нужно только дождаться ночи.

Потому что ночью на месте любимой школы вырастет огромная башня, именуемая Тартаром, через которую в наш мир попадают чудовища из параллельных измерений. Одноклассникам придется превратиться в благородных мстителей и спасителей рода человеческого, крошащих тварей в капусту. Вы опасаетесь, что обыкновенному человеку такое не под силу? Отбросьте сомнения! Каждый из членов ударной бригады сможет выпускать на волю свою темную сущность – Персону, обретая при этом невероятную силу. Пресловутая Персона еще добавит головной боли работникам невидимого фронта игровой индустрии. Нет, анальгин будут принимать не авторы, а цензоры. Каждая Персона вызывается с помощью прямого выстрела в голову персонажа из огнестрельного оружия, причем исключительно на добровольных началах.

Меня слегка насторожил тот факт, что в серии впервые не принял участия ее главный художник: похоже, Кадзума Канеко нашел себе занятие поинтереснее. Однако при взгляде на скриншоты все сомнения моментально исчезают. Визуальный ряд действительно будет потрясающим. Нет, это уже не прежнее мрачное великолепие, а скорее концептуальные зарисовки в духе Jet Grind Radio или Killer 7, не лишенные собственной изюминки. Прибавьте еще стильную музыку – и вы сможете отдаленно представить себе Persona 3.

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

YOU ARE EMPTY

"Ураганний шутер у декораціях радянського тоталітаризму. Такого ти ще не бачив!"

PC Игры.

© 2006 ЗАТ "1С". Усі права захищені.
© 2006 Mandel Art Plains. Усі права захищені.
© 2006 Digital Spray Studios. Усі права захищені.

PlayStation 2

God of War II

Игорь Климовский

Трудно быть богом

Первая часть истории о мужественном чемпионе Кратосе увидела свет более года назад. Восторг, фурор, бурные овации и всевозможные награды посыпались как из рога изобилия. Правило кузнеца в геймдеве помнят хорошо, и в недрах уже зреет God of War II.

Паспорт

Жанр action/adventure
Разработчик Sony Santa Monica
Издатель Sony
Дата выхода февраль 2007
Web-сайт www.us.playstation.com/content/ogs/SCUS-97481/site

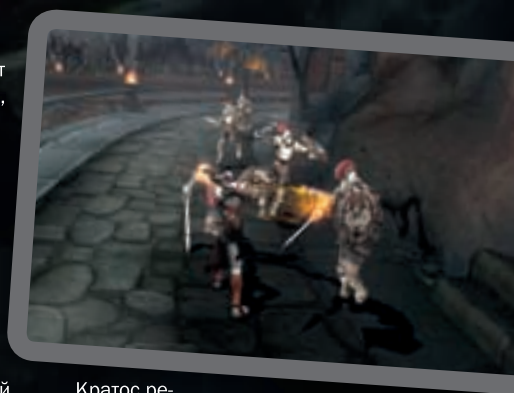
О разработчике

Sony Santa Monica
Игры Kinetica, God of War
Web-сайт scea.com

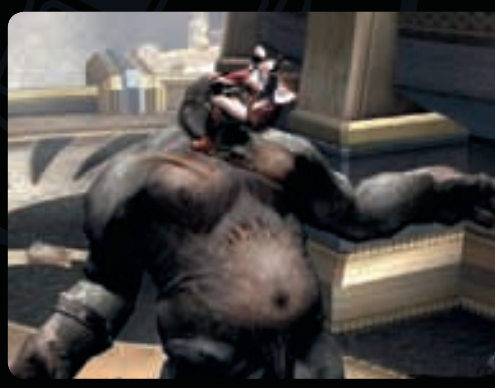
Имя внутренней студии гиганта Sony игроки произносят с благоговением и почтительным трепетом, ведь именно ребята из Санта-Моники познакомили их с неподражаемым Кратосом.



Рассказ о проекте стоит начать с сюжета, ведь, несмотря на action-ориентированность оригинальной игры, история была действительно хороша, а несколько вольная трактовка древнегреческих мифов пошла атомосфере только на пользу. И судя по всему сиквел не подкачает. Как вы, наверное, помните, в конце предыдущей серии наш харизматичный протагонист достиг заветной цели и завершил долгий путь, вымощенный трупами недругов, усевшись на трон бога войны. Но, увы, Кратос не успеет насладиться положением одного из олимпийцев: родичи безвременно почившего по старой семейной традиции договариваются устроить ему веселую жизнь. Какие именно гадости готовы обрушить небожители на выскочку, пока неизвестно – разработчики весьма скупы на информацию. Демонстрируя крутой нрав, Кратос решается нанести визит трем вещим сестрам, которые ни дня не могут прожить без рукоделия, и сделать то, на что до него не отваживались даже боги. Сумеет ли он убедить Клото, Лахезис и Атропос изменить его судьбу? Ведь именно дочери Громовержца и Фемиды ткут нити судеб и отмеряют срок всем живым существам. Олимпийцам сестры не подчиняются, что весьма удобно для Кратоса. Путь его, как и любого другого героя, будет полон опасностей и залит кровищей.





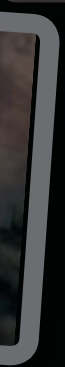












God of War II, несмотря на дату релиза, выйдет на PS2. Для разработчика это принципиальное решение, и мотивируется оно весьма доходчиво: мол, технология уже успешно зарекомендовала себя на консоли текущего поколения, а создавать новый движок и осваивать новый инструментарий – занятие весьма ресурсоемкое и требует много времени. Кроме того, все возможности технологии, оказывается, в первой части продемонстрированы не были. Вот как.

А ведь скриншоты из God of War II выглядят более чем красиво, и по качеству игра не уступает даже некоторым next-gen-проектам. Графика первой части была весьма впечатляющей: аутентичный антураж, высокая детализация, великолепно прорисованные монстры и харизматичный протагонист казались пределом совершенства для заслуженной консоли. Но сиквел заметно превосходит оригинальную игру – уровень детализации объектов стал выше, а работа дизайнеров и художников по-прежнему достойна максимальных оценок.

Подобно легендарному Беллерофонту герой укротит и оседлает могучего Пегаса, а значит, нас ждут поединки не только на земле, но и в небесах. Боевую систему, разумеется, усовершенствуют, появятся невиданные приемы и комбоудары. Разделывая под орех очередного босса или некоторых сложных монстров, мы, как и в оригинальной игре, сможем добить их с помощью специального удара. Кроме того, теперь в арсенал Кратоса к уже знакомым клинкам добавят несколько новых, а еще есть вероятность появления лука и, представьте себе, даже арбалета. Каждому виду оружия будет соответствовать определенная стихия (земля, воздух, огонь и вода), и судя по всему нам предстоит совершенствоваться в управлении ими. Элементы RPG по-прежнему остаются небольшим, но очень важным компонентом игры.

Модельный ряд всевозможных плохишей, разумеется, расширится. Мы сразимся с уже знакомыми по первой части ожившими скелетами, циклопами, минотаврами, горгонами и т. д. Из новых противников ожидаются импы, другой тип скелетов, которые уже способны регенерировать, монстр, напоминающий огромного кабана, – это, конечно же, не полный перечень. Разработчики внедрят систему, случайным образом генерирующую облик монстров одного вида, она поможет избежать тотального засилия клонов в рядах противника. Боссы, по традиции, будут оригинальными, запоминающимися и потребуют индивидуального подхода и особой тактики.

God of War 2 стоит ждать. По всем признакам это один из последних AAA-проектов для PS2, ведь заключительная часть трилогии выйдет уже на PS3.











Кто-кто в теремочке живет?

PC

Империя превыше всего

Никита Шило

Пан или пропал

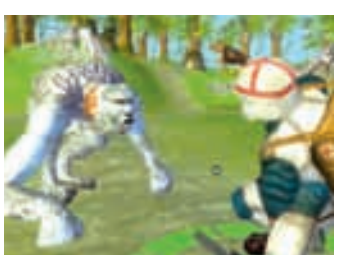
На вопрос, почему для своего дебютного проекта разработчики избрали именно мир «Черепа на рукаве» Ника Перумова, ребята из IceHill ответили коротко и ясно: «Нам надоели бесконечные вариации на тему Второй мировой».

Паспорт

Жанр action/RTS
Разработчик IceHill
Издатель «Акелла»
Дата выхода февраль 2007
Web-сайт www.empireaboveall.com

О разработчике

IceHill
Игры нет
Web-сайт icehill.ru
Студия из Екатеринбурга, основанная в 2004 г., имеет штат в 20 человек. На данный момент они трудятся над дебютным проектом компании «Империя превыше всего».



Впрочем, создавать игры по мотивам произведений российских фантастов уже становится хорошей традицией. Вспомните братьев Стругацких, Кира Булычева или Лукьяненко.

Сюжетная линия игры довольно интересна: человечество выходит в космос, и демократия на Земле сменяется тоталитаризмом — Империя огнем и мечом объединяет разрозненные колонии. Она завоевывает новые миры и не замечает более развитых рас, обосновавшихся на границах супердержавы. В конце концов на десятках планет вспыхивают мятежи против власти жестокого кайзера. Протагонист оказывается в стремительном водовороте событий: его цель – спасти цивилизацию от верной гибели.

Игроку отводится роль имперского офицера, под командой которого находится отряд бойцов разных специальностей: саперов, медиков и др. В общем, почувствовать себя суперменом, в одиночку расправляющимся с полчищами монстров, не удастся, лучше рассчитывать на своих подчиненных и учиться грамотно ими руководить – тогда и никакие чудовища не страшны. Кстати, в бестиарий игры включены весьма интересные экземпляры: кристаллические монстры и существа, которых нельзя убить, даже разорвав на части. Пейзажи тоже будут оригинальными: громадные ледники, действующие вулканы, инопланетные джунгли...

По словам разработчиков, игровой процесс гармонично сочетает тактику и action. Предполагаются миссии двух типов. В стратегических идет война за территорию, захватываются флаги и здания. В последних же создается техника и формируются отряды поддержки, а на отвоеванных у врага землях сооружаются турели для охраны границ и радары для разведки. Ну а в action-режиме нам предстоит сражаться с монстрами и заниматься разнообразными квестами. Для любителей многопользовательских баталий IceHill подготовила стандартный *deathmatch* и обещает еще один, не совсем обычный для стратегии режим, однако подробностей пока не сообщает.

Ролевая система будет не слишком сложной – знай себе убивай врагов, выполняй задания и получай очки опыта, которые можно потратить на улучшение характеристик солдат или открытие новых построек. Графика создается на основе движка IceEngine. Разработчики уверяют, что он поддерживает все последние технологии, а игровое окружение практически полностью разрушаемо и интерактивно благодаря физической системе PhysX.

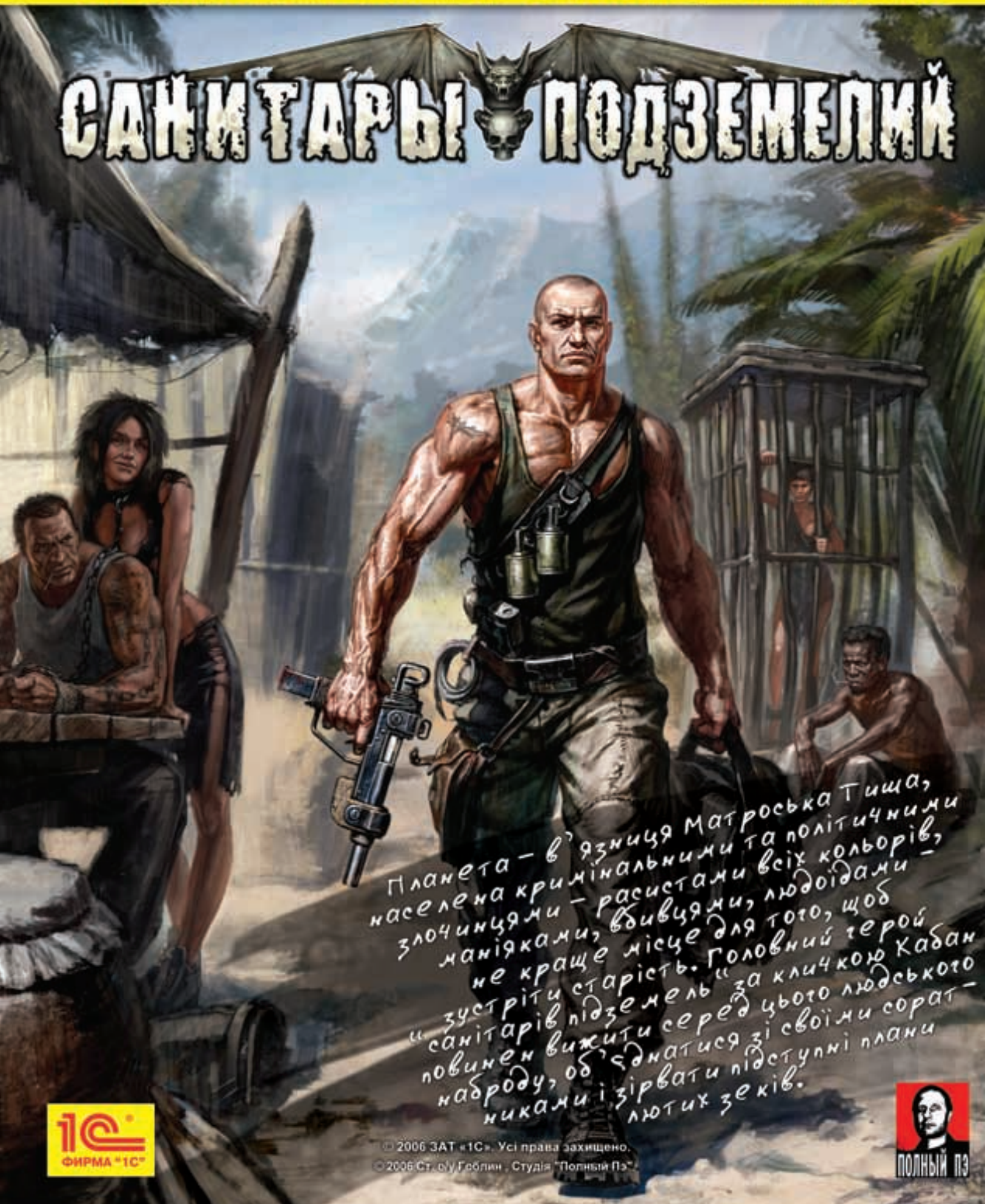
Задумка, безусловно, неплохая. Но ее еще необходимо воплотить в жизнь, а именно на этом этапе у большинства команд возникают проблемы. Часто в итоге вместо обещанного хита наш брат геймер получает посредственную, ничем не примечательную забаву. Хотелось бы, чтоб «Империя» оказалась не из их числа.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДИА

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

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ



Планета – в'язниця Матроська Тиша, населена кримінальними та політичними злочинцями – расистами всіх кольорів, маніяками, вбивцями, людоїдами – не краще місце для того, щоб зустріти старість. Головний герой – санітарів підземель "Кабан" повинен вижити серед цього людського набродду, об'єднатися зі своїми сорат-никами і зірвати підступні плани лютих зеків.

© 2006 ЗАТ «1С». Усі права захищено.
© 2006 Ст. о/у Гоблин . Студія "Полный Пэ"

ФИРМА "1С"

ПОЛНЫЙ ПЭ



PlayStation 3 / Xbox 360

Army of Two

Андрей Грабельников



Два дымящихся ствола

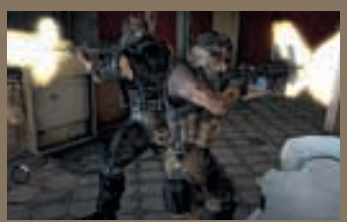
Откровенно говоря, мне опостылели обещания разработчиков, ориентирующихся исключительно на консоли следующего поколения. Люди с такой ориентацией могут рассчитывать только на твое доверие, дорогой читатель.

Паспорт

Жанр action
Разработчик EA Montreal
Издатель EA Games
Дата выхода 2007
Web-сайт www.ea.com/armyoftwo

О разработчике

EA Montreal
Игры нет
Web-сайт www.ea.com
Студия, созданная для производства одной-единственной игры Army of Two. От успеха этой затеи зависит и будущее подразделения – пан или пропал.

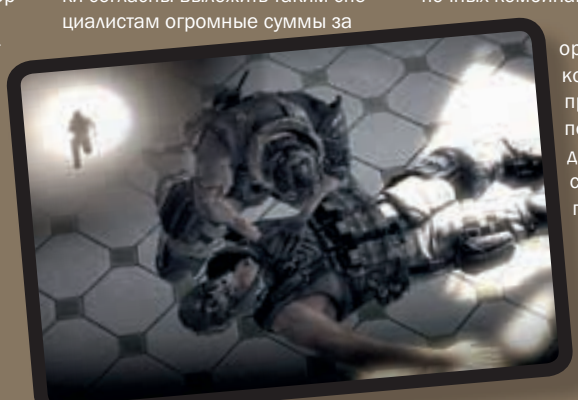


Мы ведь до сих пор не знаем, на что способна эта черная коробочка, правда? Смотрите же, охайте погромче, когда вам будут демонстрировать ролик на «настоящем игровом движке». Вы знаете, я не верю ни одному кадру из таких роликов, только если там не откровенно топорная графика. И еще стоит проверить, не слишком ли наглядно применяется игровая физика. Ежели и с этим показателем все в порядке, то вполне возможно, что именно так проект и будет выглядеть на хваленых консолях следующего поколения.

Впрочем, оды, слагаемые персоналом EA Montreal в честь своего первенца, заслуживают того, чтобы изложить их на бумаге. И если в дальнейшем разработчики не сдержат своих обещаний, у нас хотя бы будет, чем их пристыдить. Шутка ли, Army of Two – кооперативный action, искусственный интеллект напарника в котором раньше не мог быть реализован из-за недостаточной мощи существующих платформ. Теперь же, когда ненасытным программистам хватило синапсов next-gen-ящиков, они обучили пресловутого напарника показывать геймеру средний палец безо всяких скриптов.

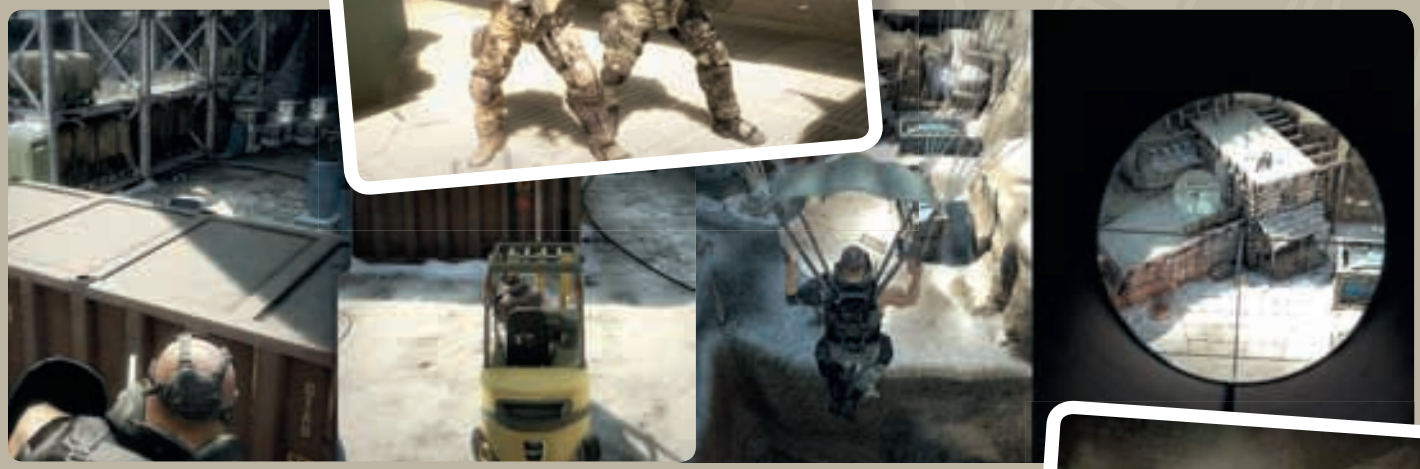
EA Montreal собирается возродить интерес к парному прохождению игр, даже если рядом не окажется реального единомышленника, готового разделить тяготы будней наемников. А ведь в недалеком будущем некоторые политики согласны выложить таким специалистам огромные суммы за счастливое урегулирование небольших вооруженных конфликтов. Наверное, за экстравагантные шлемы в виде черепов и оружие в духе «раннего Арни» платят дополнительно.

Но ничего страшного, раз уж верный друг отправился жить реальной жизнью, умные PlayStation 3/ Xbox 360 постараются справиться не хуже человека, в том числе и эмоционально отреагировать на ваши действия. Кроме того, авторы клянутся, что система распознавания приказов через микрофон работает как нельзя лучше, а значит, не придется больше утруждать себя набором сложных многокнопочных комбинаций.

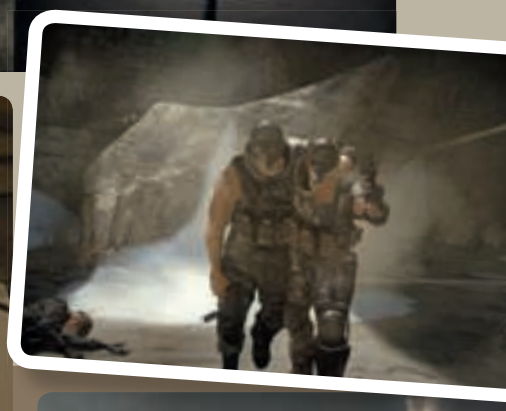


А геймплей-то ориентирован на кооперативное прохождение, выполнение даже достаточно простых операций потребует участия

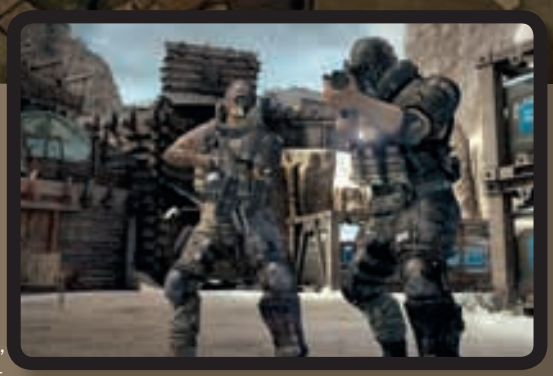






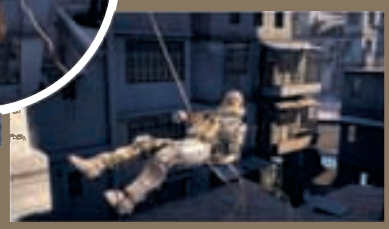


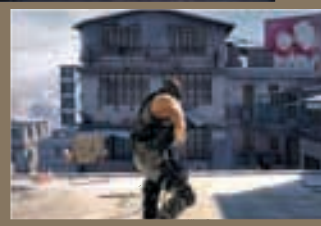














двух бойцов. Вот, например, десантирование с вертолета – пока напарник регулирует скорость спуска и следит за обстановкой, вы в подвешенном состоянии можете вести огонь по любому подозрительно шевельнувшемуся кусту. С управлением транспортными средствами, изобилие которых обещают авторы Army of Two, все понятно – один за рулем, другой стреляет. Если сладкая парочка попадет в окружение, достаточно рявкнуть «Go back to back!», и персонажи образуют формацию «спина к спине», знакомую всякому поклоннику боевиков.

А вот и что-то новенькое – раненого игрока может тащить на себе ведомый компьютером подельник (наверное, до ближайшей аптечки). Да, вы сильно потеряете в скорости, зато возможность палить с двух рук останется при вас. Кстати, забавно решена проблема немотивированного насилия: стоит навести прицел на беззащитных NPC, и безжалостный головорез, секунду назад прикрывавший вашу спину, незамедлительно наставит на вас собственную пушку калибром покрупнее. Правда, неясно пока, как разрешат подобную ситуацию разработчики, если придется-таки иметь дело с двумя живыми игроками, лишенными всяких моральных ценностей.

В общем, все вышеизложенное – это сейчас не более чем сладкозвучные обещания PR-сирен, многократно усиленные тематическими интернет-изданиями. На практике мы имеем короткий невнятный ролик с красивыми океанскими волнами и отзывы очевидцев, которые видели, как «этим» управлял сотрудник EA. Но пока разработчики не дадут ответственным сотрудникам журнала собственноручно пощупать игру и воочию увидеть средний палец десницы негодующего напарника, ведомого кремниевым мозгом, мы к данной теме не вернемся!



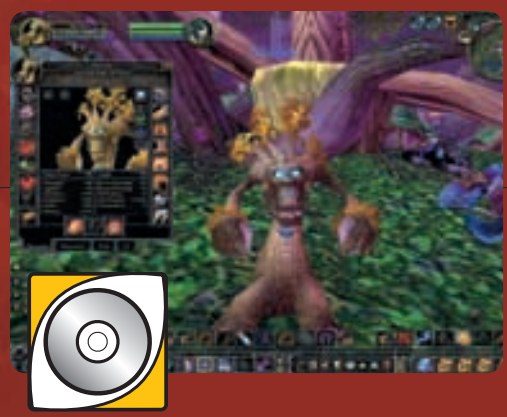




PC

World of WarCraft: The Burning Crusade

Анна Зинченко



Wow! Just wow!

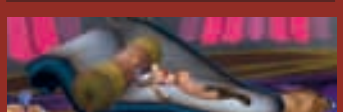
Давно я не испытывала замечательного чувства ожидания продолжения любимой игры. Ведь по-настоящему здорово искать новую информацию о проекте, с интересом рассматривать скриншоты, тратить домашний трафик на видео, обсуждать на форуме и т. д. Надо ли говорить, что когда на мой рабочий e-mail пришло приглашение на бета-тестирование, радости не было предела.

Паспорт

Жанр MMORPG
Разработчик Blizzard
Издатель Blizzard
Дата выхода январь 2007
Web-сайт wow-europe.com/en/burningcrusade

О разработчике

Blizzard
Игры The Lost Vikings, Rock N' Roll Racing, StarCraft, StarCraft: Brood War, серии WarCraft, Diablo
Web-сайт
www.blizzard.co.uk
Если вы не знакомы с играми этой компании, сейчас… да, прямо сейчас бегите в магазин. Потому что Blizzard – наше несомненное все.



В этот раз Blizzard решила сделать доступ к бете условно открытым, правда, поговаривают, что непосредственно перед выходом запустят всех желающих. Первыми же бороздить просторы Outland отправились пресса, гильдии, победившие в специальном конкурсе, и отдельные игроки, отобранные по понятным только разработчикам критериям. Счастливчикам разрешили скопировать на тестовые реалмы до четырех персонажей и, разумеется, создать новых, чтобы насладиться красотами начальных зон двух новых рас: дренеев и кровавых эльфов. Контраст между отщепенцами из Quel'Thalas и беженцами Draenor оказался разительным. Вотчина подданных Kael'thas Sunstrider встречает яркими красками и роскошью, напоминающей дворцы из сказок «Тысячи и одной ночи» – золоченые перила, лампы и кресла в восточном стиле, газовые занавеси и мягкие подушки, на которых возлежат утонченные эльфики. Гламур, да и только. Зато новая родина последователей Naaru полна печальных, пейзажей, выдержанных в очень спокойной гамме, после которых от великолепия сияющего тысячами кристаллов Exodar – столицы дренеев – просто захватывает дух. А в остальном детство на просторах Azuremyst Isle и Eversong Woods практически ничем не отличается от первых шагов в любой другой нубской зоне Азерота – летим на всех парах к более высоким уровням. Разве что, на мой взгляд, материальное положение новичка стало чуть лучше: в качестве награды за один из первых квестов мы получаем сумочку, да и денег на покупку скиллов хватает с избытком. Занятный факт: первые пару дней после старта бета-теста восемь из десяти встреченных в начальной зоне дренеев персонажей были шаманами. Думаю, после выхода The Burning Crusade ситуация повторится, пусть и в меньшем масштабе. Я уже решила, что исполню давнишнюю мечту и сделаю себе симпатичного приста с рожками.

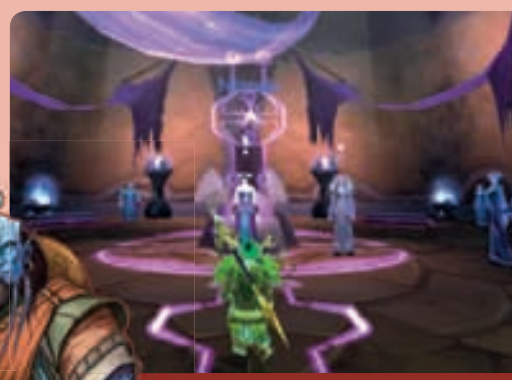














Но возможность прокачать еще одного персонажа не основная фишка The Burning Crusade (в моей гильдии, например, есть человек, который дотянул до 60-го по герою каждого класса). Поднятие планки до 70 уровня, новые зоны, PvE- и PvP-контент – вот чего ждут миллионы игроков. Более того, многие планируют вернуться в мир Азерота после достаточно долгого перерыва именно ради путешествия по Outland. На момент написания статьи из семи зон древней родины дренеев были открыты только четыре: выжженный пламенем Hellfire Peninsula, заросший гигантскими грибами Zangarmarsh, сумрачный Terokkar Forest, где находится окутанный печалью город Shattrath, и саванны Nagrand. По доброй традиции каждая из территорий отличается великолепным дизайном. Охотников наверняка порадует обилие новых зверюшек, жаль только, количество мест в stables так и не увеличили.

Знаете, когда улепетываешь во весь дух от обычного моба типа «птичка», потому как он большой и страшный и легко может тебя съесть, когда торопишься выполнить квест, чтобы перескочить на следующий уровень, когда стараешься выходить из игры обязательно в гостинице и т. д., возвращаются ощущения почти забытые. Потому как в Outland 60-й уровень – это не конец игры, а только начало, и для получения 61-го нужно набрать 415 тыс. очков опыта... Качаться рекомендуется по старинке, на квестах, коих здесь великое множество – хороших и разных. Особенно меня впечатлила экскурсия по Shattrath, также оформленная в виде миссии. Из инстансов пока доступны только два крыла Hellfire Citadel и две секции Caverns of Time (чтобы попасть туда, нужно дорасти до 67-го уровня и выполнить два прекеста). Кроме того, в каждой из зон Outland есть PvP-объекты (вы ведь помните башни в Eastern Plaguelands?), контроль над которыми дает бонусы вашей фракции, а еще в Nagrand я обнаружила free PvP-арену и смогла полетать на мантикоре (да-да!).

Разумеется, можно расти и в профессиональном плане (новые ресурсы, рецепты, схемы, планы и т. д.), а то и вовсе отказаться от, например, алхимии (к слову, здесь введут специализацию) в пользу невиданного ранее ювелирного дела. Комбинировать последнее рекомендуем с mining. Кстати, для изготовления предметов по первым рецептам из Outland (уровень скилла вырос до 375) потребуются ресурсы, которые добываются на просторах Азерота, плюс кожа, металл, ткань и трава из новых земель.

Странно, но писать статью по столь ожидаемому мной проекту оказалось тяжело: информации масса, но большая ее часть интересна только узкому кругу людей. Ведь многим, признаться честно, все равно, изменят ли систему расчета + healing, или то, что вместо привычных +% to hit и +% to crit введут пока не совсем понятные raiting. Многих не гложут тяжкие раздумья, стоит ли убивать время и голду сейчас на прогресс в Naxxramas или лучше подождать? И как быть гильдиям, когда число игроков в рейдах ограничат 25? Не говоря уже об оптимальном составе команд для новых battlegrounds – аренах, где будут сражаться команды 2×2, 3×3 и 5×5. И таких вопросов, споров и дискуссий очень много.

Пока же жители Азерота потихоньку собирают золото на покупку nether drake, копят драгоценные камни для прокачки jewelcrafting, набивают гранд маршала (ведь в аддоне можно навсегда закрепить за собой свой самый высокий ранг), одевают персонажей и с нетерпением ждут января. Потому что, скажу по секрету, World of WarCraft: The Burning Crusade заслуживает твердой «пятерки». For the Alliance!





Кто из вас Красная Шапочка?



Обратите внимание на потрясающие тени







PC

Penumbra: Overture

Марат Баширов

Полутень

Темные коридоры, головоломки и survival horror без оружия – такой была первая Penumbra от шведской студии Frictional Games. Теперь миниатюрная игра дала начало настоящему коммерческому продукту, пусть и с не слишком большой суммой на ценнике.

Паспорт

Жанр first person action/horror
Разработчик Frictional Games
Издатель Lexicon Entertainment
Дата выхода весна 2007
Web-сайт penumbra-overture.com

О разработчике

Frictional Games
Игры Penumbra
Web-сайт
www.frictionalgames.com
Молодая команда, почти все сотрудники которой – новички в индустрии. Что, однако, не помешало им выпустить неплохой бесплатный horror и заключить контракт с заинтересованным издателем на создание ремейка. Может быть, это начало новой Looking Glass?

Из современного геймдева сейчас практически исчезли «гаражные разработки». Ребята, которые раньше до рассвета программировали и рисовали свои первые хиты, теперь сидят в собственных офисах и без ностальгических слез вспоминают о юношеских попытках делать игры. Однако следующее поколение, вдохновленное «гаражной» романтикой, уже спешит им на смену.

Сотрудники молодой команды Frictional Games считают, что на рынке, заполненном проектами с огромными бюджетами и играми по громким лицензиям, еще можно найти место для независимых разработок. Конечно, денег на актеров, дорогую анимацию и прочие изыски у шведов нет, но ведь мы знаем: все вышеперечисленное – отнюдь не обязательная составляющая хорошего продукта.

Penumbra начиналась как небольшой студенческий проект. Авторы сперва и не рассчитывали на нем особо заработать, а собирались использовать демо-версию в своем портфолио, когда станут искать место в какой-нибудь крупной компании. Основная идея – horror без оружия, по мнению создателей, была достаточно интересной и нетривиальной.

Путь от диздока до рабочей версии оказался гораздо сложнее, чем предполагалось. Сначала авторы планировали выпустить большую игру, однако после ухода двух художников решили умерить аппетиты и ограничиться одним уровнем, но при этом сделать его на «отлично». Наконец кропотливый труд принес плоды, и команда продемонстрировала свой продукт публике на Swedish Game Awards. Однако проснуться знаменитыми не удалось: игра была представлена в номинации «За лучшую идею», но не получила желанной награды. Разочарованию авторов не было предела, а внутренние неурядицы заставили их отложить проект в долгий ящик, предварительно разместив его на некоторых сайтах.

И тут произошел настоящий взрыв! Penumbra выстрелила не хуже баллистической межконтинентальной ракеты, поразив геймеров во всем мире. Серверы рушились под напором огромного количества людей, желающих даром скачать ужастик, письма с положительными отзывами сыпались как из рога изобилия, на бесчисленных форумах обсуждался шведский некоммерческий продукт. Именно тогда у Frictional Games открылось второе дыхание, и ребята поняли, что негативная оценка жюри – еще не провал. После этого они начали работу над Penumbra: Overture – ремейком наиболее часто загружаемой бесплатной игры



Слишком все чисто для horror

за всю историю (по данным *download.com*).

Действие решили разделить на три эпизода. Сюжет первой части связан с оригинальной Penumbra: у главного героя умирает мать, но вскоре объявляется отец, которого он прежде никогда не видел, и просит сжечь некую книгу. Заинтригованный молодой человек не уничтожает ценную вещь – изучив ее, он узнает о таинственном месте в далекой Гренландии. Отправившись туда, протагонист попадает в страшную метель и оказывается на заброшенной подземной базе. Начинается все достаточно просто, но вскоре забавные перестановки ящиков и коробок сменяются борьбой со странными существами и решением заковыристых головоломок.

Frictional Games отмахивается от сравнений с классикой point'n'click-приключений и бесконечными клонами Resident Evil. Penumbra: Overture, по заявлениям авторов, разительно отличается от всего, что сейчас представлено на рынке.

Управление в основном будет осуществляться с помощью мышки, но при этом игрок станет буквально физически ощущать процесс открывания двери или швыряния ящика (правда, мы плохо себе представляем, как подобное можно реализовать для стандартного манипулятора).

Естественно, Overture значительно больше по объему и дороже оригинального проекта. Приняв к сведению современные тенденции игростроя, авторы ввели систему рукопашного боя, значительно доработали искусственный интеллект врагов, физическую систему и движок. Из технической демо-версии в финальный вариант перейдет от силы 5% всех материалов. Так что никаких одинаковых уровней, загадок и монстров не предвидится.

Но главное в Penumbra – это, конечно же, не освещение в реальном времени и не motion blur, а неповторимая атмосфера ночного кошмара, которой пропитан буквально каждый кадр. Создатели собираются уделить основное внимание нагнетанию чувства страха, на что в процессе работы над демо просто не хватало времени (чего мы, если честно, совсем не заметили). Вдохновляясь произведениями Говарда Филлипса Лавкрафта и периодически пересматривая такие фильмы, как «Лестница Иакова», «Шоссе в никуда» и «Пи», авторы всерьез надеются выпустить крепкий коммерческий продукт в жанре horror.

Выход первой части Penumbra: Overture намечен на начало 2007 года. Распространять ее планируют по демократичной цене (менее 20 евро за коробку). Интересно, возьмется ли кто-то из отечественных издателей за этот необычный проект?

Вдосконалюй життя!

PHILIPS оголошує Конкурс винахідників та новаторів «Просто і довершено»

Якщо твій винахід:
- простий в управлінні
- технічно довершений
- спрощує життя людини
- не має аналогів в Україні

Ти не маєш патенту, але в тебе є дослідний зразок – приймай участь у конкурсі!

Термін подачі заяв для участі у Конкурсі PHILIPS «Просто і довершено»:
01.08.2006 – 31.10.2006

Виставка фіналістів:
14.11.2006 – 19.11.2006

Про умови участі в Конкурсі дізнайтеся на:
www.inventorscontest.com.ua

Адреси Конкурсу:
03150 м.Київ а/с 276
info@inventorscontest.com.ua

Переможець отримає ПРИЗ – 100 000 гривень*
* Оплата податків та зборів покладається на організатора Конкурсу

PHILIPS не претендуватиме на будь-які права інтелектуальної власності на технічні проекти, надані для участі в конкурсі.



PHILIPS
просто і довершено

Место работы Ulysses Games
Образование НТУУ «КПИ», программное обеспечение автоматизированных систем
Семейное положение не женат
Стаж в индустрии больше 2 лет
Над какими играми работал outsource-проекты для компаний EA, Sony, Bethesda, Egosoft. На данный момент участвует в создании игры «Барьер миров»



Фото: Константин Самоцветов

3D-artist Евгений Куклев

ВКЛАД В СОЗДАНИЕ ИГРЫ

Работа 3D-художника – одна из немногих, которой занимаются с удовольствием, это своего рода искусство. Мы создаем трехмерные модели всего, что наполняет виртуальный мир будущего проекта. По направлению деятельности 3D-художники делятся на персонажников и моделлеров окружающей среды. Зачастую новички сперва занимаются именно моделированием окружающей среды, после – персонажей, а затем уже развивают навыки анимации (построение скелета, скининг, анимация костей). Хочу заметить, что художник высокого уровня должен также владеть основами текстурирования.

ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ

У большинства 3D-художников рабочий день начинается и заканчивается поздно. Я прихожу в офис в 10–11 часов, проверяю почту. Часть времени уделяю самообразованию. Вообще распорядок у ребят, работающих в outsource и трудящихся над собственным проектом, разный. В первом случае перед моделированием необходимо тщательно изучить спецификации, а после выполнения модель посылается заказчику на утверждение. Feedback (замечания, указание ошибок) от заказчика порой приходится ждать несколько дней. Зато в outsource можно узнать о новых технологиях и хитрых приемах, используемых ведущими специалистами. Ну а в процессе работы над внутренним проектом необходимо кооперироваться с геймдизайнерами и дизайнерами уровней. На каждый уровень составляется список объектов, которые нужно сделать, причем для каждой модели определяется приоритет выполнения. Лучше всего, когда есть возможность совмещать outsource с созданием собственной игры.

КАКИМ ОБРАЗОМ УСТРОИЛСЯ НА РАБОТУ

Знакомый подсказал мне, что в одной из киевских компаний есть вакансия. Я пришел туда со своим портфолио, и меня взяли в мой первый outsource-проект. Без теста, конечно, не обошлось. А первые модели и вовсе были сделаны на слабеньком домашнем компьютере.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ ПРОФЕССИИ

Главный плюс – возможность совмещать творчество с высоким уровнем доходов. Очень приятно получать хорошие деньги за работу, которую делаешь с радостью. Единственный минус – график. Но если хочешь чего-то достичь, приходится идти на жертвы. В данном случае жертвуешь свободным временем.

ИНСТРУМЕНТЫ

Обычный набор инструментов такой: 3D Studio Max или Maya, Deep UV, несколько собственных скриптов (моделлинг, скининг, анимация), Photoshop (текстуринг), VRay (рендеринг). В 3D и анимации, если есть выбор, предпочтение отдаю 3D Studio Max.

ФИНАНСЫ

Зарплата хорошего специалиста начинается с $600.

РЕКОМЕНДУЕМОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

В детстве я ходил в художественную школу, даже не подозревая, что полученные там знания пригодятся мне в такой серьезной работе. Еще хорошо будет получить образование по специальности «программист компьютерной графики», научиться хоть немного скинить и анимировать, чтобы знать, как лучше спроектировать сетку для персонажа, и т. п. А самое главное – постоянно самосовершенствоваться. Для пополнения знаний я стараюсь использовать все доступные источники, очень полезно, например, анализировать чужие проекты. А вообще, важно желание. Если человек хочет работать в гейминдустрии, у него все получится, только нужно приложить усилия.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДИА

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



- модельний ряд позашляховиків Ульянівського автозаводу
- використання зниженої передачі і блокування міжколісного диференціалу
- п'ять регіонів Росії
- погодні умови, що впливають на проходження трас
- реалістичні фізична модель і модель пошкоджень.







www.4x4game.ru

© 2006 ЗАТ "1С". Усі права захищено
©2006 Avalon Style Entertainment. Усі права захищено

Анимация 3D-моделей

В данной статье речь пойдет об анимации трехмерных игровых моделей – о том, что заставляет персонажей бегать, стрелять, улыбаться или вилять хвостом. А также об уже устаревших, ныне популярных и некоторых перспективных технологиях в этой области.

Под анимацией моделей в 3D-графике понимается изменение взаимного расположения и ориентации их частей с ходом времени, обычно циклическое. Это вещь настолько важная, что без нее вообще невозможно представить себе современную трехмерную игру. Однако прежде чем рассказывать об анимации, давайте вкратце рассмотрим, как устроены 3D-модели.

Они состоят из набора точек, называемых также вершинами (vertex), объединенных по три в треугольники. Последние бывают и разрозненными, но чаще – формируют непрерывную поверхность, или сеть (mesh), в которой соседние треугольники имеют общую сторону и вершины – это уменьшает объем хранимых данных и вычислений. Модель можно визуализировать и просто как набор вершин-точек, и в режиме «проволочной сетки», однако чаще в игре применяется рендеринг с текстурированием. Основной характеристикой вершин является их позиция в пространстве относительно некоего базового центра модели. Кроме того, к точкам бывает «привязано» немало дополнительной информации для рендеринга, к примеру освещенность, двухмерные текстурные координаты (определяющие, какой участок текстуры соответствует той или иной вершине) и др. Впрочем, в данный момент нас интересуют именно координаты вершин – ведь изменяя их от кадра к кадру, мы и получаем эффект анимации.

В первых играх с 3D-моделями применялся метод **вершинной анимации** (per-vertex animation). Идея ее проста: для каждой фазы (ключевого кадра – keyframe) анимации создается полный набор координат всех вершин модели. При рендеринге либо используется ближайший по времени ключевой кадр с его набором позиций точек, либо производится интерполяция (вычисление среднего значения) координат между двумя соседними кадрами. Ключевые кадры объединены последовательно в наборы анимаций модели, таких как «бездействие», «бег», «стрельба» и др., каждая включает от нескольких кадров до десятков и даже сотен. Анимация обладает множеством свойств музыкальной записи или фильма – ее можно «проиграть» с выбранной точки и до любой другой, ускорить или замедлить, запустить в обратном направлении или в бесконечном цикле.

Недостатки вершинной анимации довольно серьезны. Например, существенный расход памяти на хранение каждого кадра (т. е. координат всех точек), в результате чего подобный метод плохо подходит для высокодетальных моделей или продолжительных анимаций. Следовательно, набор самих анимаций обычно получается небольшой и жестко заданный. Кроме того, переключение между разными анимациями модели осуществляется без каких-либо сглаживаний и переходов. Преимущества также имеются: простота и отсутствие «тяжелых» вычислений. Этот метод применялся в таких играх, как Quake, Unreal и многих других проектах конца 90-х.

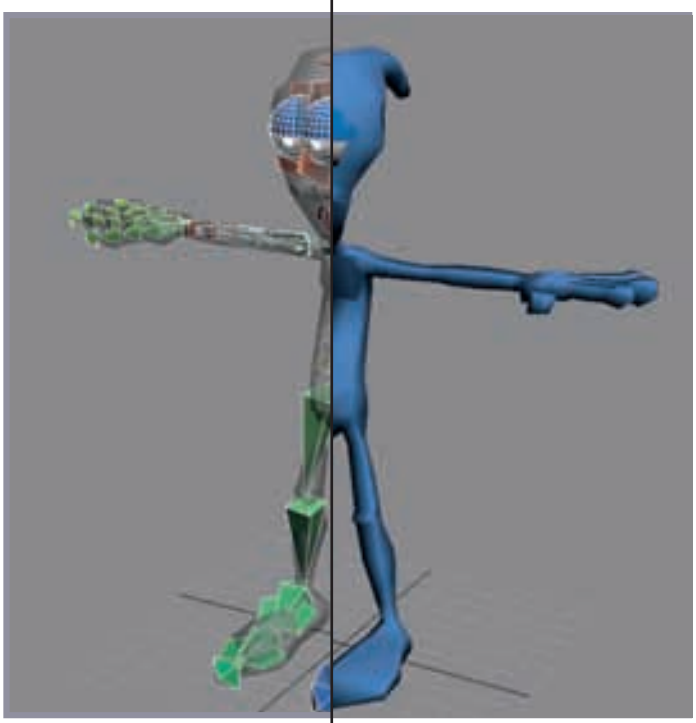
Для анимации же техники еще в те времена использовался иной подход – построение модели из нескольких более мелких подмоделей, которые просто изменяют ориентацию и положение друг относительно друга, хотя и перемещаются как единое целое. Части таких моделей не имеют общих точек и могут быть отделены одна от другой и перекомпонованы. Танк со вращающейся башней – пример реализации подобной технологии. Но для анимации моделей живых существ описываемый метод подходит плохо, поскольку их суставы двигались бы неестественно, как у кукол.

Скелетная анимация, пришедшая в игры из пререндеренной графики и широко используемая по сей день, объединяет положительные свойства двух описанных ранее подходов. Идея состоит в том, чтобы логически разделить 3D-модель на визуализируемую ее поверхность, или «кожу» (skin), и невидимый скелет (skeleton), состоящий из «костей» (bones). Каждая кость воздействует на какую-то часть единой сетки модели, приводит ее в движение и представляет собой просто некий абстрактный объект, не имеющий четкой формы. Назначение ее лишь в задании ориентации и положения относительно других костей скелета. А вот уже каждая вершина модели «привязывается» к одной или даже к 2–4 костям, для которых задается параметр «вес», определяющий, насколько изменение положения каждой кости влияет на перемещение соответствующей вершины. Данный показатель колеблется от нуля (совсем не влияет) до 1,0 (т. е. 100% – только эта кость и задает позицию точки). Естественно, сумма «весов» разных костей, воздействующих на любую вершину, равняется 100%.



Визуализация степени воздействия костей скелета на «кожу» модели

Такой подход позволяет решить проблему «деревянных» суставов у моделей людей и живых существ. Например, нам нужна анимация человеческой руки, сгибающейся в локтевом суставе. За анимацию плеча полностью отвечает «плечевая кость», и все вершины этой части модели привязаны к ней одной, предплечье движется благодаря только «локтевой кости». А вот вершины в области самого сустава испытывают воздействие обеих костей (различное в зависимости от расположения). Таким образом, для сгибания руки в локтевом суставе «локтевая кость» ориентируется под углом к «плечевой», а за ней перемещается вся та часть модели, что



Скелет модели (слева) и ее поверхность, или «кожа» (справа)

Антон Бреусов



Привязка аниматором скелета модели к её сетке

привязана к этой кости. Причем получается плавный и естественный изгиб из-за совместного влияния двух костей. Изначально модель, рассчитанная на использование скелетной анимации, находится в некоторой нейтральной позиции (человек обычно стоит прямо с раскинутыми в стороны руками). Выходит, что каждый ключевой кадр задает определенное положение костей скелета, а те в свою очередь влияют на сетку самой модели.

Несмотря на кажущуюся сложность скелетной анимации, математические расчеты не так уж трудны, хотя и более ресурсоемки по сравнению с вершинной технологией. В первых играх, где был реализован рассматриваемый метод (например, Half-Life), вычисления производились на CPU, сейчас эта задача (vertex skinning) полностью возложена на 3D-акселератор и выполняется в вершинном шейдере. Применение скелетной анимации открыло широкие возможности для моделирования естественных движений (прежде всего живых существ) и гибкого управления анимацией в зависимости от ситуации. Скажем, несложно подготовить несколько фрагментов для отдельных частей туловища (на прочие кости они не влияют), а затем скомбинировать (проиграть) параллельно две такие анимации. Пример: перезарядка оружия (движется только верхняя часть туловища) комбинируется с ходьбой или бегом (движется нижняя часть).

Просто и естественно реализовано переключение между анимациями – можно плавно уменьшать влияние одной из них на модель персонажа и увеличивать влияние другой. Есть даже способы управлять анимацией отдельных частей модели. Так делаются NPC, которые смотрят всегда на игрока, синхронизация движения губ NPC с их речью, мимика. Причем эти анимации могут использоваться параллельно с основной, будь то ходьба или атака. Упрощается и создание составных моделей – людей в одежде и броне, с оружием и различными предметами в руках. Все дополнительные предметы можно «прицепить» к определенным костям скелета и анимировать как единое целое весь получившийся комплекс. В вершинной анимации одежда или оружие обычно были частью самой модели или анимировались с помощью сложных специфических приемов. Кроме того, скелетная анимация требует меньших объемов памяти, а один скелет с набором анимаций годится для использования в нескольких похожих моделях.

Если говорить о ближайших перспективах развития анимационных технологий в играх, то революция здесь маловероятна. Полагаем, стоит ожидать просто наращивания возможностей (более детальная проработка моделей и скелетов, увеличение количества костей, активное смешивание разных анимаций и перечисленных выше техник). А в связи с широким применением физических расчетов в играх можно предположить, что с их помощью будет решаться и немало анимационных задач, причем речь идет не только о rag dolls, но и о реалистичной анимации одежды, шерсти и волос, учете различных параметров тела (таких как упругость мышц) и пр.

ВИСОКОШВИДКІСНИЙ ІНТЕРНЕТ
Акція «Встигни за високошвидкісним Інтернетом» триває з 01.11.2006 по 31.12.2006
ВОЛЯ
Руки встигнуть?
до 38 швидкість Мбіт/сек
у 1000 разів швидше, ніж dial-up!!!
трафік по всьому світу від 2 коп/1Мб
50 грн:
» доставка, встановлення, налаштування, обладнання в користування,
+ до 1Гб змішаного трафіку
Бонус – соціальний пакет кабельного ТВ!
Повна інформація про акцію та інші послуги:
WWW.VOLIA.COM
Телефонуйте зараз! 50-222-50

Top 5



Алина Жигунова

Приходите к нам лечиться

Многие люди любят покритиковать врачей, мол, и пальпируют грубо, и зашивают криво, и вообще не осознают роли уринотерапии, а вот мы бы на их месте… Желающим испытать свои медицинские таланты и посвящается этот Top 5.





1 TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE
Типичный проект для DS – не слишком сложный, аркадный и с симпатичными героями. Одним словом, ничего общего с настоящими больницами не имеет, но выглядит мило, а метод удаления злокачественных опухолей с помощью диатермокоагулятора очень впечатляет.



2 E.R.: THE GAME
Игра по мотивам известного киносериала предлагает нам полностью вжиться в роль врача, т. е. не только заниматься своими прямыми обязанностями, но еще и выстраивать отношения с коллективом, решать этические дилеммы. Можно даже романчик на рабочем месте завести.

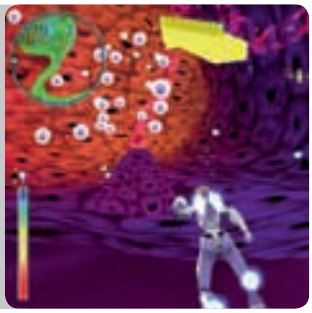


3 THEME HOSPITAL
Замечательный проект – интересный, забавный, полный юмора. Правда, толком полечить здесь никого не получится, наша задача – руководство и менеджмент. Что ж, плох тот врач, который не мечтает стать начмедом!

4 LIFE & DEATH
Эта старая-престарая игра (ей почти 20 лет) попала в данный материал по одной простой причине: она была очень реалистичным симулятором абдоминального хирурга и потому пользовалась огромной популярностью среди студентов-медиков.



5 RE-MISSION
Специфика данного проекта в том, что он предназначен для юных пациентов онкодиспансеров: здесь игроку предстоит, управляя наноботом, уничтожать в организме человека раковые клетки различных типов. Согласитесь, идея очень хорошая.



Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны



Dark Messiah of Might & Magic

Восстановление репутации старой доброй вселенной Might & Magic продолжается. Вслед за замечательной стратегией Heroes of Might & Magic мы получили action/RPG. А в узких кругах вовсю циркулируют слухи о Might & Magic Online…

с. 66

Final Fantasy XII

Иногда нам кажется, что даже если бы Square Enix продавала пустые коробки с надписью Final Fantasy, от покупателей все равно не было бы отбоя. На наше счастье, Final Fantasy XII – прекрасная RPG с замечательно проработанными персонажами и интересной ролевой системой.

с. 70



Кино и игры

Так случилось, что в данном номере есть сразу несколько игр по кинофильмам. При этом никакого «проклятия лицензии» не наблюдается – все они достаточно неплохи, а одна даже честно заслужила «Выбор редакции». Вспоминается фраза продюсера Star Trek Legacy на E3: «Мы воспринимаем лицензию не как проклятье для разработчика, а как уникальный шанс дать геймерам возможность побывать в том мире, который они знают и любят по кино и книгам. Мы стараемся понять, чем именно он нравится покупателям и отобразить в игре самые сильные стороны выдуманной вселенной». И знаете, с таким подходом игры действительно получаются достойными своей лицензии.

66 Dark Messiah of Might & Magic
70 Final Fantasy XII
72 Just Cause
74 ParaWorld
76 B-Boy
78 Caesar IV
80 Need for Speed: Carbon
82 Mage Knight: Apocalypse
84 Scarface: The World is Yours
86 Sid Meier's Railroads!
88 God Hand
90 Дневной Дозор
92 The Guild 2
94 Warhammer 40K: Dawn of War – Dark Crusade
95 GunBound World Champion
96 Enchanted Arms
98 Marvel: Ultimate Alliance
100 Battlefield 2142
101 Яйца Фаберже. Приключение
102 Valkyrie Profile 2: Silmeria
104 Flight Simulator X
106 LEGO Star Wars II: The Original Trilogy
108 Stronghold Legends
109 Family Guy
110 Sword of the Stars
112 Shin Megami Tensei: Devil Summoner
113 SPECNAZ: Project Wolf

ВЫБОР РЕДАКЦИИ Gameplay

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

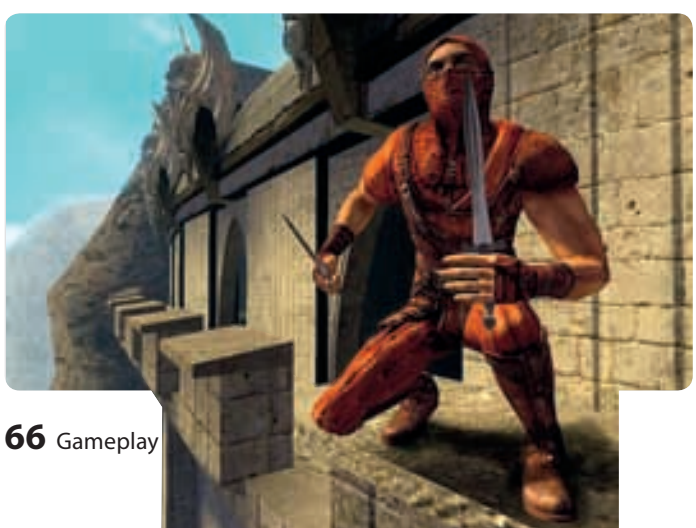


PC

Dark Messiah of

Рэмбо Меча и Магии

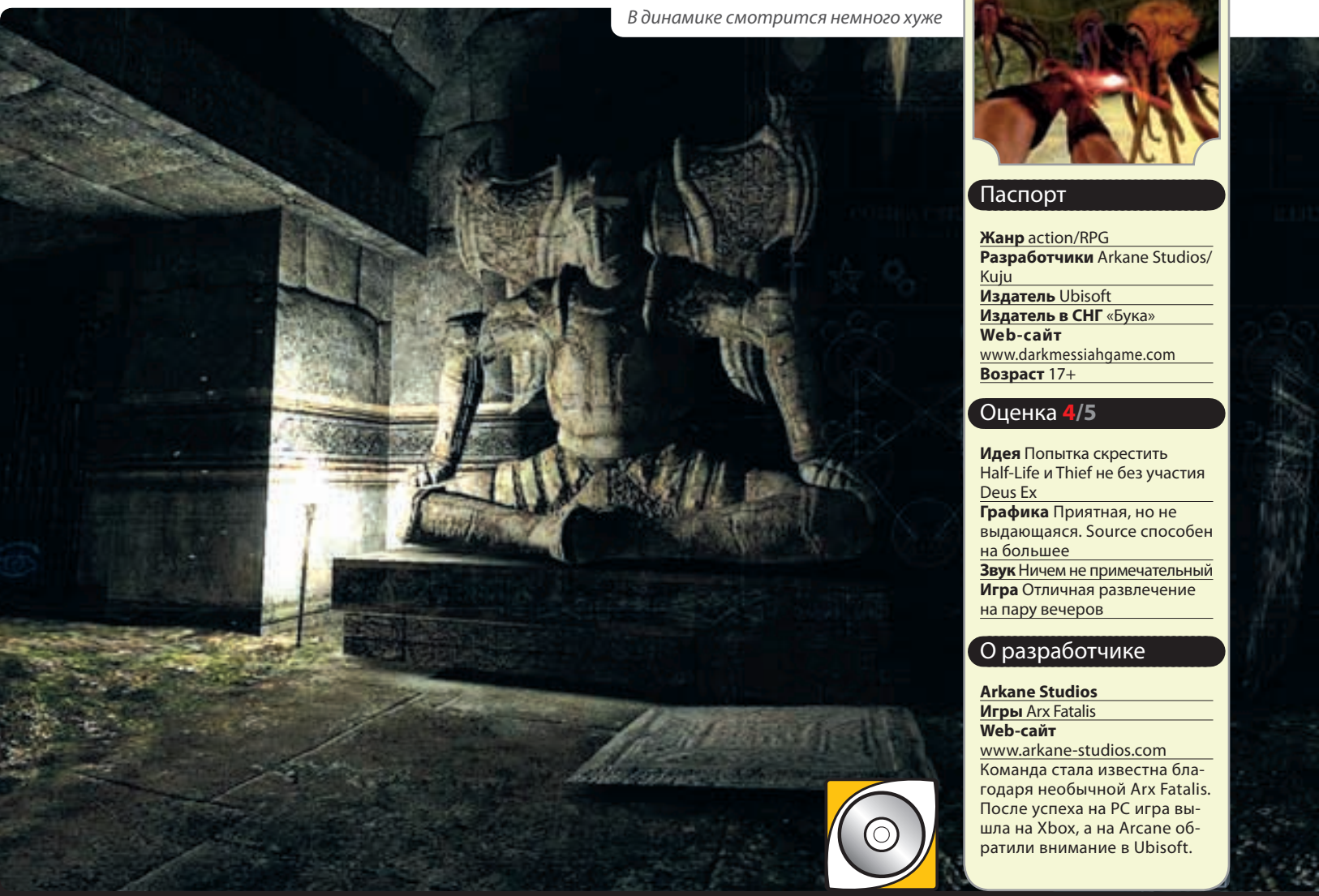
Если бы этот проект был о Вьетнаме, он стал бы идеальной «игроизацией» Рэмбо. Здесь мы круты как никогда: стоит чихнуть – и статисты дохнут пачками, а единственная девушка на 10 уровней вокруг влюбляется в нас уже на третьем.



ПРОБЛЕМА ВЫБОРА

Дано: широкий коридор, в середине которого мило общаются три орка. Возможно, где-то поблизости прячется четвертый, а может быть, и пятый. Если выйти на них просто с мечом наперевес, мы, конечно, положим трупы рядочком и пойдем дальше. Только это долго, скучно и не особо интересно. Давайте рассмотрим другие варианты. Можно потопать перед носом остроухих товарищей, чтобы привлечь их внимание. А затем запинать ногами в костер: враги загораются, как деревянные. Можно наколдовать ледяную лужицу перед шипами на стене и опять же привлечь внимание орков. Они будут задорно поскальзываться и улетать на иглы. Можно потратить очки развития на заклинание шарма, и тогда орки станут бить друг друга, пока мы будем подсматривать и болеть издалека. Все прохождение «Темного Мессии» – это череда принятия решений. Что лучше: прокрасться мимо врага или уронить на его голову какую-нибудь тяжесть? Сжечь или заморозить? Нашинковать или избить? В каждой комнате, через которую мы проходим, дизайнеры поместили кучу приспособлений для убийства. Вдобавок не меньшая куча обычно лежит в ваших карманах. Покопавшись, находим меч +2, деревянный посох, эльфийский лук и небольшую библиотеку смертельных заклинаний. Неплохо.

Но по-настоящему душу маньяка радует физический движок. Здесь можно хватать предметы и кидать во врагов, даже бросаться телами про-



В динамике смотрится немного хуже



Паспорт

Жанр action/RPG
Разработчики Arkane Studios/ Kuju
Издатель Ubisoft
Издатель в СНГ «Бука»
Web-сайт www.darkmessiahgame.com
Возраст 17+

Оценка 4/5

Идея Попытка скрестить Half-Life и Thief не без участия Deus Ex
Графика Приятная, но не выдающаяся. Source способен на большее
Звук Ничем не примечательный
Игра Отличная развлечение на пару вечеров

О разработчике

Arkane Studios
Игры Arx Fatalis
Web-сайт www.arkane-studios.com
Команда стала известна благодаря необычной Arx Fatalis. После успеха на PC игра вышла на Xbox, а на Arcane обратили внимание в Ubisoft.

Might & Magic

Дмитрий Веселов

тивников с помощью телекинеза – игра с окружающим миром в «Мессии» приятна и естественна, а ragdoll к месту как никогда. Единственное, что омрачает картину, – небольшие сопутствующие глюки: иногда, упав на пол, враги застревают в нем и не могут подняться.

Если вам чужды обходные пути или магия, знайте: здешние схватки с врагами веселы, но до высот Blade of Darkness недотягивают. В лучшем случае бой может сравниться с Condemned: Criminal Origins. Продвинутой системы нет, рукомашество лишь слегка оживляют спецудары и адреналиновые фаталити, сдобренные расчлененкой. Больше всего огорчает «однозадачность» нашего героя: он либо дерется мечом, либо колдует. Меч выхватывается из кармана целую секунду, так что в пылу битвы мимоходом кастовать заклинания не получится. При этом культисты-противники не стесняются совмещать холодное оружие с горячим. Остается только завидовать.

За благопристойным фасадом ближнего боя разработчики умудрились спрятать оружие массового уничтожения похуже атомной бомбы. Нажмите на *F*, и откуда-то из паха героя вылетит нога. Даже так: НОГА. Эта конечность пригодится вам гораздо больше мечей, лука и даже магии. С ее помощью, чуток потренировавшись, вы сможете победить любое количество противников. Был бы утес, огонь или обожаемый дизайнерами местных интерьеров распил из бревен с шипами. Поставьте блок, немного сманеврируйте, чтобы враг



А вот так помпезно убивают первого циклопа

оказался между ногой и гибелью. Все. Моментальное убийство гарантировано. Временами смертность от ноги превышает рождаемость в Китае. Обороняя только что захваченный корабль, вы будете молиться на эту ногу. На скале, обжитой орками, нога станет вашим главным помощником и другом. На месте врага я бы ставил этой ноге алтари и приносил ей в жертву балетных танцоров. Наличие НОГИ – это явный дисбаланс, и если бы не она, боевая система смотрелась бы гораздо интереснее. К сожалению, недоработали.



Вперед, за Фатерлянд!

ПРОБЛЕМА ТАЛАНТА

Несмотря на уже упомянутую «нелинейность» в предпочтении способов убийства (реальный мир отдыхает), дизайнеры уровней нечасто предлагают нам выбор пути. Лучше смириться сразу, это явно не Deus Ex. Как правило, мы движемся из точки А в точку Б будто вооруженный до зубов паровозик, лишь изредка сворачивая на альтернативную колею или в плохо спрятанный тупик в поисках секретов. Очень чувствуется влияние Half-Life – дизайнеры охотно ограничат нас в дорогах, лишь бы показать картинку с лучшего ракурса. По небольшим картам, сопровождаемые кинематографичностью действа, мы, не останавливаясь, летим к финалу.

Кстати, похоже, именно дизайнеры – самое слабое звено команды Arkane. HDR обычно не к месту, текстуры пестрые и несимпатичные, архитектура скучная. Желание снять красивый скриншот появляется не чаще, чем в среднем пгт Сумской области. Source engine, способный на шикарную картинку (мы знаем это, видели HL2: Episode 1), не демонстрирует ничего выдающегося. Графика обычная. Там, где можно было развернуться на полную катушку, все сделано утилитарно. Например, когда мы мчимся по крышам города, нам показывают только серые скаты, древний храм запоминается лишь длинными узкими коридорами. Не особо впечатляет и дизайн персонажей. Как и окружающий мир, полигональные актеры не страдают явными недостатками, но в тоже время не слишком харизматичны или привлекательны. Наша пассия (ну что мешало сделать ее сексуальной?) – обычная девушка.

И еще пару слов о движке. Непонятно, куда испарилась его прекрасная оптимизация, игра притормаживает и с радостью кушает память. Уровни грузятся долго, гораздо дольше, чем мы привыкли видеть в других реинкарнациях Source. Короткий сингл при этом занимает несусветные 7 GB дискового пространства. Чем?

Развитие персонажа целиком и полностью поставлено на службу смерти ботов. Очки опыта здесь даются не за убийство, а за выполнение задач. Их тратим на новые способности вроде приемов или заклинаний. Сама линейка роста не слишком длинна, но порадоваться можно. При этом любители колдовства веселятся сильнее, вкуснятины для них приготовили больше всего. Ловушки, фаерболы, телекинез. Бойцы скучают, ворам грустно. Строгой специализации не ждите – игра явно рассчитана на выращивание универсала. Школа настоящего джедая дарит многообразие выбора. Хотим – крадемся мимо, если нет – с воплем врываемся в комнату, ломая черепа и мебель. Правда, обычно прокрасться не получается. Убивать, убивать, убивать – какой способ предпочитаете?

Поддерживать интерес к геноциду полигонов помогает фантазия разработчиков – антураж и задания меняются тут быстро, как солистки «ВИА Гры». Сюжет не притормаживает, вводная начинается уже с тренировки. Буквально в первые полчаса вас познакомят со всеми основными персонажами и галопом погонят по истории. В «Темном Мессии» мы играем за Сарета, ученика могучего мага, который послал нас с добытым только что артефактом добывать еще один артефакт. Конечно, ничего наставник не объяснил, зато засадил в череп обладательницу большого бюста. Девушка-демон в нашей голове (почему это всегда девушки?) сидит там, чтобы помогать советами в игре, порой даже навязчиво. В ее компании мы прибываем в чужой город, и пытаемся найти там колдуна-союзника – он должен подсобить нам в поисках артефакта. Конечно, не пройдет и пятнадцати минут, как товарищ погибнет от рук злобных некромантов, а его племянница превратится в любовный интерес, помощника и объект для шуток внутричерепного комментатора. Вдобавок иногда статисты намекают на наше сомнительное прошлое и говорят о пророчестве «Темного Мессии». Одно из правил RPG гласит, что все пророчества точны, поэтому готовьтесь. Очень сложно охарактеризовать сюжет игры иначе как бодрый. Особых откровений не будет, но с задачей объяснить, что мы забыли в логове пауков или почему этот дракон пытается нами пообедать, он вполне справляется. Кроме того, сценаристы приготовили небольшой сюрприз: в игре несколько зависящих от наших действий концовок.

ПРОБЛЕМЫ С ПАМЯТЬЮ

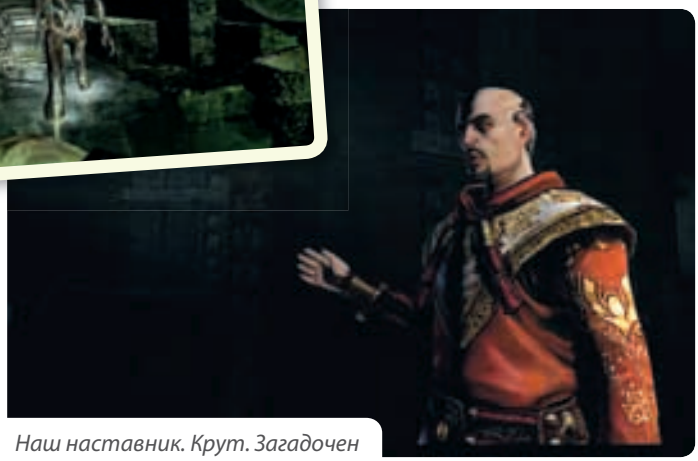
О черт, это уже где-то было! Познакомьтесь: дежавю, это «Мессия», «Мессия», это дежавю. Вам предстоит долгое время провести вместе. Ощущение уже виденного не оставляет на протяжении игры. Лук, стреляющий веревками, – здравствуй, Thief! Привет, остроухие коричневые орки, так вот куда вы ушли после «Властелина Колец»!



Входим в логово пауков. Stealth здесь бесполезен







Пройдусь по Дерибасовской

Наш наставник. Крут. Загадочен

Самое сильное дежавю вызывает озвучка. Враги говорят голосами и фразами, один в один соответствующими нашим воспоминаниям. Серьезно, мы слышали это сто раз. Положение немного исправляют их забавные диалоги. Первый смертничек: «Всем известно, что пророчества это только куча дерьма!» Второй: «Ага, хаха, представляешь, одна из рабынь предсказала мне, что я умру сегодня». Озвучка основных персонажей приятная, но тоже самая обычная. Только «голос в голове» иногда раздражает интонациями и настойчивостью: «Нам туда. Попробуй веревочный лук» повторяет он с промежутком в пять секунд. Спасибо, мы догадались после третьего раза.

По-настоящему интересна задумка онлайн-части, которая разрабатывалась отдельно от сингла в другой студии и стране – английской Kuju Studios. Ubisoft на волне успеха Splinter Cell попыталась повторить эту модель: мультиплеер в «Темном Мессии» — почти отдельная полноценная игра. Здесь есть просто death match и командные death match, но самое интересное – режим Crusade. И принципами развития персонажа, и сложной механикой он напоминает Assault из серии Unreal Tournament или мультиплеер Battlefield. Геймеры делятся на две команды, цель каждой – уничтожить цитадель врага. Игра стартует на центральной, третьей из пяти карт. Победив на одной, вы приближаетесь к чужой цитадели, проиграв, отступаете назад. Есть выбор из пяти классов: воин, лучник, маг, священник и убийца. Не обошлось без ошибок, многие жалуются на маленькую скорость передвижения (а карты здесь огромные), на явный дисбаланс и глюки. Но большинство огрехов со временем исправят патчами.

В целом «Темный Мессия» – отличная игра, если ожидать Diablo от первого лица, а не откровения Deus Ex. Несмотря на золотые горы, обещанные в пресс-релизах, многое здесь сделано на среднем, ничем не выдающемся уровне. Обычная графика, обычная озвучка, обычные монстры (О нет, опять пауки, а-а-а! только не зомби!). Хотя и без особых проколов. Прелесть «Мессии» не в качестве или оригинальности – процесс кинематографичного, физически правильного истребления врагов способен заинтересовать любого, а большое количество способов убийства дает игре шанс быть пройденной дважды. В будущем популярность «Мессии» может принести оригинальный мультиплеер, но тут уже рассудят игроки и время. Посмотрим.











Иное мнение

Сразу отмечу, что к любителям и тем более фанатам FF я не отношусь. Уже много лет я ожидал от серии хоть какого-то отхода от набившей оскомину приторной попсы. После RPG в стиле Барби и невнятных экспериментов в Сети множество надежд возлагалось на такую заманчивую и фэнтезийную XII. Не вышло. Ужасная для игры подобного плана онлайно-офлайновая боевка и несколько других прорех заставили забросить диск куда подальше и засесть за Tales of the Abyss. Конечно, фанатов серии мне все равно не переубедить, а у ветеранов ролевого жанра этой осенью будет выбор, и весьма богатый.

Олег Овсиенко

PlayStation 2

Final Fantasy XII

Варвара Мейрис

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Gameplay

Eternal fantasy

Играя в двенадцатую часть серии, я поняла: FF действительно будет жить вечно. И не потому, что она идеальна, – это не так, хотя недостатки в ней найти сложно. А потому, что каждая следующая игра почти незаметно, но тем не менее тесно связана с предыдущими.

Именно это неуловимое сходство делает сериал настоящей Фантазией – грандиозной, увлекательной и действительно гармоничной. Очень многое о Final Fantasy XII мы уже рассказали в превью (Gameplay, № 1, 2006), а сейчас, после долгожданной встречи с одной из ярчайших новинок осени, с радостью делимся впечатлениями от игры.

Выглядит двенадцатая часть просто восхитительно – потрясающие CG-ролики, отличные скриптовые сцены на движке, чудесные персонажи, интересная и разнообразная архитектура, красивые и детализированные локации, великолепная визуализация заклинаний, summons и суператак в битвах. Не торопясь списывать PlayStation 2 со счетов, Square Enix выжимает из нее все возможное.

С первых минут мы проникаемся величием повествования, и этот эпический настрой сохраняется на протяжении всей игры. Кажется, Final Fantasy XII повзрослела и стала более серьезной. В основе сюжета уже не история любви и внутренние переживания главных персонажей, а государственные конфликты, политические интриги и судьбы людей, сражающихся за свою Родину.

В игру, завершающую линейку FF для PlayStation 2, внесено немало изменений. Разработчики постарались предоставить нам больше свободы: в бою, в передвижениях и даже в развитии персонажей. Система Active Dimension Battle позволяет героям свободно перемещаться во время битвы, враги отображаются на карте, а значит, никаких случайных сражений каждые двадцать секунд. Персонажи следуют как вашим указаниям, так и заранее составленной вами схеме гамбитов. Причем последняя оказалась намного интересней и полезней, чем ожидалось. Настроить поведение членов группы можно было и раньше (этот больше лечит, тот атакует, а вон тот использует магию), но система гамбитов, увиденная нами в FFXII, сложнее. Например, во врага, который уязвим к магии огня, герой автоматически бросает заклинание данной школы, а в противника с ускорением – slow, или же лечит союзника, когда здоровье того, скажем, меньше 40%, снимает негативные эффекты и т. п. И подобных условий в игре больше сотни, их мы покупаем в магазинах или находим в сундуках. Гамбиты продуманы до мелочей, а выполнять около двадцати заданных действий персонаж будет в установленном вами порядке. Конечно, при желании эту функцию можно вообще отключить и руководить всей командой самостоятельно.

Кстати, о команде: одновременно нам разрешают управлять только тремя персонажами. Однако достаточно часто по сюжету к ним будет присоединяться четвертый герой, например на время блуждания по подземелью. Правда, ни контролировать его действия, ни менять экипировку нам не дадут – он сам выбирает, кого атаковать. Хорошо хоть лечить гостя позволено. Но с учетом того, что обычно этот персонаж на пару уровней выше остальных членов команды, помощь его очень даже пригодится. Такой вот оригинальный бонус.

Система развития персонажей, о которой до выхода игры толком ничего не было известно, оказалась крайне интересной (пусть и не настолько яркой, как Sphere Grid в FFX, ставшая для меня откровением). Здесь способности, умения, навыки использования определенного вида магии и оружия, возможность носить одежду разных типов, дополнительные гамбит-слоты и другие приятные мелочи собраны вместе в огромную «шахматную» доску, одинаковую для всех героев. Приобретается это за license points, получаемые в битве одновременно с опытом, а заклинания, оружие и прочее покупаются у торговцев. Теоретически любой персонаж может овладеть любым умением, т. е. четкой специализации нет. Также на доске расположены суперспособности, или quickening, каждую из которых разрешено выучить лишь одному герою. Эти атаки очень сильные: совмещая их в бою, можно нанести врагу невероятно большой урон даже на начальных уровнях. Правда, для этого необходимы хорошая реакция и тренировка. Разумеется, выглядят quickening просто шикарно. Не забыли разработчики и о summons, здесь они называются esper. Каждого из них также может использовать только один из героев. Всего в Final Fantasy XII тринадцать esper, но лишь пятерых мы встретим, продвигаясь по основной сюжетной линии, остальных придется поискать.

Ну и какая же Final Fantasy без побочных квестов, мини-игр и дополнительных боссов? Вот и двенадцатая часть радует изобилием и разнообразием не только больших дополнительных миссий, но и маленьких заданий, разбросанных по всему миру. Найти убежавшего из дома мальчугана, собрать травы для лекарства, а лекарство отнести в соседнюю деревню, передать письма семерым сестрам и т. д. А одна из самых масштабных забав – охота на мобов, или mark hunting. Суть ее проста – прочитав объявление о награде за определенного монстра или получив наводку в Клане Охотников, вы отправляетесь к заказчику и беретесь за задание. Основную сюжетную линию можно пройти, не убив ни одного из подобных зверей. Но уничтожение мобов – дело прибыльное, так как мы не только получаем в награду деньги и предметы, но и повышаем свой ранг bounty hunter. А имея высокий статус, приобретаем в магазине Клана вещи и экипировку намного лучше тех, что продаются у торговцев. И еще одна приятная мелочь – Sky Pirate's Den, где за различные боевые заслуги (победили 500 мобов, 100 раз украли и не попались, 200 раз использовали магию и т. п.) можно получить сувениры – совершенно очаровательные фигурки персонажей игры.

Final Fantasy XII – увлекательная, яркая, захватывающая и незабываемая, безусловно, достойна внимания и времени как преданных поклонников сериала, так и любителей жанра jRPG. Square Enix дарит нам свою новую фантазию, вселяя уверенность, что она далеко не последняя.



Паспорт

Жанр jRPG
Разработчик Square Enix
Издатель Square Enix
Web-сайт www.ff12.com/top.html
Возраст 10+

Оценка 5/5

Идея Final Fantasy будет жить вечно
Графика Отлично, просто отлично
Звук Приятные музыка и звуковые эффекты, хорошая английская озвучка
Игра Яркая, увлекательная, насыщенная инновациями, но сохранившая при этом особый шарм, присущий серии Final Fantasy

О разработчике

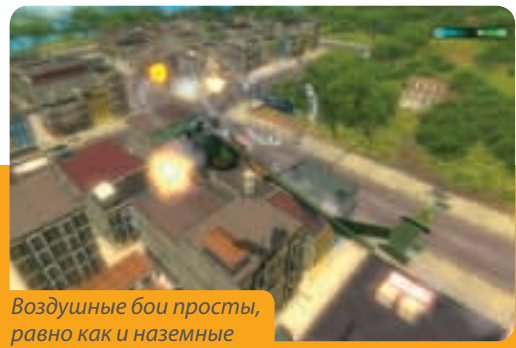
Square Enix
Игры Star Ocean: Till the End of Time, серии Final Fantasy, Dragon Quest
Web-сайт www.square-enix.com
Разработчик-гигант, известный любому геймеру, образовался в результате слияния SquareSoft и Enix. Компании пользовались уважением аудитории и раньше, а объединившись, перешли на качественно новый уровень.

P.S. В этой почти идеальной игре меня расстроило лишь то, что при всей красоте архитектуры в большинство зданий зайти нельзя. Только в магазины и в дома с сюжетно важными персонажами.





В динамике взрывы выглядят еще красивее


Воздушные бои просты, равно как и наземные



PC / PS2 / Xbox / Xbox 360

Just Cause

Игорь Брэйн


Вот какова хватка у настоящих революционеров

Революция отменяется

Сделать in-house-проект а-ля GTA и при этом уйти от набившей оскомину темы противостояния бандитских группировок, да еще игровую территорию забабахать размером с целое государство… Как говорится, планов было громадье.



Паспорт

Жанр клон GTA
Разработчик Avalanche Studios
Издатель Eidos
Издатель в Украине «Одиссей»
Локализаторы PIPE Studio/ «Новый Диск»
Web-сайт www.justcausegame.com
Возраст 16+

Оценка 2/5

Идея GTA в тропиках
Графика Ничего примечательного
Звук Приятная музыка, посредственная озвучка диалогов
Игра Места много, только заняться нечем

Самое интересное, что де-юре разработчики все свои обещания выполнили. Но вот де-факто… История о революции в островном государстве, угнетаемом безжалостным тираном, оказалась не прочным альпинистским тросом, увязывающим сюжетные миссии, а побитой молью шерстяной ниточкой. Есть еще дополнительные задания, в которых мы либо помогаем партизанам освобождать населенные пункты, где из ниоткуда материализуются десятки представителей закона, либо поддерживаем карательные акции наркокартеля, стремящегося истребить конкурентов и по совместительству приближенных особ ненавистного диктатора. В первом случае наша цель – уничтожить определенное число противников и захватить флаг, после чего город перейдет под управление повстанцев. В мгновение ока все враги исчезают, а по улицам начинают разъезжать солдаты революции. Во втором – нам предлагают прорваться с боем к вилле, где засел злобный босс (особо живучий супостат, и только). Причем едва начинается штурм, опять-таки из ниоткуда появляются десятки врагов, а на дорогах вырастают баррикады – их нужно взрывать прицельным броском гранаты. Чем больше территорий мы освободим, тем более уважаемы станем, а это, в свою очередь, повлияет на качество оружия, которое нам любезно предоставляют на базе. Кстати, сохраняться можно лишь здесь и лишь после выполнения сюжетной миссии, хорошо, что постепенно число чекпоинтов возрастает. Еще один источник заданий – союзники, ожидающие нас на уже освобожденных территориях. Их потребности еще примитивнее: каждый раз нас просят или кого-то укокошить, или что-то куда-то доставить. Это к слову об обещанных сотнях миссий. Честно, их сотни. Вот только все практически одинаковые.

Чтобы перемещаться по огромной территории было комфортно, нам заботливо предоставили на выбор: автомобиль, мотоцикл, вертолет, катер или квадроцикл. Кстати, разработчики научили нашего мачо стрелять, не отрываясь от процесса управления транспортом. Есть еще парашют, который тоже пригодится в борьбе за добро и справедливость. Но, несмотря на свободу в выборе средств передвижения (угнать вертолет – дело двух минут), игра пуста. За сказкой о красивом, огромном мире и невероятном количестве интересных и разнообразных миссий скрывается, мерзко ухмыляясь над доверчивыми покупателями, занудный геймплей. Раз за разом мы занимаемся одним и тем же, даже декорации не меняются. Из Just Cause могла получиться хорошая игра, если бы разработчики не распылили свои силы, взращивая гектары тропических джунглей. Графика не делает революции, как бы художники из Avalanche Studios ни стремились соответствовать next-gen-стандартам, а анимация персонажей явно хромает. И очень жаль, что нет закона, запрещающего использовать blur для скрытия недобросовестной работы. К черту такую революцию, товарищи.

Братва и Кольцо

смешная игра от Гоблина



1С ФИРМА «1С»

Бомбат Игра

Gaijin entertainment



А мы уйдем на север!





Атака клонов







Продразверстка!

PC

ParaWorld

Андрей Грабельников





Калиюга

На игру ParaWorld наш журнал извел древесины не меньше, чем, скажем, на блокбастеры от Blizzard или Relic. Настал черед взглянуть правде в глаза и наконец признаться, стоила ли того эта RTS?

Сложно представить, но полтора-два месяца тому назад я бы не моргнув глазом ответил, что да, пожалуй, стоила. И оказался, без сомнений, прав, как совсем недавно был прав главный редактор, описывая бета-версию ParaWorld чуть ли не восторженно. Все верно, друзья, так оно и было. Вместе с тем нельзя не признать, что жанрово родственная Company of Heroes, релиз которой состоялся недавно, с лихвой превзошла наши ожидания, была немедленно включена в официальный список дисциплин киберспортивных олимпиад и вообще имеет очень весомые основания претендовать на титул лучшей RTS года. Шедевр в очередной раз подкрался незаметно и несколько пошатнул наши представления о том, какой должна быть стратегия реального времени. После этого попытки создателей ParaWorld разработать качественный клон стратегии пятилетней выдержки с динозаврами выглядят уже отчаянно.

По сравнению со сдержанной, выполненной чуть ли не в noir-стилистике картинкой шедевра канадского игростроения то, что показывают нам немецкие братья по цеху, смотрится, как выдранная иллюстрация из сопливого девчачьего журнала. Такую неземную пастораль, обильно сдобренную давно вышедшим в тираж эффектом bloom, мы готовы простить ну может быть игре Settlers, да и сделали бы это скорее по инерции. Творческой дирекции производителей стратегий пора наконец объяснить, что изумрудная травка, подкрашенная синькой вода и неестественно яркий песок перестали выжимать из нас дежурную слезу умиления вот уже как несколько лет. И вообще, если закрыть глаза на посконный внешний вид, тщетные попытки сценаристов сделать смешно, затяжные ролики с кубическими конструкциями – эти родимые пятна заштатных клонов WarCraft, указывающие на несомненную принадлежность к виду, – то игра проходила бы у нас вне конкурса с гордым клеймом «осторожно, трэш!» не скажу на каком месте.

Потому что царящий на экранах ParaWorld балаган сделал бы честь и Питеру Джексону в лучшие его годы (молодые). Вот краткое содержание одного случайно взятого кадра игры: человек, отдаленно напоминающий Росомаху в байкерской куртке, бойко угощает наседающих стегозавров из шотгана, попутно отмахиваясь от живой мертвечины и суровых викингов, трепетно оберегающих расположенный неподалеку вход в Валгаллу. В этом «Росомахе» помогают разодетые в этнические наряды африканские племена, в состав которых входят юниты, мечущие склянки со змеиным ядом, и русский ученый Николай Таслов (не путать с Тесла!), доказавший, что в параллельном мире электричества нет. Феноменальная концентрация бреда на квадратный дюйм и стахановское рвение разработчиков добавить его еще больше, делает времяпровождение за игрой даже в некотором смысле интересным. Что еще, голубчики, придумаете? Японские племена, усеивающие окрестности базы ловушками из игры «Принц Персии», убер-злодеи, полагающиеся на робототехнику эпохи Ж. Верна, магическая способность одного из героев усыплять в пылу битвы разгоряченных динозавров, чтобы, значит, потом безнаказанно пинать их во сне. Своими треуголками в углу тихо давятся игра Red Alert 2 и ее легендарный аддон Yuri's Revenge.

Помнится, около года назад я на этих самых страницах смаковал главную достопримечательность немецкой стратегии – активную эксплуатацию доисторических ящеров, воспевая не столько их уместность в тесных рамках стратегического жанра, сколько искрящуюся весельем решимость создателей выражать детские восторги по этому поводу (офигенно здоровые динозавры!) во что бы то ни стало. Популяция ископаемых зверушек заполонила ParaWorld. Динозавры мирно вьют гнезда на лужайках, пощелкивая клювами парят на воздусях, резвятся в морской пучине (вода тут прекрасна!). Некоторые виды сохраняют полный нейтралитет к представителям homo sapiens, другие не постесняются умять нескольких беспечных пейзан, таких авторы обычно выпасают рядом с источниками ресурсов.

Так вот, тешиться экзотикой местного зоосада вы будете ровно до тех пор, пока не поймете, что прохождение кампании сводится к перманентному применению одного и того же замшелого приема – отправки в место дислокации противника максимально могучей кучки юнитов собственной выпечки. После осознания этой простой истины динозавры начинают ассоциироваться с привычными танчиками и никакой магической власти над вашим воображением иметь больше не будут. Пускай авторы честно старались определить специализацию отдельных «солдат» – эти, скажем, хороши супротив пехтуры, те, значит, против динозавров, а третьи нанесут максимальный урон вражьей технике (о гиперэклектичности игры вы могли прочитать выше), – с балансом все равно что-то не так. Смотрите: три действующие стороны всерьез полагаются на зоопарк и приматов – это раз. Здания мы давно привыкли рубить шашками, а не расходовать ресурсы на непозволительную роскошь в виде юнитов, причиняющих серьезный вред лишь постройкам, – два. Наконец, четвертый участник конфликта опирается исключительно на технику, причем появляется только к концу игры, когда вам приходится заведовать активами Dragon Clan, ничего серьезного механической угрозе противопоставить не способного.

Некоторую сумятицу (свободу маневра, тактический простор) вносит и вычурный менеджмент собственной труппы. Неожиданно строгие разработчики пытаются держать баланс в узде и другими методами. Так, игроку дозволяется иметь только одного юнита пятого уровня, троих – четвертого, шестерых – третьего и т. д. На первом уровне обретаются одноклеточные крестьяне, транспортные суда и самые хилые солдаты. Костяк относительно серьезной армии образуют питомцы второй-третьей строчки внутреннего хит-парада, причем, скопив достаточное количество очков опыта, можно любого из них возвысить до сакрального пятого уровня. Другое дело, что обратного процесса разработчики не предусмотрели. Так, по ошибке загнав под потолок чартов какого-нибудь самурая, вы лишаете себя драгоценного слота, в который могли поместить куда более подходящую кандидатуру. Порой бесчеловечные создатели вынуждают нас совершать убийство собственных подчиненных. Многочисленные зияющие дыры в балансе, возможно, удастся залатать с помощью пригоршни патчей, однако, на горе немецкой артели SEK, в редакцию попала версия за номером 1.0.

Понятно, что, нагородив такой огород условностей (уровни, специализация, четыре расы), помешанные на динозаврах авторы и сами испугались разверзшейся бездны возможных комбинаций. Зачем все усложнять? Полное отсутствие каких-либо ограничений пошло бы этой игре только на пользу, целиком соответствуя происходящей на мониторе Калиюге.

Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчики SEK/Sunflowers
Издатель Deep Silver
Издатель в Украине «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Web-сайт www.paraworld.com
Возраст 12+

Оценка 3,5/5

Идея Пригожий WarCraft-клон, состоящий из несоединимых стилевых элементов, имеющий проблемы с балансом
Графика Технологично. Аккуратно. Ярко
Звук Неплохой
Игра В процессе производства труженики SEK тешили в первую очередь себя: «А давайте еще добавим туда ниндзя и саблезубых тигров!»

О разработчике

SEK
Игры Wiggles
Web-сайт www.sek-ost.de
До ParaWorld сотрудники SEK явили миру только одно творенье, зато какое – цитирую: «A strategic-construction game with horrible dwarfs, delicious hamsters and other Underworld's riff-raff». Поиграв в новинку, я ощутил некоторую преемственность…








PS2 / PSP

B-Boy

Ярослав Сингаевский

Простые движения

B-boys – это совсем не то, что может подумать далекий от брейк-культуры читатель. В данном случае «b» – просто сокращение от «break».



Паспорт

Жанр танцевальная игра
Разработчики FreeStyleGames/Sony
Издатель Sony
Web-сайт www.bboythegame.com
Возраст 12+

Оценка 3,5/5

Идея Танцевальная игра с элементами файтинга
Графика Яркая и приятная
Звук Очень удачный саундтрек
Игра Обязательно понравится любителям брейка

А брейк-дансеры – неотъемлемая часть современной городской культуры. Веселые ребята, выделывающие хитрые финты под рваные, ломаные ритмы. Не желаете стать одним из них?

Традиционный режим карьеры начинается с создания персонажа: разрешено выбрать пол и чуть-чуть поэкспериментировать с внешностью. Вариантов, прямо скажем, немного, даже с учетом того, что за победы мы будем получать в награду новые вещички.

Ну а смысл этой игры – танцевальные поединки, каждый из которых состоит из нескольких раундов. Идея проста: соперники по очереди выходят на площадку, где за определенный срок должны выполнить как можно больше танцевальных па. А чтобы сделать этот процесс увлекательнее, разработчики ввели в игру понятие ритма.

Вокруг нашего персонажа крутится специальное кольцо с маркерами. Мы должны нажимать в нужное время шифты, стараясь попасть по маркерам, чтобы поддерживать ритм выступления и исполнять более сложные и эффектные трюки. Нововведение, безусловно, оригинальное, но необходимость неотрывно следить за крутящимися метками и не всегда корректная работа камеры приводят к тому, что на самого брейк-дансера мы почти и не смотрим.

Целью соревнования является набор максимального рейтинга по следующим показателям: Rhythm – способность держать тот самый ритм; Flow – выстраивание как можно более длинной цепочки приемов; Creativity – разнообразие танцевальных па; Foundations – владение базовыми движениями; Blow Up – умение эффектными трюками довести толпу зрителей до экстаза.

У кого финальный рейтинг оказывается выше, тот и выиграл. Победа, как правило, открывает доступ к новым трюкам. Они заносятся в Movebook, с помощью которой можно назначать движения на наиболее удобные сочетания кнопок, – прямо как удары в файтинге. Здесь, кстати, нужно проявить навыки тактика, ведь не всякие финты удается



свободно увязать друг с другом, зачастую требуется специальный переход.

Графика выполнена на достойном уровне: яркие цвета радуют глаз, а местные арены весьма разнообразны – набережная, станция метро, площадь ночного города или даже крыша небоскреба. Анимация персонажей выглядит великолепно, наблюдать за исполнением сложных трюков – одно удовольствие.

И конечно же, такая игра просто немыслима без отличной музыки. Треки от Cypress Hill, Black Eyed Peas, Cymande и других известных и не очень групп подобраны удачно, мелодии исполняются в разных стилях и совершенно не надоедают.

В общем, проект получился действительно необычным и, главное, довольно интересным. Так что если вам по душе брейк-ритмы – добро пожаловать.

ДОМАШНИЙ ПК

ПОДПИСКА 2007!

Подписавшись на журнал «Домашний ПК» на 2007 год, вы можете стать обладателем одного из этих замечательных устройств.

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

В акции может принять участие каждый, кто до 15 декабря 2006 г. оформит подписку на журнал «Домашний ПК»
- через редакцию или почтовое отделение – на год
- через службу курьерской доставки – на полгода

и до 25 декабря пришлет оригинал подписного абонемента по адресу «Издательский Дом ITC», Краснозвездный просп., 51, г. Киев, 03110.

Желательно оставить у себя ксерокопию абонемента. В случае если подписка оформлена через службу курьерской доставки, необходимо выслать по факсу: (044) 496-34-69, 270-38-91 или по почте копии платежного поручения и бланка-заказа на подписку.

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



Подведение итогов акции состоится в январе 2007 года.
Результаты будут опубликованы в «Домашнем ПК», № 2, 2007

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

Желаем удачи!

www.microlab.ua

microlab

feel different











PC

Caesar IV

Андрей Грабельников



Дело кесаря

Есть такие стратегии, которые за восьмичасовую смену можно освоить, пройти до победного конца и благополучно забыть не только их название, но и основную идею (впрочем, она редко бывает оригинальной).

Апоиграв восемь часов в Caesar IV, любители развлечений на скорую руку еще только открывают для себя, что рынки стоит строить поближе к домам, а устланные дорогими покрытиями дороги увеличивают привлекательность примыкающей жилплощади.

Вообще-то старым поклонникам цикла, помнящим предыдущие его части, можно ничего особо не рассказывать. Им достаточно узнать, что Caesar обзавелась третьим измерением и больше не придется мучиться с плоской картой (помните, на ней, бывало, терялся целый квартал)! Этот факт сам по себе вызовет у фанатов катарсис продолжительностью в пару лет – именно столько времени им потребуется, чтобы полностью постичь дао планирования совершенной городской инфраструктуры. Затем можно распечатать план города-мечты и, повесив в позолоченную рамку, бежать в магазин за подоспевшей следующей частью.

Людям, далеким от жанра градостроительных стратегий, придется объяснить поподробнее. Caesar – это игра, в которой вам предстоит, выполняя поручения сената Рима, довести вверенное поселение до совершенства. Caesar IV начинается на абсолютно пустой карте, а в вашем распоряжении лишь несколько тысяч одолженных динариев. У опытных стратегов на этом этапе возникают такие планы, сложности которых позавидовали бы и маститые пользователи программы AutoCAD. Главное – любыми путями достичь глобальной цели и построить процветающий город, несмотря на то что ни один житель его не слушается ваших приказов. Пятьдесят процентов времени вы наслаждаетесь возведением разноцветных домиков, еще пять придется пошаманить над тщательно спрятанными ползунками, а весь досуг проходит в беспокойном созерцании понаехавших на ПМЖ откуда-то из-за Окружной капризных народных масс.

На самом деле любая градостроительная игра интересна ровно до тех пор, пока вы совершаете ошибки. Другие способы стимуляции разработчикам удаются неважно. Чтобы максимально запутать вас, они придумывают сотню-другую домиков разной, порой неочевидной функциональности, которые нужно объединять в сложные комплексы для удовлетворения запросов всех слоев населения.

При этом требования высшей касты, платящей, естественно, самые большие налоги, – сплошная головная боль для правителя, вызванная, как вы уже понимаете, зловредными авторами игры. Желания малополигональных моделей голубых кровей могут заставить стыдливо покраснеть составителей райдеров поп-звезд средней руки, а нетерпеливый геймер от них просто впадет в депрессию. Капризы излагаются с завидной настойчивостью, но всегда несколько пространно. Иногда патриции «недовольны социальной обстановкой», а порой могут сетовать на «нестабильность положения». Пребывающий в недоумении игрок, конечно же, имеет право открыть пугающей толщины встроенный мануал и прочесть на электронных скрижалях что-нибудь вроде «...просто улучшите социальную обстановку или стабилизируйте положение». И все это под веселый гогот создателей Caesar IV, увлеченно и совершенно безнаказанно возводящих препоны рьяному мэру уездного римского городка.

Допустим, у вас вдруг начало получаться, представим также, что на местные рынки доставлены, наконец, продовольствие и товары первой необходимости, и даже попробуем вообразить, будто богачи и средний класс вполне удовлетворены положением дел (чего, конечно же, на практике не бывает). Тут, согласно закону сохранения энергии, в окошко консульского дворца стучится загнанный голубь со срочной депешей из Рима. В ней предписывается в течение трех месяцев отправить в столицу сотню единиц дорогой посуды, к производству которой вы и не думали приступать. Пока вы мечетесь по любовно выстроенной деревне, освобождая дефицитное место под соответствующие мануфактуры (стоит ли говорить, что хрупкое благоденствие может быть нарушено одним неосторожным движением мыши), уровень параметра Favor падает ниже критической отметки. Затем появляется карательная когорта преторианцев и уводит понурого наместника в следственный изолятор.

Вообще всякие ростки милитаризма до сих пор приживаются на почве градостроительных стратегий с большим трудом. Тем не менее разработчики с завидным упорством пытаются научить сетлеров воевать, однако либо на полпути осознают тщетность своих начинаний и оставляют все как есть, либо производят на выходе проект совсем другого жанра. Не стал исключением и рудиментарный военный придаток Caesar IV, обреченный на остракизм поклонниками серии, которые играют в единственно интересный режим «песочницы». Поймите же, что немотивированные наскоки галлов только отвлекают от исправления собственных композиционных и организационных ошибок – настоящей соли подобных забав. Пожалуй, к тому времени, когда вы научитесь не допускать промахов на стадии планирования, у вас появится седина и компьютерные игры, возможно, перестанут вас интересовать. Иначе – цикл повторится.

Паспорт

Жанр градостроительная стратегия
Разработчик Tilted Mill
Издатель Vivendi Games
Дистрибьютор в Украине «Софтпром»
Web-сайт www.caesariv.com
Возраст 12+

Оценка 3,5/5

Идея Хорошее продолжение хорошего сериала
Графика Хуже, чем в Children of the Nile двухгодичной выдержки
Звук К концу игры надоедает
Перевод Немного переборщили с пафосом, но сделано качественно
Игра Не без недостатков, но для фанатов цикла это не преграда

О разработчике

Tilted Mill
Игры Immortal Cities: Children of the Nile
Web-сайт www.tiltedmill.com
Нет ничего удивительного в том, что Vivendi доверила создание четвертой части Caesar бывшим сотрудникам компании Sierra, приобретенной некоторое время назад. Ведь эти ребята занимались разработкой предыдущих эпизодов сериала и считаются специалистами в жанре градостроительных стратегий.





Mage/rogue готовит заклинание haste







Дуэль: Porsche vs. Lamborghini



Чудеса парного дрифта

PC / PS2 / PS3 / PSP / Xbox / Xbox 360 / GC / GBA / NDS / Wii

Need for Speed: Carbon

Игорь Климовский

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Gameplay



Паспорт

Жанр racing
Разработчик EA Black Box
Издатель Electronic Arts
Web-сайт www.ea.com/nfs/carbon
Возраст 12+

Оценка 5/5

Идея Автофетишистский стрит-рейсинг со множеством новинок
Графика Существенно лучше, чем в Most Wanted, хотя движок прежний
Звук Отличные эффекты, прекрасный саундтрек
Игра Вполне реальный претендент на титул лучших гонок 2006 года

О разработчике

EA Black Box (EA Canada)
Игры NFS: Underground 1 и 2, NFS: Most Wanted, серии NBA, Madden, SSX и т. д.
Web-сайт eacanada.ea.com
Компания, которая фактически возродила серию NFS. Офис студии расположен недалеко от Ванкувера, а в штате ее сейчас работают более 100 человек.

Основа основ

Забегая наперед, хочется сказать, что игра удалась. Несмотря на мелкие недостатки, каковых не так уж и много, перед нами лучший проект сериала в данном сеттинге, наиболее разнообразный и очень увлекательный.

Carbon – это название каньона, который переходит в горный серпантин с отвесными скалами и крутыми обрывами. Именно там проводятся самые жесткие и бескомпромиссные состязания, а также гонки с боссами. Ну а прочие события происходят в городке Palmont (Калифорния). Изначально каждый его район находится под влиянием определенной команды стрит-рейсеров, но появление в городе новичка (т. е. протагониста) нарушает хрупкое равновесие. Теперь наша цель проста – мы должны покорить весь Palmont City.

Сценарий NFS из года в год становится все интереснее. В какой-то момент мне даже показалось, что сюжет нелинеен, но это только искусно созданная иллюзия. На самом деле storyline абсолютно прямая, но, согласитесь, для проекта данного жанра и не требуется сложного повествования. Сюжет подается, как обычно, в виде роликов, которые очень гармонично дополняют игровые события и помогают вжиться в атмосферу ночных гонок. История начинается, когда некий известный стритрейсер возвращается в родной город, где его никто не ожидал увидеть. Этот парень, конечно же, вы. И, разумеется, вам предстоит многое узнать, расставить все точки над «i», и в итоге справедливость обязательно должна восторжествовать.

В этом нелегком деле будут помогать товарищи по команде. В лучших традициях RPG у каждого из них есть специализация (!), а также ряд полезных бонусов. Одни способны блокировать соперников на трассе, другие помогают раскрыть все прелести Autoskulp, благодаря третьим увеличивается запас нитро или призовой фонд. К сожалению, нанять более трех человек нельзя, поэтому необходимо очень внимательно выбирать коллег. Взаимодействие с членами команды реализовано просто и эффективно: во время гонки вы постоянно поддерживаете по рации связь с партнером и можете приказать ему действовать, нажав лишь одну кнопку. Отдельно хотелось бы похвалить создателей игры за качественную проработку персонажей. Они получились очень яркими, запоминающимися и достоверными: у каждого есть собственная биография. Кроме того, наши соратники самостоятельно апгрейдят свои машины, которые, к слову, выглядят просто великолепно.

А еще в самом начале игры необходимо определиться со своими автопредпочтениями: muscle, exotic или tuner. Кстати, от этого зависит и класс машин ваших напарников. Вообще автопарк впечатляет: свыше 50 разнообразных sport car (в том числе 2007 модельного года), американская классика muscle car конца 60-х – начала 70-х. Особенно радует тот факт, что больше половины моделей – новые, не виденные нами прежде в NFS.

И воплощены они поистине отменно. Хищные обводы кузовов, завораживающий рев мощного двигателя – все на месте. К слову, машины можно узнать по одному только звуку мотора! И абсолютно все авто отличаются уникальным управлением. Значение имеют привод, настройки, свойства подвески и многое другое. Хотя физика игры осталась на аркадном уровне, перед нами действительно очень хорошо продуманная аркада. Автомобили тщательно сбалансированы: на muscle car можно отлично дрифтовать, кольцевые гонки лучше проходить на более маневренных машинах класса tuner, а спринты с длинными прямыми – на exotic.

Кроме того, в NFS: Carbon изумительная система тюнинга и настройки автомобиля, пожалуй, лучшая в жанре. Мы по-прежнему выигрываем во время гонок апгрейды для двигателя, подвески, коробки передач, нитро и т. д. Но апгрейд – это не только банальное увеличение характеристик, их позволено настраивать. Эффект ощутим сразу же: попробуйте только сменить тип покрышек либо уровень расхода нитро.

Внешний вид авто тоже тюнингуется благодаря нашумевшей технологии Autoskulp. Существует только одно «но»: чтобы вдоволь наиграться со всеми предоставляемыми ею возможностями, необходимо нанять в команду двух специалистов. Правда, это украшательство никак не отражается на аэродинамических показателях машины, но ведь перед нами не симулятор. Для тех, кому лень возиться с Autoskulp, предусмотрен магазин готовых деталей.

Основной режим игры, конечно же, карьера, где нам предстоит побеждать в разнообразных соревнованиях, постепенно расширяя свое влияние в городе. Виртуальные соперники время от времени будут пытаться взять реванш и вернуть себе захваченные нами территории. Тогда придется либо еще раз доказать свое превосходство в гонке, либо отдать им часть города (не верю, что кто-нибудь выберет второй вариант). Типы заездов, кстати, остались фактически теми же, что и в Most Wanted. Правда, куда-то исчез *drag racing*, а вместо него реанимировали *drift*, да еще появился новый дуэльный режим – *canyon race*. В последнем наша задача сперва ехать на хвосте у соперника: чем ближе мы к нему – тем больше нам начисляют очков, если же его удается обогнать и продержаться впереди 10 секунд – мы досрочно выигрываем. На втором этапе заезда мы меняемся ролями. Очки, заработанные на первой стадии, расходуются в зависимости от того, насколько близко сумел подобраться к нам противник. Главное – успеть доехать до финиша до того, как в соответствующей графе появится цифра «0». Остроты этому увлекательному режиму придает еще и тот факт, что трассы проложены по скалистой местности, а значит, запросто можно сорваться в пропасть, проходя очередной крутой вираж.

Колесить по городу, как и в Underground, мы будем исключительно ночью. Это логично: стритрейсинг – состязание преимущественно ночное, но что стоило сделать смену времени суток? Город тоже чем-то неуловимо напоминает локации из Underground, но у него свой, весьма интересный дизайн, а некоторые маршруты – просто загляденье. Графика игры достойна всяких похвал, но порой кажется, что недостатки движка тщательно спрятаны за темными задниками.

Искусственный интеллект соперников очень хорош. Они грамотно проходят повороты, как и положено, не всегда по идеальной траектории, порой ошибаются, подрезают, идут на таран и в меру агрессивны, а у боссов вообще собственный стиль езды.

Одним словом, игра получилась очень увлекательная и динамичная, да и replayability необычайно высока. Так что не революционная, но во многом новаторская Need for Speed: Carbon получает абсолютно заслуженный «Выбор редакции».















PC

Mage Knight: Apocalypse

Игорь Брэйн



Абокралипсис

Перед нами ролевой action по мотивам серии настольных игр от WizKids Games. К сожалению, от прототипа данное произведение не унаследовало ничего хорошего, кроме двух первых слов в названии.

Однако давайте обо всем по порядку. В самом начале игры предлагается определиться с главным героем. Их тут пятеро: леди-вампирша – специалист в некромантии, маг-драконид – потомок человека и дракона, эльф-паладин, амазонка-охотница и гном с ружьем. Учтите, что выбор персонажа – один из самых ответственных моментов игры, поскольку каждый из них обладает индивидуальным комплектом способностей, менять можно только лицо да цвет волос. Четверых оставшихся героев протагонист встретит, когда доберется до соответствующих городов, и все они в результате обязательно станут единой командой, причем для каждого позволено будет выбрать одну из трех специализаций. Соратники, к сожалению, не помогут командиру переносить тяжелый лут, но и особого внимания к себе не потребуют: например, их экипировку и оружие менять не нужно, только вовремя отдавать им команды «стоять на месте», «следовать» и «атаковать».

Наши собственные умения гораздо разнообразнее, их даже можно развивать – ведь перед нами как-никак RPG. Вот здесь и кроется первый подводный камень! Характеристики вроде силы, выносливости, интеллекта и мудрости растут при использовании соответствующих навыков, и в этом, в принципе, нет ничего необычного. Но вот тот факт, что нам ни разу не позволят выбрать новую способность для изучения (они определяются автоматически), нас смутил. Зачем же тогда нужны три древа умений? Просто для того, чтобы упомянуть о них в пресс-релизе?

Интерфейс тоже не порадовал – он не слишком функционален. Правда, всего восемь горячих клавиш для способностей – это в принципе вполне приемлемо, да и заменять их другими из древа умений позволено в любой момент. Однако разработчики зачем-то разделили навыки на категории, соответствующие кнопкам мыши: «левые», «правые» и те, которые могут быть на любой из сторон. Это значит, что если четыре левые ячейки заняты, мы не имеем права вставить еще одно «левое» заклинание в правый ряд. Почему? Вопрос к авторам. Нельзя сказать, чтобы данная фишка сильно влияла на баланс игры, нас она просто раздражала. Из-за этого порой не удавалось выстроить желаемую комбинацию ударов и заклинаний, приходилось во время боя перетаскивать нужные способности из окна с древом умений.

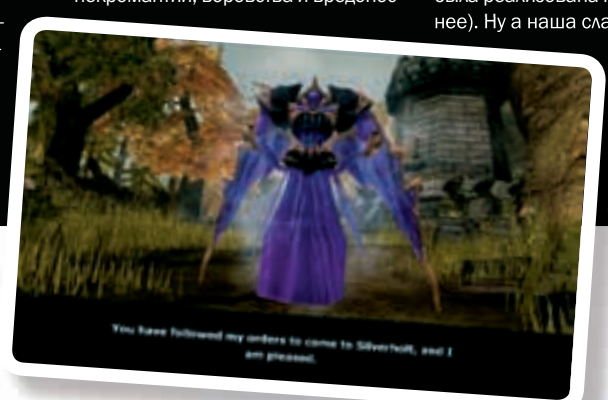
И еще неприятный сюрприз: в одну ячейку inventory нельзя положить несколько одинаковых бутылочек с зельями, кроме тех случаев, когда они изначально были «упакованы» вместе. Может быть, это просто баг? По крайней мере, нам хотелось бы верить. Соответственно, выкладывать все бутылочки на склад или в магазин придется тоже по одной – процесс затяжной и, конечно, скучный. В придачу предмет, выброшенный из рюкзака, тут же уничтожается, т. е. провернуть хитрую комбинацию: выложить лут из одной ячейки, поместить туда зелье, выпить его и вернуть лут обратно не получится.

Но и неудобный интерфейс – не повод ставить игре «единицу». Эту оценку Mage Knight: Apocalypse получила еще и за удивительный дисбаланс.

Дисбаланс же в игру вносят следующие моменты. Во-первых, пресловутые герои разительно отличаются по соотношению умений. Например, у вампирши есть навыки некромантии, воровства и вредоносной магии – широкий выбор, согласитесь, а у человека-дракона некоторые способности (к примеру, заклинания огненного и ледяного шаров, относящиеся к разным видам магии) практически копируют друг друга. Во-вторых, раз оживив убитого противника, леди получает верного спутника на всю свою не-жизнь: чудесное заклинание не имеет никаких ограничений по сроку действия. А если зомби еще периодически подлечивать, он станет ничуть не слабее сюжетных персонажей-помощников. Мало того – характеристики возвращенного к жизни слуги не ухудшаются, он остается таким же сильным, как и до гибели. Хорошо хоть, что одновременно доминантессе разрешено держать лишь одного зомби, ведь проходить игру за некроманта и без того гораздо легче.

Кстати, здесь нет штрафов за смерть, единственное огорчение – точки возрождения расположены на большом расстоянии друг от друга. Это, естественно, влияет на тактику игры: бросились на пятерых в одиночку, умерли, возродились, расправились еще с одним, умерли, возродились... Повторять, пока врагам не осточертеет и они сами не удавятся. Между прочим, отходят в мир иной наши противники очень забавно, выполняя эдакое сальто-мортале – анимация подкачала.

А еще стрелки и маги тут никогда не промахиваются, потому что это мир чудес, мир фэнтези. Здесь живут гномы, которые создали огнестрельное оружие и больших прямоходящих роботов (в Arcanum of Steamworks and Magick Obscura подобная идея была реализована не в пример удачнее). Ну а наша славная пятерка отправляется несбалансированно, некрасиво и абсолютно безвкусно спасать мир от Апокалипсиса.





Паспорт

Жанр action/RPG
Разработчик InterServ International
Издатель Namco Bandai Games America
Web-сайт mageknight.namco.com
Возраст 13+

Оценка 1/5

Идея Еще одна action/RPG
Графика Стара как мир
Звук Музыка практически отсутствует, озвучка ужасная
Игра Взять камень и отсечь все нужное

О разработчике

InterServ International
Игры Monster Story, Swordman, Meteor Blade, Iron Phoenix и пр.
Web-сайт www.is-games.com
Эта студия с главным офисом на Тайване основана в 1989 году. Вначале специализировалась на производстве программного обеспечения, а теперь разработчики заявляют, что инновации – это их стиль жизни.







PC / PS2 / Xbox

Scarface: The World is Yours

Игорь Климовский

Мужчину шрамы украшают

В этом году количество игр по кинолицензиям побило все рекорды. Это можно объяснить и дефицитом оригинальных сюжетов, и желанием заработать денег на старом бренде.



Паспорт

Жанр third person shooter
Разработчик Radical Entertainment
Издатель Vivendi Games
Web-сайт www.scarfacegame.com
Возраст 17+

Оценка 2,5/5

Идея Игроизация классической кинокартины
Графика Множество разнообразных объектов с низкой детализацией и некрасивыми текстурами
Звук Замечательный саундтрек, отличная озвучка
Игра Однообразная, но для фанатов киноленты – в самый раз

Ага, действительно на старом – первый фильм о Человеке со шрамом (кличка известного мафиози Аль Капоне) вышел больше 70 лет назад...

Однако данный проект основан не на ленте 1932 г., а на выпущенном в 1983 г. ремейке с Аль Пачино в главной роли. Сюжет игры продолжает события фильма, с одной только разницей – протагонист Тони Монтана не умирает, а заново делает криминальную карьеру. Нельзя сказать, чтобы история была особо богата неожиданными поворотами (кроме, естественно, упомянутого выше), но все же она достаточно интересна. Перипетии сюжета раскрываются в роликах на движке игры, и здесь главный герой буквально приковывает к себе наше внимание – он нарисован, анимирован и озвучен просто великолепно. К сожалению, голоса Аль Пачино мы не услышим, но пожилой актер оказывал содействие авторам проекта.

Игровой мир выглядит весьма неоднозначно. Возникает впечатление, что разработчикам не хватило времени и/или финансов, чтобы создать полноценный город. Многие районы соединены между собой только одной дорогой, все остальные трассы играют чисто декоративную роль. Радует разве что возможность приобретать недвижимость.

Боевая составляющая очень занимательна. Работает удобная система автоприцеливания, а персонаж может использовать в качестве укрытия элементы экстерьера, стрелять из-за дверного косяка и т. д. Перед тем как отправить злопыхателя в Страну вечной охоты, его разрешается поругать и даже припомнить парочку горячих фактов из биографии его мамочки. Тони, стреляющий и одновременно изрыгающий проклятия, выглядит весьма колоритно.

А еще в игре есть шкала с недвусмысленным названием Balls, она показывает... нет, не то, что вы подумали, на самом деле здесь мы видим, сколько накопилось очков для включения режима *Rage* (местный аналог slo-mo). Они начисляются за изысканное убийство противников, экстремальное вождение автомобиля и т. п.



Знаете, Scarface не самый худший способ скоротать несколько зимних вечеров, хотя возникает ощущение, будто бы авторы очень торопились, чтобы успеть к рождественскому сезону. Может, вскоре нас ждет работа над ошибками с цифрой 2 в названии?

ПОДПИСКА 2007

Партнер акции – компания ERC

Подписавшись на журнал «Mobility» на 2007 год, вы можете стать обладателем:







Kodak CX7530 + Всепогодный чехол Crumpler John Thursday 70

Kodak EasyShare Z650 + Всепогодный чехол Crumpler Crisp «E» 950

Ноутбук LG K1 + Неопреновый защитный чехол для ноутбука Crumpler Gimp 15" Standard

Kodak LS753 + Чехол из натуральной кожи Crumpler Checker 90





CRUMPLER
www.crumpler.com.ua

Неопреновый чехол Crumpler P.P. 65 — 5 шт.



Всепогодный чехол Crumpler John Thursday 70 — 3 шт.



Всепогодный чехол Crumpler Checker 90 — 2 шт.



Всепогодная сумка Crumpler Crisp «E» 350 — 3 шт.



Всепогодная сумка Crumpler Lollypop — 2 шт.



Всепогодная сумка Crumpler Stunner — 2 шт.



В акции может принять участие каждый, кто до 15 декабря 2006 г. оформит подписку на журнал «Mobility»
• через редакцию или почтовое отделение – на год,
• через службу курьерской доставки – на полгода
и до 25 декабря пришлет оригинал подписного абонемента по адресу **«Издательский Дом ITC», Краснозвездный просп., 51, Киев, 03110.**

Желательно оставить себе ксерокопию абонемента.

В случае оформления подписки через службу курьерской доставки, необходимо выслать по факсу **(044) 496-3469, 270-3891** или по почте копии платежного поручения и бланка-заказа на подписку.
Подписной индекс в Каталоге изданий Украины: **91101.**
Подведение итогов акции состоится **в январе 2007 г.**
Результаты будут опубликованы в Mobility, №2.
Не забудьте указать свои имя, фамилию, отчество, а также точный адрес и контактный телефон.

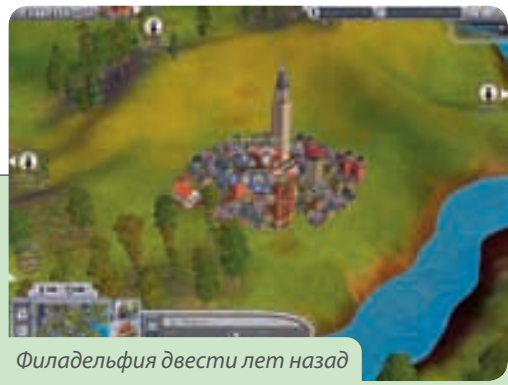
Желаем удачи!





Новая техника





Филадельфия двести лет назад



Это наш мегаполис



Нефть добываем не отходя от кассы





PC

Sid Meier's Railroads!

Кирилл Новотарский



Король железной дороги

Чтобы получить хороший результат, совсем не обязательно ломать голову, рождая новаторские идеи, достаточно просто добросовестно выполнять свою работу. Лучшее подтверждение тому – игры от Сида Мейера.

На сегодняшний день слова «Sid Meier's» в названии стали своеобразным знаком качества. А ведь свежих идей в его последних проектах – кот наплакал. И Sid Meier's Railroads! не исключение: игра сильно напоминает классическую Railroad Tycoon. Но это ни в коем случае нельзя считать недостатком!

Мы начинаем с одного депо в мелком поселке, а сможем ли построить собственную ж/д империю, зависит только от нашей смекалки. Нужно соединить места добычи ресурсов и их переработки в единую сеть, купить подвижной состав, наладить снабжение... У жителей каждого города различные нужды: глупо наводнять поселок автомобилями – там скорее пригодятся медикаменты, а в мегаполисе вовсе ни к чему крупный рогатый скот – лучше привезти туда продукты питания.

Желаемого результата (в большинстве случаев читай – больших прибылей) можно добиться, выполняя всего лишь десяток действий. Конечно, позволяется покупать и продавать акции, улучшать и обновлять транспортные средства, повышать пропускную способность депо, бороться за здания и патенты на аукционах, но ключевой роли это не играет. Хотя система аукционов здорово разнообразит геймплей и добавляет азарта, даже если нашим соперником выступает AI. Ну а изобретения способны заметно облегчить тяжелую жизнь железнодорожного магната, потому, если завелись лишние деньги, скупиться не стоит. Уникальное право десять лет единолично пользоваться технологией, которая, скажем, позволит поездам двигаться быстрее, уменьшит амортизацию или увеличит прибыль, — вещь полезная.

Однако несмотря на проработанность экономической системы, в результате все сводится к двум вещам – постройке железнодорожных линий и депо. Остальное регулируется автоматически. Поезда никогда не сталкиваются, а в случае появления пробок можно просто проложить дополнительную колею. Туннели, мосты, сложные развязки – нам не нужно над этим задумываться. Города в зависимости от целого ряда экономических параметров растут с разной скоростью. Разработчики не стали делать Sid Meier's Railroads! хардкорной – и они не прогадали. Игрок, не обремененный непосильными задачами, получает истинное удовольствие от создания личной железнодорожной корпорации.

Что еще нужно для счастья? Пожалуй, только интересные миссии в одиночном режиме. С этим заданием Firaxis справилась просто отлично. Мы можем отследить почти двухсотлетний период развития индустрии железнодорожного сообщения в США с начала XIX до конца XX века. Не забыты и жители Старого Света – предлагается попытать счастья в Великобритании, Франции и Германии, естественно, с учетом исторических реалий. Так, во время Первой мировой войны немцам необходимо максимально развивать добычу угля и железной руды для производства вооружения, а для французов нужно наладить доставку почты, чтобы бойцы поддерживали связь с родными и близкими.

Обычно даже на высоком уровне сложности затруднений не возникает, хотя несколько крепких орешков все же есть. Лично я достаточно много усилий потратил на то, чтобы в Великобритании за ограниченный срок увеличить общую стоимость акций компании до 30 миллионов.

Ну а самая увлекательная вещь в Sid Meier's Railroad's! – мультиплеер, напоминающий известную Transport Tycoon Deluxe (хотя здесь задействованы лишь поезда). Чего стоят одни только карты для многопользовательского режима – настоящие поля битвы железнодорожных гигантов, определяющие сам стиль игры. На ровной местности достаточно эффективен экстенсивный путь развития, тогда как при наличии на карте горных хребтов (в форме логотипа Firaxis) решающее значение имеет верный выбор стратегии.

Теперь пару слов о графике: здесь она выполнена на очень высоком уровне. Детализация действительно впечатляет: при максимальном приближении можно даже увидеть, как по перрону ходят люди, а в вагон заводят корову. Города (особенно большие) и поезда выглядят очень красиво. Естественно, в полной мере насладятся всем этим великолепием только владельцы мощных PC (у игры довольно высокие системные требования как для представителя жанра тайкунов). Впрочем, геймплей-то от железа не зависит, а ведь именно он – основная составляющая Sid Meier's Railroad's! Да и саундтрек порадует всех: жизнерадостные мелодии с гудками паровозов не надоедают и даже поднимают настроение.

В общем, все вроде бы не слишком значительные инновации на фоне качественно проработанного геймплея преподнесены настолько хорошо, что оторваться просто невозможно. В итоге получился замечательный проект для тех, кто предпочитает несложные, но увлекательные игры.



Паспорт

Жанр железнодорожный тайкун
Разработчик Firaxis
Издатель Take-Two Interactive
Web-сайт www.2kgames.com/railroads
Возраст 3+

Оценка 4/5

Идея Строим свою железнодорожную империю
Графика Достаточно современная и симпатичная
Звук Очень легкая и приятная музыка, озвучка нареканий не вызывает
Игра Добротный old-skool-проект, причем необычайно аддиктивный

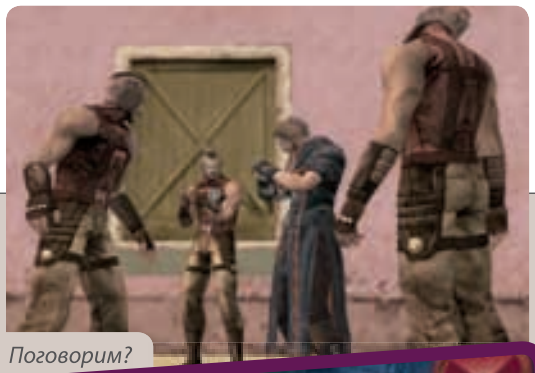
О разработчике

Firaxis
Игры Sid Meier's Pirates!, Sid Meier's SimGolf, Sid Meier's Alpha Centauri, серия Civilization и др.
Web-сайт www.firaxis.com
Всем известная студия Firaxis основана в 1996 г. ветеранами игроиндустрии Джеффом Бриггсом и Сидом Мейером. С 2005 г. стала собственностью Take-Two Interactive, что, похоже, ей абсолютно не повредило.

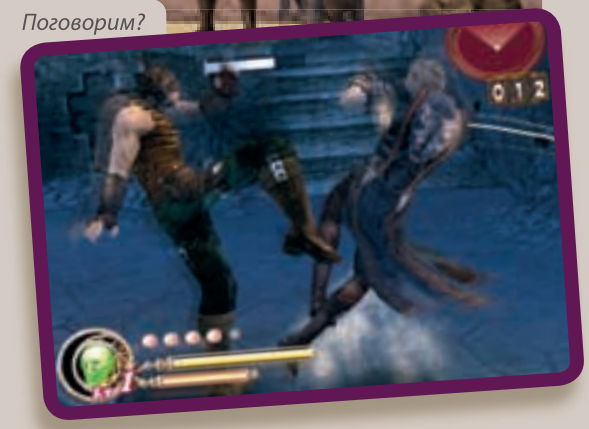


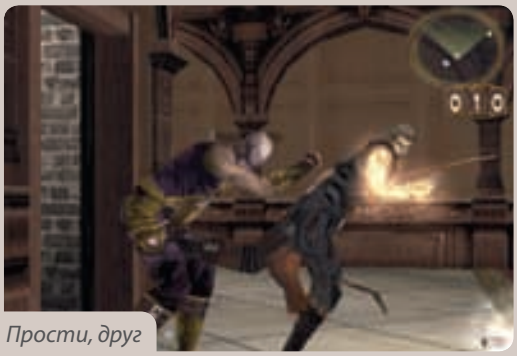


По глазам видно – нарывается

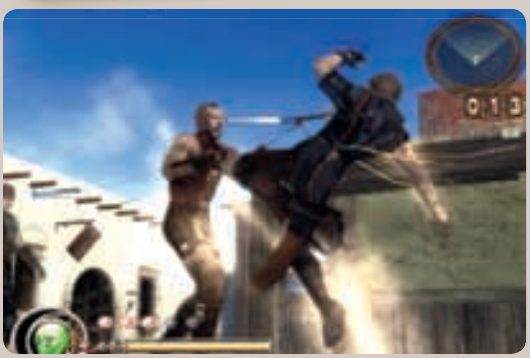


Поговорим?





Прости, друг





Говорите, пресс крепкий? Проверим!



Пшел прочь!



PlayStation 2

God Hand

Ярослав Сингаевский



Паспорт

Жанр beat'em up
Разработчик Clover Studio
Издатель Capcom
Web-сайт ww2.capcom.com/godhand
Возраст 18+

Оценка 3,5/5

Идея Раззудись, рука!
Графика Неплохо выполены некоторые эффекты, в остальном – ничего особенного
Звук Чисто функциональный
Игра Непростой, но очень веселый beat'em up

О разработчике

Clover Studio
Игры серия Viewtiful Joe, Okami
Web-сайт www.cloverstudio.co.jp
Студия экспериментальных проектов, принадлежавшая легендарной Capcom. К сожалению, God Hand суждено было стать лебединой песней Clover Studio – Capcom объявила о ее роспуске. Что, впрочем, не исключает возможности выхода новых игр от этого, но уже переименованного коллектива.

Шаловливая ручка

Уже несуществующая Clover Studio вошла в историю прежде всего как создатель изысканной Okami. Но академическое искусство может утомить даже исполнительных японцев.

А в качестве эмоциональной разрядки вместо издевательств над стоящим в углу манекеном директора Capcom разработчики делали God Hand. Эксцентричный сюжет рвет с места в карьер. Наш герой, рубаха-парень по имени Gene, вместе со своей подружкой оказывается в каком-то залохустном городке. К парочке со всех сторон подтягиваются мрачные типы с явно недобрыми намерениями. Они еще не знают, что их противник – умелый боец, обладающий редким артефактом, той самой Рукой Бога, которую он получил взамен собственной настоящей, безжалостно отрубленной в одной из схваток с бандитами.

Спустя несколько минут мы узнаем о существовании четверки сверхъестественных негодяев, именующих себя Four Devas: шаблонного вампира в лучших трансильванских традициях, коренастого мексиканца с сигарой, капризной демонессы с забавными витыми рожками и высокомерного юноши в черных очках и со стильной прической. Они уже давно ищут ту самую Руку и вот, наконец, напали на ее след. Конфликт интересов налицо – Gene не желает расставаться с вышеупомянутой конечностью. Борясь за свою жизнь, он лихо раздает тумаки налево и направо.

Первой неожиданностью при знакомстве с игрой наверняка станет ее высокая сложность. Неприятно удивить способны даже некоторые рядовые противники, что уж говорить о боссах. Еще одной постоянной проблемой будет нехватка здоровья. Дело в том, что бонусы, восстанавливающие силы, встречаются очень редко, найти их – большая удача. Зачастую фрукты-аптечки необходимо в прямом смысле слова выколачивать из соперников. А если healthbar почти опустел, победить врага, как вы понимаете, весьма затруднительно. Так что начинать уровни с самого начала наверняка придется не один раз. К счастью, размеры их невелики, а после нескольких рестартов мы, уже зная, где прячутся негодяи, действуем намного увереннее.

Когда станет совсем туго, запустим своеобразную рулетку суперударов. За ограниченное время необходимо выбрать из списка атак наиболее, на наш взгляд, подходящую. Если выбор окажется верным, одним эффектным приемом можно положить целую толпу нападающих.

Не забывайте и об оружии. Крепкий деревянный брус, тяжелый молот или, скажем, кусок водопроводной трубы сильно охладят пыл наседающих со всех сторон наглецов. Метко брошенная бочка, начиненная чем-то очень взрывоопасным, способна в одну секунду выкосить неудачников, оказавшихся у вас на пути.

Ну а главный наш козырь – та самая Рука Бога. С ее помощью можно выдать потрясающую серию оплеух, противостоять которым не в состоянии ни один противник. Правда, для активации карающей десницы придется предварительно положить немало врагов, заполняя специальную энергетическую шкалу. Поэтому рекомендуем не размахивать Рукой попусту, а беречь ее для особых моментов.

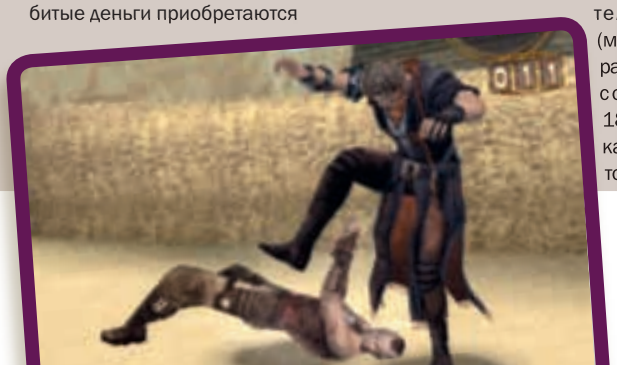
В некоторых ситуациях разрешено применять, скажем так, специальные приемы. Например, изогнувшись, как заправский рестлер, перебросить оппонента через себя. Или несколько раз припечатать его голову тяжелым сапогом к земле. Или врезать вот тому неуклюжему толстяку между ног. Или отшлепать зарвавшихся готичных девчонок по туго затянутым в латекс ягодицам... Богатая фантазия разработчиков не перестает удивлять на протяжении всей игры.

В промежутках между уровнями разрешено сохраниться и наведаться в магазин, где за найденные/выбитые деньги приобретаются новые удары и улучшаются некоторые характеристики персонажа. Если наличных не хватает, предлагается посетить казино и испытать удачу в покере, блэкджеке или на однооруких бандитах (простите за каламбур).

Одной из ключевых особенностей игры является возможность самостоятельно составлять комбо из всех доступных боевых техник, а также распределять различные удары по кнопкам и их сочетаниям. Создавая собственную уникальную и сокрушительную атаку, не забывайте о балансе между скоростью и силой удара. Иначе главный герой не успеет даже замахнуться, а его уже положат на обе лопатки. Для проверки полученных навыков существует специальный бойцовский ринг, также расположенный между уровнями, и победы на нем могут принести приятные бонусы.

А вот графика God Hand смотрится средненько даже по меркам стремительно устаревающего current-gen. Отметить стоит разве что достойную анимацию главного героя и некоторые спецэффекты. В остальном – ничего выдающегося. Модели персонажей грубоваты, геометрия уровней примитивна, обстановка скупа, всяких украшательств минимум. Хотя радует то, что определенная часть окружения разрушаема. В ходе потасовок она с треском, звоном и грохотом ломается, бьется и разлетается в щепки, изрядно добавляя игре зрелищности.

Работа камеры напоминает Resident Evil 4. Но это, с учетом высокой динамики God Hand, не лучшее решение. Поворачивается камера слишком медленно, из-за чего уследить за стремительно передвигающимися противниками бывает совсем непросто. Берегите нервы и пользуйтесь спасительным L1 (мгновенный разворот персонажа на 180°). А еще камера постоянно норовит влезть в стены, которые, вместо того чтобы стать полупрозрачными, просто-напросто исчезают. Смотрится это нелепо.



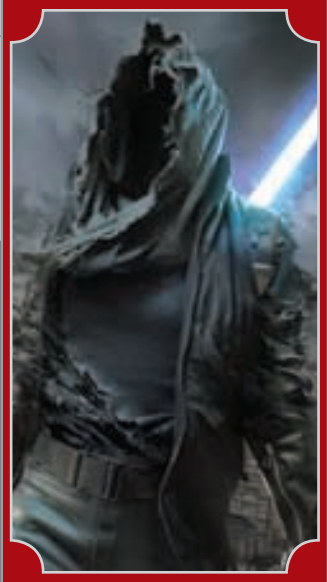
Однако несмотря на указанные недостатки, с уверенностью можно сказать, что игра удалась. Это разудалый beat'em up с заводной музыкой и массой ироничных (порой даже до абсурдности) эпизодов. Не спешите сетовать на сложность и визуальные огрехи. Освойтесь с управлением, втянитесь в сумасшедший ритм God Hand – и вы проведете веселую ночку, бешено нажимая кнопки геймпада и искренне радуясь каждой одержанной победе. Совсем как в старые добрые времена.



PC

Дневной Дозор

Георгий Чекан



Come to the darkside, we have cookies

Что ни говори, «Дневной Дозор» вышел поздновато. Срубить еще немного очков популярности на фан-факторе фильма было бы очень заманчиво. Зато теперь мы можем оценить игру непредвзято…

И определить, почему же все-таки проект в оригинальном сеттинге, с приличным сюжетом и неповторимым колоритом оказался далеко не идеальным.

Шарм «Дневного Дозора», в первую очередь, в том, что это игра «за плохих» со всеми вытекающими. Приготовьтесь к тому, что фирменные фонарики и люминесцентные лампы теперь работают против нас. Но равновесие не нарушено – мы, как истинные Темные, приобретаем свободу от догм и морали. Все-таки иногда чертовски приятно делать гадости, например в разгар боя подпитываться энергией простых смертных.

Графика изменилась к лучшему. В «Дневном Дозоре» модели персонажей куда ярче и красочней, чем в «Ночном». И дело не только в качественной прорисовке – во вселенной Лукьяненко Темные традиционно предпочитают более эпатажный и стильный гардероб. Особенно хороша Алиса, одетая, как и в фильме, в агрессивный красно-черный наряд. Главная героиня тоже не отстает: еще из превью мы помним, что внешний вид Анны (той самой, из «Ночного Дозора») настраивается с помощью заклинания «Паранджа». Чтобы сменить платье или прическу, необходимо просто «скопировать» нужный предмет, принадлежащий другой представительнице прекрасного пола. Каждая деталь туалета оказывает определенный эффект, и при правильном подборе гардероба это может здорово помочь в бою. Чего стоит только курточка с файерболами или блузка с иммунитетом от надоедливого «Магического Пресса»! Правда, наряды могли бы быть и поразнообразнее.

Ролевая система тоже дополнена. Добавилось два новых класса – ведьма и вампир, которые владеют стандартным набором заклинаний, а также имеют свои фирменные приемы. У упыря есть очень полезная «Форма Тени», а у ведьмы – способность к массовому телекинезу со звучным названием «Отвали!»

Еще одно нововведение – специальные комбо-заклинания. У каждого класса их несколько: от девяти у ведьм до четырех у вампиров и оборотней. Сказать честно, вот этот пункт нас сильно разочаровал. Большинство комбо – пустая трата ресурсов и времени, лишь паратройка годится на то, чтобы добить полумертвого врага, когда очков действия уже нет. Для некоторых чар, например «Темного Ритуала» и «Круга Силы», требуется определенный состав команды – согласитесь, вряд ли кто станет подбирать соратников специально ради возможности применить подобные комбо.

А Иные – это не покорные солдаты, при наборе команды необходимо учитывать и их мнение. Так, маг Владимир обязательно отпустит едкий комментарий по поводу «третьего лишнего» и поставит вопрос ребром – или я, или он. Поэтому бегать придется с одним-двумя партнерами, оставив других в баре, специальной локации-базе.

К сожалению, в целом неплохое впечатление от всех интересных новинок портит уже набивший оскомину движок. Из-за его тяжеловесности невероятно стильный и красивый Сумрак приходится отключать, иначе играть просто неудобно. Отличная модель повреждений – сломать можно абсолютно все – сама трещит по швам. В игре постоянно случаются конфузы с «просачиванием» сквозь двери, стены и даже крышу. Иногда доводится забросить персонажа телекинезом в недоступное место, и хорошо, если оттуда удается хоть как-то вылезти. Ну и конечно, никуда не делся знаменитый «приступ эпилепсии», когда герой после падения катается по полу, сотрясаясь мелкой дрожью и понемногу теряя хитпоинты.

Не самое лучшее впечатление производит AI. Он то невероятно туп и в бою занимается черт-те чем типа постоянного переналожения одних и тех же чар, то вдруг демонстрирует скрытые способности и обнаруживает игрока там, где, по идее, не должен. Недостаток мозгов Светлые компенсируют превосходящим количеством, так что скучать не придется.

Собственно, на этом перечень существенных минусов игры и заканчивается. Остальные элементы выполнены на достойном уровне. Наконец-то разработчики взялись за диалоги – они довольно неплохи, плоского юмора практически нет. И озвучка не подкачала, все реплики на своем месте. Иногда, правда, они звучат несколько натянуто, но в целом именитые «голоса» постарались.

Сюжет, как принято в мире «Дозоров», круто приперчен вечными кознями Гесера и Завулона, и, знаете, уже в который раз сомневаешься, кому из старых интриганов верить. Жаль только, что игра делает выбор сама: глобальная нелинейность не предусмотрена. Зато внутриуровневая – пожалуйста. Наконец-то диалоги на что-то влияют, мало того, беседы позволяют геймеру сэкономить кучу времени и сил, решая споры мирным путем. Эта возможность реализована в виде «Вероятностного Анализатора», оформленного как логическая мини-игра типа Laser Chess. Результаты его работы отображаются в виде цветных лампочек, до трех каждого цвета. Красные и зеленые отвечают за различные поправки в бою – сопротивление магии, наличие у противника используемых амулетов, качество лута, а синие огоньки – за исход переговоров, доступность секретов и т. п. Нам кажется, нелишним было бы указывать, когда именно собранная в начале миссии головоломка влияет на игру – перепроходить этап со всеми комбинациями лампочек лишь для того, чтобы почувствовать разницу, не хочется. Поэтому стоит собирать максимум синего на каждое задание – от секретов и прочего скрытого контента еще никто не отказывался.

В общем, играть интересно. Глупый AI да надоевшие огрехи движка портят впечатление, но сколько можно ругать его за одни и те же промахи? Не лучше ли постараться отвлечься от недостатков engine, чтобы разглядеть действительно хороший проект? Однако чем больше тупит AI и глючит поиск пути, тем сложнее закрывать на это глаза. Хочется верить, что «Дневной» – последний дозор для старого солдата по имени Silent Storm, но не последний для полюбивших сериал игроков.

Паспорт

Жанр тактическая RPG
Разработчик Targem Studio
Издатель «Новый Диск»
Web-сайт www.dozorgame.ru
Возраст 12+

Оценка 3,5/5

Идея Игра за Темных в популярной вселенной Лукьяненко
Графика Старовата, но большего из движка уже и не выжать
Звук Над озвучкой неплохо поработали актеры из одноименного фильма
Игра Неповторимая атмосфера «Дозоров» и совершенно самостоятельный сюжет

О разработчике

Targem Studio
Игры «Магия Войны: Тень Повелителя» + аддон, Ex Machina
Web-сайт www.nival.com/targem_ru
Студия Targem была основана в 2002 г. и сразу хорошо зарекомендовала себя, выпустив тактическую стратегию «Магия Войны». В 2005 г. компанию приобрела Nival, и это пошло Targem только на пользу.





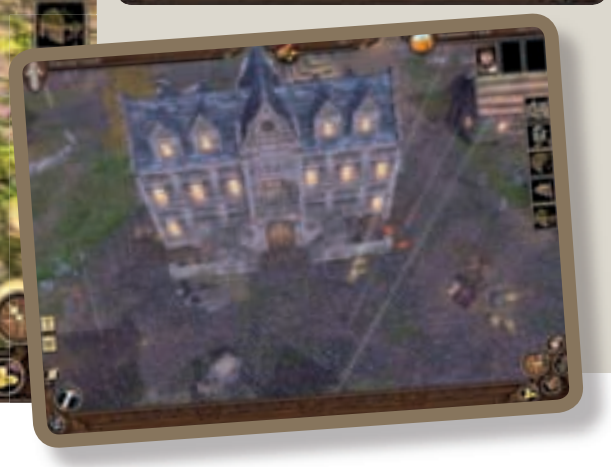
Кутюрье триста лет назад











Канун Хеллоуина

PC

The Guild 2

Михаил Половко





Скромное обаяние буржуазии

Все знают, что романтика европейского Средневековья – это рыцари, турниры, прекрасные дамы и Крестовые походы вперемешку с войнами. Но забывают, что кто-то должен был ковать мечи и доспехи, возводить замки, ткать, шить и т. д. 4Head Studios предлагает нам взглянуть на более прозаическую, однако не менее насыщенную сторону жизни той эпохи.

В самом начале игры в надежные руки геймера попадает юный специалист в одном из четырех доступных видов деятельности: craftsmen реализует свои возможности на лесопилке или сталелитейном заводе, scholar – на кафедре, rogue – на улицах, облегчая карманы зевак, а patron отлично справится с тавернной или торговлей продуктами. После того как мы разумно распределили доступные очки опыта, аватар материализуется в центре одного из населенных пунктов Европы.

Усердно трудясь на выбранном поприще, мы обеспечим себя определенной суммой презренного металла, который тем не менее горячо любим и безмерно почитаем в местном несовершенном обществе. И когда игрок решит поменять здешние порядки, аватару придется заняться политикой и начать свой путь к установлению контроля над городом. Ведь если есть деньги, власть тоже рано или поздно окажется в наших руках. Первым шагом может стать покупка дворянского титула поскромнее, далее – выдвижение кандидатуры себя любимого на какую-нибудь весомую должность, ну а там и до главного кресла в ратуше недалеко.

Для привлечения на свою сторону тех, кто пока не разделяет наших устремлений, используем хорошо зарекомендовавший себя метод кнута и пряника. Какой-то барон встал у нас на пути? Его можно подкупить, запугать или попросту избавиться от надоедливого аристократа (бароном больше, бароном меньше...). Главное, чтобы местные стражи порядка не поймали на горячем. Герою совсем не повезло – он сидит на скамье подсудимых, и присяжные не верят, что покойный сам упал на заботливо подставленный кинжал? Не расстраивайтесь – их всегда можно опять же запугать или подкупить. Деньги правят миром. Даже если мир этот нарисован. Особо циничным показалось то, что легче других продвигаются по карьерной лестнице персонажи класса «вор».

Позаботившись о карьере и собственном благосостоянии, стоит непременно подумать и о наследниках. Вторая часть The Guild кардинально отличается от первой возможностью непосредственно участвовать в личной жизни аватара. Теперь мы имеем полный контроль над нарисованным человечком, и чтобы, к примеру, завоевать расположение прелестной незнакомки, придется попотеть. Процесс ухаживания практически не отличается от своего аналога из The Sims – подарками, знаками внимания и т. д. герой пытается добиться любви избранницы. Как только на бастионе сердца красавицы выброшен белый флаг, персонажи идут под венец. А родившиеся в результате счастливого союза дети (для их создания предусмотрена опция *spend the night together*) по достижении совершеннолетия постараются приумножить состояние родителя. Но перед этим желательно все же закончить школу.

В The Guild 2 появились элементы, которыми могут похвастаться немногие чистокровные ролевые игры. У каждого персонажа здесь есть масса характеристик, влияющих на его успешность в различных видах деятельности. На их повышение мы тратим опыт, получаемый за выполнение самых разнообразных действий, таких как постройка новых зданий или приобретение очередного титула. На определенных уровнях аватару выдают местный аналог перков – некие уникальные умения, способные облегчить жизнь герою. К слову, при их описании даже используется графический способ (уверены, в 4Head Studios чтут и помнят Fallout).

Увы и ах, игра просто кишит огрехами и недоработками. Автоменеджмент, вполне вменяемо функционирующий в первой части, в сиквеле демонстрирует самые неожиданные решения. Например, если в вашем распоряжении находятся шахта и сталелитейный завод, то будьте уверены, AI вначале добудет руду, затем переправит ее на городской рынок, откуда моментально выкупит для нужд предприятия. А достаточно глупая система поиска пути заставляет ваши повозки с товаром совершать огромнейшие крюки. Многопользовательский режим есть, более того, он добавляет игре фана. Но количество недоработок в *multiplayer* выведет из себя даже самых терпеливых геймеров.

The Guild 2 может похвастаться весьма и весьма приятной графикой. Обозревая свои владения с высоты птичьего полета, невольно любуешься, как день сменяет ночь, а весна – зиму. Вызывают умиление и одинокие статуи у храмов, и заросли камыша, отражающиеся в водной глади. Правда, всю идиллию портит воистину отвратительная анимация персонажей. Но как бы там ни было, геймплей затягивает, а игра обладает огромным потенциалом для многократного прохождения. Несмотря на все недоработки, сиквел удался.

Паспорт

Жанр tycoon
Разработчик 4Head Studios
Издатель JoWooD Productions
Издатели в Украине GFI/«Руссобит-М»
Web-сайт www.theguild2.com
Возраст 12+

Оценка 4/5

Идея Симулятор средневекового предпринимателя
Графика Великолепная работа художников испорчена аниматорами
Звук Жизнь города под звуки симфонического оркестра
Игра Всепоглощающая

О разработчике

4Head Studios
Игры Europa 1400: The Guild + аддон, Big Biz Tycoon, Big Biz Tycoon II, Mall of America, Back to Gaya
Web-сайт www.4head.de
Компания немецких разработчиков, основанная в 1997 г. Ларсом Мартенсеном (Lars Martensen) и Тобиасом Северином (Tobias Severin). Цель студии – создавать умные игры.









PC

Warhammer 40 000: Dawn of War – Dark Crusade

Михаил Зинченко

ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Gameplay

Кронас достанется лишь одному

В большинстве случаев под выпуском аддона разработчики подразумевают добавление стороны конфликта, нескольких новых карт и свежей душещипательной истории, умещающейся в абзац текста.



Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Relic Entertainment
Издатель THQ
Издатель в СНГ «Бука»
Web-сайт www.dow-darkcrusade.com
Возраст 16+

Оценка 5/5

Идея Масштабный аддон к отличной игре
Графика Незначительно усовершенствована
Звук Атмосферно. Нареканий практически нет
Игра Как всегда отлично. Хотя в дальнейшем придется подправить баланс

Warhammer 40 000: Dawn of War – Winter Assault была сделана по подобной схеме, тем приятнее оказались сюрпризы, преподнесенные Relic в Dark Crusade. В дополнение к доступным пяти на поле боя выходят еще две играбельные расы – тау (tau) и некроны (necrons). Покоящиеся в своих гробницах до поры до времени машины смерти некронов хороши для сравнительно медленного развития, и в результате наращивают мощь до невиданных высот. Добавьте к этому бесплатных бойцов, способность основного героя воскрешать погибших в бою, летающую крепость, в которую превращается цитадель, и станет понятно, почему до первых патчей у этой расы оказалось так много поклонников. В свою очередь под знамена тау собрались войска, придерживающиеся тактики hit'n'run, предпочитающие не давать врагу возможности даже приблизиться. В нашем распоряжении не только мощная артиллерия, но и армии дронов, и тяжелые боевые динозавры, и буквально напичканный стрелковым оружием герой. Больше всего тау напоминают эльдаров, хотя все же более человечных, да простят меня адепты вселенной Warhammer 40K.

Не остались без подарков и пять уже виденных нами рас – каждой добавили по сильному уникальному отряду, компенсирующему наиболее слабые стороны их тактики. Однако теперь количество сверхмощных юнитов, одновременно присутствующих на поле сражения, лимитировано, так что воевать только терминаторами уже не получится.

В отличие от прошлых кампаний, в Dark Crusade полем битвы станет целая планета. Поверхность Кронаса (Kronus) разбита на 25 территорий, за которые придется воевать до победного конца. Пошаговые сражения на глобальной карте дополняются приятными сюрпризами в виде бонусов от отдельных захваченных провинций (например, возможности атаковать дважды за ход, а то и вовсе перемещаться практически по всей карте). По мере успешного захвата планеты к нам будут присоединяться юниты-ветераны, облегчающие старт на новых территориях. А выбранного героя позволяют увешать дополнительной экипировкой, повышающей характеристики, – достойная награда за боевые заслуги.

Можно еще долго обсуждать новшества и сетовать на своеобразное видение разработчиками игрового баланса (уверен, его приведут в порядок), однако оставим это для форумов. Главное, Relic Entertainment действительно удалось сделать образцовый аддон, и одна из лучших стратегий современности стала еще лучше.

It is better to die for the Emperor than to live for yourself!

P.S. Дополнение Warhammer 40 K: Dawn of War – Dark Crusade работает и без установки оригинальной игры.







PC

GunBound World Champion

Дмитрий Курятник

Когда червяки пересядут в танки

Проекты – продолжатели идей бессмертной Scorched Earth неизменно вызывают у игроков теплые чувства. Сейчас, когда безоговорочный лидер в этом жанре (а речь идет, разумеется, о Worms) сдал свои позиции, стране нужны новые герои.



Паспорт

Жанр MMOG
Разработчик Softnyx
Издатель Softnyx
Web-сайт www.gunbound.net
Возраст нет данных

Оценка 4,5/5

Идея Scorched Earth vs. Worms Online
Графика Мультяшная в лучших традициях жанра
Звук Довольно невзрачный звуковой ряд
Игра Увлекательное времяпровождение для всех и каждого

И все же GunBound нельзя назвать клоном, перед нами скорее микс из вышеназванных классических игр. И микс, должен заметить, весьма удачный. Задача наша предельно проста – уничтожить противника. Сделать это можно как в честной дуэли, так и в массовой потасовке (режимов игры несколько), а в помощь друзья-разработчики заботливо выдали множество различных артиллерийских орудий. Кстати, расправляясь с неприятелем, необходимо учитывать особенности рельефа, силу и направление ветра и т. п.

В отличие от Worms здесь на поле боя позволено вывести всего одну машину – mobile, но ассортимент их довольно велик. Каждая (а среди разновидностей есть и трицератопсы, и тракторы, и механические пчелы) имеет свои технические характеристики, которые влияют на дальность передвижения, защищенность, величину наносимого урона. Кроме того, все mobile оснащены уникальным оружием, и это, разумеется, влияет на тактику ведения боя. А еще игрок получает аватара. Именно его мы будем снаряжать различными полезными гаджетами, что, в свою очередь, укрепит броню, повысит количество очков жизни и прочие характеристики. Как видите, вездесущие элементы RPG нашли свое место и в GunBound.

Несмотря на то что игровой процесс кажется знакомым, будто дорога в школу, минимум за три нововведения разработчиками стоит выдать почетные грамоты. Во-первых, на геймплей влияют фазы Луны: на привычном двухмерном поле могут возникнуть торнадо, изменяющие траекторию полета снаряда, а периодически появляются огненные столбы и молнии, которые увеличивают повреждения, наносимые пролетевшим через них боеприпасом. Во-вторых, mobile каждого игрока оснащен шестью специальными слотами. Их перед началом игры разрешается заполнить как разнообразными предметами (аптечками и пр.), так и специальными бонусами вроде возможности сделать двойной выстрел, поменяться ходом с товарищем по команде и т. д. Ну и третье, пожалуй, самое приятное нововведение – после смерти вы не просто наблюдаете за происходящим на арене, а получаете шанс испытать удачу на местном аналоге «однорукого бандита». Выигрышем может стать как определенная сумма наличных, так и разрешение сбросить на голову ничего не подозревающему противнику увесистый молоток.

Естественно, у бесплатного проекта есть не только плюсы, но и минусы. К последним относится, например, то, что многие игровые предметы доступны только за реальные деньги. Впрочем, приобретать подобные штуки не обязательно, и, даже не платя за вон тот супермегамеч, от игры можно получить заряд позитивной энергии и массу фана.





Так вот ты какой, Голем Огня



Ну все, началось...







Йокогама в самом начале игры

Xbox 360 / PS3

Enchanted Arms

Сергей Галёнкин



Дьявол внутри

Новая консоль Microsoft до сих пор чувствует себя на японском рынке неуютно. Игроки Страны восходящего солнца не спешат тратить свои кровные на приставку, которая не порадует их любимым жанром – jRPG. Но ситуация начинает потихоньку меняться.

Enchanted Arms – первая классическая jRPG, появившаяся на Xbox 360. Ее (относительный) успех потом закрепят куда более громкие Blue Dragon и Lost Odyssey, но главное, что начало положено. А первопроходцем, как вы понимаете, быть нелегко.

По духу Enchanted Arms очень сильно напоминает Trigun. Такой же всеразрушающий главный герой, похожий мир, переживший катастрофу, столь же странная компания единомышленников и в той же степени циничные противники.

Сюжет эпический, как и положено jRPG. Начинается все, правда, довольно спокойно, но без традиционного для жанра «враги сожгли родную хату» не обойдется. Затем бешенная погоня за злодейкой и похищенным другом детства, дворцовые интриги, детективная история, участие в восстании и смерть как минимум одного родственника практически у каждого из соратников – законы жанра, ничего не поделаешь.

Желающие изобразить дедушку Фрейда, найдут в Enchanted Arms немало интересного. Несмотря на детский рейтинг 12+ (куда смотрят PEGI, ESRB и лично Джек Томпсон?) в этой игре нетрудно обнаружить и гомосексуализм (у Тойи, друга главного героя, масса поклонников среди мужчин, включая Макото, который готовит ему обеды в форме сердечка), и BDSM (уберзлодейка Королева Льда ведет себя со своим подчиненным в лучших традициях фильмов Кауфмана), и даже фетишизм (Ацума с Ралгаром в одном из эпизодов обсуждают случайно обнаруженное женское белье).

Enchanted Arms цепляет эпичностью происходящего и несерьезным отношением к этому наших подопечных. Разрушение городов, гибель мирного населения и сражения с бывшими друзьями здесь вполне уживаются с шутками о различиях культур, кулинарных талантах и первых романтических приключениях. Нет излишнего пафоса, который так характерен для той же Final Fantasy XII.

Боевая система Enchanted Arms одновременно и классическая, и оригинальная. В наличии расчерченное на клеточки поле, четыре персонажа (герои или големы) с нашей стороны и неограниченное число противников. А дальше, как в Heroes of Might & Magic или Disgaea, – перемещаемся, бьем и кастуем заклинания. Но есть одна тонкость – заходить на «вражескую» территорию нельзя. И значит, тактика не сводится к «добежать и навалять», игрок вынужден постоянно переставлять персонажей так, чтобы их удары причиняли максимальный ущерб как можно большему числу противников. Ведь у каждого умения имеется свой, так сказать, узор, который определяет, какие именно клетки поля попадут под его воздействие.

К боевке у меня не было бы претензий, если бы не два недостатка. Во-первых, половину игры можно пройти, используя *«Автобой»*, – компьютер и без нас разберется с врагами и даже с некоторыми боссами! А затем вы обнаружите второй недостаток – случайных сражений слишком много. Пока они отдаются на откуп AI, это не так раздражает, но когда приходится всем заниматься вручную, постоянные драки начинают утомлять.

Зато заниженная сложность Enchanted Arms и масса random encounters позволяет нам не заниматься прокачкой – вполне достаточно просто бежать по сюжету, а герои наберут уровни по ходу дела.

Интересно, что хотя наши подчиненные восстанавливают очки жизни и маны после каждого боя, долго драться одним и тем же составом не получится. Ведь после сложных сражений накапливается усталость и рано или поздно герои начнут выбывать из «основного состава». Хорошо, что их всегда можно подменить големами, которых в игре великое множество.

Сбор и воспитание големов – по сути, игра в игре. Их здесь огромное количество, причем всех можно прокачивать наравне с героями. Чтобы заполучить нового бойца, его сначала предстоит победить, поэтому иногда стоит потратить массу сил и средств на сражение с мощным соперником, зато потом используйте его против других врагов в свое удовольствие.

Графическое оформление Enchanted Arms получилось неровным. Первые две трети игры оно вызывает сплошной восторг. Грамотное использование арсенала Xbox 360 позволило разработчикам создать живой мир, одновременно похожий на декорации Baldur's Gate (Лондон), Fallout (Junk City) и любой футуристической jRPG на выбор (Йокогама). Даже подземелья сделаны очень детально и с любовью.

Но вот Киото разочаровал. После буйства спецэффектов и высокодетализированных текстур предыдущих регионов мягкая пастельная гамма, почти полное отсутствие нормал-маппинга и HDR немного расстраивают. Впрочем, стоит двинуться дальше, и все снова становится красивым и качественным. Чем объяснить такую «дыру» в графике, я не знаю. Но факт остается фактом. Даже музыка и ролики в Киото сделаны на порядок хуже, чем в том же Лондоне.

Основное задание займет у вас порядка 25 часов. Западные ресурсы почему-то продолжают говорить о сорока часах сюжетной игры, но это на самом деле не так. Еще несколько часов отнимут дополнительные миссии, а также поиски големов. Есть и мультиплеер, представленный исключительно тактическими сражениями. Идти по сюжету вдвоем нельзя.

В целом Enchanted Arms получилась удивительно сильной игрой. Конечно, любители хардкорных jRPG будут воротить от нее нос, но как для первого проекта в данном жанре на Xbox 360 вышло просто замечательно. И если вы никогда не играли в японские ролевые игры, то Enchanted Arms – хороший способ познакомиться с jRPG.

P.S. Рецензия писалась по версии для Xbox 360, а вариант для PlayStation 3 появится в 2007 году.

Паспорт

Жанр jRPG
Разработчик From Software
Издатель Ubisoft
Web-сайт enchantedarmsgame.us.ubi.com
Возраст 12+

Оценка 4/5

Идея Next-gen-jRPG
Графика Местами потрясающе, местами просто хорошо
Звук Отличный подбор актеров (хотя можно включить и японскую озвучку), музыка неровная
Игра Довольно простая jRPG для начинающих с удивительно сильным сюжетом

О разработчике

From Software
Игры серии Armored Core, Tenchu
Web-сайт www.fromsoftware.co.jp
Японская компания, основанная в 1986 г., сначала разрабатывала бизнес-софт, но в 1994 г. занялась играми. В основном известна проектами о гигантских роботах серии Armored Core.





PC / Xbox / Xbox 360 / PS2 / PS3 / PSP / DS / GBA / Wii

Сергей Галёнкин

Marvel: Ultimate Alliance



Паспорт

Жанр action/RPG
Разработчик Raven Software
Издатель Activision
Издатель в СНГ «Бука»
Web-сайт www.marvelultimatealliance.com
Возраст 12+

Оценка 4/5

Идея Всех их вместе собери
Графика На current-gen отлично, на next-gen хорошо
Звук Удивительно грамотная актерская работа и неплохая музыка
Игра По сути, та же X-Men: Legends, но с новыми персонажами

О разработчике

Raven Software
Игры Quake 4, серии Hexen, Heretic, Soldier of Fortune, X-Men: Legends
Web-сайт www.ravensoft.com
Компания Raven известна в первую очередь своими шутерами на движках id Software. Однако после того как ее купила Activision в 1997 г., Raven занялась и action/RPG.

A, A, B

Вселенная Marvel – кладезь для разработчиков игр. Если делать по одному проекту о каждом из супергероев (и суперзлодеев) в месяц, то хватит на ближайшие сто лет. Но нет, Raven хочет все и сразу!

Наши подчиненные, как вы уже догадались, взяты прямиком из комиксов Marvel. В команду можно зачислить Людей Икс, Мстителей, Человека-Паука, доктора Стрейнджа, Электру, Блейда и прочих – всего двадцать пять персонажей. Как и в X-Men: Legends, одновременно в бою участвуют только четверо, поэтому выбирайте аккуратно. Баланс между супергероями, на мой взгляд, мог бы быть и получше.

Например, Капитан Америка слишком силен, и, имея в команде такого сверхчеловека, вряд ли вы захотите управлять относительно слабой Электрой.

Несмотря на слово «Ultimate» в названии, игра не имеет отношения ко вселенной Marvel: Ultimates. Собственно, сложно сказать, как этот проект вообще вписывается в марвеловскую хронологию: с одной стороны, у нас команда All Stars, с другой – в одной из миссий мы встречаем Брюса Баннера, который еще не знает, кто он на самом деле. Кстати, жаль, ведь учитывая возможность разрушать буквально все, Халк был бы здесь как раз к месту.

Хорошая новость: игры наконец-то доросли до уровня кино. Нет, речь не о качестве роликов, актерской работе или бюджетах. Речь о многослойности. В Marvel: Ultimate Alliance столько цитат из классических игр, что их поиск превращается в отличную разминку для ума. Все равно ему в этой игре делать нечего, большую часть времени работают рефлексы.

Скажем, поездки на лифтах с падающими сверху противниками – это Metal Slug. Стрельба из пушки по летающему дракону взята из Medal of Honor. Путешествие в аркаде отсылает геймера к Pitfall (даже три крокодильчика на месте!), а некоторые ракурсы прямиком из Contra. Постмодерн!

В целом по геймплею MUA – честное продолжение X-Men: Legends, которая, в свою очередь, скопирована с Baldur's Gate: Dark Alliance, ну а та – с любимой нашими геймерами «Дьяблы». Поэтому все десять часов нам предстоит убивать, убивать и еще раз убивать. Набор уровней осуществляется невероятно быстро, а распределение очков опыта можно оставить на усмотрение компьютера. Предметов, правда, маловато, но когда это супергерои полагались на «магические подштанники +25 к силе удара»?

Есть заимствования из God of War – например, тот факт, что некоторые противники особенно чувствительны к комбо, а для выполнения ряда ударов нужно быстро нажимать кнопки в указанной последовательности. Правда, здесь это сделано не настолько жестко: если постараться, то обычных врагов можно убить обычным же способом, не прибегая к таким ухищрениям.

Интересным (хотя и спорным) новшеством стал отказ от бутылочек со здоровьем и маной – теперь эти субстанции выпадают из всех встречных врагов. Игра стала динамичнее – «отожраться» и взять противника измором нельзя. Однако ошибка может стоить жизни нескольким членам вашей команды, а это значит, что до следующего места сохранения придется идти неполным составом. Впрочем, Marvel: Ultimate Alliance – довольно простая игра (хотя по прохождении открывается дополнительный режим сложности), так что никаких проблем с нехваткой здоровья у вас скорее всего не будет.

Боссы в Marvel: Ultimate Alliance – одни из лучших в жанре. Больше никаких скучных «защелкиваний» с одновременным распиванием напитков. Вместо этого для уничтожения практически каждого из финальных противников необходимо разработать свою тактику или решить головоломку. Например, завалить колоннами или телепортировать к нему взрывающихся тараканов (не спрашивайте).

Мне очень понравилась озвучка игры. За любимого Спайдермена говорит Квинтон Флинн (голос Рейдена из MGS2, Ируки Умино из Naruto и Тимона из сериала «Король Лев»), да и остальные актеры не подвели – работают немногим хуже своих коллег из кино. Музыка, правда, несколько подкачала: она здесь скорее для заполнения пауз между боями, чем для создания атмосферы.

Marvel: Ultimate Alliance вышла сразу на девяти платформах, и это заметно. Если на PS2 и Xbox проект выжимает из железа все до последнего, то на Xbox 360 и PC он выглядит не так хорошо, как другие проекты этого же жанра. У меня создалось ощущение, что current-gen- и next-gen-версии игры различаются лишь наличием нормал-маппинга да постэффектов – модели персонажей и окружение, похоже, остаются без изменения. А самое странное – на PC игра смотрится хуже, чем на Xbox 360, хотя в картинке Marvel: Ultimate Alliance нет ничего эдакого, неподъемного для современного персонального компьютера.

Если бы эта игра вышла несколько лет назад, без «Выбора редакции» и высшей оценки не обошлось бы. Однако сейчас на рынке достаточно хороших action/RPG. И хотя Marvel: Ultimate Alliance лучше многих из них, но до идеала чуточку недотягивает.















PC

Battlefield 2142

Янош Грищенко

Двести лет спустя

Если бы Digital Illusions не была уважаемой командой разработчиков с почти пятнадцатилетним стажем, то Battlefield 2142 мы посчитали бы сомнительной шуткой. Платить $49,99 за игру, подозрительно смахивающую на обычный мод?



Паспорт

Жанр online shooter
Разработчик Digital Illusions CE
Издатель Electronic Arts
Web-сайт battlefield2142.ea.com
Возраст 17+

Оценка 3/5

Идея Ничего оригинального
Графика Приятная, но не более того
Звук Неплохая музыка, отличная озвучка
Перевод Великолепен – EA самостоятельно занимается локализацией игр на территории СНГ
Игра Battlefield 2 с новыми моделями юнитов и слегка подправленным геймплеем

Если вы видели Battlefield 2, то Battlefield 2142 покажется вам неимоверно знакомой. Перед нами игра фактически не первой свежести, только в новой упаковке. История, как ни прискорбно, повторяется: вспомните-ка метаморфозы Battlefield Vietnam...

Геймплей остался почти прежним. Выбираем одну из двух сторон конфликта (угадайте с трех раз... ну конечно, к нашим услугам Европейский Союз и Паназиатская Коалиция с могучей Россией во главе), класс персонажа, точку респауна – и welcome back! Очень скоро выясняется, что разработчики решили не перенапрягаться и предоставить жаждущим фанатам серии пять (!) игровых карт. Уровни, разумеется, динамические: чем больше число геймеров, тем больше территория боевых действий и количество ключевых точек. Впрочем, ни один из уровней все-таки не получился настолько продуманным, разнообразным и интересным, как Mashtuur City или Zatar Wetlands из Battlefield 2.

Основные изменения коснулись вооружения и техники. В Battlefield 2142 к броневикам, автомобилям и авиации добавились еще и мехи. Управлять боевыми прямоходящими роботами весьма непросто, хотя если все-таки научитесь, результат вас приятно удивит. Их огневая мощь просто неописуема, броня крепка, а ноги быстры. Правда, вывести подобные механизмы из строя достаточно легко, нейтрализовав на время систему навигации и оптические сенсоры с помощью электромагнитных волн, т.е. баланс соблюден.

А вот с легким стрелковым оружием возникают проблемы. Дело в том, что патроны в автоматических винтовках и пулеметах заканчиваются не просто быстро, а невероятно быстро, причем даже в режиме одиночных выстрелов. Учтите опять же: оружие имеет свойство перегреваться. Непонятно, как подобные образцы вообще попали в арсенал будущего.

Еще одно новшество – режим *Titan* (карты поддерживают до 48 игроков), где в распоряжение каждой команды предоставляется огромная летающая крепость, служащая для доставки солдат на поле боя и огневой поддержки.

Итак, подведем итоги. Представленный проект имеет все черты качественно сделанной модификации: и новые юниты появились, и новый режим, и баланс соблюден... Но назвать Battlefield 2142 полноценной игрой язык не поворачивается.









PC

Яйца Фаберже. Приключение

Андрей Кубовский

Back in USSR

По какой-то странной традиции Советскому Союзу в компьютерных играх обычно отводится уже привычная роль тоталитарной Империи Зла. Однако Олег Корастелев, как, наверное, и многие другие, помнит совершенно другой СССР…



Паспорт

Жанр адвентюра
Разработчик О. Корастелев
Издатель «1С»
Web-сайт games.1c.ru/faberge
Возраст 12+

Оценка 4/5

Идея «Сибирь» по-нашему
Графика Хорошая стилизованная картинка
Звук Приятный, с минимумом озвучки
Игра Отличная, но слишком короткая приключенческая игра

Сюжет игры прост и одновременно оригинален. Потомок российского дворянского рода, проживающий в Париже, узнает от тяжелобольного отца о фамильных сокровищах, которые его дед спрятал во время революции. А фрагменты карты, где обозначен тайник, скрыты в нескольких механических игрушках Отто Карловича Кузьмича, некогда служившего у знаменитого Фаберже. В общем, чтобы обрести заветное наследство, юному парижанину придется отправиться в Советский Союз.

Разработчики замечательно передали дух и настроение советской столицы 1980 года. «Жигули», «москвичи» и «волги» деловито снуют по улицам, дворники метут аллеи, длинноногие секретарши на киностудии стучат каблучками по дорожкам между павильонами, создавая видимость активности, а музейные смотрительницы зевают и вяжут носки внукам в ожидании редких посетителей. Гротескные персонажи прекрасно вписываются в общий антураж и не претендуют на глубокую проработку характеров (представьте, у главного героя и имени-то нет!). И надо всем этим – огромное голубое небо, прорезанное инверсионным следом советского, разумеется, самолета. Даже далекий Париж, в котором так стремится остаться клоун из советского цирка и откуда желает выбраться наш персонаж, кажется неотъемлемой частью этого ушедшего навсегда мира. Равно как и островок с руинами фамильного поместья – последнего пункта на пути к несметным сокровищам.

Безусловно, в игре есть головоломки и квесты. Именно они навевают приятные воспоминания о гениальной «Сибири» – так близки по духу механические головоломки Кузьмича и поделки мечтателя Ганса Воралберга. Но все задания столь просты и понятны, что даже для ребенка не составит большого труда пройти эту игру без посторонней помощи. И в первую очередь именно квестовка – логичная и последовательная – отличает «Яйца Фаберже» от всех прочих руссоквестов.



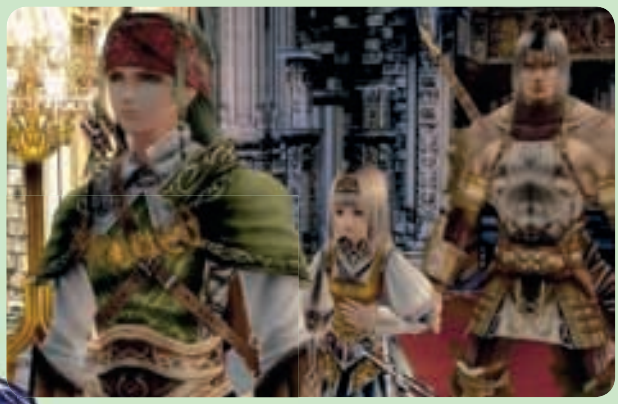
Второе отличие – графика. Качественные, детально проработанные и грамотно стилизованные игровые экраны удачно сочетаются с множеством трехмерных элементов, выводя point'n'click-адвентюру за узкие рамки пререндеренной графики. И наконец, добрый и не пошлый юмор делает эту игру одинаково привлекательной для геймеров всех возрастов.

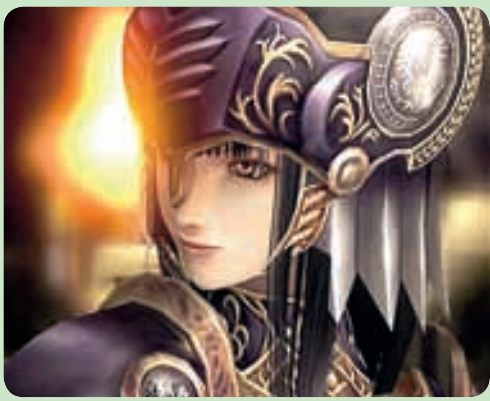
Пожалуй, единственный недостаток, который заметит каждый квестоман, – игра уж очень быстро заканчивается. Хотя наверняка любой ребенок будет рад такому замечательному подарку.


ENEMY HP
AP


3
AP









PlayStation 2

Valkyrie Profile 2: Silmeria

Олег Овсиенко





Забытая Эдда

В Valkyrie Profile 2: Silmeria нам предлагается очень вольное изложение скандинавской мифологии, от чего, однако, история не становится хуже. В конце концов, Одина японцы упомянули, а это главное.

Здесь Одноглазый даже стал одним из основных персонажей. От его буйного нрава могли пострадать обитатели не только Мидгарда, но и Асгарда. Так, дух валькирии Сильмерии был в наказание отправлен на землю, где и вселился в тело смертной девушки – принцессы Алисии. Честно говоря, Алисия, управлять которой нам приходится бóльшую часть игрового времени, совсем не похожа на спасительницу мира. Маленькое робкое существо со странными пристрастиями в одежде (ума не приложу, как на суровом севере можно бегать в юбке выше колен, а обувка вообще заслуживает отдельного рассказа), не способное выжать из себя пару слов, не говоря уже о том, чтобы защититься от молний идущей по пятам сестры Сильмерии. Я часто задавался вопросом, как наивная Алисия вообще умудрилась дожить до своих лет! О том, чтобы сесть на королевский трон, уже и речи не идет. Впрочем, ее папаша был со мной согласен, раз отправил наследницу в провинцию от греха подальше. Должно быть, Сильмерия обладала сильнейшей интуицией, если смогла углядеть в этом ходячем несчастье искру величия, избрав ее тело сосудом для своего духа.

Но даже с божественной защитой далеко не укатишь, так что принцессе придется подобрать себе группу из верных соратников. Они слегка скрасят ее одиночество во время путешествия, ведь с одним внутренним голосом Сильмерии особо не наговоришься. На первых порах именно валькирии приходится общаться за свою протеже, не способную произнести ни звука на людях, но со временем юная дама все-таки станет посмелее.

Тем более что обстановка не просто способствует, а прямо вынуждает к этому. Например, Алисии-Сильмерии предстоит тесно общаться с павшими воинами – эйнхериями: вместо отправки их душ в Валгаллу нам дано право возвращать бойцов к жизни. И у каждого, кстати, есть собственная, пусть и небольшая, история. Главные герои саги вообще безупречны: все достойно, продуманно и в меру пафосно. Сюжет плавно развивается на протяжении нескольких глав, не ограниченных по времени и пестрящих знакомыми лицами. Если приключения Леннет можно назвать трагедией личностей, над головами которых навис меч Рагнарека, вторая часть – меланхоличная сказка, затягивающая до финальных титров.

Графическое исполнение не вызывает никаких нареканий – на данный момент это, вероятно, самая технологически совершенная игра на старушке PlayStation 2. Авторы проделали колоссальную работу над освещением, детализацией окружения и персонажей, порой сложно отличить CGI-видео от заскриптованного ролика. Водяная мельница, портовый бар, развалины старого замка и сосновый лес – все складывается в грандиозный северный пейзаж. Интересно, что двухмерное окружение часто сменяется ничуть не уступающим ему трехмерным.

Музыку пусть и нельзя назвать шедевром, но Мотои Сакураба удивил нас не свойственным ему ровным симфоническим треком, удачно вписывающимся в общую эпическую атмосферу. Немного разочаровала озвучка многочисленных реанимированных подопечных, но с учетом их количества это можно простить.

Однако главная прелесть VP2 – геймплей. Взяв на вооружение успешную концепцию первой части, разработчики создали прекрасный микс платформера и ролевой игры. По сравнению с предыдущим эпизодом в локациях стало куда больше головоломок, требующих использования волшебных способностей главной героини, да и список талантов увеличился.

Само собой, как в любой RPG, здесь и шагу нельзя ступить без драки. Тем, кто играл в первую часть, боевка покажется одновременно знакомой и новаторской: она способна как привлечь, так и оттолкнуть игрока, который не захочет посвятить немного времени ее изучению. В отличие от Lenneth, где сражения были исключительно двухмерными, здесь битвы происходят на трехмерном экране, который в момент схватки сменяется старым добрым экраном 2D-файтинга. На каждую кнопку контроллера все также назначаются члены команды, способные за ход сделать ограниченное количество ударов. Вообще-то при желании почти любую битву можно выиграть беспорядочными нажатиями и судорожными рывками стика. Но смысло не в этом! Главная задача опытного бойца – тактическая победа. Для этого придется следить за шкалой AP (Attack Points), пополняя ее в нужные моменты, избегать зон действия врага молниеносным стрейфом, стараясь обойти его сзади или взять в клещи, разделив группу на две части.

Но самое главное: исход сражения решают комбинации. Это несколько напоминает связки из Tales of Legendia, однако здесь все гораздо сложнее и интереснее – удачная цепочка дает нашим напарникам возможность провести несколько видов совместных атак, способных буквально смести с дороги любого противника. Кроме того, значительно больше опыта и полезных вещей мы заработаем, сражаясь с умом. Например, не так уж трудно уничтожить местного босса и аккуратно собрать богатые трофеи, даже не касаясь его телохранителей. А еще здесь есть комплексная система прокачки... В общем, фантазии ветерана определенно будет где разгуляться.

Перед нами – почти идеальная RPG, выделяющаяся из массы «попсовых» проектов, издаваемых Square Enix. Единственным недостатком Valkyrie Profile 2: Silmeria можно считать ее хардкорность. Но если потратить несколько часов на освоение далеко не заурядной боевой системы, игра способна надолго увлечь даже казуалов.

Паспорт

Жанр jRPG
Разработчик tri-Ace
Издатель Square Enix
Web-сайт na.square-enix.com/valkyrieprofile
Возраст 13+

Оценка 4,5/5

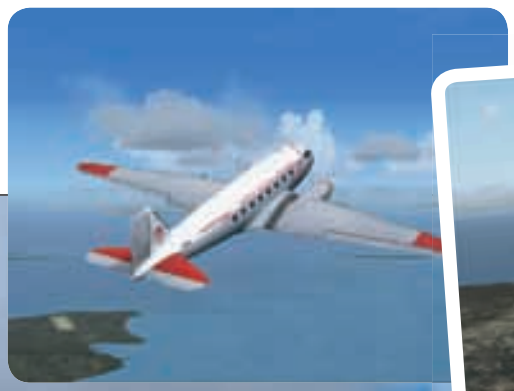
Идея Японцы о викингах
Графика Совершенна
Звук Отлично вписывается в игру
Игра Повторяет успех славного предка

О разработчике

tri-Ace
Игры Valkyrie Profile: Lenneth, Radiata Stories, Star Ocean: Blue Sphere
Web-сайт www.tri-ace.com
Независимая студия tri-Ace с офисом в Сибуйя (Токио) была основана в 1995 году выходцами из Namco. Сейчас в штате компании более 100 человек, и она продолжает радовать поклонников оригинальными проектами.









Подсказки

- Без хорошего джойстика делать в игре практически нечего
- Вертолетом надо управлять, как самолетом, – о ручке «шаг-газ» создатели, видимо, не знают
- Для дельтаплана сделали самолетную флайт-модель
- Противный писк и пиканье в кабине планера – это звуковая индикация вариометра. Если пищит, значит, мы набираем высоту, если орет – теряем





PC

Flight Simulator X

Игорь Комаров



К взлету почти готов

После выхода «Ил-2: Штурмовик» культовый симулятор от Microsoft оказался в незавидном положении. Молодая российская команда заткнула за пояс гранда симуляторостроения и сдавать позиции в ближайшее время не собирается. Очевидно, что для возврата утраченной короны были необходимы кардинальные изменения.

Что же мы имеем на сегодняшний день? А все ту же хорошо знакомую MSFS с приставкой «X». В концепцию игры Microsoft не внесла ничего нового. Перед нами традиционно огромный список территорий, обновленный парк моделей и множество «фатальных улучшений». Первое, с чем вы столкнетесь, – необходимость проапгрейдить ОС вашего PC до Windows XP SP2. На более ранних версиях игра просто и элегантно отказывается инсталлироваться. Решив каким-либо способом этот вопрос, вы, уверен, будете неприятно удивлены совершенно нечитаемым главным меню. А все дело в том, что интерфейс построен на основе Internet Explorer, и если для экономии трафика вы отключили загрузку картинок, нормального меню не увидите. Обидно, что щелкнуть правой кнопкой мышки на картинке и выбрать пункт *Show Image* не удастся. Это, конечно, не критично, но все же...

Второй неприятный сюрприз будет поджидать вас в процессе инсталляции. Для установки MSFS X нужно ни много ни мало 15 гигабайт свободного места на диске. Согласен, качественные и детализированные terrains нашей родной планеты требуют места, но 15 GB, по-моему, перебор. Следующее, к чему стоит приготовиться всем без исключения, – это благородная неторопливость. Игра медлительна даже на достаточно быстрых и мощных компьютерах. А уж если вы решитесь включить автоматический генератор объектов на поверхности и хотя бы минимальный наземный и воздушный трафик, то ожидать, пока MSFS окончательно загрузится, придется минут 10–15. Естественно, удовольствия это не доставляет.

Интересно, что среди моделей появился настоящий спортивный планер! Каплевидная кабина, крыло большого удлинения – прекрасная белая птица гордо парит в виртуальном небе. Только вот даже реальные навыки управления подобным аппаратом мне почти не помогли: здесь я совсем не чувствую машину, потому и лететь пока получается только вниз.

Еще одно интересное решение – добавить в игру самолет DC-3 Dacota и мотодельтаплан/ультралайт. К сожалению, полетная модель последнего передана очень неточно. Чтобы рассуждать о достоверности реализации управления «Боингом», надо как минимум быть пилотом «Боинга». А вот оценить качество спортивных самолетиков мне под силу, только здесь возникает ощущение, что в руках штурвал не самолета, а простенькой пилотажной модели. Возможно, это и к лучшему, но ведь хочется почувствовать себя если и не командиром экипажа, то хотя бы пилотом-спортсменом.

Порадовала реализация вертолета – управление сложное, но не чрезмерно. Если немного потренироваться, то можно научиться выполнять виртуозные и точные посадки, например, в непосредственной близости от находящегося на стоянке лайнера. Кроме того, с вертолета значительно интереснее осматривать достопримечательности, а полет над горами доставляет истинное удовольствие.

Чего не хватает, так это настоящих приключений. К нашим услугам все те же редактор миссий и набор стандартных сценариев. Последние достаточно разнообразны, но вот для некоторых самолетов их, увы, крайне мало – например, для планера только два. Можно, конечно, выбрать свободный полет, но он быстро надоедает.

Из интересных находок также стоит отметить реализацию погоды. По заявлениям разработчиков, в игре есть потоки атмосферы (да-да, именно те, которые мне пока не удалось обнаружить). Упомяну и о возможности скачивать данные о погоде со специального сервера – тогда метеоусловия в районах, над которыми вы пролетаете, будут соответствовать реальным. Это пригодится при создании собственных сценариев. А еще есть полноценная поддержка современных устройств: джойстиков с обратной связью, Track-IR, виртуальных шлемов и т. д. Летая с Track-IR, испытываешь незабываемые ощущения, хотя поначалу все же непривычно.

Пожалуй, на этом остановимся. Пусть Flight Simulator X и не совершил революцию в жанре, с игрой все же стоит ознакомиться.

Паспорт

Жанр flight simulator
Разработчик ACES Studio
Издатель Microsoft
Web-сайт www.microsoft.com/games/flightsimulatorx
Возраст 3+

Оценка 3,5/5

Идея Почти летный тренажер
Графика Качество моделей отличное, облака, земля, освещение – все очень правдоподобное. А вот эффекты подкачали
Звук Очень хорош. А от прослушивания великолепной музыки из меню возникает просто непреодолимое желание летать
Игра Гостья из прошлого века. Достойна внимания, но мы ожидали большего

О разработчике

ACES Studio
Игры Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theater, Microsoft Combat Flight Simulator 3: Battle for Europe и т. д.
Web-сайт www.microsoft.com/games
Внутренняя студия Microsoft, расположенная в Редмонде, штат Вашингтон.









PC / PS2 / PSP / GC / Xbox / X360

LEGO Star Wars II: The Original Trilogy

Никита Шило

ВЫБОР РЕДАКЦИИ Gameplay



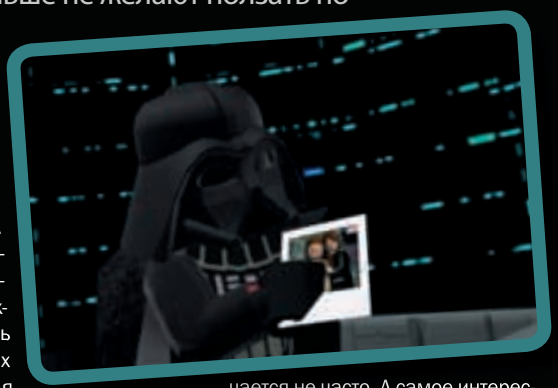
Jedi, Force and Bricks

LEGO – это бренд, неизменно популярный во всех странах мира. Но вот дети, собиравшие из ярких пластиковых деталей забавных персонажей, подросли и больше не желают ползать по полу, выстраивая небоскребы…

Что же им предложить теперь? Оказывается, и взрослый человек может заинтересоваться похождениями знакомых с детства несуразных пластмассовых человечков, тем более в горячо любимой вселенной Звездных войн. Вышедшую в 2005 году первую часть LEGO Star Wars, несмотря на некоторые недоработки, ждал вполне предсказуемый успех. Поэтому вскоре появилась и вторая игра серии, посвященная событиям четвертого, пятого и шестого эпизодов киноцикла: Империя, повстанцы, Вейдер, Люк, Лея и иже с ними.

Вообще-то пробежать The Original Trilogy в *story mode* можно всего за несколько часов. Но есть ведь еще и *free play* с 50 героями – от Йоды до Императора. Плюс на уровнях предостаточно всяких хранилищ с бонусами и монетками, причем попасть внутрь способны только определенные персонажи, недоступные в режиме сюжетного прохождения.

Геймплей классический: убивайте врагов, собирайте денежки, решайте нетрудные задачки, переключаясь между героями. Однако некоторые моменты откровенно раздражают. Например, когда после получасовых блужданий по уровню в поисках нужных деталей для AT-ST выясняется, что запчасти все это время спокойно лежали в ближайшем мусорном баке. Пройти забавную аркаду может даже дошкольник, лишь изредка прибегая к помощи взрослых. А если таковая и понадобится, это не станет особой проблемой: в любой момент в игру включается второй персонаж, управляемый с той же самой клавиатуры в режиме *hot seat*. За пройденные миссии геймера награждают золотыми кубиками, необходимыми для строительства разнообразных объектов.



Интересный ход разработчиков – в игре появились специальные задания для bounty hunters. Боба Фетт и компания по поручению Джаббы должны устранить десять ключевых фигур из лагеря повстанцев, начиная с безобидного R2D2 и заканчивая щеголем Соло.

Не обошлось и без транспортных средств. Нам разрешают прокатиться на AT-ST, затем на X-Wing, «Тысячелетнем Соколе»... Кстати, помните, в первой части были mini-kits, из которых в конце уровня собирались различные модели летательных аппаратов и машин? Но если ранее они представляли лишь эстетическую ценность, то сейчас, заполучив Star Destroyer, TIE Bomber или даже слоноподобный AT-AT, можно не только любоваться приобретением, а и разбирать с его помощью врагов на части (в буквальном смысле слова) на специальных бонусных картах.

Между прочим, бонусов здесь и без того хватает. Хотите усилить свой пистолет или лазерный меч, купить новых персонажей или регенерацию здоровья? У бармена из Mos Eisley Cantina припасено много полезных штучек.

И еще – нас порадовали довольно неплохие сюжетные ролики, пронизанные специфическим LEGO-юмором. Порой даже возникает желание посмотреть тот или иной ролик еще раз. Согласитесь, подобное случается не часто. А самое интересное – здесь почти нет отрицательных героев. Дарт Вейдер, Боба Фетт, штурмовики и другие плохиши воспринимаются не как враги, а как «наши хлопцы», которым при распределении ролей в «казаках и разбойниках» пришлось играть за последних. Единственным злым персонажем остался Император, но ему-то ведь это и на роду написано.

Графика выполнена на достойном уровне, особенно здорово получились герои. Немаловажен и следующий факт: после установки разрешения 1280×1024 и 4x antialiasing производительность игры стабильно держалась на отметке в 60 fps. А теперь попробуйте провернуть такое с Oblivion! Правда, знакомая еще по фильму музыка успевает порядком надоесть – куски из композиций взяты чересчур короткие, хотя духу игры вполне соответствуют. Не слишком понравилась нам и реализация камеры.

А в целом игра оказалась даже лучше, чем ожидалось. Настолько добрые и забавные проекты нечасто появляются в последнее время. Так что доставайте свой лазерный меч или бластер – и вперед! И да пребудет с вами... ну, в общем, вы в курсе.



Паспорт

Жанр аркада
Разработчик Traveller's Tales
Издатель LucasArts
Издатель в Украине «1С»
Локализатор «1С»
Web-сайт www.lucasarts.com/games/legostarwarsii
Возраст 3+

Оценка 4,5/5

Идея LEGO + Star Wars – эта комбинация по-прежнему работает!
Графика Достойная
Звук Скучноватый саундтрек
Игра Весело, забавно и совсем не сложно

О разработчике

Traveller's Tales
Игры Mickey Mania, The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe, Super Monkey Ball Adventure, LEGO Star Wars и др.
Web-сайт www.t-tales.com
Английская студия, основанная в 1990 г., ранее сотрудничала с Disney и Pixar при создании консольных игр по мотивам Toy Story и Bug's Life.

Немного о LEGO

Первые конструкторы LEGO еще в 1949 году изготовил Оле Кирк Кристиансен, бедный плотник из Дании, вместе со своим сыном Годтфредом. Само название происходит от датского «leg godt», что в переводе означает «играй хорошо». На данный момент выпущены уже тысячи тематических наборов LEGO, в том числе Star Wars, Batman, Spider-Man, Harry Potter и многие другие.







PC

Stronghold Legends

Ростислав Панчук

Байка о благородном рыцаре

Оригинальная Stronghold позволила игроку почувствовать себя средневековым феодалом – здесь нужно было построить замок и обеспечить процветание родового имения, защищать его от непокорных вассалов и осаждать крепости врагов.



Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик FireFly Studios
Издатель 2K Games
Web-сайт www.fireflyworlds.com/shl_index.php
Возраст 12+

Оценка 3/5

Идея Stronghold в фэнтезийном антураже
Графика На среднем уровне
Звук Аутентичный
Игра Не самое удачное продолжение серии Stronghold

Stronghold Legends является приквелом оригинальной игры и переносит нас в мир средневековых саг и легенд. Кампания состоит из трех частей: в первой мы играем за короля Артура и рыцарей Круглого стола, во второй – идем по стопам Зигфрида, а в третьей, самой интересной, примеряем доспехи графа Дракулы, заключившего сделку с дьяволом ради освобождения родной Трансильвании.

Ну а чтобы внести немного разнообразия в сеттинг, разработчики добавили в игру элементы тех же саг и легенд. Теперь, помимо рыцарей и лучников, к нашим услугам драконы и великаны, а ряды войск Дракулы пополнили ведьмы и оборотни. Правда, подобное решение довольно негативно сказывается на балансе, так что его наверняка будут шлифовать в патчах.

Кстати, первая Stronghold стала популярной во многом благодаря органичному сочетанию экономической и боевой составляющих. Это не только разнообразило геймплей, но и добавляло происходящему реалистичности – ведь на самом деле благородным рыцарям приходилось заботиться и о хлебе насущном. В Legends же акцент смещен в сторону боевой части. Мы обороняем свои имения и (реже) осаждаем замки противника. Хорошо это или плохо? Если бы разработчики предложили что-то новое в тактическом режиме, то мы бы однозначно сказали: «Хорошо». Но когда выясняется, что геймплей полностью скопирован с RTS пятилетней давности, становится грустно.

Забудьте о типичных для Средневековья затяжных осадах по всем правилам военного искусства – здесь бал правит незатейливый rush. Сначала силами крестьян долго и нудно поднимаем экономику, попутно отбиваясь от мелких отрядов противника, налаживаем бесперебойную работу оружейников и сборщика налогов, производим дюжину катапульт, сотню-другую пикинеров и лучников, а затем – вперед на штурм вражеской крепости. Скучно! Ситуацию усугубляет и совершенно невменяемый AI как противника, так и наших подчиненных. Любая схватка стройных рядов пехоты превращается в разноцветную свалку, а неудобное управление делает невозможным координирование действий армии.

Карты в Stronghold Legends откровенно малы – никакой эпичностью тут и не пахнет. Порой они вообще выполнены в лучших традициях shareware-аркад: есть ваш замок с клочком прилегающей территории, который со всех сторон атакуют отряды врага. Увлекательно, да?

Графическая часть неплоха, но не более того. Размытые текстуры, дерганая анимация юнитов – на проект 2006 года выпуска SL никак не тянет. Немного лучше у FireFly получилось музыкальное сопровождение: оно по крайней мере не надоедает.

Итак, Stronghold Legends – далеко не самый лучший продукт в серии. Добавление элементов фольклора и упор на боевую часть абсолютно не компенсируют банальный геймплей, к тому же растерявший всю свою эпичность. Поклонники оригинала могут взглянуть, а любителям масштабных битв и осад лучше дождаться выхода Medieval II.









PlayStation 2 / PSP / Xbox

Family Guy

Алексей Пасак

Дети, собаки и мартини

«Я, конечно, понимаю, что Family Guy – всего лишь череда шуток, но как раз это мне и нравится», – говорил персонаж в одной из последних серий South Park. Мы вполне согласны с ним, однако отличные игры состоят не только из хорошего юмора.



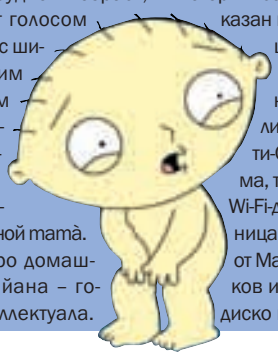
Паспорт

Жанр action/adventure
Разработчик High Voltage Software
Издатель 2K Games
Web-сайт www.2kgames.com/index.php?p=games&title=famguy
Возраст 17+

Оценка 3/5

Идея Телесериал под контролем геймпада
Графика Cel-shading. Просто, но стильно
Звук Озвучено профессиональными актерами!
Игра Смешно, но не всегда играбельно

Family Guy – комедийный сериал, который с далекого 1999 года собирает огромные аудитории и помогает телевизионным корпорациям выставлять high-end-расценки на рекламу во время трансляций. Главные герои мультипликационного ситкома – Гриффины. Отец семейства Питер с ярко выраженными гедонистическими замашками, жена-труженица Лоис и их замечательные дети – недалекий подросток Крис (с задатками художника), дочь Мэг (с комплексом неполноценности) и младшенький – enfant terrible Стиви. Несмотря на грудной возраст, последний говорит голосом взрослого мужчины с шикарным французским прононсом, одержим мыслями о порабощении всего человечества и отчаянно желает мучительной смерти собственной мамà. Ну и не забудем про домашнего любимца Брайана – говорящего пса-интеллектуала.



Главное развлечение после просмотра очередной серии – поискать в Глобальной Сети все использованные в ней культурные отсылки. Шутки на тему британского порно вполне могут находиться в одной минуте экранного времени от иронических замечаний по поводу Мэла Гибсона, внешней политики США или закрывшихся телевизионных шоу на канале Fox. Основная особенность сериала – постоянно всплывающие флэшбэки героев, полные абсурдных ситуаций и такого же юмора. В игре эта атмосфера передана один в один. Family Guy, или «Гриффины» (название, под которым сериал не так давно был показан в российском телеэфире), шутит и издевается надо всем подряд – от возможного гомосексуализма полицейских до социальной анти-СПИД-рекламы. Если тюрьма, то с плакатом «Бесплатный Wi-Fi-доступ!» на входе, если больница, то роженицы, зачавшие от Маленьких Зеленых Человечков из космоса, и электрошок-диско на выходе.

По геймплею Family Guy представляет собой связку из трех разных типов игры – сайдскролл-файтинг с Питером в главной роли, stealth-миссии за Брайана и платформер со Стиви. Степень увлекательности прохождения повышается в таком же порядке. Пародирование реликтов в духе Double Dragon (сохранена даже надпись «Go!» со стрелочкой при переходе на «следующий экран») с толстяком-папашей выглядит довольно бедненько – скудность и небольшое количество приемов быстро надоедает. Игра за Брайана циклична и утомляет необходимостью проходить уровень при каждой ошибке. Какое-то разнообразие предлагает платформенный беспорядок с младшим членом семьи – но и он не блещет оригинальностью. Вот и выходит, что основной фан по сути сводится к наполнению, а не к собственно игровому процессу. Хорошо это или плохо – решать самому геймеру, благо количество окружающих гэгов приятно радует. И где бы мы еще телепортировались через полки в морге или шутили на тему липосакции?



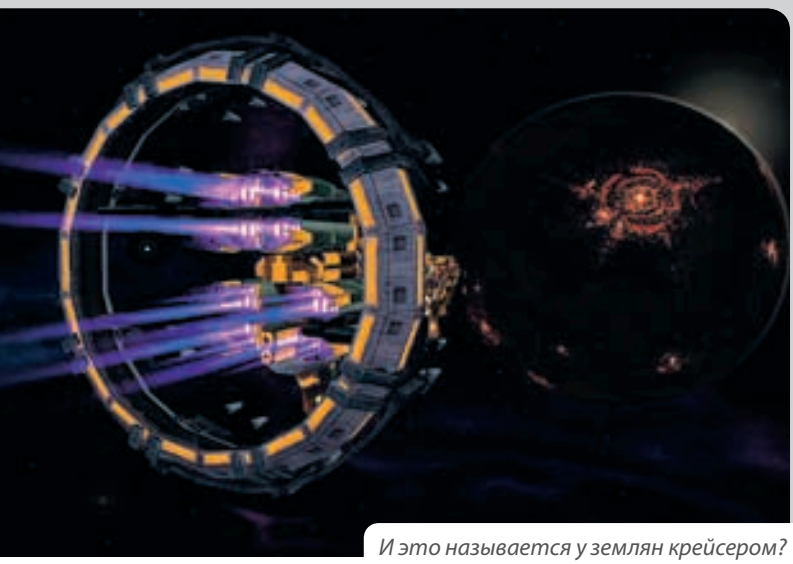


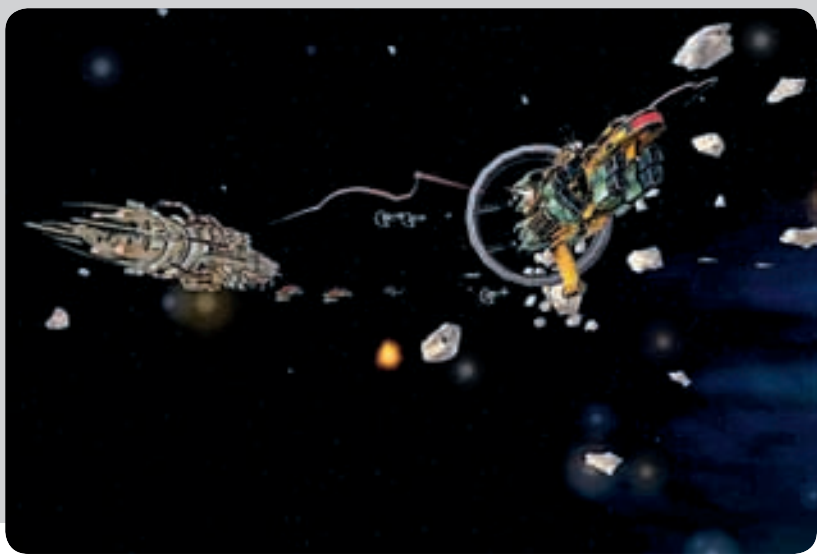






Флот Tarka атакует





И это называется у землян крейсером?

PC

Sword of the Stars

Ростислав Панчук

Битва за Вселенную

Парадоксально, но факт – ни в одной из существующих глобальных космических стратегий, где ключевой задачей как раз и является уничтожение противника, военные действия так и не были организованы должным образом.



Паспорт

Жанр глобальная космическая стратегия
Разработчик Kerberos Productions
Издатели Destineer/ Lighthouse Interactive
Издатель в Украине «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Web-сайт www.darkstar-one.com
Возраст 12+

Оценка 4/5

Идея 4X-стратегия с упором на военные действия
Графика Хорошая, но до уровня Nexus и Empire at War недотягивает
Звук Не самый выразительный ambient
Игра Отличный подарок для поклонников жанра

О разработчике

Kerberos Productions
Игры нет
Web-сайт www.kerberos-productions.com
Молодая команда с офисом в Ванкувере (Канада). Сотрудники Kerberos уже имеют опыт работы в игроиндустрии: раньше они занимались такими проектами, как Homeworld: Cataclysm, Treasure Planet: Battle at Procyon, Ground Control, Team Fortress и Counter-Strike.

В лучшем случае нам приходилось довольствоваться полуавтоматическими сражениями флотов, ведомых AI, а в худшем – просто наблюдать за схематически изображенной баталией, победитель которой вычислялся с помощью генератора случайных чисел. Согласитесь, это совершенно не удовлетворяет запросам поклонников жанра.

Аналогичный вывод сделали и разработчики из Kerberos, ранее зарекомендовавшие себя на поприще космических стратегий отличной Homeworld: Cataclysm для студии Sierra. Они решили уделить достаточно внимания войнам, и это чувствуется уже в tutorial, где первым пунктом стоит не рутинная колонизация планет или развитие экономики, а обучение азам постройки нашего космического флота. Браво, Kerberos!

Первое, на что обращаешь внимание, запустив игру, – полностью изменившаяся вселенная: архаичное 2D из Master of Orion III и Galactic Civilizations II наконец-то уступило место элегантной трехмерности. И пусть консерваторы критикуют 3D-карту, работать с ней достаточно удобно, привыкаешь быстро, а возможность рассмотреть галактику со всех ракурсов вызывает настоящий восторг.

Второе интересное новшество – кардинально измененная концепция жанра 4X-стратегий. Экономика в SotS сведена к минимуму: каждая планета выдает некоторое количество кредитов, а поступления в казну можно увеличить, открыв технологии для модернизации индустрии и генетической модификации нашей расы (последнее сделает ее более приспособленной к условиям жизни в чужих мирах). Никакого строительства зданий, проблем с занятостью и моралью населения нет и в помине – здешние губернаторы достаточно квалифицированы, чтобы решать рутинные вопросы самостоятельно и не беспокоить императора по мелочам.

А вот с наукой и постройкой новых кораблей все иначе – именно развитие науки является одним из ключевых заданий игрока наряду с наращиванием военной мощи и завоеванием планет. Древо технологий не перегружено ненужными и дублирующими довесками, как это было в Galactic Civilizations II. Все исследовательские проекты снабжены краткими аннотациями, что значительно облегчает выбор. Кроме того, в каждой новой сессии SotS вышеупомянутое древо технологий заново генерируется случайным образом, что добавляет в игру элементы нелинейности и повышает replayability. Конечно, ключевые разработки остаются на месте, а вот, например, компоненты вооружения могут варьировать, тем самым вынуждая нас постоянно продумывать оригинальную тактику захвата вражеских колоний. Не забыт и мощный редактор техники – прямой конкурент своего коллеги из GalCiv II. Доступны три класса кораблей (эсминцы, крейсеры и дредноуты), для которых существует более 70 различных усовершенствований.

Но все это – только прелюдия к главной инновации игры – грамотному сочетанию глобального пошагового режима и красочных баталий космических флотов, происходящих в реальном времени.

Сражения, несомненно, являются сильной стороной Sword of the Stars. После жалких кораблей-пикселов в MoO III и автоматического решения всех конфликтов в GalCiv II здешние эпические битвы в полном 3D кажутся идеальными. И пусть картинка на экране немного уступает Empire at War и Nexus, бои выглядят очень достойно. Особенно впечатляет система повреждений – никаких lifebar тут нет, а оценку состояния наших и вражеских кораблей приходится проводить по их внешнему виду! Развороченные двигатели и огонь в отдельных секциях, например, четко указывают на необходимость немедленной эвакуации судна, иначе оно будет уничтожено в ближайшие секунды.

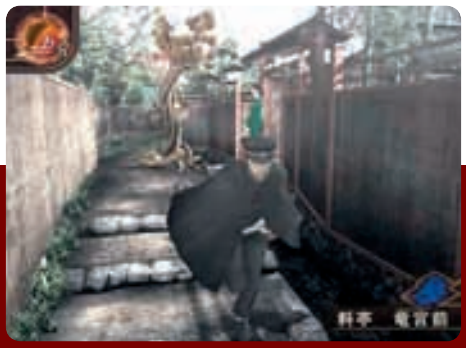
Управление флотом в SotS реализовано на удивление просто и удобно: приказы отдаются на 2D-карте, а суда уже автоматически занимают позиции в 3D. До боли напоминает Empire at War, не правда ли? Как и в SW: EaW, одновременно на поле боя может сражаться лишь ограниченное количество кораблей, но их число возрастает по мере открытия соответствующих технологий. Ну а если авангард несет существенные потери, разрешается заказать подкрепление – и так до полного уничтожения вражеской или нашей армады.

Визитной карточкой современных 4X-стратегий является максимальное количество «уникальных» рас, в основном отличающихся лишь внешне. Разработчики Sword of the Stars пошли другим путем – сторон конфликта в игре всего четыре, но разница между ними действительно огромна. Агрессивные рептилии Tarka предпочитают давить врага численностью, инсектоиды Hivers обладают сильным, но медленным флотом, однако стоит только им построить гиперпространственные врата, и ничто не спасет противников от возмездия. Человечество, как обычно, получилось у Kerberos наиболее сбалансированным. Благодаря использованию технологии передвижения в четырехмерном пространстве корабли людей способны быстро перемещаться между звездными системами, предварительно запасшись парочкой танкеров с топливом, а мощная военная промышленность землян позволит им на равных конкурировать с другими расами. Разочаровывает лишь топорный дизайн наших BBC – они похожи на что угодно, но только не на хищные и элегантные военные суда.

Полная противоположность землянам – загадочная дельфиноподобная раса Liir, разработавшая уникальные безынерционные транспортные системы. У них, кстати, самые красивые корабли: обтекаемые, изысканные, активно использующие stealth-технологии, не имеющие себе равных в эффектности и точности стрельбы.

Теплых слов заслуживает и single-player-режим. Помимо непременной sandbox, где мы самостоятельно задаем начальные условия игры, в SotS появилась и полноценная кампания, постепенно знакомящая нас с сильными и слабыми сторонами каждой из рас.

К сожалению, поставить отличную оценку творению Kerberos мешает масса огрехов и ошибок, частенько заставляющих перезагружать PC. Тем не менее можно смело сказать, что Sword of the Stars получилась на удивление яркой и динамичной 4X-стратегией и стала настоящим бальзамом на душу для тех, кто был разочарован излишней неторопливостью и экономическим уклоном Galactic Civilizations II. Флот ждет ваших указаний, Главнокомандующий!








PlayStation 2

Shin Megami Tensei: Devil Summoner: Raidou Kuzunoha vs. the Soulless Army

Олег Овсиенко

My name is Kuzunoha… Raidou Kuzunoha

Кроме трех основных частей и одной альтернативной (SMT If…), Megaten-вселенная включает приличное количество всяческих ответвлений и вариаций на тему. К ним, помимо широко известных Persona и Avatar Tuner, относится и объект данного обзора.



Паспорт

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

Оценка 4/5

Идея Облегченный вариант SMT
Графика Замечательная, чудесно стилизована
Звук Стандартная музыка, некачественная озвучка
Игра Отличный spin-off с некоторыми нетрадиционными для цикла элементами

Но в отличие от предыдущих экспериментов игра о приключениях частного сыщика Райду куда сильнее отходит от канонов популярного сериала. Прежде всего, на смену привычному киберпанку пришла альтернативная Япония начала XX века, страдающая от агрессии демонов из других измерений. По законам жанра увидеть исчадия ада способен далеко не каждый, а лишь избранные, одним из которых и является главный герой. Несмотря на не слишком оригинальную завязку, сюжет остается сильной стороной проектов под грифом «SMT» (кстати, в Японии эта часть названия опускается – там творения кудесников из Atlus узнают без подсказок). На протяжении нескольких глав нас ожидают столь резкие сюжетные повороты, что даже самые проницательные игроки будут удивлены. Следует также отметить, что Devil Summoner – более легкое нуарное приключение, чем, например, Avatar Tuner, она напоминает книги Рэймонда Чендлера, где юмор сочетается с фатализмом и кровавыми сценами.

Геймплей создавался под детективную составляющую, и в результате получилась эдакая «ролевая игра с элементами адвентюры». Так, изрядное количество времени Райду будет проводить за раскрытием паранормальных преступлений, используя собственную смекалку и способности многочисленных союзников. К слову, о союзниках: на помощь сыщику всегда готово прийти множество побежденных демонов, которые после промывки мозгов служат добру и справедливости.

Но любителям сражений не стоит беспокоиться, драться тоже придется часто, причем (внимание, инновация!) в реальном времени. При встрече со случайным противником Райду оказывается на отдельном экране, где, используя клинок и пистолет, должен превратить демонического врага в фарш. Если вы противник жестокости, монстра можно заключить в своеобразную капсулу, сделав верным помощником, а затем развивать, холить и лелеять. Вот только поле действий в бою несколько ограничено, что, нужно признать, не слишком удобно и существенно уменьшает возможности импровизации.

Еще нас ожидают фиксированная камера и пререндеренные задники. Картинка по-прежнему высочайшего качества, и мастер Кадзума Канеко, как всегда, на высоте. Саундтрек, к сожалению, порадовал только парой запоминающихся мелодий, кроме того, игре определенно не хватает полноценной качественной озвучки. Этим, кстати, страдает и японская версия.

Devil Summoner, несмотря на отход от канонов, представляет собой отличный проект, который, может, и оттолкнет хардкорных Megaten-фанатов своей легкостью, но образовавшаяся пустота быстро заполнится неофитами.









PC

SPECNAZ: Project Wolf

Дмитрий Шишов

Я плакал

Когда я время от времени берусь рецензировать, мягко говоря, далеко не самые перспективные проекты, то делаю это добровольно, часто преследуя цель вдоволь насмеяться. Но на сей раз я плакал.



Паспорт

Жанр tactical FPS
Разработчик BYTE Software
Издатель Tri Synergy
Web-сайт www.specnaz-game.com
Возраст 16+

Оценка 0/5

Идея Симулятор советского спецназа
Графика Безнадежно устарела
Звук Убогий
Игра Худшее, что я видел с тех пор, как впервые загрузил компьютер

Потому что мне стало очень жалко себя, униженного и оскорбленного этой, с позволения сказать, игрой. Словацкий спецназ полностью вывел из строя мой мозг за первые несколько минут нашего с ним знакомства. А подозрения возникли еще до начала первой миссии – стоило только бросить взгляд на главное меню и краткий брифинг во время загрузки. Ведь был же шанс нажать *Reset*, ведь можно было успеть хотя бы выдернуть шнур... Но нет.

Я оказался посреди пустыни. Под зеленым солнцем, среди песков и тропических папоротников, где здания отбрасывают тени с просветами несуществующих окон, а по барханам, негромко шурша, ходят угловатые и неошкуренные творения папы Карло. Они, вооружившись автоматами, пытаются помешать мне найти боеголовку, утерянную где-то на Ближнем Востоке.

Свыкнувшись с этой мыслью, заметил: мой новый топовый компьютер аж пыхтит, пытаясь обработать графику времен первой Delta Force. Да что там говорить: такую картинку мы видели еще в 1998 году на 266-мегагерцевом процессоре без трехмерного ускорителя, а игра умудряется тормозить на системе Core 2 Duo с видеокартой 7900 GT!

Но и это не самое ужасное. Гораздо хуже передвигаться от навигационной точки Misha к навигационной точке Vanja, стараясь не попасть под огонь вражеского снайпера. А он лупит без промаха через всю четырехкилометровую карту, заставляя раз за разом слышать неэстетичный шлепок тела несчастного героя о раскаленный песок и начинать свое прохождение с момента последнего сохранения. Еще больше удручает встреча с врагом в ближнем бою. Пули из нашего оружия летят по абсолютно непредсказуемым траекториям, при этом даже просто навести пистолет на противника очень и очень сложно. Каждый раз после попадания ствол, словно цветок подсолнуха, поворачивается в сторону ярко-зеленого солнца.

Хватит. Я не буду рассказывать о тупоголовых напарниках, ползающих по земле, аки змеи. О десятиметровых клубах пыли, выбиваемых пулями из любого материала и на любом расстоянии. О не поддающихся пониманию траекториях полета гранат и их мощности. Об убогих физике и звуке.

Мне хотелось бы только отметить, что наибольшую жалость в такой ситуации вызывают сами разработчики. Ведь они свято верят в собственное мастерство и всем сердцем любят свое уродливое детище. Бедные, бедные ребята. Они готовят SPECNAZ 2...



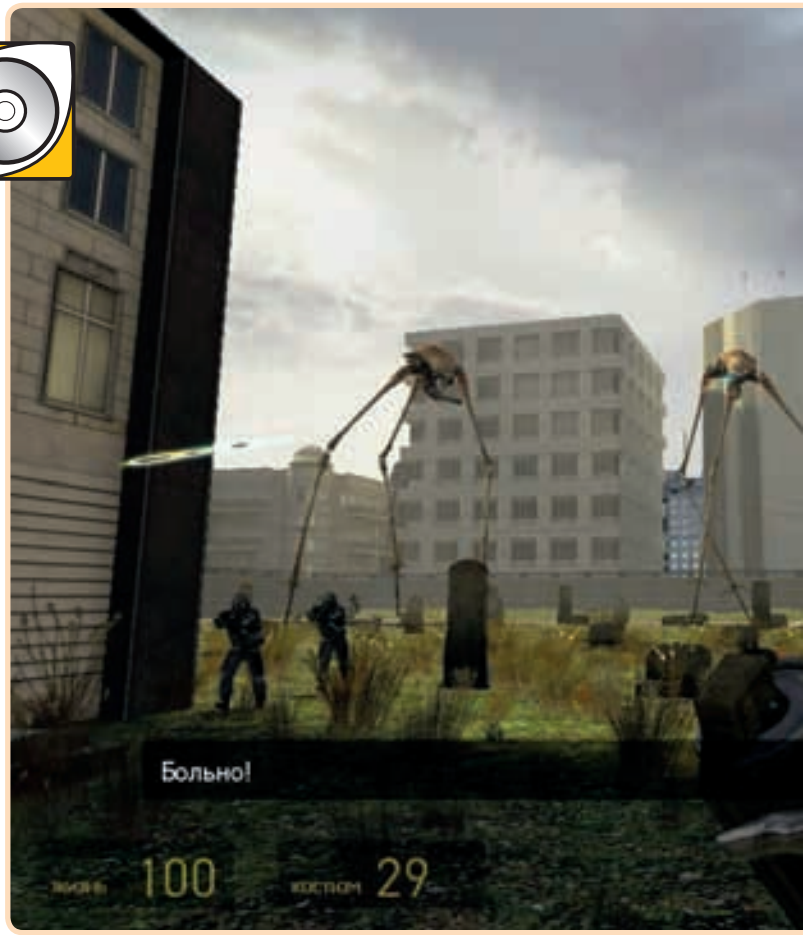
Моды

для Half-Life 2

Михаил Половко

В свое время Half-Life пришлась по вкусу любителям шутеров не в последнюю очередь из-за крепкого сюжета. Выпущенный в конце 2004 года сиквел оказался не хуже первой части: Half-Life 2 обладал превосходным сценарием, качественной графикой и, что немаловажно, удобным инструментарием для разработки модов. Пожалуй, эта игра до сих пор остается на пике популярности именно благодаря любительским модификациям и официальным аддонам.

МОДЫ



Mistake of Pythagoras

mods.moddb.com/6422/mistake-of-pythagoras

Наиболее оригинальный мод, меняющий саму концепцию игры. Начинается он незаурядно: протагонист, выйдя из своей уютной квартирки, обнаруживает странный факт: с неба сыплются огромные цифры. Поражает еще и тот факт, что происходит подобное на глазах у дружественных Комбайнов и повстанцев. Да, эти две противоборствующие стороны снова вместе, как будто между ними и не было никаких раздоров. Вслед за падающими бетонными цифрами появляются полчища зомби – естественно, они в который раз пытаются уничтожить все живое.

Однако нам не придется избавлять город от нечисти, задача Гордона – разобраться с аномальными цифрами. Чтобы выполнить ее, доктор Фримен отправляется в исследовательскую лабораторию, где его уже поджидает Аликс. После небольшой перестрелки главный герой попадает в места весьма отдаленные...

Забудьте о законах физики в этом моде. Огромную бетонную плиту можно подвинуть взглядом, прыжок со стометровой высоты для Гордона абсолютно безвреден. А смерть – еще не конец, и даже событие в какой-то степени полезное. Здесь мы встретимся и со многими старыми знакомыми, играющими совершенно иные роли.

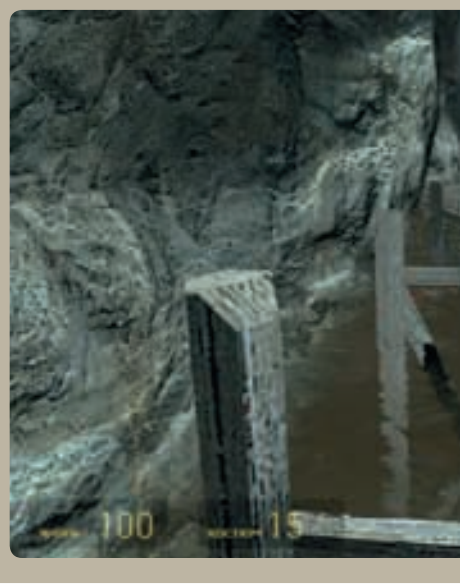
В общем, в Mistake of Pythagoras нас ждут психоделический сюжет, эпическая кульминация и неоднозначный финал.



The Island

mods.moddb.com/6197/the-island

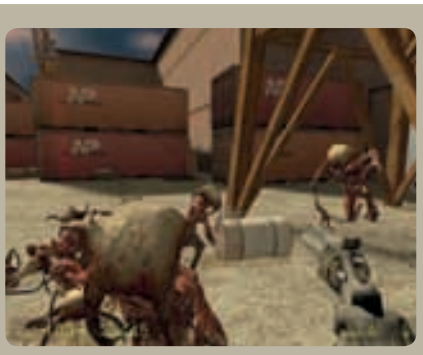




Разработчики этой модификации решили не мучиться над придумыванием оригинального сюжета, а просто выдать игроку порцию свежего «мяса». Протагонисту необходимо как можно быстрее покинуть остров, население которого под воздействием неизвестного науке вируса мутировало и превратилось в зомби. На пути к спасительной гавани герою предстоит насладиться живописными пейзажами и столкнуться с армией нежити. К сожалению, дизайн помещений здесь просто отвратительный, в основном приходится бегать по коридорам шириной в метр, заставленным ящиками, да еще и без единой лампочки. Кроме того, баланс мог бы быть и получше – ради одной аптечки надо пробиваться сквозь орды вражеских солдат.

Те же игроки, которые все-таки рискнут пройти до конца, станут свидетелями сцены спасения главного героя его собратьями. В общем, никакой оригинальности.







Ravenholm

mods.moddb.com/4878/ravenholm

Многие помнят эпизод из оригинальной Half-Life 2, когда Гордон Фримен попадает в небольшой город под названием Ravenholm. Геймплей там кардинально отличался от остальной игры, приближаясь к survival horror, постоянно ощущалась тревожность, а иногда и страх, несмотря на наличие дробовика в руках. Разработчикам одноименной модификации так понравилась эта идея, что они решили порадовать воссозданным и дополненным Ravenholm тех геймеров, которым для полного счастья не хватает ужастиков.

Здесь мы играем за человека, случайно забредшего в проклятый городок. Понятно, что общение с полуразложившимися трупами ему не доставляет никакого удовольствия, и поэтому бедняга старается поскорее выбраться из Ravenholm.

Геймплей разработчики мода оставили прежним. Нам предстоит пройти весь путь от начала до конца, сражаясь с зомби и решая различные головоломки. В результате живые трупы настолько надоедают, что начинаешь ненавидеть их по-настоящему.

На протяжении игры героя посещают редкие флэшбэки, которые помогут ему найти путь к спасению, т. е. выход. Никакой смысловой нагрузки они не несут: Ravenholm рассчитан на безудержный action, и сюжет здесь – дело десятое.

Авторы мода планировали, что игроки станут проходить его по нескольку раз. А чтобы заинтересовать геймеров, разбросали по локациям ящики с рисунком gravity gun. При повторном прохождении протагонист получает знаменитую гравипушку, с помощью которой и сможет доставать содержимое коробок. Это, кстати, обычно просто аптечки и патроны, что вряд ли послужит серьезным стимулом возвращаться к достаточно затянутой модификации.

Концовка оригинальностью не блещет: герой выходит из какого-то помещения на живописный луг, на котором его ожидает машина – прямо как в Alone in the Dark.











Minerva: Metastasis

mods.moddb.com/5803/minerva

Мод, разделенный на три эпизода: Carcinogenesis, Downhill Struggle и Depth Charge. На данный момент готовы только первые два, но и те уже успели полюбиться публике и получить множество наград.

Завязка несложна: главного героя десантируют с вертолета на небольшой островок. Известно, что во времена Второй мировой войны этот клочок земли был оккупирован немцами, которые и соорудили здесь громадный бункер. Ныне же остров используется Комбайнами, а вот для чего – необходимо выяснить.

Ну а название данный мод получил в честь женщины по имени Минерва, чей голос постоянно звучит у нас в наушниках. Она отслеживает каждый шаг протагониста и заранее знает, что его ожидает. Ее ироничные комментарии донимают нас на протяжении всей игры.

Вроде бы в Minerva: Metastasis нет ни экстраординарного сюжета, ни уникального геймплея... Почему же многие называют эту модификацию в числе лучших? Просто здесь настолько отлажен баланс, что игра проходится на одном дыхании, да и качественный дизайн уровней – отлично прорисованные ландшафты и подземные лаборатории – радует глаз. Хотя, конечно, об окончательной оценке можно говорить лишь после выхода третьей, завершающей части трилогии.



Causality Effect

mods.moddb.com/6439/causality-effect

Действие этого мода начинается с того, что Аликс, как и в оригинале, ведет Гордона в секретную лабораторию, чтобы телепортировать его к отцу. Однако затем игрока ждут неожиданности: Фримена забрасывает прямо в центр City 17, который, разумеется, кишит Комбайнами. Об альтернативном сюжете можно узнать и из неких флэшбэков, часто посещающих главного героя.

Огорчают в Causality Effect только неудобные и долгие загрузки совершенно мизерных на первый взгляд карт.



Socialist Tension

mods.moddb.com/7691/socialist-tension

Небольшая модификация – всего лишь одна миссия, зато весьма насыщенная событиями. Гордону Фримену в City 17 необходимо уничтожить доктора Брин, которая, как известно, оказалась предательницей в оригинальной игре.

Несколько корявый дизайн уровней заставляет потратить на прохождение Socialist Tension больше времени, чем можно было ожидать. Но ради финальных локаций, пожалуй, стоит немного помучиться.







City 14

mods.moddb.com/6443/city-14

Перед нами даже не модификация, а просто дополнительный набор карт. Сценарий City 14 несложен: проснувшись поутру, вы отправляетесь спасать мир. Вот и все, наслаждайтесь. Впрочем, это может помешать сделать критический баг в скрипте предпоследней миссии, из-за которого мод не удастся пройти до конца. Интерес здесь представляют только колоритные сцены вроде расстрела граждан City 14 злобными Комбайнами.



The Lost City

mods.moddb.com/7033/the-lost-city

Данная модификация состоит лишь из одного уровня и времени займет совсем мало. Скорее всего, она предназначена для тех игроков, которые хотят получить представление о геймплее Half-Life 2, но не обладают достаточным количеством времени для прохождения сюжетной линии. Собственно, весь смысл этого мода – пробить себе путь через толпу Комбайнов, параллельно уничтожая гигантских страйдеров для разнообразия. Затраченные усилия вознаграждаются финальной битвой с летающим Комбайном в живописной бухте. Пятнадцать минут незамутненного сложными перипетиями шутера, чтобы снять стресс после работы.



Combine Destiny

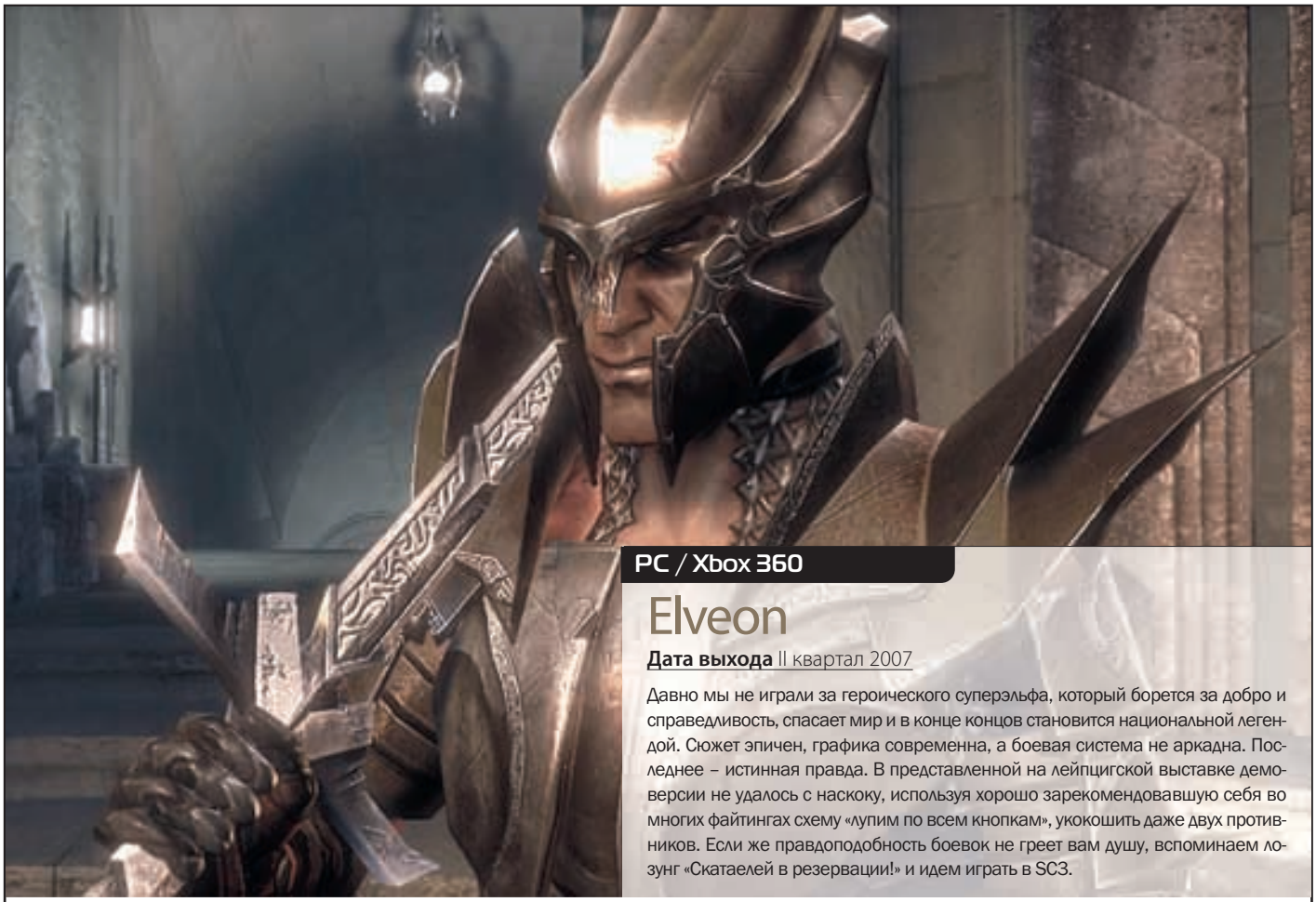
mods.moddb.com/4807/combine-destiny

В Combine Destiny игроку предоставляется возможность стать штурмовиком Комбайнов. Главный герой в сопровождении команды прикрытия десантируется на базу, откуда внезапно перестал поступать сигнал, дабы выяснить, что произошло. После того как штурмовая группа попадает в засаду, в живых остается только наш персонаж, которому теперь необходимо просто добраться до места эвакуации и покинуть эту проклятую базу. Стандартная завязка.

Необычно лишь то, что протагонист будет участвовать в стычках повстанцев с Комбайнами исключительно на стороне последних. Иногда к герою станут присоединяться NPC, которые смогут помочь пройти особенно сложные участки, но чаще искать путь к спасению придется в гордом одиночестве.

Кстати, дизайнеры уровней здесь постарались на славу: бóльшая часть помещений уникальна, монстров вполне достаточно и все они расставлены с толком. Ну а заканчивается эта модификация, как положено, спасением главного героя.





PC / Xbox 360

Elveon

Дата выхода II квартал 2007

Давно мы не играли за героического суперэльфа, который борется за добро и справедливость, спасает мир и в конце концов становится национальной легендой. Сюжет эпичен, графика современна, а боевая система не аркадна. Последнее – истинная правда. В представленной на лейпцигской выставке демоверсии не удалось с наскоку, используя хорошо зарекомендовавшую себя во многих файтингах схему «лупим по всем кнопкам», укокошить даже двух противников. Если же правдоподобность боевок не греет вам душу, вспоминаем лозунг «Скатаелей в резервации!» и идем играть в SC3.



PC

Paris Chase

Дата выхода IV квартал 2006

Париж – город любви, шансона (не того, который радио), моды, духов, искусства и огромного количества нелегальных иммигрантов из стран третьего мира. Именно здесь вам предстоит добиться славы и признания своего водительского таланта. Начинать карьеру стритрейсера придется по традиции в не слишком престижном гараже. Но, постепенно совершенствуясь, вы дорастете и до шикарных авто. А там... Мечты, мечты.

DS

Etrian Odyssey

Дата выхода I квартал 2007

Согласитесь, приятно коротать часы в поездке за красивой сказкой о героях, покоривших легендарный лабиринт Etria. Тем более что в числе причастных к созданию истории Kazuya Niinou (Trauma Center: Under the Knife) и Shigeo Komori (Shin Megami Tensei: Devil Summoner), а музыку пишет Yuzo Koshiro (Actraiser, Streets of Rage). Ну любим мы хорошие jRPG на DS. И ведь есть за что.





PC

ArmA: Armed Assault

Дата выхода I квартал 2007

Bohemia Interactive, родительница знаменитой Operation Flashpoint, переросла этап создания аддонов к своему знаменитому детищу. Грядет негласный сиквел (ведь права на бренд остались у издателя), где нам вновь дадут повоевать на острове площадью 400 км². Двадцать одну миссию – историю противостояния двух государств – можно пройти как соло, так и позвав на помощь друга. Кроме того, обещают сверхтолковый AI и максимально правдоподобную симуляцию боевых действий. Разумеется, сражаться будем с использованием современных достижений военно-промышленного комплекса, а во время стычек нам позволят порулить и танком, и вертолетом, и катером. Многопользовательский режим обещают, равно как и большее число автосейвов на миссию. Звучит заманчиво.





PS3

Bladestorm: The Hundred Years War

Дата выхода I квартал 2007

Столетняя война глазами создателей Dynasty Warriors и под бдительным присмотром KOEI. До тысячи бойцов на экране вашего нового широкоформатного телевизора, микс бесшабашного action и стратегии (а-ля Kessen), гламурные герои в шикарной броне и дивно похорошевшая Орлеанская дева. Пусть картинка пока не впечатляет, зато за здоровый пафос и потрясающий маневр кавалерии под ливнем вражеских стрел (пересматривала ролик четыре раза) ребята заслуживают не один комплимент. Реализма нет, но кого это волнует?

Xbox / PS2 / PSP

Ghost Rider

Дата выхода февраль 2007

Компания Marvel богата яркими IP, а истории в свою очередь известны случаи, когда на их основе делались как весьма достойные кино- и игроинтерпретации, так и редчайший мусор. И вот на сцену выезжает Johnny Blaze, он же известный ценителям комиксов Ghost Rider. В производстве одновременно находятся и кино с Николасом Кейджем в главной роли (это хорошо) от режиссера Daredevil (а вот это не очень), и игра. Последняя, по словам издателя, больше опирается именно на печатный источник. Очередной кот в мешке.



Xbox 360

Forza Motorsport 2

Дата выхода I квартал 2007



Любителям гонок, которые до сих пор не приобрели X360, похоже, придется подумать о своем поведении. Ну а владельцев заветных белых ящичков Microsoft обещает вскоре порадовать очередным эпизодом эксклюзивной для линейки Xbox игры Forza Motorsport. Вторая часть должна унаследовать от предка все самое лучшее, а еще тут будут завидный автопарк «от Corvette до Lamborghini», преимущественно кольцевые заезды и зрелищная система повреждений.



Wii

Super Mario Galaxy

Дата выхода конец 2007

Боже мой, Марио, ты просто не стареешь! За более чем 25 лет самые первые твои поклонники успели уже обзавестись внуками и морщинами, а у тебя даже кончики усов не поседели. По-прежнему бодрый и неутомимый, скачешь ты с платформы на платформу, а теперь вот собираешься взять в мозолистые трудовые руки Wii-нунчаки и разобраться с космическими преступниками. Негодяи снова польстились на принцессу-персик, а значит, зло должно быть наказано. Да в невесомости и прыгать можно гораздо выше. Кстати, Марио, ты в придачу однолюб, и за это мы уважаем тебя еще больше!

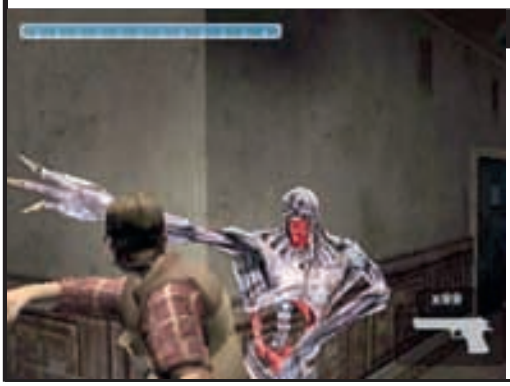
PC / Xbox / PSP

Crash Dummy vs. The Evil D-Troit

Дата выхода нет данных

Мы всегда подозревали, что с этими научными лабораториями дело нечисто. То у них кролики в результате бесчеловечных экспериментов превращаются в агрессивных интеллектуалов, то вирусы всякие загадочные сбегают... Похоже, и в тестовых лабораториях творятся страшные дела. Вот, например, D-Troit, ученый с темным прошлым, изобретает новый прототип манекенов для краш-тестов и по ходу скрывает какие-то преступные тайны. Кто же сможет противостоять козням коварного злодея? Конечно, за манекенов вступится их собрат, Crash Dummy, в action, дата выхода которого еще не определена, разработчики которого не сделали раньше ни одной игры, а издатель не выпустил ни одного проекта. Ну-ну.





PSP

Silent Hill: Origins

Дата выхода 2007

Действие данной игры происходит еще до начала истории несчастного Гарри Мейсона – это приквел к самой первой части. Konami расскажет о том, как Silent Hill превратился из обычного городка в воплощение наших кошмаров. Психоделический сюжет, мрачный антураж, шесть видов огнестрельного и холодного оружия на выбор и инновационная система баррикад прилагаются.



PC

Gods & Heroes: Rome Rising

Дата выхода 2007

Античный сеттинг, почти как Вторая мировая, – половина успеха. И не хватало в немалой коллекции игр о Древнем Риме, пожалуй, только MMORPG. Действительно, здесь даже новых монстров изобретать не надо: взять тех же циклопов, сирен и прочих минотавров – и пользуйся на здоровье. Еще интересная фишка – геймер может выбрать, какому из богов станет поклоняться его персонаж (предусмотрено по две штуки на каждый из шести классов). Олимпийский покровитель дает своим подопечным божественную силу как для рандеву с мобами, так и для PvP. Perpetual, не подведите!





PSP

Xyanide Resurrection

Дата выхода I квартал 2007

Классический шутер – это тот жанр, который будет популярным во все времена, а если еще применить в нем инновационные технологии... Сюжет здесь в принципе – вещь необязательная, но он все же есть. Палачу Дрейку приходится исполнять свои не слишком приятные профессиональные обязанности: он должен казнить злую ведьму, уничтожающую планеты и цивилизации. Дрейку предстоит преследовать колдунью в странном мире с извращенной физикой, созданном ею самой. Поливариантность концовки, ролевые элементы, мириады туннелей, заполненных разнообразными чудовищами, и 30 боссов, каждый с оригинальными спецспособностями, – согласитесь, это мечта фанатов.

PC

Hospital Tycoon

Дата выхода весна 2007

Людям, которые страдают заболеваниями вроде Monkey Nuts и Stress Zombosis, скоро полегчает – их станут лечить в Hospital Tycoon от Deep Red Games, а уж они-то знают толк в тайкунах. Проблемная клиника, перегруженные работой врачи, недовольные пациенты (а чего им радоваться с такими-то диагнозами?) и постоянные эпидемии – для хорошего менеджера это не проблема, тем более что режим песочницы тоже будет. И никаких медицинских знаний, не говоря уже о навыках, не требуется.



Железо

Logitech G25

$359



Продукт предоставлен DataLux, www.datalux.ua

Совсем недавно на рынке появился руль Logitech Formula Force EX, и вот уже вышел совершенно новый продукт, который является не просто идейным продолжателем линейки, а представляет собой революционный шаг вперед в области игровых контроллеров.

Первым делом обращаем внимание на примененные в конструкции материалы. Металл и кожа – вот главное в G25. Качество изготовления выше всяких похвал, устройство приятно на ощупь и внушает уважение. Однако для любителей автосимуляторов будут важны дополнительная педаль сцепления, а также отдельный блок с кнопками и секвентальной шестискоростной коробкой передач. Подобные решения раньше практиковались лишь в узкоспециализированных дорогостоящих моделях, которые были распространены среди энтузиастов. Внедрение этих функций в рулях Logitech можно назвать новым этапом в разработке контроллеров.

Механика педалей выполнена неплохо. Чтобы блок не скользил по поверхности пола, в нижней части предусмотрена плашка с шипами. К газу никаких претензий не возникло, а вот постоянное сопротивление при нажатии на тормоз является не совсем реалистичным. Кроме того, расстояние между сцеплением и тормозом все же недостаточно велико. Учитывая, что система управления этими двумя педалями левой ногой практикуется у гонщиков, при нажатии на одну из них высока вероятность задеть другую.

Коробка передач заслуживает отдельного рассмотрения. Начнем с того, что она имеет двойную механику – для простого переключения «передача вверх-вниз» есть один режим, а шестиступенчатый режим включается поворотом специальной ручки и нажатием на рукоять. По мнению профессионального водителя, КП заслуживает похвалы, поскольку работа с ней максимально приближена к реальной.

Для разгрузки рулевого колеса большая часть второстепенных кнопок перенесена на дополнительный блок с коробкой передач. В итоге на баранке остались по два шифта (опять же металлические) и две клавиши, а ее диаметр увеличился до 11 дюймов. Основное же отличие состоит в умопомрачительном угле поворота – 900 градусов! Сложно сказать, для чего нужна эта функция в ралийных или гоночных симуляторах, но если использовать G25 в «Дальнобойщиках», то преимущества налицо. Эффекты обратной связи имеют множество настроек, и их мощности зачастую будет более чем достаточно.

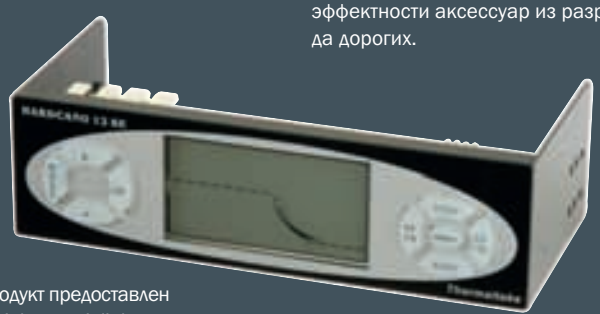
Thermaltake Hardcano 12 SE

$48

Сегодня любой современный компьютер оборудован как минимум одним дополнительным корпусным вентилятором. Но, как правило, приходится терпеть шум, издаваемый кулерами, если не удастся отыскать простых путей его уменьшения. Именно для этой цели предназначен Thermaltake Hardcano 12 SE.

Устройство монтируется в пятидюймовый отсек и позволяет управлять скоростями четырех вентиляторов как в автоматическом режиме, так и в ручном. Автоматическая регулировка производится согласно показаниям четырех термопар, идущих в комплекте, пороговые же значения устанавливает сам пользователь.

Устройство будет интересно и моддерам благодаря своей информативной панели, которая отображает температуру в четырех зонах и скорости вращения вентиляторов. Кроме того, многим по вкусу придется голубая подсветка дисплея. Единственное «но»: при всей полезности и эффектности аксессуар из разряда дорогих.



Продукт предоставлен IT-Link, www.it-link.com.ua

Biostar TForce 590 SLI Deluxe

$184



Продукт предоставлен Compass, www.compass.ua

BFG GeForce 7800 GS OC 256 MB

$320



Продукт предоставлен MTI, www.mti.ua

Парк компьютеров на различных AGP-платформах еще велик, а вот ассортимент видеокарт для AGP сейчас весьма скуден, особенно когда речь идет о высокопроизводительных игровых решениях. Поэтому очередная новинка – из тех, что можно назвать «последним шансом» для устаревших, но тем не менее остающихся в строю систем.

Данная видеокарта прибыла от довольно известной в мире, но только набирающей популярность в нашей стране BFG Technologies, – компании, с пониманием относящейся к потребностям оверклокеров. Не стал исключением и рассматриваемый продукт. По сравнению со стандартными для GeForce 7800 GS значениями его частотная формула изменена с 375/1200 на 400/1250 MHz. Плата оснащена массивной системой охлаждения, в конструкции которой используются увесистый медный радиатор и вентилятор «турбинного» типа, причем диаметр последнего существенно выше, чем у референсного кулера для GeForce 7800 GS.

По конвейерной формуле видеокарта схожа с предыдущим лидером среди продуктов для AGP-интерфейса от NVIDIA – GeForce 6800 Ultra, а именно: ядро содержит 16 пиксельных и 6 вершинных процессоров. Важные же отличия – использование 110-нанометрового техпроцесса вместо 130-нанометрового и увеличенная частота памяти, что дает больше возможностей для наращивания мощности. Если говорить о производительности, то в штатном режиме она зачастую превосходит ATI Radeon X850 XT и GeForce 6800 Ultra, являясь одним из самых быстрых графических решений для систем с интерфейсом AGP.

Thermaltake Cyclo

$10



Продукт предостален IT-Link, www.it-link.com.ua

Компании, производящие оверклокерские модули памяти, уже давно комплектуют свои устройства радиаторами для лучшей теплоотдачи чипов, работающих на высоких частотах и при повышенном напряжении. Но зачастую бывает и так, что рассеивателей просто не хватает для полноценного охлаждения. Вот здесь и приходит на помощь Thermaltake Cyclo.

Устройство изготовлено из прозрачного пластика, имеет два прозрачных же вентилятора с голубой подсветкой. Как ни странно, небольшие кулеры при такой скорости вращения практически неслышны. Да и эффективность работы весьма неплоха – Thermaltake Cyclo позволяет понизить температуру модулей памяти на 5 °C, что может помочь при разгоне.

Logitech Z-10

Появившаяся недавно акустическая система Logitech Z-10 принадлежит к классу персональных AC, предназначенных для рабочего места. Скажем прямо, внешний вид, комплектация и размеры поначалу вызвали у нас скептическое отношение к предполагаемому звучанию новинки. Отличный корпус из полированного акрила, встроенное сенсорное управление и ЖК-экран создают впечатление дорогого аксессуара, но совсем не обещают каких-то особых музыкальных способностей.

Тем не менее звучание Z-10 нас приятно удивило. Два сателлита без поддержки сабвуферов и прочих компонентов прекрасно справляются со своей задачей, демонстрируя отличную детализацию в средних и высоких частотах. Трудно представить, каким образом инженерам Logitech удалось добиться такого результата, но факт налицо: акустика способна на многое, и слушать ее – это истинное удовольствие.

$177



Продукт предоставлен DataLux, www.datalux.ua

Компания Biostar не стоит на месте, предлагая в последнее время ряд интересных продуктов во всех сегментах. TForce 590 SLI Deluxe – материнская плата, рассчитанная на использование новых процессоров AMD для платформы AM2.

Данная модель построена на чипсете NVIDIA nForce 590 SLI и имеет отличный комплект поставки. В наличии даже такие нетрадиционные аксессуары, как проводная гарнитура и набор разъемов для зарядки различных мобильных устройств, включая телефоны и КПК, через USB. Разумеется, она имеет все отличительные признаки продуктов высокого уровня, а также ряд интересных особенностей – индикатор POST-кодов, внешний eSATA, обеспечивающий горячее подключение накопителей, мощная шестиканальная система питания процессора. А BIOS обладает широкими возможностями тонкой настройки и разгона.

Logitech MX Revolution

$115

Внешне MX Revolution напоминает усовершенствованный «гибрид» моделей MX1000 и MX610, однако корпус – далеко не самое главное в этой мыши.

Наиболее интересным новшеством является «революционное» металлическое колесико скроллинга, получившее громкое название MicroGear™ Precision Scroll Wheel. Оно может работать в двух режимах – традиционном и «сверхзвуковом», при котором способно вращаться до 7 секунд, а скорость скроллинга возрастает в десятки раз, позволяя одним махом пролистывать сотни страниц текста или тысячи строк в электронных таблицах. Переключаются режимы щелчком колесика (при этом явственно слышно, как внутри мыши переключается механика). Более того, в драйверах можно активировать SmartShif, тогда колесико будет функционировать как обычно, если его вращать медленно, и моментально переключаться в скоростной режим, если его с силой раскрутить.

Находящееся под большим пальцем колесико на самом деле представляет собой jog-dial необычной формы, и по умолчанию на него назначен вызов списка запущенных приложений – по сути, это аналог комбинации клавиш *Alt+Tab*.

Из недостатков стоит отметить довольно большую массу мыши, исключающую ее применение в качестве игровой (MX Revolution лишь немногим легче «тяжеловеса» MX1000), а также отсутствие щелчка колесика скроллинга. Во всяком случае, настроить это действие на другие кнопки с помощью фирменного ПО нам так и не удалось.



Продукт предоставлен DataLux, www.datalux.ua

Palit 7900GS Sonic

$250



Продукт предоставлен Compass, тел. (044) 531-9730

Акселератор на базе чипа GeForce 7900 GS являлся, наверное, самой ожидаемой новинкой. Высказывалось множество предположений относительно возможного уровня производительности и разгона. Но все эти размышления уже далеко позади, и перед нами одна из первых ласточек – Palit 7900GS Sonic.

Как и все продукты серии Sonic, данный акселератор имеет увеличенные относительно стандарта частоты – 500/1400 MHz по чипу и памяти (штатный режим 450/1320 MHz), но и это не предел, максимальные частоты, на которых карта стабильно работала, составили 620/1620 MHz.

Отдельного упоминания заслуживает и система охлаждения – высокопрофильный радиатор черного цвета, изготовленный из алюминия, такой же черный кулер, который при небольшой скорости вращения и благодаря увеличенному углу атаки имеет низкий уровень шума и хорошую эффективность.

DYNO Jet SS7421D

999 грн

Домашний кинотеатр SS7421D состоит из шести колонок (две фронтальные, пара тыловых, сабвуфер, центральная) и пульта ДУ, с помощью которого весь комплект и управляется. Дизайн системы достаточно консервативен, но выглядит она внушительно благодаря солидным сателлитам, устанавливаемым на деревянные стойки. В принципе основная задача SS7421D – работа в связке с бытовой аудио- и видеотехникой, в комплекте мы не обнаружили стандартных кабелей для соединения со звуковой платой компьютера. Поэтому потенциальные покупатели – владельцы ПК должны позаботиться об их отдельном приобретении. Комплект оснащен встроенным декодером Dolby/DTS и дополнительным оптическим входом.

Пульт ДУ от акустической системы оказался непростой головоломкой – такого количества кнопок мы не видели уже давно. Понятно, что он ответственен еще и за FM-тюнер, встроенный в сабвуфер АС, но загруженность функциями все же впечатляет.

Двухполосные сателлиты вполне справляются с задачей, а вот сабвуфер выбивается из общего ансамбля. В связке со звуковой картой Creative X-Fi он работать отказался, и добиться от него сигнала в режиме 5.1CH удалось только после включения функции *Bass Redirection*. Что касается звучания системы, то благодаря ему АС может занять достойное место в сегменте акустики до $200. На комплект особое внимание стоит обратить тем, кто планирует собрать недорогой домашний кинотеатр.



Продукт предоставлен DataLux, www.datalux.ua

WolfKing TimberWolf

$60



Продукт предоставлен WolfKing, www.wolfkingusa.com

Как бы ни пытались переубедить пользователей отдельные производители периферийных устройств, самым удобным игровым манипулятором все же является классическая связка «мышь+клавиатура». И ключевой проблемой альтернативных решений оказывается в первую очередь необходимость хотя бы в эпизодическом применении клавиатуры в процессе игры (например, мультиплеерные баталии требуют регулярного ввода текста для коммуникации с другими игроками). Однако эргономика обычной клавиатуры не является оптимальной для применения в играх. Молодая компания WolfKing решила продемонстрировать, что решение этой дилеммы таки существует. Основные манипуляции можно производить с помощью специализированного блока клавиш, а при необходимости задействования всей клавиатуры – просто передвинуть руку вправо, на QWERTY-раскладку. К тому же количество кнопок на игровом блоке гораздо большее, нежели у других «заменителей клавиатуры» вроде Belkin Nostromo Speedpad, а их расположение весьма удачно рассчитано.

Длительное тестирование WolfKing TimberWolf в играх различных жанров подтвердило – такое «устройство двойного назначения» гораздо практичнее, чем отдельные альтернативные манипуляторы, заменяющие клавиатуру. Впрочем, из-за урезанного основного набора клавиш повседневная работа (а главное – длительный набор текста) с TimberWolf все же менее приятна, чем с обычной качественной клавиатурой, так что воспринимать данное устройство стоит именно как удобный игровой контроллер для FPS, MMORPG и RTS, а не главное средство ввода.



Локализации



SpellForce 2: Shadow Wars

Жанр RPG/RTS
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра 4/5
Локализация 4/5

SpellForce 2: Shadow Wars на сегодняшний день, пожалуй, является эталоном игр подобного типа. В ней слились два, казалось бы, несовместимых жанра – RPG и RTS. Геймеру вновь предстоит сражаться с нечистью и в очередной раз доказать, что добро всегда побеждает зло. Хотя так ли это, решать вам.

К локализации от «Руссобит-М» в принципе есть только одна претензия: несоответствие интонаций актеров и произносимых ими реплик. В частности, весьма странно наблюдать, когда о некоем печальном событии персонаж рассказывает с боевой решимостью или даже развязным тоном. В остальном же перевод хорош, не упущен ни один момент, шрифт подобран качественный, оптимальных размеров, читается прекрасно и не отвлекает от игры.



«Анк»/Ankh

Жанр адвентюра
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра 4,5/5
Локализация 4/5

Раньше большинство приличных европейских адвентюр разрабатывались во Франции. Похоже на то, что первенство в этой области вознамерилась отобрать Германия, студии которой делают все больше и больше действительно симпатичных проектов.

«Анк» – одна из таких игр. И хотя в первую очередь она рассчитана на подростковую аудиторию, приятный арт, добрый юмор, эпизоды, пародирующие классику адвентюрного жанра, доставят удовольствие и взрослым любителям побродить по экзотическим локациям, разгадывая головоломки. Кстати, в титрах мы обнаружили благодарности великим Рону Гильберту (Secret of Monkey Island) и Тиму Шаферу (Grim Fandango), так что можем утверждать – разработчики черпали вдохновение в играх золотого века адвентюр.

Локализация выполнена аккуратно и весьма качественно по всем параметрам – от удачного подбора шрифтов до неплохой игры актеров, озвучивавших персонажей.



«Praetorians: во славу империи»/Praetorians

Жанр стратегия реального времени
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра 4/5
Локализация 5/5

Хотя Praetorians вышла почти три года назад, она до сих пор остается одной из лучших RTS на древнеримскую тематику (не считая более поздней и совершенно другой по механике Rome: Total War). Pyro Studios, без сомнения, создала шедевр и доказала, что не Commandos едиными она может пленить сердца игроков. Интереснейшая кампания, неплохой искусственный интеллект, различные способности юнитов и варианты формаций, великолепно срежиссированные видеоролики и невероятной красоты музыкальное оформление – ну разве не прелесть? Правда, графика на сегодня уже не является прогрессивной, хотя и выглядит вполне приемлемо.

Локализация от «Нового Диска» оказалась не менее достойной, чем сама игра. Тексты и озвучка отлично переведены на русский язык. Вот разве что интонация комментатора, как нам кажется, несколько не сочетается с общей атмосферой Praetorians.



«SCAR – Спортивная команда Альфа Ромео»/SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo

Жанр аркадные гонки
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра 3/5
Локализация 2/5

Итальянская студия Milestone раз в год выпускает гоночную аркаду. Оригинальная SCAR, посвященная машинам марки Alfa Romeo, вышла в Европе в мае прошлого года. С тех пор появилась даже улучшенная версия этой весьма необычной гонки с элементами RPG – Evolution GT. И наконец-то недавно подоспела локализация SCAR. Напомню: основное отличие последних игр Milestone от обычных автоаркад – наличие параметров гонщика и разнообразной амуниции, изменяющей его характеристики. В итоге получается почти что Diablo от автогонок. Увы, сегодня графика SCAR уже не впечатляет, да и многие недостатки, исправленные в Evolution GT, несколько напрягают.

Казалось бы: что может быть проще локализации игры подобного плана... Увы, русификаторы дали маху. Перевод весьма топорный и прямолинейный, такое впечатление, будто работала программа, а не человек. Да и некоторые сленговые словечки выглядят здесь чужеродными.



Titan Quest

Жанр action/RPG
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Игра 4,5/5
Локализация 5/5

Одна из лучших action/RPG последнего времени (и уж точно самая красивая) сравнительно быстро освоила русский язык – месяца за три, не больше. Хоть игровой процесс в Titan Quest, как и в любом другом клоне Diablo, довольно однообразен, но отличная графика, незаезженный сеттинг (действие происходит в Древней Греции) и достаточно неплохо реализованные ролевые элементы в глазах любителей жанра способны компенсировать незначительные огрехи в проработке геймплея.

Локализация выполнена, что традиционно для «Буки», очень качественно. Перевод текстов на высоте, а для многочисленных NPC подобраны разные голоса. Хоть озвучка и может показаться кому-то излишне пафосной, но мы спишем это на законы жанра. К тому же героический античный сеттинг обязывает.

Единственное пожелание отечественным издателям – не клейте серийный номер на целлофановую упаковку коробки с игрой, ведь покупатель ее обычно не глядя выбрасывает в мусорное ведро...

«Shattered Union. Захват США»/Shattered Union

Жанр пошаговая стратегия
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра 3/5
Локализация 4/5

Около года назад мы поставили классической пошаговой wargame Shattered Union заслуженную тройку, даже несмотря на то что других игр в этом жанре на момент выхода не было. Напомню: нам, командуя одной из фракций развалившихся на независимые государства США или миротворцами Европейского союза, предстоит захватить всю территорию страны, а также повоевать с русскими. Shattered Union – достаточно сложный wargame с некоторыми интересными находками и возможностью играть от обороны. Опять-таки заслуживают уважения сеттинг и сюжет. Настоятельно рекомендуем познакомиться с проектом поклонникам жанра.

Тем более что перевод весьма неплох. Озвучены вступительный ролик и все обучающие миссии. Собственно внутриигровых текстов здесь немного, и особых ошибок и опечаток мы в них не обнаружили.



Sid Meier's Civilization IV

Жанр пошаговая стратегия
Издатель «1С»
Локализатор «Логрус»
Игра 5/5
Локализация 4/5

Писать что-либо об этом продукте просто нет смысла – на играх от Сида Мейера выросло уже несколько поколений геймеров, и его работы просто не могут не быть отличными, равно как и их локализации. И если в отношении первого пункта возражений нет по определению, то вот со вторым не все так радужно.

Изначально к переводу от «Логруса» нет никаких претензий – все выглядит идеальным: шрифт, голоса актеров, цивилопедия... Но вот когда немного поиграешь и прочитаешь парутройку цитат и афоризмов в описании новой технологии, волосы начинают вставать дыбом: такое ощущение, что этот фрагмент игры намеренно пропустили через электронный переводчик, а потом забыли поправить.

Стоит заметить, что геймеру предлагается два варианта локализации – полная и с английскими названиями городов для возможности вести онлайновые баталии.



«Твоя железная дорога»/ Trainz Railroad Simulator 2006

Жанр железнодорожный симулятор
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 4,5/5
Локализация 1/5

На сегодняшний день не так уж и много железнодорожных симуляторов, и «Твоя железная дорога» – это глоток свежего воздуха. Имеется два режима игры – в изометрической проекции с возможностью отдавать указания машинистам для начинающих и полная свобода действий по управлению локомотивами для опытных геймеров.

К сожалению, локализация выполнена, мягко говоря, плохо. Описание железнодорожных знаков сделано кое-как, шрифт подобран отвратительно и практически нечитаем, вообще не переведены радиопереговоры с диспетчером (без которых в режиме симулятора обойтись невозможно). Да и в целом на русском языке подается от силы 30% всех текстов, часто встречаются английские названия станций и технические термины.

В общем, «благодаря» такой работе над переводом, играть в «Твою железную дорогу» как в симулятор попросту невозможно.



«The Suffering: Кровные узы»/The Suffering: Ties That Bind

Жанр action
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра 3/5
Локализация 5/5

The Suffering: Ties That Bind изобилует темными коридорами, выпрыгивающими из сумрака монстрами и вездесущими скриптами. Продвижение героя по сюжетной линии напоминает управление трамваем – свернуть можно лишь туда, куда ведут рельсы. В нужный момент откроется только одна дверь, нечисть выпрыгнет из люка только тогда, когда вы наступите на невидимый триггер и т. д. Графический движок не может похвастать технологичностью, текстуры выглядят довольно простенько, а потому темные закоулки будут встречаться на каждом шагу: во-первых, таким образом скрываются недостатки, а во-вторых, нагнетается атмосфера.

Локализация же получилась просто отменной. Отлично подобраны голоса персонажей, переведены все тексты и реплики, а время от времени проскакивают даже крепкие словечки.





Все оценки Gameplay

Название	Жанр	Оценка
187: Ride or Die	racing	1,5
25 to Life	TPS	1
50 Cent: Bulletproof	action	1,5
Ace Combat Zero: The Belkan War	simulation	4,5
Act of War: High Treason	RTS	4
Advent Rising	TPS	3
Aeon Flux	action	3
Agatha Christie: And Then There Were None	adventure	2,5
Age of Empires III	RTS	3,5
Age of Empires: The Age of Kings DS	TBS	5
Albatross 18	MMOG	4
Alien Shooter 2	action	4
Ankh	adventure	4,5
Ape Escape 3	arcade	4
Ar tha Lad: End of Darkness	action/jRPG	3,5
Archer Maclean's Mercury	puzzle	4
Armored Core: Nine Breaker	action/arcade	2,5
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum	action	3,5
Atelier Iris 2: Azoth of Destiny	jRPG	3,5
Atelier Iris: Eternal Mana	jRPG	4,5
Auto Assault	MMORPG	3,5
Bad Day L.A.	action	3,5
Battlefield 2142	FPS	3
B-Boy	dancing	3,5
Beat Down: Fists of Vengeance	beat'em up	1,5
Bet on Soldier	FPS	3
Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder	racing	3
Black	FPS	4,5
Black & White 2	god sim	3,5
Black & White 2: Battle of the Gods	god sim	3,5
Black Buccaneer	action/adventure	2
Blazing Angels: Squadrons of WWII	simulation	2,5
Bleach: Heat the Soul	fighting	2,5
BloodRayne 2	action	2,5
Broken Sword: The Angel of Death	adventure	3,5
Brothers in Arms: Earned in Blood	FPS	4,5
Burnout Legends	racing	4,5
Burnout: Revenge	racing	5
Caesar IV	tycoon	3,5
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	horror	4
Call of Duty 2	FPS	4
Call of Juarez	FPS	3
Cars	GTA-клон	3,5
Castlevania: Curse of Darkness	action	2
Chibi Robo	simulation	4
Chromehounds	arcade	2,5
City Life	tycoon	3,5
City of Villains	MMORPG	4
CivCity: Rome	tycoon	4
Civilization IV: Warlords	TBS	3
Coded Arms	FPS	4
Cold War	stealth/action	2
Colosseum: Road to Freedom	action/RPG	3,5
Commandos Strike Force	stealth/action	2,5
Company of Heroes	RTS	5
Condemned: Criminal Origins	FPS	4
Crash Tag Team Racing	racing	3,5
Crashday	racing	3,5
Crime Life: Gang Wars	beat'em up	1,5
Daemonica: Зов смерти	adventure	4
Dance Factory	dancing	2
Dark and Light	MMORPG	1
Dark Messiah of Might & Magic	action/RPG	4
DarkStalkers Chronicle: The Chaos Tower	fighting	3
DarkStar One	simulation	4
Darkwatch	FPS	4
DDR Extreme 2	dancing	3
Dead or Alive 4	fighting	4
Dead Rising	action	4,5
Dead to Rights II: Жестокое правосудие	action	3
Dead to Rights: Reckoning	action	2
Deep Labyrinth	action/jRPG	3,5
Defcon	simulation	3
Desperados 2: Cooper's Revenge	action/strategy	4
Destroy All Humans! 2	action	3
Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	action	3,5
Disgaea 2: Cursed Memories	тактическая jRPG	3
Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King	jRPG	5
Dragonshard	RTS	3,5
Drakengard 2	action/jRPG	4
Dreamfall: The Longest Journey	adventure	4
Driver: Parallel Lines	GTA-клон	3,5
Dungeon Siege II	action/RPG	4
Dungeons & Dragons Online: Stormreach	MMORPG	4
Earth 2160	RTS	4,5
El Matador	TPS	2
Empire Earth 2: The Art of Supremacy	RTS	1,5
Enchanted Arms	jRPG	4
EverQuest II	MMORPG	4,5
Evil Dead Regeneration	action	3,5
Evolution GT	racing	3,5
Ex Machina	action	4,5
EyeToy: Kinetic	sports	4,5
F.E.A.R.	FPS	5
Fable: The Lost Chapters	action/RPG	4,5
Fahrenheit	action/adventure	4
Family Guy	arcade	3
Fatal Frame III: The Tormented	horror	4
Feel the Magic XY/XX	love story	5
Fight Night Round 3	sports	3,5
Final Fantasy XII	jRPG	5
Fire Department 3	RTS	4
FlatOut 2	racing	4,5
Flow: Urban Dance Uprising	dancing	3
Full Auto	racing	3,5
Full Metal Alchemist: Curse of the Crimson Elixir	action/jRPG	3
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	action/strategy	4
Galactic Civilizations II: The Dread Lords	space strategy	4
Gauntlet: Seven Sorrows	action/RPG	2
Genji: Dawn of the Samurai	action	3
Glory of the Roman Empire	tycoon	2,5
God Hand	action	3,5
Graffiti Kingdom	jRPG	4,5
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	action	2,5
Grandia III	jRPG	4,5
GT Legends	racing	4,5
GTR 2	racing	5
Guild Wars: Factions	MMORPG	5
Guilty Gear XX Slash	fighting	4
Gun	TPS	3,5
GunBound World Champion	MMOG	4,5
Half-Life 2: Episode One	FPS	4
Hard Truck Tycoon	tycoon	0,5
Harvest Moon: A Wonderful Life	simulation	4
Harvest Moon: Magical Melody	simulation	4,5
Heroes of Might & Magic V	TBS	4,5
Heroes of the Pacific	simulation	3
Hitman: Blood Money	stealth/action	5
In the Groove	dancing	5
Jak X: Combat Racing	racing	4
Jaws Unleashed	simulation	2
Joint Task Force	RTS	3,5
Just Cause	GTA-клон	2
Kaido Racer	racing	3
Keepsake: Тайна Долины Драконов	adventure	2,5
Killer 7	action/adventure	2
Kingdom Hearts II	action/jRPG	5
Knights of the Temple 2	action	2,5
L.A. Rush	racing	1
LADA Racing Club	racing	1
Land of the Dead: Road to Fiddler's Green	FPS	1
Legend of Heroes II: Prophecy of the Moonlight Witch	jRPG	4
LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	action	4,5
LocoRoco	arcade	5
Lost Magic	jRPG	3
Lumines	puzzle	5
Mage Knight: Apocalypse	action/RPG	1
Magna Carta: Tears of Blood	korean RPG	4
Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome	тактическая jRPG	2,5
Mario Kart DS	racing	4
Mark Ecko's Getting Up: Content Under Pressure	action	3,5
Marvel Nemesis: Rise of Imperfects	fighting	1,5
Medievil: Resurrection	action/adventure	3
Metal Gear AC!D	TBS	4
Metal Saga	jRPG	4
MetalHeart: Восстание репликантов	RPG	2
Michigan	horror	2,5
Micro Machines V4	racing	1,5
Monster Rancher EVO	breeding RPG	3
Mortal Kombat: Shaolin Monks	beat'em up	3,5
MotoGP 3: Ultimate Racing Technology	racing	4
MotoGP 4	racing	3
MS Saga: A New Dawn	jRPG	2,5
MYST V: End of Ages	adventure	3
N3: Ninety-Nine Nights	action	2,5
Need for Speed: Carbon	racing	5
Need for Speed: Most Wanted	racing	4,5
Neuro	FPS	1,5
New Super Mario Bros	arcade	4
Nintendogs	simulation	5
Odama	pinball/RTS	4
Okami	action/adventure	4,5
Onimusha: Dawn of Dreams	action	4
Outrun 2006: Coast 2 Coast	racing	4
Panzer Elite Action: Танковая гвардия	action	3,5
Paradise	adventure	3
ParaWorld	RTS	3,5
Perfect Dark Zero	FPS	3
Peter Jackson's King Kong	action/ adventure	4,5
Phoenix Wright: Ace Attorney	adventure	4
Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	action	2
PoPoLoCrois	jRPG	4
Prey	FPS	4
Prince of Persia: The Two Thrones	action	4,5
Project Gotham Racing 3	racing	3,5
Pump It Up: Exceed	dancing	4,5
Quake 4	FPS	4,5
Radiata Stories	jRPG	4
Ragdoll Kung-Fu	fighting	2,5
Ragnarok Online	MMORPG	3,5
Ratchet: Deadlocked	action	4
Refuze. Атака брака	action	3,5
Reservoir Dogs	action	3
Resident Evil 4	action/horror	4
rFactor	racing	4,5
Rise & Fall: Civilizations at War	RTS	3
Rise of Nations: Rise of Legends	RTS	4
River King: A Wonderful Journey	jRPG	4
Rogue Trooper	action	3
Romancing Saga: Minstrel Song	jRPG	4,5
Rome: Total War – Alexander	RTS	3,5
Rome: Total War – Barbarian Invasion	RTS	4
RPG Maker 3	jRPG	3,5
Rule of Rose	horror	3,5
Rumble Roses XX	fighting	4
Safecracker: The Ultimate Puzzle Adventure	puzzle	3
Saints Row	GTA-клон	4
Scarface: The World is Yours	GTA-клон	2,5
Scratches	adventure	4
Serious Sam II	FPS	3,5
Shadow Hearts: From the New World	jRPG	4,5
Shadow of the Colossus	action	5
Shadowgrounds	action	4,5
Shattered Union	TBS	3
Shin Megami Tensei: Devil Summoner: Raidou Kuzunoha vs. the Soulless Army	action/jRPG	4
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2	jRPG	5
Shining Force Neo	action/jRPG	4
Ship Simulator 2006	simulation	4
Sid Meier's Civilization IV	TBS	5
Sid Meier's Railroads!	tycoon	4
SiN Episodes: Emergence	FPS	3,5
Singstar series	party	5
Sly 3: Honor Among Thieves	arcade	3,5
Sniper Elite	FPS	3
Sonic Rush	arcade	4,5
Soul Calibur III	fighting	4
Space Cowboy Online	MMOG	4,5
Spartan: Total Warrior	action	2,5
SPECNAZ: Project Wolf	FPS	0
Spellforce 2: Shadow Wars	RTS	4
Spy Hunter: Nowhere to Run	action/racing	2
Star Wars Galaxies: Rage of The Wookies	MMORPG	3,5
Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan	MMORPG	3
Star Wars: Battlefront II	FPS	3,5
Star Wars: Empire at War	RTS	4,5
Starship Troopers	action	1
State of Emergency 2	TPS	2
Steambot Chronicles	jRPG	4,5
Stronghold Legends	RTS	3
Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»	action	4
Suikoden Tactics	тактическая jRPG	3,5
Suikoden V	jRPG	4,5
Summon Night: Swordcraft Story	jRPG	4,5
Super Robot Taisen: Original Generation	TBS	5
Super-Bikes: Riding Challenge	racing	3,5
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	FPS	4
Sword of the Stars	space strategy	4
Tales of Legendia	jRPG	4,5
Tales of Phantasia	jRPG	4
Tekken: Dark Ressurection	fighting	5
Test Drive Unlimited	racing	4
The Da Vinci Code	action/ adventure	1,5
The Elder Scrolls IV: Oblivion	RPG	5
The Fall: Последние дни мира	RPG	1,5
The Godfather	GTA-клон	4
The Guild 2	tycoon	4
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	action	3,5
The Legend of Heroes: A Tear of Vermilion	jRPG	3
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II	RTS	4
The Matrix: Path of Neo	action	3,5
The Movies	tycoon	4
The Outfit	action/strategy	4,5
The Regiment	FPS	3
The Rub Rabbits!	love story	4
The Sims 2: Holiday Pack	simulation	1,5
The Sims 2: Nightlife	simulation	5
The Sims 2: Open for Business	simulation	4
The Suffering: Ties That Bind	action/horror	3
The Sword of Etheria/OZ	action	4,5
The Warriors	beat'em up	4,5
Titan Quest	action/RPG	4,5
TOCA Race Driver 3	racing	2,5
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	stealth/action	4,5
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	FPS	4
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	FPS	2
Tomb Raider: Legend	action/adventure	4
Total Overdose: A Gunslinger's Tale in Mexico	TPS	4
Tourist Trophy: The Real Riding Simulator	racing	4
TrackMania Nations: ESWC	racing	5
Trainz Railroad Simulator 2006	simulation	4,5
True Crime: New York City	GTA-клон	1,5
Tycoon City: New York	tycoon	2
UFO: Возмездие	TBS	2
Ultimate Spider-Man	action	3,5
Untold Legends: Brotherhood of the Blade	action/RPG	4
Urban Chaos: Riot Response	FPS	3
Valkyrie Profile 2: Silmeria	jRPG	4,5
Vietcong 2	FPS	3
War on Terror	RTS	3,5
Warhammer 40 000: Dawn of War: Winter Assault	RTS	4,5
Wario Ware Touched!	mini games	5
WarPath	FPS	1
We Love Katamari	культовый проект	5
Wild ARMs 4	jRPG	4
Wild Arms Alter Code F	jRPG	4,5
WipEout Pure	racing	5
World Racing 2	racing	2,5
Worms 4: Mayhem	TBS	1
WRC: Rally Evolution	racing	4
X3: Reunion	simulation	4,5
Xenosaga III: Also Sprach Zarathustra	jRPG	5
X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse	action/RPG	4
X-Men: The Official Game	action	1
Yakuza	action	4
Yoshi Touch & Go	arcade	4,5
You Are Empty	FPS	4
Адреналин. Экстрим шоу	racing	3
Антикиллер	FPS	1
Блицкриг II	RTS	4,5
Боги: Дорога в бесконечность	RPG	3
Бригада ЕС: Новый Альянс	тактическая стратегия	3
Бросок на Берлин	RTS	4
Бумеранг	adventure	2,5
В тылу врага 2	RTS	4,5
Велиан	FPS	1
Вивисектор: Зверь внутри	FPS	4
Вокруг света за 80 дней	action/adventure	3
Восточный Фронт	FPS	3,5
Герои Уничтоженных Империй	RTS/RPG	4
Дневной Дозор	TBS	3,5
Дорога смерти	action	1
Жесть	TBS	1
Заговор Темной Башни	action/RPG	2,5
Звездное наследие 1: Черная Кобра	adventure	4
Звездные волки 2	RPG	2
Истории пикирующего бомбардировщика	simulation	5
Казаки II: Битва за Европу	RTS	3
Как казаки Мону Лизу искали	adventure	3
Корсары III	simulation	1,5
Магия Крови	action/RPG	4
Метро-2	FPS	2
Механоиды 2: Война кланов	action	3
Ночной (Дневной) Дозор Racing	racing	0,5
Ночной Дозор	тактическая RPG	3,5
Остров сокровищ	arcade	3,5
Периметр: Завет Императора	RTS	4,5
Проклятые Земли: Затерянные в Астрале	stealth/RPG	3
Стальные монстры	RTS	4
Хром: Спецназ	FPS	2
Экспедиция-Трофи	racing	4
Яйца Фаберже. Приключение	adventure	4