

ITC PUBLISHING

РЕДАКЦИЯ

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

Главный редактор Gameplay
СЕРГЕЙ ГАЛЕНКИН

Редактор
АННА ЗИНЧЕНКО

Обозреватель
ЯНОШ ГРИЩЕНКО

Литературная редакция
АЛИНА ЖИГУНОВА
ЮЛИЯ НЕТУНАХИНА
АЛЛА ПЕТРОВА
ЛЮБОВЬ СМОЛИНА

Верстка
ИВАН ЧУМАК

Макет и дизайн
ЕВГЕНИЙ МЕДВЕДЕВ
ОЛЕГ ПЕРЕВЕРЗОВ
ЛАРИСА БРУСОВА

Директор по рекламе
ОЛЬГА ВАКУЛЮК

Менеджер по распространению
СВЕТЛАНА РАДЧЕНКО

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Президент, генеральный директор
СЕРГЕЙ АРАБАДЖИ

Вице-президент,
старший главный редактор
МИХАИЛ ЛАПТЕВ

Вице-президент,
исполнительный директор
НАТАЛИЯ ПЕТРОВСКАЯ

Директор по распространению
ОЛЬГА ГАЛУШКА

Технический директор
АЛЕКСЕЙ ГРУША

Директор фотослужбы
АНДРЕЙ ТУРЦЕВИЧ

Арт-директор
ЕВГЕНИЙ МЕДВЕДЕВ

Директор по маркетингу
ВИКТОРИЯ НИКОЛАЕВА

Директор интернет-проектов
ВЛАДИМИР ВОЗНЯК

Менеджер по полиграфии
ВЛАДИМИР БУГАЙЧУК

IT-менеджер
АЛЕКСАНДР САВЧЕНКО

Журнал **Gameplay**, № 2 (6),
февраль 2006
Подписной индекс
в Каталоге изданий Украины
Gameplay без DVD-диска 92494
Gameplay с DVD-диском 92493
Свидетельство о регистрации
КВ № 9963 от 15.06.2005 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с сентября 2005 г.
Учредитель – Сергей Арабаджи
Издатель – ООО «Издательский Дом ИТС»,
г. Киев, 2006 г.

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

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

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

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

Тираж 21 000 экз.

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

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

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

Русские пришли

Если вы начинаете читать журнал с раздела рецензий, то уже заметили, что его первые четырнадцать страниц отведены под игры, созданные в пределах СНГ. Неприятно, не правда ли?

Всего пять лет назад один мой знакомый скептически заметил: «Русские и украинские разработчики в ближайших пятнадцать лет так и будут делать квесты про Василия Ивановича да всяческие Lines. Чтобы создавать проекты мирового масштаба, необходимо новое поколение людей, которым с детства были доступны хорошие игры. Нынешние же программисты выросли на базах данных и тетрисе».

С удовольствием констатирую, что мой собеседник ошибся. Да, на просторах СНГ так и не появился «новый DOOM», но по количеству и, главное, качеству проектов мы уже обошли всех «новых европейцев» (Болгария, Венгрия, Польша, Чехия и др.) вместе взятых. Расстраивает, правда, что за рубежом лишь несколько наших игр получили признание: навскидку вспоминаются только «Казак», «Ил-2. Штурмовик» да «В тылу врага». Остальные хоть и продавались в целом неплохо, но достичь престижного AAA-статуса так и не смогли. Зато на локальных рынках русские и украинские проекты по продажам легко обходят самые громкие западные разработки.

Еще одно приятное обстоятельство – похоже, российские издатели всерьез взялись за quality assurance. Да, большинство игр, вышедших в 2005 г., все еще нуждаются в патчах, но к концу года ситуация заметно улучшилась, и наконец-то появились

проекты, которые можно пройти от начала до конца, не встретив ни одной серьезной ошибки. Пусть не все еще гладко, но положительная тенденция налицо. Радует также повышение качества и количества локализаций AAA-игр от всемирно известных издателей.

Очень приятно и то, что наши разработчики наконец переболели «синдромом Fallout». Несколько лет назад, когда каждая вторая молодая компания анонсировала «постапокалиптическую RPG в духе Fallout», демонстрируя при этом жуткого вида скриншоты, нам становилось страшно за будущее игровой индустрии СНГ. Многие начинающие команды поняли, что создание «эпических размеров RPG со свободным миром, динамической экономикой, шестью сюжетными линиями, пятнадцатью играбельными расами и тридцатью классами персонажей» (это не шутка, а цитата из прессы-релиза) займет коллектив из пяти студентов-программистов, троих художников-самоучек да одного фантаста-любителя на ближайшие сто лет.

В 2005 году русские и украинские студии выпустили проекты практически во всех мыслимых жанрах: от симуляторов и стратегий до автогонок и шутеров. Разработчики наконец-то перестали создавать игры только для себя и обратили внимание на простых геймеров.

Похоже, период юношества игровая индустрия СНГ уже миновала. Мы уверены, что теперь разработчики порадуют нас еще более интересными и качественными продуктами.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галенкин,
segal@itc.ua



56

Savage 2:
A Tortured Soul

Никто не ожидал, что сплав стратегии с многопользовательским шутером выживет в нашем жестоком мире. И хотя первая часть Savage так и не стала очень популярной, у второй есть все шансы.



№ 2 (6) февраль 2006

Содержание

Рецензии



84 City of Villains

Супермен, Бэтмен, Спайдермен, иксмены и прочие хорошие парни достали нас окончательно. Пора вынуть из шкафа черный костюм, украшенный черепами, водрузить на голову какую-нибудь маску пострашнее и показать убер-добрякам, где раки зимуют.

72 Магия Крови

Похоже, мы наконец-то получили ответ на вопрос «Где водятся волшебники?» В «Магии Крови» любителей поколдовать куда больше, чем простых смертных. И вам решать, каким способом убить их всех.

Новости

- 6 Чарты продаж
- 6 В этом месяце
- 8 Кратко
- 12 Даты выхода
- 14 Письма
- 16 Новогодняя компьютерная ярмарка Intel и Samsung при поддержке Microsoft

Тема

- 20 Интервью с Бруно Боннеллом из Atari
- 22 Игры 2005
- 32 Эволюция жанра: стратегии реального времени

- 36 Top 5: Зверье мое

Превью

- 38 Heroes of Might & Magic V
- 44 Sins of a Solar Empire
- 48 Possession
- 50 Metal Saga
- 51 Taxi Driver
- 52 Grandia III

- 54 Panzer Elite Action
- 56 Savage 2: A Tortured Soul
- 58 Dark Messiah of Might & Magic
- 60 Joint Task Force
- 62 Интервью с Андреем Бурцевым из Kyiv's Games
- 64 Новый год в MMORPG

Рецензии

- 68 Ex Machina
- 72 Магия Крови
- 76 Корсары III
- 80 Стальные монстры
- 82 True Crime: New York City
- 83 Hard Truck Tycoon
- 84 City of Villains
- 86 Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»
- 88 Prince of Persia: The Two Thrones
- 90 Magna Carta: Tears of Blood
- 92 Wild Arms Alter Code F
- 93 Хром: Спецназ

- 94 Trainz Railroad Simulator 2006
- 96 Звездное наследие
- 97 Как казаки Мону Лизу искали
- 98 Kaido Racer
- 99 50 Cent: Bulletproof
- 100 Bomberman
- 100 Medieval: Resurrection
- 101 Flow: Urban Dance Uprising

- 102 Сайты
- 102 Шопинг
- 104 Модификации для Gothic II
- 108 Галерея
- 112 Top 5: февраль



76

Корсары III

Третья (на самом деле вторая) часть любимого многими сериала нас, откровенно говоря, расстроила. Но поклонникам морской истории, зачитывающимся Стивенсоном и Сабатини, все же стоит обратить внимание на «Корсаров III».



50 Cent: Bulletproof · · · · · 99	Joint Task Force · · · · · 60	The Chronicles of Spellborn · · · · · 110
Black Buccaneer · · · · · 108	Kaido Racer · · · · · 98	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent · · · · · 108
Blazing Angels: Squadrons of WWII · · · 109	Magna Carta: Tears of Blood · · · · · 90	Tony Tough 2: A Rake's Progress · · · · 109
Bombberman · · · · · 100	Medievil: Resurrection · · 100	Trainz Railroad Simulator 2006 · · · · · 94
City of Villains · · · · · 84	Metal Saga · · · · · 50	True Crime: New York City · · 82
Dark Messiah of Might & Magic · · · · 58	Panzer Elite Action · · · · · 54	War World – Tactical Combat · · · · · 110
Dragon Quest: Yangus' Mysterious Dungeon · · 111	Possession · · · · · 48	Wild Arms Alter Code F · · · 92
Driver: Parallel Lines · · · 110	Prince of Persia: The Two Thrones · · · · · 88	Winx Club · · · · · 111
Ex Machina · · · · · 68	Rumble Roses XX · · · · · 108	Звездное наследие · · · · 96
Exit · · · · · 109	Savage 2: A Tortured Soul · · 56	Как казаки Мону Лизу искали · · · · 97
Final Fight: Streetwise · · 109	Sins of a Solar Empire · · · 44	Корсары III · · · · · 76
Flow: Urban Dance Uprising · 101	Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse» · · 86	Магия Крови · · · · · 72
Grandia III · · · · · 52	Tamagotchi Connexion: Corner Shop! · · · · · 111	Стальные монстры · · · · 80
Hard Truck Tycoon · · · · · 83	Taxi Driver · · · · · 51	Хром: Спецназ · · · · · 93
Heroes of Might & Magic V · 38		

Превью

68

Ex Machina

Краткое содержание рецензии для самых ленивых наших читателей: лучшая игра 2005 г., сделанная на просторах СНГ. Постапокалиптическая атмосфера Fallout, свобода Elite и бои в духе Bandits – что может быть интереснее?



38 Heroes of Might & Magic V

Пока молодые игроки потирают руки в ожидании пятой части Heroes of Might & Magic, ветераны с ужасом вспоминают прошлое и запасаются кофе, чипсами и свободным временем.



Содержание

Gameplay DVD#2 (6)



Игры

Полные версии

Babylon 5: I've Found Her – Danger and Opportunity
Duel Toys
Escort Wing
Exolon DX
Gunroar
Lunar Rescue
Noiz2sa
PARSEC47
RHS Nibbles 5.4
S.W.I.N.E.
The Life in Matter
Torus Trooper
TUMIKI Fighters

Демонстрационные версии

Метро-2
Проклятые Земли:
Затерянные
в Астрале
80 Days: Around the
World Adventure
Demo 2
Agatha Christie:
And Then There
Were None
Alien Shooter 2
Bode Miller Alpine
Skiing 2006
Ex Machina
Harry Potter and the
Goblet of Fire
Takeda 2
The Chronicles of
Narnia: The Lion,
The Witch and
The Wardrobe
Vivisector: Beast Inside

Shareware-игры

Acamar Rising
Alien Stars
Chicken Invaders 2:
Christmas Edition
D-Bug
EVER17
Masterpiece fishing
Pipe Engineer
Pipeline
PuzzleUA
Scorch an Island

The Mastermind
Virtual RC Racing 3.0
Western bank

Патчи

Русские версии

Адреналин. Экстрим-шоу 1.05
Альфа: Антитеррор #4
Блицкриг 2 1.3
Бой с тенью 1.2
Бригада Е5: Новый альянс 1.12 (неофициальная)
Вечера на хуторе близ Диканьки 1.02
Вивисектор: Зверь внутри 1.1
Дорога смерти 1.09
Жмурки 1.02
Завоевание Америки
Завоевание Америки: В поисках Эльдорадо #1
Звездное наследие 1.16
Корсары 3 1.1
Периметр 1.02
Codename: Panzers, Phase Two 1.06
Ex Machina 1.02
FIFA 06 #1
Homeplanet Gold
Splinter Cell: Теория хаоса 1.05
Talvisota: Ледяной ад
UFO: Возмездие 1.1
WarCraft 3: The Frozen Throne 1.20b
WarCraft 3: Reign of Chaos 1.20b
Warhammer 40 000: Dawn of War

Английские версии

80 Days: Around the World Adventure 1.1
Blitzkrieg 2 1.3
Call of Duty 2 1.01
Domination 2.0.164
Far Cry 1.4 beta
Galactic Dream 1.17a
Halo Zero 1.8.5
Madden NFL 06 2.0+

RollerCoaster
Tycoon 3: Wild! #3
S.C.S. Dangerous Waters 1.03 beta
Sailors of the Sky 5.2
Serious Sam 2 2.066
Sid Meier's Civilization 4 1.52
Singles 2: Triple Trouble 1.2
Starship Troopers 0.5.24
Supreme Ruler 2010 4.4.1
Takeda 2 1.21
The Matrix: Path of Neo #2
UFO: Aftershock 1.2
X3: Reunion 1.3

Модификации

Dungeon Siege

Ultima V: Lazarus

Gothic II
Bumshak 1.3
Coast of Skeletons
Die Sekte 1.1
Dunkle Magie 1.2
Fight Contest 0.2
Gestrundet 1.01
Piratenleben 1.0

Half-Life 2

Goldeneye Source
Alpha 1

Видеоролики

Герои Уничтоженных Империй
Armed Assault
Crashday
Dead or Alive 4
Driver: Parallel Lines
Faces of War (В тылу врага 2)
Pirates of the Burning Sea (Корсары Online)
RF Online
Sudden Strike 3: Arms for Victory
The Godfather
The Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth II
TimeShift

Обои для Рабочего стола

Программы

Офисные приложения

OpenOffice.org 2.0.1

Системные утилиты

7-Zip 4.32
Daemon Tools 4.0.3
DeepBurner Free 1.7
FAR 1.70 beta 5

Программы для Интернета

Avant Browser 10.1.40
Azureus 2.3.0.6
Download Master 4.5.2.963
Firefox 1.5
Free Download Manager 1.9
Maxthon 1.5.2 build 21
Miranda IM 0.4.0.1
Thunderbird 1.0.7

Программы для просмотра изображений

FastStone Image Viewer 2.29
IrfanView 3.98
XnView 1.80.3

Мультимедиа-приложения

Apollo 37zq
FFDShow MPEG-4 Video Decoder 20051129
foobar2000 0.9 beta 13
Light Alloy 3.5
Media Player Classic 6.4.8.7
QuickTime Alternative 1.67
Real Alternative 1.46
Zoom Player Standard 4.51

Обеспечение безопасности

Ad-Aware SE
Personal 1.06
AntiVir PersonalEdition Classic 6.32.00.51

Spybot – Search & Destroy 1.4

Диагностика, информация, тесты

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

Тонкая настройка и оверклокинг

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

Драйверы

Материнские платы

Intel Chipset Software Installation Utility 7.2.2.1006
nForce 1/2/3 Unified 5.10
nForce 3 Unified 5.11
nForce 4 6.70
VIA Hyperion Pro 5.07A

Видеокарты

ATI Catalyst 5.13
Intel Graphics Media Accelerator 14.18
NVIDIA ForceWare 81.98
NVIDIA ForceWare 82.12 Beta

Звуковые карты

Realtek AC97 A3.81
Realtek HD Audio R1.29
Sound Blaster Audigy unified 2.08.0002 Beta (Audigy 1/2/4/ZS/Notebook)

Прочее

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

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

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

производителей этого ПО. Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО. «Gameplay-DVD, февраль 2006» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 2 (6), 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

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

МАГІЯ КРОВІ

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

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

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



SKY FALLEN

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

PC

Европейский рейтинг продаж игр для PC (full price)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Football Manager 2006	SEGA	Sports Interactive
2	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
3	Age of Empires III	Microsoft	Ensemble Studios
4	The Movies	Activision	Lionhead Studios
5	Call of Duty 2	Activision	Infinity Ward
6	The Sims 2: Nightlife	Electronic Arts	Maxis
7	Civilization IV	2K Games	Firaxis
8	Quake 4	Activision	Raven Software
9	Black & White 2	Electronic Arts	Lionhead Studios
10	F.E.A.R.	Vivendi Universal Games	Monolith

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

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	World of Warcraft	Vivendi Universal Games	Blizzard Entertainment
2	Sid Meier's Civilization IV	2K Games	Firaxis
3	Age of Empires III	Microsoft	Ensemble Studios
4	The Sims 2: Open for Business (preorder)	Electronic Arts	Maxis
5	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
6	The Sims 2: Nightlife	Electronic Arts	Maxis
7	Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight	Microsoft	Microsoft
8	Battlefield 2	Electronic Arts	Digital Illusions
9	Zoo Tycoon 2	Microsoft	Blue Fang Games
10	Rollercoaster Tycoon 3	Atari	Frontier Developments

Российский рейтинг продаж игр для PC (jewel)

№	Название	Издатель на территории России	Разработчик
1	Call of Duty 2 (DVD)	«1С»	Infinity Ward
2	«Хроники Нарнии. Лев, Колдунья и Волшебный шкаф» (4 CD)	«Новый Диск»	Traveller's Tales
3	«Магия Крови» (2 CD)	«1С»	SkyFallen Entertainment
4	«Корсары III» (DVD)	«1С»	«Акелла»
5	The Suffering: Ties that Bind (3 CD)	«Новый Диск»	Surreal Software
6	Peter Jackson's King Kong (3 CD)	«Бука»	Ubisoft
7	Crazy Frog Racer	«Новый Диск»	Neko Entertainment
8	«Half-Life 2. Лучшая игра года. Коллекционное издание» (6 CD)	«Бука»	Valve
9	«Мадагаскар»	«1С»	Beenox Studios
10	Ex Machina (2 CD)	«Бука»	Nival Targem Studio

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

PlayStation 2

Европейский рейтинг продаж игр для PS2 (full price)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	EA Canada
2	Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Ubisoft
3	Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	Ubisoft Montreal
4	Buzz! The Music Quiz	Sony	Relentless Studios
5	True Crime: New York City	Activision	Luxoflux
6	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
7	FIFA 06	Electronic Arts	EA Canada
8	GUN	Activision	Neversoft
9	Pro Evolution Soccer 5	Konami	Konami
10	Call of Duty 2: Big Red One	Activision	Treyarch

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

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Madden NFL 06	Electronic Arts	Tiburon
2	Dance Dance Revolution Extreme 2	Konami	Konami TYO
3	NCAA Football 06	Electronic Arts	Tiburon
4	Star Wars Battlefront II	LucasArts	Pandemic Studios
5	God of War	Sony	Sony
6	LEGO Star Wars: The Video Game	Giant Interactive Entertainment	Traveller's Tales
7	Mega Man X Collection	Capcom	Capcom
8	Resident Evil 4	Capcom	Capcom
9	MVP 06 NCAA Baseball	Electronic Arts	EA Canada
10	Shadow of the Colossus	Sony	SCEI

Российский рейтинг продаж игр для PS2

№	Название	Издатель на территории России	Разработчик
1	Need for Speed: Most Wanted	SoftClub	EA Canada
2	Harry Potter and the Goblet of Fire	SoftClub	EA Chertsey
3	Need for Speed: Most Wanted Black Edition	SoftClub	EA Canada
4	Resident Evil 4	SoftClub	Capcom
5	Pro Evolution Soccer 5	SoftClub	Konami
6	Killzone Platinum	SoftClub	Guerilla Games
7	Soulcalibur III	SoftClub	Namco
8	Peter Jackson's King Kong	Vellod Impex	Ubisoft
9	FIFA 06	SoftClub	EA Canada
10	Tekken 5	SoftClub	Namco

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

Февраль



2005

Так как в этом месяце вышло достаточно много игр и для консолей, и для PC, перечислим лишь наиболее интересные: Star Wars: Knights of the Old Republic II, Nexus: The Jupiter Incident, The Settlers: Heritage of Kings, Tekken 5, Kessen 3, Gran Turismo 4, The King of Fighters 02/03. И это далеко не полный список!



2004

Обладатели PC имели возможность насладиться SpellForce: The Order of Dawn (или The Entente: World War I Battlefields – для мазохистов), а владельцы консолей – Pitfall: The Lost Expedition, Champions of Norrath: Realms of EverQuest, Wrath Unleashed, Pro Evolution Soccer 3 и Nightshade.



2003

Радости геймеров в этом месяце не было предела. Такие названия не требуют представления: Battlefield 1942: The Road to Rome, Unreal II: The Awakening, C&C: Generals, Tom Clancy's Splinter Cell, HOMM IV: Winds of War, Ultima Online: Age of Shadows, EverQuest Online Adventure, Dark Chronicle, Breath of Fire: Dragon Quarter... Скучать не приходилось.



2002

В принципе, тоже достаточно успешный февраль. Из колонок PC доносились звуки Serious Sam: The Second Encounter, Laser Squad Nemesis и C&C: Renegade. В то же время обладатели приставок могли провести часок-другой за Gitaroo Man, Pirates: The Legend of Black Cat и State of Emergency.



2001

На фоне последующих лет этот месяц выглядит более чем удручающе. Издатели консольных игр, судя по всему, отдыхали на зимних каникулах. Лишь компьютерные релизы спасли ситуацию: Icewind Dale: Heart of Winter, Europa Universalis, WWII: Normandy и NASCAR Racing 4.

THE SUFFERING

Кровні узи

Бійся демона
усередині себе



Звільнившись з в'язниці, тирк не позбавився від своїх кошмарів.
У рідному місті панде Хаос - Балтімор наповнили кровожадні мутанти
чи дати волю своєму безумству чи - обережно і обачливо.

Друга частина відомого хіта SUFFERING

MIDWAY

НОВИЙ
ДИСК
www.nd.ru

©Midway Home Entertainment, Inc. розробник. Ексклюзивний представник на території України - компанія «Орбіта-2» гетьман, отримавши програду і
свідоцтво записати по тел.: (066) 536-73-73, e-mail: info@orb2.com.ua, www.orb2.com.ua. Виключні права на розповсюдження
програди на території Росії, країн СНД і Балті належать: «АТ» «Новий Диск» 125000 Москва, вул. Дмитровський, буд. 33, стр. 4, тел.: (080) 252-07-28
(безкоштовно), e-mail: info@nd.ru і гетьман, тодішній підтримки записати по тел.: (048) 735-10-85, e-mail: help@orb2.com.ua

Кратко

Мы все еще ждем



О PlayStation 3 замолвим слово

Игровая общественность, затаив дыхание, ожидала Consumer Electronics Show 2006 в надежде, что Sony представит-таки рабочие версии продуктов для PlayStation 3. Но Говард Стрингер, исполнительный директор компании, ограничился показом видео из некоторых проектов, демонстрирующего графические возможности системы. Он также сообщил, что консоль будет обратнoсовместима и оснащена приводами Blu-ray. Не прозвучало ни слова о дате выхода или стоимости приставки. Кроме того, по заявлению мистера Стрингера, студиям-разработчикам уже было отправлено 4000 dev kit для PlayStation 3. Не густо, так что по-прежнему следим за новостями.

Только для фанатов



Не геймпадом единым...

На прошедшей CES 2006 компания ArcadeMX представила свою новую разработку – оригинальный контроллер BodyForce для PS2, Xbox и PC. В комплект входят коврик и четыре датчика, которые закрепляют на руках и ногах игрока, а предназначен набор, разумеется, для файтингов. Когда это чудо поступит в продажу, пока, увы, неизвестно.

Минздрав рекомендует

Спи, моя радость, усни

Забываясь о здоровье фанов видеоигр, Yahoo! Japan предлагает им приобрести за скромную сумму в \$36 шедевр инженерной мысли – Head-Propping Pillow For Chronic Gamers. Ведь нам не понаслышке знакомы неприятные ощущения в плечах, шее и спине, возникающие из-за долгого сидения с геймпадом в руках. Мы же в свою очередь рекомендуем сэкономить средства, сократив сеансы игры до 1–2 часов или перемежая их упражнениями на танцевальных коврах и в проектах для EyeToy.



WTF? W3 R L33T!

Партия любителей вареза

Если есть партия любителей пива и партия сторонников запрета видеоигр, то должны быть и другие необычные организации, выражающие мечты и чаяния различных слоев общества. Шведская «Партия Пиратов» (Pirat Partiet) именно из таких. Ее лидеры ставят перед собой цель полностью отменить копирайты в отдельно взятой стране и легализовать свободный обмен файлами через Интернет. А это означает бесплатные музыку, фильмы и игры для всех шведов. Представители организаций, занимающихся вопросами защиты авторских прав, пока воздерживаются от комментариев, но можно побиться об заклад, что, случись «Партии Пиратов» воплотить свои задумки в жизнь, фильмы, игры и даже книги больше не будут переводиться на шведский язык, и всей стране придется в срочном порядке учить английский. Для того чтобы попасть в местный парламент, им необходимо преодолеть 4%-ный барьер, т. е. получить 250 000 голосов. Учитывая, что в Швеции около миллиона пользователей р2р, проблем с этим не предвидится.

Бонд отдыхает

PSP и средство передвижения

Необычное применение PSP продемонстрировали на CES 2006 умельцы из тюнингового ателье Metro Electronics. В усовершенствованной версии 94 Honda Civic портативная консоль от Sony используется в качестве пульта ДУ (посредством Wi-Fi). С ее помощью можно открывать двери, включать фары и даже управлять авто. На вопрос о цене представитель компании ответил, что данный образец – демонстрационный. Но после добавил, что если бы этот автомобиль продавался, то его приблизительная стоимость составила бы около \$250 000.



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

AGE of EMPIRES III



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

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

«На небосхилі RTS запалюється Новий Світ»
СТРАНА ІГР

Microsoft
game studios

ENSEMBLE
STUDIOS



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

Парой строк

Война форматов разгорается не только на рынке консолей. Противостояние видеостандартов следующего поколения набирает обороты, и производители приставок не остались в стороне. Сначала Sony заявила, что в PS3 будет встроен привод Blu-ray, теперь вот Microsoft пообещала выпустить внешний HD-DVD-дисковод для Xbox 360 и сообщила, что не исключает возможности появления Blu-ray-аддона.

Уве Болл, которого мы заочно любим за то, что он когда-нибудь своими бессмертными творениями убьет весь мировой кинематограф, в интервью, посвященном выходу фильма по Bloodrayne (который собрал аж полтора миллиона долларов), сообщил, что ему недавно предложили снять кино по Metal Gear Solid. Гуру раздумывает над этим предложением, ведь ему еще надо испортить Dungeon Siege, Far Cry и Postal. Кто-нибудь, спасите Снэйка!

Dead or Alive 4 на Xbox 360 оказалась глючной в лучших традициях PC-гейминга. Официально подтверждено, что в некоторых случаях игра может стереть все данные о сохранениях и, соответственно, информацию об открытых предметах и персонажах. А ведь обычные X360 (core) загрузки патчей (если такие все же появятся) не поддерживают!

MMORPG



Анонсирована Guild Wars: Factions

Компания NCsoft, лидирующий корейский разработчик MMORPG, анонсировала дополнение к одному из своих самых популярных проектов Guild Wars. Аддон под названием Factions добавит два новых класса (Assassin и Ritualist), новый континент (Battle Isles) и режим наблюдателя, который позволит наконец-то смотреть сражения в реальном времени. Но на самые интересные вопросы ответов пока нет: неизвестно, смогут ли персонажи получить уровень выше текущего предельного (20) и будут ли новые режимы для PvP. Выход дополнения назначен на второй квартал 2006 г. Детали мы сообщим в одном из ближайших номеров Gameplay.

Украинские игры

Trackmania 3 делается в Украине!

В недавнем разговоре с лидером компании Frogwares Валь Амр обрадовал нас весьма интересным сообщением: оказывается, его студия совместно с Nadeo будет разрабатывать третью часть уникального сплава racing и puzzle под рабочим названием Trackmania 3. Интервью с Вальем читайте в одном из следующих номеров.



Снова GTA

От малого к большому

2K Games сообщила, что бестселлер для PSP – Grand Theft Auto: Liberty City Stories – будет портирован на PlayStation 2. Он должен поступить в продажу до 30 апреля 2006 г. Кроме того, компания объявила, что ведутся работы над новой игрой серии для портативной консоли Sony.



Когда же?

PlayStation 3 отложена?

В лучших традициях одной из отечественных игр с повышенным содержанием точек приставка PlayStation 3 все никак не определится с датой выхода. Хотя компания Sony никогда никому ничего не обещала, но многочисленные инсайдеры несколько раз сообщали о том, что консоль поступит в продажу в конце весны 2006 г. Практически те же безымянные агенты прессы в тылу врага теперь говорят о том, что PS3 появится только в начале осени. Мол, Sony решила убедиться, что никаких проблем с железом не будет.



Конкурс Gameplay

Поздравляем победителей!

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

Battlefield 1942:
The World War II Anthology – **Неверов Дмитрий**;
Need for Speed: Underground 2 – **Коловратов Антон**;
FIFA Football 2005 – **Панасюк Александр**;
S&C: Generals Deluxe Edition – **Зубенко Максим**;
The Lord of the Rings:
The Battle for Middle-Earth – **Черняк Дмитрий**.

А вот и правильные ответы.

1. По разным данным, от 5 до 6 млн.
2. Смачивание задних шин водой перед стартом для их разогрева.
3. Sheffield Football Club, 1857 г. (по другим данным – 1855).
4. Франция – XVI век, Россия – XVI век, США – XIX век.
5. Ash nazg durbatulûk, ash nazg gimbatul, ash nazg thrakatulûk agh burzum-ishi krimpatul (фрагмент).

Несмотря на то что задания в этот раз были сложнее обычного, правильных ответов пришло достаточно много. Самые большие проблемы вызвал вопрос о Burnout – почему-то некоторые решили, что данным термином обозначают сгоревший двигатель, а это не совсем так.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

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

Похождения Барда

"«Це по-справжньому смішна гра,
наповнена оригінальним
авторським гумором».
PC игры 8/2005

Игра
месяца



© InXile entertainment, 2005. Усі права захищені. The Bard's Tale - товарний знак, що охороняється. InXile entertainment, а також товарним знаком, що охороняється та використовується за ліцензією Electronic Arts Inc. InXile entertainment і логотип InXile є товарними знаками InXile entertainment, що охороняються. Використовується ігровий движок, що ліцензує Snowblind Studios.
© Переклад на російську мову ТОВ «Логрус», 2005.
© 2005 ЗАТ «1С». Усі права захищені.

Red Terra



Молодая украинская студия Red Terra (ребята придумали название прямо у нас в редакции) из Кривого Рога начала создание интересного микса action/RPG и RTS под рабочим названием Northern Wars.

Как в обычных фэнтези-RPG, главный герой сражается с противниками (вид от первого или третьего лица, допускается использование магии), получая опыт и деньги. Как в стратегиях, он может захватывать шахты и месторождения полезных ископаемых, обеспечивая постоянное поступление ресурсов. Их, в свою очередь, разрешается тратить на найм подчиненных и строительство зданий на своей базе.

Уникальность проекта заключается в том, что руководство подчиненными осуществляется не так, как в обычных RTS, а скорее в духе Rainbow Six – мы отдаем приказы прямо на поле боя, не пре-

кращая военных действий. Во-первых, это реалистичнее, а во-вторых, так гораздо интереснее. Учтите только, что армии могут быть довольно большими – в ранней альфа-версии нам удалось нанять около полусотни солдат всего за пятнадцать минут. Сражения уже сейчас выглядят достаточно эффектно, а если учесть, что в игре будут несколько рас и множество типов бойцов, ждите зрелищных битв в лучших традициях фэнтези.

Разработчики планируют ввести одно- и многопользовательский режимы. В первом случае упор будет сделан на сюжет и путешествия в духе King's Bounty, а во втором – на контроль за месторождениями ресурсов и постоянные стычки с врагами.

Дата выхода и издатель игры пока не объявлены. Ждите полноценного превью проекта в одном из ближайших номеров.



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

PC Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
14.02.2006	Empire Earth II: The Art of Supremacy	Vivendi Universal Games	strategy
14.02.2006	SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	Vivendi Universal	tactical
16.02.2006	Star Wars: Empire at War	LucasArts	strategy
21.02.2006	EverQuest II: Kingdom of Sky	Sony Online	RPG
21.02.2006	EverQuest: Prophecy of Ro	Sony Online	RPG
21.02.2006	UFO: Extraterrestrials	Tri Sinergy	strategy
21.02.2006	Paradise	Ubisoft	adventure
22.02.2006	Galactic Civilizations II: Dreadlords	Stardock	strategy
22.02.2006	TOCA Race Driver 3	Codemasters	racing
22.02.2006	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	action
28.02.2006	Dungeons & Dragons Online: Stormreach	Atari	MMORPG
28.02.2006	Keepsake	The Adventure Company	adventure
01.03.2006	Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II	Electronic Arts	strategy
02.03.2006	The Sims 2: Open for Business	Electronic Arts	simulator
07.03.2006	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	shooter
21.03.2006	«В тылу врага 2»	«1C»	strategy
28.03.2006	Heroes of Might and Magic V	Ubisoft	strategy
28.03.2006	Desperados 2: Cooper's Revenge	Atari	strategy
28.03.2006	Act of War: High Treason	Ubisoft	strategy
28.03.2006	CSI: 3 Dimensions of Murder	Ubisoft	adventure
28.03.2006	Scratches	Got Game	adventure
04.04.2006	Mage Knight: Apocalypse	Namco	RPG
24.04.2006	Half-Life 2: Aftermath	Valve	FPS
25.04.2006	Elder Scrolls IV: Oblivion	Take Two	RPG
25.04.2006	Hearts of Iron II: Doomsday	Paradox	strategy

PlayStation 2 Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
01.02.2006	Cowboy Bebop	Bandai	action
01.02.2006	Sandlot Basketball	Vivendi Universal Games	sports
01.02.2006	Tales of Legendia	Namco	RPG
01.02.2006	Curious George	Namco	action/adventure
01.02.2006	Sandlot Hockey	Vivendi Universal Games	sports
01.02.2006	Sandlot Football	Vivendi Universal Games	sports
01.02.2006	.hack//G.U. V. 1: Resurrection	Bandai	RPG
01.02.2006	MotoGP 4	Namco	racing
01.02.2006	River King: A Wonderful Journey	Natsume	RPG/simulation
01.02.2006	Stargate SG-1: The Alliance	Namco	adventure
07.02.2006	World Soccer Winning Eleven 9 International	Konami	sports
07.02.2006	Arena Football	Electronic Arts	sports
14.02.2006	State of Emergency 2	SouthPeak Interactive	shooter
14.02.2006	BLACK	Electronic Arts	shooter
14.02.2006	Teen Titans	Majesco	action
14.02.2006	Fight Night Round 3	Electronic Arts	sports
14.02.2006	Rugby 06	Electronic Arts	sports
14.02.2006	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	action/adventure
21.02.2006	Drakengard 2	Ubisoft	action
21.02.2006	MS Saga: A New Dawn	Bandai	RPG
21.02.2006	TOCA Race Driver 3	Codemasters	racing
21.02.2006	Sonic Riders	SEGA	racing
21.02.2006	Final Fight: Streetwise	Capcom	fighting
28.02.2006	24: The Game	2K Games	action
28.02.2006	FIFA Street 2	Electronic Arts	sports
28.02.2006	MLB '06: The Show	Sony	sports
01.03.2006	beatmania	Konami	music
01.03.2006	Chulip	Natsume	simulation
01.03.2006	Jaws Unleashed	Majesco	action
01.03.2006	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	action/adventure
01.03.2006	Winback 2: Project Poseidon	KOEI	action
01.03.2006	Suikoden V	Konami	RPG
01.03.2006	Grandia III	Square Enix	RPG
01.03.2006	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	shooter
01.03.2006	AND 1 Streetball	Ubisoft	sports
01.03.2006	Commandos Strike Force	Eidos Interactive	shooter
01.03.2006	Fear & Respect	Midway Games	action/adventure
01.03.2006	Scarface: The World is Yours	Vivendi Universal Games	action
01.03.2006	Okami	Capcom	adventure
01.03.2006	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	shooter
01.03.2006	Kingdom Hearts II	Square Enix	RPG
06.03.2006	Major League Baseball 2K6	2K Sports	sports
07.03.2006	The Godfather: The Game	Electronic Arts	action/adventure
07.03.2006	Shadow Hearts: From the New World	Aruze	RPG
14.03.2006	Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	action
14.03.2006	Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	action
22.03.2006	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	strategy
27.03.2006	NFL Head Coach	Electronic Arts	sports
28.03.2006	Metal Saga	Atlus Software	RPG
28.03.2006	Dance Factory	Codemasters	music

Fun at Your Fingertips



T.sonic™ 310 MP3 Player + USB Flash Drive

Transcend T.sonic™ 310: легкий у використанні TouchPad керування та flash-драйв з інтерфейсом USB 2.0 - все це має розмір кишенькового ліхтарика.

T.sonic™ 620 MP3 Player



▲ TS112NMP620/TS110MP620

- Підтримка форматів MP3, WMA та WAV
- Пам'ять 20 FM-станцій та запис радіо у WAV файл
- Підтримка 12-ти мов у назвах файлів та розпізнавання ID3 даних

80X CF Card, MMCplus™, 150X SD™ Card, MMCmobile™



▲ TS80CF80

▲ TS20MMC4

▲ TS1GBSD130

▲ TS1GBMMC4

- Висока швидкість до 150X (SD™)
- Повне підтвердження сумісності
- Повна Найвища якість та надійність

JetFlash™ 110 USB Flash Drive



▲ TS128M256M512M1G2G4JF110

- Елегантний дизайн з ковзачком USB портом
- Функція PC-Lock робить JetFlash™ 110 ключем Вашого комп'ютера
- Функція розбиття та створення розділу з паролем

Authorized Distributors

Alpina

Alpina
Tel : (044) 205-38-84
sales@alpina.com.ua
service@alpina.com.ua

TechnoPark

TechnoPark
Tel : (044) 238-89-90
sales@technopark.com.ua
www.technopark.com.ua

ASBIS
www.asbis.ua

Asbis
Tel : (044) 455-44-11
market@asbis.ua
www.asbis.ua

КиївТек
www.kiivtek.ua

Київ-Тек
Tel : (044) 251-25-47
sales@kiivtek.ua
www.kiivtek.ua

ЮГКОНТРАКТ

ЮГ-Контракт
Київ, вул. Дорогожича, 1
Тел.: (044) 247-67-92, 247-67-05
www.yugcontract.com.ua

© Transcend 2005. All rights reserved. Transcend and Transcend logo are registered trademarks of Transcend. Transcend reserves the right to change, without notice, product offerings or specifications. All other products, brand names, company names and logo are trademarks of their respective owners.

В прошлом номере мы призвали читателей активнее писать письма в редакцию. И наконец наша просьба (или геймпад от Logitech) возымела действие.

Первое послание было получено от **Григория Кириченко** (публикуется с сокращениями).

Я системный администратор и сборщик компьютеров. В августе этого года приобрел PlayStation 2 и б/у Dreamcast. К моменту написания письма прошел следующие игры на консолях: The Lord of the Rings: Return of the King, Devil May Cry, Ghost Hunter, Transformers, Baldur's Gate: Dark Alliance, Resident Evil: Code Veronica, Shenmue I и II.

Но начну с начала.

Мое знакомство с компьютерами произошло около 13 лет назад в киевской фирме «Одежда», где работала бухгалтером мама. Тогда мне было только 9 лет, и интересовали меня, конечно же, игры. На IBM-овской «троечке» они выглядели не слишком красиво, но зато оказались очень увлекательными. Я был покорен! После появились Sim City, Civilization, Stunts, Kings Bounty, DOOM, Heretic, благодаря которым я полностью погрузился в мир электронных развлечений.

Компьютер стал для меня персональным «Священным Граалем», пределом мечтаний и грез. В 10 лет наконец появился свой ПК на базе процессора Intel x386, и пошло-поехало! Далее был Pentium, за ним второй и третий, а следом Celeron Tualatin (кстати, купленный по рекомендации «Домашнего ПК»), Pentium IV 3.06 GHz. Тогда, признаюсь, я весьма презрительно относился к консолям и считал их владельцев недалекими людьми, а игры – примитивными. Как показало время – жестоко ошибался.

Я тратил на ежегодную модернизацию своего компьютера около \$400 начиная с 1998 г. и с пеной у рта доказывал друзьям, владельцам царствовавшей в тот период на рынке консолей PlayStation, их неправоту и, как мне казалось, недалекость.

В 2005 г. мысли, зародившиеся 3-4 года назад, наконец обрели четкость, и я решил вырваться из круга собственных заблуждений насчет превосходства компьютера над всем и вся.

Как вы знаете, на рынке игровых акселераторов существуют два лидера – канадская ATI и американская NVIDIA. Я не буду сейчас рассматривать десятилетнюю историю противостояния множества компаний, важно, что в итоге их осталось двое! И каждый из них силен настолько, что сражение шло практически на равных. Чипы и готовые к массовой продаже видеокарты начали выпускаться обеими компаниями с завидной регулярностью – они стали похожи на призеров-скаунов, идущих ноздря в ноздрию: GF4 series и Radeon 9700 series, GF FX и Radeon 9800 series, GF6800 и Radeon X800, а сейчас вот GF 7800 и таинственный пока чип соперника R520.

Угнаться за ними под силу лишь немногим покупателям, не стесненным в средствах, ибо планка цены на устройства hi-класса выросла до \$600. Видеокарты на основе новых чипов появляются одновременно с каким-нибудь игровым блокбастером, которому ну непременно требуются исключительно топовые модели, ибо системы годичной давности выдают «слайд-шоу». Сначала компании зарабатывают на людях побогаче, а затем

выводят на рынок облегченные версии своих продуктов (GeForce 3 Ti 200, Radeon 8500Le и т. д.), чтобы получить деньги пользователей со средним достатком. Но с выходом новых чипов история повторяется.

А теперь обратите внимание на Sony PlayStation. Итак, 1996 год – выход на рынок первой консоли PlayStation вызывает фурор. Игры с подобным качеством графики компьютерный мир увидит только через два года, когда в 1998-м появится Riva TNT. Внимание, вопрос: сколько лет для PlayStation выходили проекты без смены первоначального чипа в консоли? Шесть. А игры-то были одна другой краше! О чем это говорит? О грамотном использовании ресурсов на данной платформе и, скажем честно, о никакой оптимизации при программировании на ПК.

Конечно, найдутся скептики, которые начнут доказывать якобы слабость видеосоставляющей консоли PS2 и утверждать, что полноценные видеокарты ее превосходят. Да, Полноценный Игровой Акселератор (сферический в вакууме) технически действительно мощнее, но вот только потенциалу его так и не суждено раскрыться. Хотите пример? Приспомянутый DOOM 3 вышел на Xbox, и при этом владельцам приставок не пришлось менять какие-либо компоненты своих систем. А вы вспомните, сколько потратили на апгрейд, чтобы просто запустить данную игру?

В какой-то момент я осознал, что успел стать своего рода компьютерным наркоманом, покупавшим в месяц по пять журналов и прочитывавшим их от корки до корки (у меня есть все выпуски «Компьютерного Обозрения» и «Домашнего ПК» за последние 7 лет!). Сколько времени ушло на споры о вождельных fps и на многочасовые обсуждения очередного большого теста видеокарт!

Но не замечать всего вышеописанного я больше не мог, ведь производители видеокарт менять свою тактику не собираются. Уже вышла Xbox 360 и скоро появится PlayStation 3. А видеочипы к этим консолям производят... Кто, как вы думаете? Правильно все те же ATI и NVIDIA. Делайте выводы, господа геймеры, и десять раз подумайте, перед тем как покупать очередную «самую-самую» производительную видеокарту».

Спасибо за интересное письмо, Григорий. Посылка с геймпадом Logitech уже в пути!

Мы ждем писем с рассказом о том, как и почему консоль попала в ваш дом и изменилось ли ваше отношение к играм после знакомства с проектами, сделанными изначально под приставки.

А чтобы писать было веселее, мы планируем награждать автора лучшего письма номера периферийным устройством для PlayStation 2 (как самой распространенной консоли в Украине).

Замечательные беспроводные геймпады и руль Logitech (все – для PlayStation 2) предоставил официальный дистрибьютор Logitech в Украине компания DataLux (www.datalux.ua).





двойной. улет

SLI-системы:

экстремальная производительность.
предельная реалистичность.
неразбавленный адреналин.



044 502 6215

044 537 2371

nebesa 5000



Pentium 4 670 @ 5 GHz
2 Gb HyperX DDR2-750
2 x GeForce 7800 GTX @ SLI
2 x 74 Gb 10000 rpm RAID 0
HDD 400 Gb
Asetek VapoChill LS

5.000 \$

nebesa ONE



AMD Athlon 64 X2 4800+
2 Gb HyperX DDR2-750
2 x GeForce 7800 GTX @ SLI
2 x 74 Gb 10000 rpm RAID 0
HDD 400 Gb
Asetek WaterChill

4.500 \$

nebesa 3000



Pentium 4 660 @ 3.4 GHz
2 Gb HyperX DDR2-750
2 x GeForce 7800 GT @ SLI
HDD 400 Gb
Asetek WaterChill

3.000 \$

nebesa 1700



AMD Athlon X2 3800+
1 Gb HyperX DDR
2 x GeForce 6600 GT @ SLI
HDD 200 Gb

1.700 \$



<http://sli.com.ua>

<http://Sghz.nebesa.com>

<http://one.nebesa.com>

*Подвійний. Відліт. SLI-системи: екстремальна продуктивність, гранична реалістичність, неразбавлений адреналін.



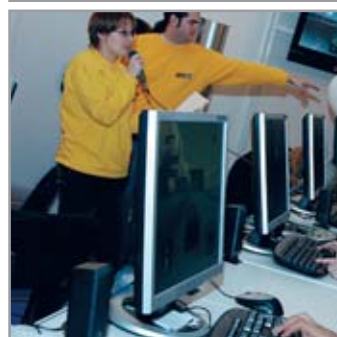
Новогодняя компьютерная ярмарка Intel и Samsung при поддержке Microsoft

Фотографии: Константин Самоцетов, Юрий Съедин, Андрей Турцевич

Редакция журнала хочет поблагодарить всех, кто не побоялся холодов и нашел время посетить это замечательное мероприятие. Было очень приятно видеть вас на нашем стенде. Спасибо за теплые слова, вопросы и пожелания. Так держать!

Отрадно, что число посетителей ярмарки растет с каждым годом. Так, за три дня декабря 2005 г. Киевский дворец спорта посетило 35 тыс. человек. И каждый из них смог найти для себя что-то полезное. Розыгрыши и викторины от компаний-устроителей и участников, мастер-классы по цифровой фотографии от журнала dFOTO, демонстрация произведений модерского искусства, возможность приобрести по суперцене мощный компьютер, современный ноутбук, стильный мобильный телефон и многое другое. Одной из самых посещаемых площадок выставки, несомненно, стал стенд журналов

«ДПК» и Gameplay «Лучшие игры 2006 уже сейчас», где демонстрировались украинские проекты, причем некоторые из них впервые. Разработчики из GSC Game World, Action Forms, DIOSoft, BTE Soft, Electronic Paradise, «Класс А», AeroHills, Graviteam, QPlaze, G.A.P. и UDC не только показывали свои творения на большом экране, но и с удовольствием общались с посетителями и даже позволяли опробовать новинки. Геймеры со стажем ностальгировали над зелеными картами «Мальгримии», ценители меча и магии лихо размахивали двуручным топором в «Сердце вечности», соскучившиеся по лету рассекали водную гладь





на мотоциклах в «Пиратах XXI века». А самые маленькие (и не только) игроки получили массу удовольствия от «Острова сокровищ» и второй части «Простоквашино». Счастливицы, посетившие наш стенд в субботу вечером, смогли пообщаться с украинским фантастом Ильей Новаком (напомним, что он принимает участие в написании сценария к «Героям уничтоженных империй»). Приятно, что наши читатели знают отечественные команды и следят за их работой – вопросов после презентаций было предостаточно.

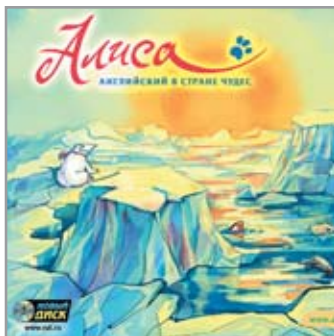
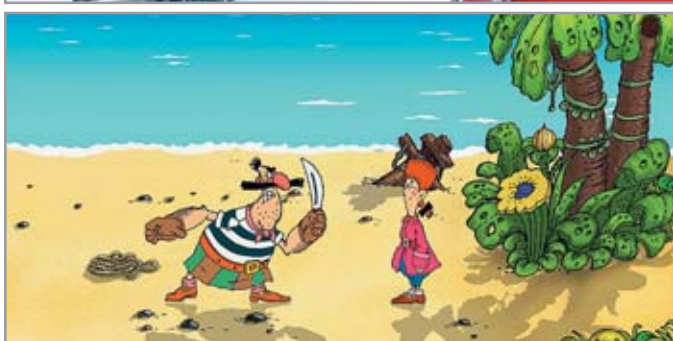
Все желающие приняли участие в традиционных викторинах от редакций журналов «ДПК» и «Gameplay». Геймеры поражали нас своим знанием разработчиков, издателей, игр, журналов ITC Publishing и даже автомоби-



Новости



лей. На все каверзные вопросы Олега Данилова были получены исчерпывающие ответы, а любители машин стали обладателями лицензионных копий игры Juiced, предоставленных компанией «Фабрика Игр». Кстати, аркадные гонщики смогли продемонстрировать свое умение на мини-чемпионатах, а лучшие из лучших заработали не только аплодисменты посетителей, но и контроллеры Logitech Dual Action, предоставленные компанией DataLux. Правда, не обошлось и без забавных курьезов. Так, на просьбу назвать фильмы, созданные по играм, были получены феноменальные ответы: «King Kong» и «Playboy». А кое-кто высказал предположение, что повесть «Вий» написал Лев Николаевич Толстой. Но это досадное исключение, а в остальном знания наших читателей можно оценить на «двенадцать с плюсом».



Большой интерес вызвал конкурс моддинга, причем в нынешнем году творческой обработке подверглись не только персональные компьютеры, но и мобильные устройства (телефоны и ноутбуки). Посетители дивились мастерству и фантазии участников, ведь не каждый день видишь ПК в роскошном резном корпусе или выполненный в стиле терминатора, замаскированный под старый бабушкин сундук, гоночный автомобиль или дерево бонсай. К слову, это мероприятие не имеет аналогов на территории СНГ.

Мы надеемся, что в следующем году многие наши разработчики перенесут сдачи майлстоунов с декабря, доделают модели, дорисуют текстуры, допишут коды, доснимают ролики и смогут-таки поучаствовать в шоу «Лучшие игры 2007 уже сегодня». А еще надеемся, что компании Intel, Samsung и Microsoft продолжают радовать украинских потребителей своей традиционной ежегодной ярмаркой.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

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

МЕХАНОІДЫ ВОЙНА КАРНОВ 2

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



SKYRIVER
STUDIOS

© 2005 ЗАТ «1С» Усі права захищені.

© 2001-2005 SkyRiver Studios.



Фото: Юрий Сьедин

Бруно Боннелл:

«Люди, которые умеют создавать отличные игры, смогут делать их для всех платформ»

Основатель Infogrames и директор Atari, одного из крупнейших игровых издательств, Бруно Боннелл (Bruno Bonnell) на днях посетил Украину с деловым визитом. Он любезно согласился ответить на несколько наших вопросов.

Мы знаем, что по образованию вы инженер-химик. Как вы пришли в индустрию интерактивных развлечений и почему вообще решились на это в 1983 году?

Так получилось, что в 1981 г., еще до появления PC или Macintosh, мне поручили наблюдать за установкой компьютеров в институте, тогда их в учебном заведении еще не было. Я сумел увидеть огромный потенциал IT-отрасли и даже написал книгу Practice of Home Computer, где объяснил, почему стоит приобрести домашний компьютер. Она пользовалась во Франции большим успехом, принесла мне немалые деньги, и я решил открыть собственную компанию. Так что все началось очень просто.

Каково ваше впечатление от нашей страны, от украинских студий-разработчиков?

В вашей стране я чувствую массу энергии. Меня удивило то, как много женщин работает в игровой индустрии. На мой взгляд, это хорошо. У вас немало талантливых профессионалов. Есть отличные программисты, художники и аниматоры, более того, появляются бизнесмены. Но пока данная отрасль в Украине находится на той стадии, когда люди ориентируются на требования сегодняшнего рынка, а в действительности должны заглядывать на несколько лет вперед. На самом деле у индустрии видеоигр большое будущее, но грядут перемены... И если не обучать местных разработчиков, то они окажутся к этому не готовы, именно потому я говорю: «Не оглядывайтесь назад, смотрите вперед, ловите будущее». Пока, к несчастью, рынок контролируют производители железа. И мы знаем, что, не имея поддержки Sony, Microsoft или Nintendo, просто не получим инструментария для создания игр. Мы должны сперва убедить их, что студия талантлива. Но важнее, чтобы сами разработчики подходили к процессу более творчески, экспериментировали, а не сидели сложа руки, страдая из-за того, что Sony не дала добро. Железо нуждается в контенте, и люди, которые умеют создавать отличные игры, смогут делать их для всех платформ.

Чего вы ожидаете от настоящих и будущих украинских партнеров?

Методы Atari несколько отличаются от методов, например, Electronic Arts или Ubisoft. Они строят большие студии, а мы нет. Я полагаю, что творить можно в любом уголке мира. У нас уже есть контракт с разработчиками из Чернигова. Создание игры, как и написание музыки – процесс творческий, лучше всего это получается у независимых компаний. Наша функция – продюсировать их. Мы не хотим идти по схеме: приобрести огромный офис, посадить в него 200 человек и сказать: «Работайте». Нет, мы предпочитаем стимулировать 200 фирм, сохраняя их творческий потенциал.

Во Франции правительство поддерживает разработчиков. Скажите, пожалуйста, каким образом это происходит?

Работа идет в трех направлениях. Во-первых, в университетах Франции есть особые программы по подготовке специалистов, можно даже получить научную степень в данной сфере. Это повышает уровень доверия к индустрии. Во-вторых, правительство создает благоприятные условия, способствует организации и проведению специализированных выставок, например Game Connection в Лионе. И в-третьих, из госбюджета поступают средства на исследование и развитие данной отрасли, в том числе на помощь маленьким компаниям. Киноиндустрия, поддерживаемая во Франции правительством, выделяет для этих целей некоторую сумму. Хотя вообще-то получение финансов от властей – не главное. Признание и организационная поддержка важнее денег.

Планирует ли Atari разрабатывать игры и развлекательные продукты для Nintendo DS и Revolution?

Мы работаем над проектами для этих платформ, но пока я не могу предоставить более подробной информации.

Как вы думаете, кто будет лидером в гонке next-gen: Microsoft или Sony?

Не знаю, может, Nokia, Comcast или Yahoo!. Покупатель устал от одинаковых продуктов. Мы провели исследование и получили весьма важные данные. Во-первых, только 30% людей проходят до конца игры, которые приобретают. Это означает, что проекты или чрезмерно сложны, или слишком затянуты, или у человека просто нет времени. Во-вторых, 55–72% жителей США и Западной Европы имеют дома доступ в Интернет, а минимум 35% из них – высокоскоростной (Франция, Германия, Англия); в Америке же этот показатель составляет около 25%. В Интернете люди проводят в среднем три часа в неделю. А значит, в это время они не играют. И в-третьих, сейчас очень развита мобильная связь. А когда человек звонит или рассылает SMS, он тоже не играет. Вот почему я постоянно говорю о необходимости смотреть в будущее.

А каким видит будущее индустрии Бруно Боннелл?

Если говорить о традиционных способах управления и вывода информации в играх, то чьего революционное придумать действительно тяжело. А если сравнить нашу индустрию с музыкальной, то сейчас мы находимся на стадии фонографа Эдисона, т. е. в самом начале пути. Но для меня игры – это не клавиатура или джойстик, а возможность попробовать что-то новое не рискуя. Я вижу два направления развития данной отрасли. Первый – интерактивные развлечения для широкой аудитории, общение и многопользовательские проекты. Второй – модернизация интерфейса, например touch-screen, системы распознавания голоса, движения. А скоро, возможно, через три-пять лет, и интерактивное спутниковое телевидение. Я думаю, что в XXI веке индустрия интерактивных развлечений обгонит кино, потому что люди будут отдыхать, получать образование и общаться с помощью игр.

Сейчас достаточно активно обсуждаются перспективы цифровой дистрибуции. Каково ваше мнение как эксперта?

Доля цифровой дистрибуции вырастет, но как телевидение не убило DVD, так и она не убьет традиционную систему распространения. Эти схемы будут сосуществовать. Скорее всего, мы увидим медленный рост продаж коробочных версий и стремительное увеличение рынка цифровой дистрибуции.

Каковы перспективы серии D&D (права на создание игры в этой вселенной принадлежат Atari. – Прим. ред.)?

В марте мы планируем выпустить Dungeons & Dragons Online: Stormreach. Кроме того, ведется работа над Baldur's Gate 3, Neverwinter Nights 2 и еще двумя проектами, о которых я пока не могу говорить.

Насколько успешной была Fahrenheit? Планируете ли вы и в дальнейшем делать подобные игры?

У Fahrenheit отличные показатели продаж, более полумиллиона копий для игры этого жанра – прекрасный результат. Так что мы планируем и в будущем создавать такие проекты. К слову, сейчас мы обсуждаем с украинской командой именно то, как сделать нечто подобное здесь. Так будет дешевле, а таланта и фантазии у местных разработчиков хватит. В этом преимущество Украины, ведь затраты на программистов и художников во Франции или Англии просто сумасшедшие.

Вы продолжите сотрудничество с Quantic Dream, с Кейджем?

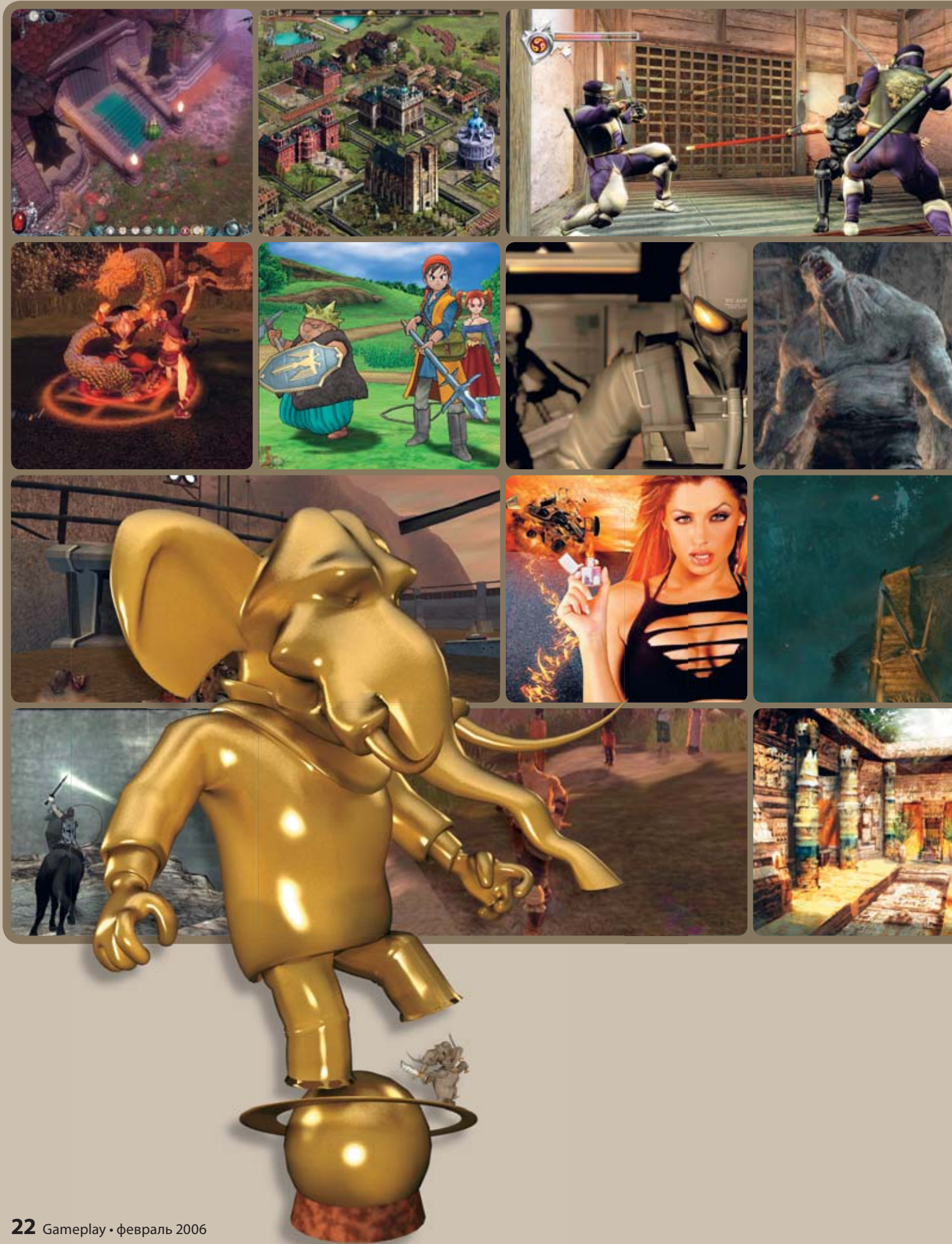
Конечно, он уже работает над игрой для нас.

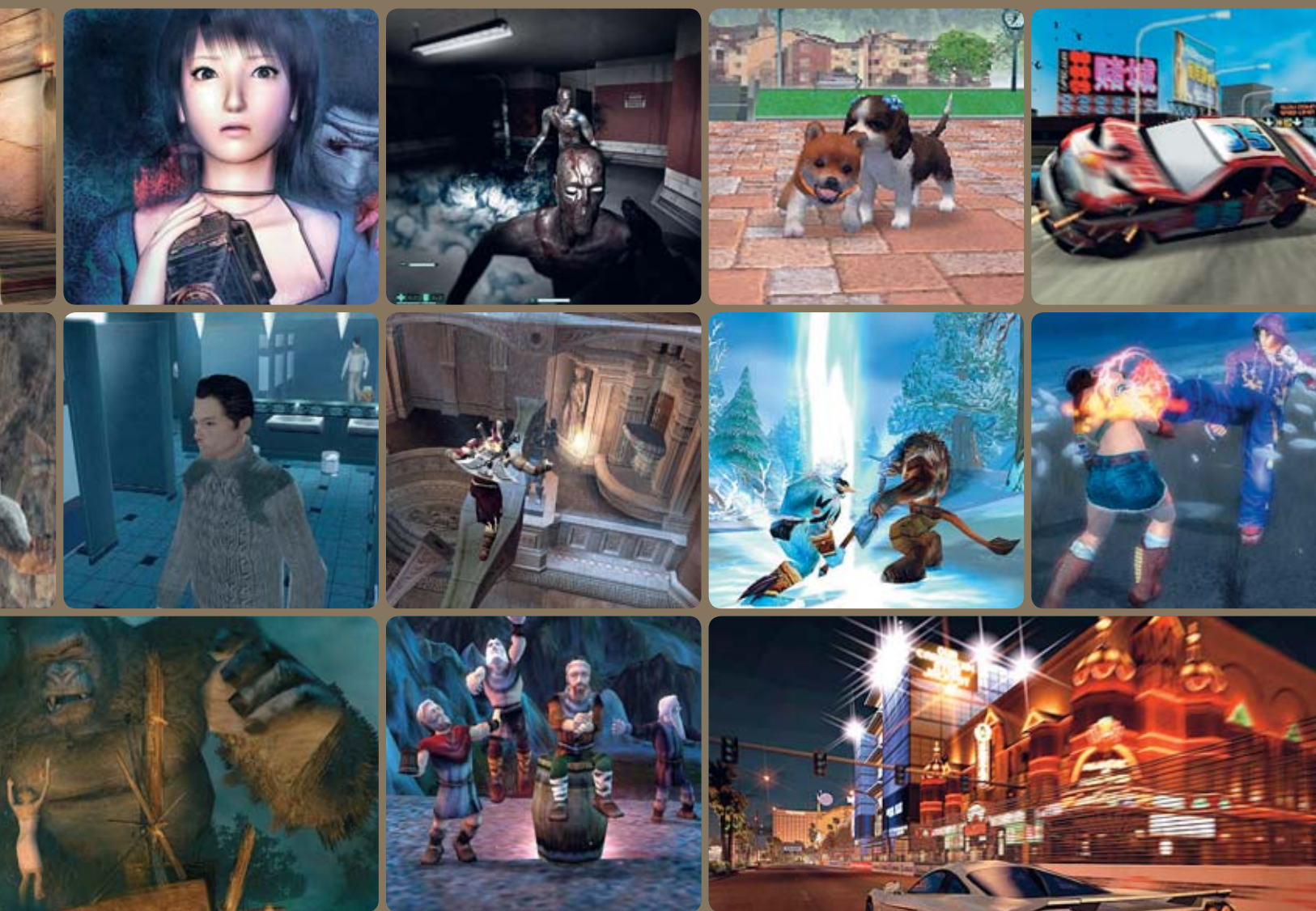
Вы в свое время критиковали Sony PSP...

И до сих пор критикую. У PSP хорошая функциональность, но я думаю, что она неоправданно дорога. Вот когда Sony снизит цену, это будет хороший продукт. Кроме того, PSP в отличие от DS не игровая консоль, а скорее устройство, на котором можно еще и играть.

Как вы полагаете что ждет индустрию в 2006 году?

Несомненно, общение во время игры и акцент на развитие коммьюнити. Хардкорные геймеры даже не взглянут на игру без онлайн-ового контента или на ту, которая не дает возможности стать частью коммьюнити. Есть также тенденция развития сетевого казуального гейминга. Это сегмент растет очень быстро за счет женской аудитории. 70% людей, которые играют в Интернете, – дамы, в то время как на консолях и PC их доля составляет меньше 20%. Наступивший год станет очень сложным, потому что сейчас данная отрасль (PC, консоли текущего поколения) находится в состоянии стагнации, а эпоха next-gen еще не наступила. Бизнес-модель следующего поколения пока не создана, и переход окажется тяжелым. Но этот этап необходим. Кроме того, 2006 год будет непростым из-за усложнения структуры индустрии. Например, EA покупает Jamdat Mobile и разрабатывает мобильное направление, у THQ очень сильное мобильное подразделение. Новые технологии также серьезно меняют рынок.





ИГРЫ 2005

Прошедший год хоть и был для индустрии несколько хуже, чем 2004-й, но зато для игроков оказался весьма и весьма удачным. Такого количества хитовых проектов всевозможных жанров мы не видели уже давно – даже вымершие, казалось бы, приключения оживили и показали, что игры, основанные на решении загадок, могут быть интересными и в XXI веке.

Выбрать лучших – задача не из легких: сколько людей, столько и мнений. Но в большинстве случаев в каждой из номинаций был один явный лидер, который и получил заслуженную награду.

Итак, без лишних разговоров, and the winners are...

Лучшие в жанрах



FIRST PERSON SHOOTER

F.E.A.R.

Второе место: Quake 4

Редакция давно разделилась на поклонников F.E.A.R. и любителей Quake 4. Обе игры по своему хороши: отличная графика, интересные противники, непрерывный action. Но у детища Monolith есть то, чем прямолинейный, но по-армейски туповатый Q4 похвастаться не может – потрясающий AI. Вы вряд ли захотите пробежаться коридорами Струггоса второй раз, а вот сразиться с удивительно разумными клонами под командованием телепат-психопата – запросто.



ACTION

God of War

Второе место: Psychonauts

Что нужно для хорошей игры в жанре action? Перекачанный герой, огромные противники, мечи побольше и море крови. История охоты простого грека за богом войны жестока, брутальна и полна насилия. Кратос откручивает монстрам головы, вырывает глаза, вспарывает животы и разрезает напополам. С мирными жителями он, впрочем, обращается точно так же. Самая адреналиновая, самая «мужская» игра 2005 г. – надеемся, вы не пропустили God of War!



RTS

Казачи II: Наполеоновские войны

Второе место: Блицкриг II

Как ни странно, но самый популярный жанр на PC в этом году переживал не лучшие времена. Навскидку вспоминается только Armies of Exigo и Earth 2160. К счастью, на помощь пришли наши соотечественники да россияне со своими довольно спорными, но все-таки весьма интересными проектами. И пусть некоторым поклонникам первых частей этих игр «Казачи II» показались чересчур сложными, а «Блицкриг II» – наоборот, слишком простым, достойных конкурентов (если не считать аддонов) в 2005 г. у них не было.



TBS

Civilization IV

Второе место: Stella Deus

Поклонникам пошаговых стратегий в этом году было совсем не весело. И если тактических TBS вполне хватало (хотя все они и вышли на консолях), то с глобальными ситуация оказалась гораздо хуже. К счастью, Сид Мейер со товарищи опять не подвел своих преданных фанатов и выпустил Civilization IV точно в срок. При этом разработчики умудрились сделать и без того лучшую стратегию всех времен и народов еще интереснее.

А в 2006 году мы с нетерпением ждем Heroes of Might & Magic V от Nival.

RPG/ACTION RPG

Магия Крови

Второе место: X-Men Legends II: Rise of the Apocalypse

И опять поклонники некогда популярного на PC жанра обязаны его возрождению российским разработчикам. «Магия Крови» получилась именно такой, как мы ждали: красивой, динамичной, интересной. Потрясающая система магии вместе с увлекательным сюжетом и многовариантностью прохождения сделали ее гораздо большим, чем просто очередной клон Diablo II. И даже высокая сложность вместе с не самым удобным интерфейсом не могут помешать «Магии Крови» занять достойное место в списке лучших игр прошедшего года.



MMORPG

World of Warcraft

Второе место: Guild Wars

Одна из тех редких номинаций, по поводу которой в нашей редакции наблюдалось редкостное единодушие. Еще бы – шестеро из нас регулярно играют на европейских серверах (мы предпочитаем Dupemaul). Компания Blizzard физически не может сделать плохую игру, и World of Warcraft – лишнее тому подтверждение.

P.S. В принципе, мир увидел WoW еще в 2004 г., но ведь к нам, европейцам, он попал только в феврале 2005-го.



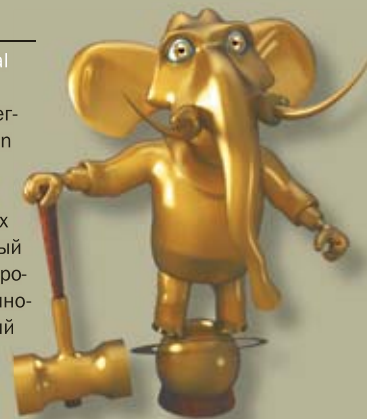
JRPG

Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King



Второе место: Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2

Выбор в этой номинации дался нам нелегко. Несмотря на явные преимущества Dragon Quest VIII перед всеми конкурентами – большой свободный мир, частично нелинейное прохождение, масса дополнительных квестов, отличные персонажи, замечательный сюжет – некоторых наших авторов просто корбило от дизайна Акиры Ториямы, ответственного за весьма специфические анимационный сериал и мангу Dragon Ball (и два продолжения). Но в конце концов здравый смысл взял верх над предрассудками, ведь игр, подобных DQ VIII, мы не видели уже очень давно.



ADVENTURE

Fahrenheit

Второе место: Myst V: End of Ages

Классические квесты вымерли несколько лет назад. К счастью, пришли новые люди и на развалинах старого жанра принялись строить свой новый мир. Мистическая история, рассказанная Дэвидом Кейджем, понравилась не только критикам, но и игрокам. Мы очень надеемся, что Fahrenheit был лишь первой ласточкой и за ним последуют другие, не менее интересные проекты. Ведь подобных кинематографичных, занимательных и неординарных игр всегда не хватает.



Лучшие в жанрах

FIGHTING

Tekken 5

Второе место: Soul Calibur III

Честно говоря, мы в редакции Gameplay – давние поклонники Soul Calibur, а к Tekken до сих пор относились довольно прохладно. Но пятая часть знаменитого сериала оказалась настолько удачной, что не выдать ей «Файтинг года» было просто невозможно: интересные персонажи, продуманный баланс, множество боевых стилей и, что немаловажно, просто потрясающая графика. Ах да, еще там есть панда.



HORROR



Fatal Frame III: The Tormented

Второе место: Call of Cthulhu: Dark Corners of Earth

За прошедший год была проведена масса экспериментов над играми в жанре horror. Во-первых, ультрапопулярная Resident Evil из ужастика превратилась в шутер от третьего лица. Отличный шутер, надо сказать, но совершенно не страшный. А Grasshopper порадовала поклонников необычных проектов своей Michigan – пусть и короткой, но довольно интересной.

Однако победили те, кто следовал традициям. Fatal Frame III пугает нас теми же приемами, что и предыдущие две части. Но мы все равно боимся до дрожи в коленках!



RACING

Burnout: Revenge

Второе место: Need for Speed: Most Wanted

Как всегда в противостоянии Burnout vs. NFS победила первая. Еще бы – потрясающая графика, море драйва, уйма режимов, а также возможность за один заезд вдребезги разнести автомобилей на сумму в несколько миллионов долларов стоят многого. Тем более что в Burnout: Revenge имеется совершенно безумная многопользовательская игра.

Впрочем, в этот раз разрыв между двумя конкурентами был как никогда мал.



НЕОБЫЧНЫЕ ПРОЕКТЫ

Shadow of the Colossus

Второе место: Мор. Утопия

Российская «Мор. Утопия» умудрилась стать одним из наиболее неоднозначных проектов года: одновременно интересная и скучная, местами очень красивая, а местами – совершенно невыразительная. К счастью, победитель в этой номинации Shadow of the Colossus лишена подобных недостатков – это самое зрелищное, самое необычное и вместе с тем самое увлекательное виртуальное приключение последних нескольких лет.

Лучшие по платформам



PC

World of WarCraft

Второе место: F.E.A.R.

Мы прекрасно понимаем, что многие наши читатели в виду отсутствия кредитных карточек не имеют возможности играть в World of WarCraft на легальных серверах. Но, друзья, это не повод лишать лучший проект последних нескольких лет заслуженного звания. Как вы знаете, MMOG наряду со стратегиями – одна из немногих эксклюзивных ниш PC-гейминга, и, учитывая тяжелую ситуацию с RTS в 2005 г., наш выбор однозначен. Пусть будет стыдно тем, кто еще не пробовал самую масштабную, самую качественную (и самую популярную) игру всенародно любимой Blizzard.

XBOX

Jade Empire

Второе место: Ninja Gaiden Black

Одна из самых любимых нашей редакцией студий, компания BioWare, похоже, полностью забросила пользователей PC, перебралась на Xbox и Xbox 360, предоставив Obsidian продолжать уже существующие серии. Jade Empire – очередной удачный эксперимент канадцев. Это action/RPG, базирующаяся на китайской мифологии и боевых искусствах. Многочисленные критики успели окрестить игру лучшим проектом BioWare и выдать ей все мыслимые и немыслимые награды. Что ж, теперь ждем Mass Effect.

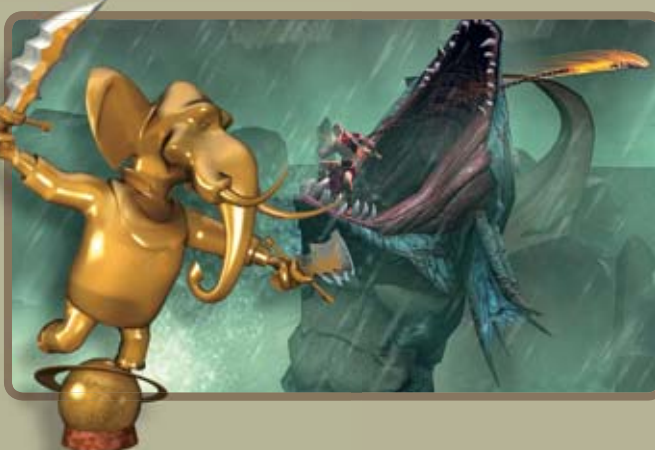


PS2

God of War

Второе место: Shadow of the Colossus

Этот год для PlayStation 2 был, пожалуй, наиболее удачным. Десятки хитовых проектов абсолютно всех жанров от RPG и TBS до боевиков и файтингов показали, что детище Sony еще рано списывать со счетов. Даже появление Xbox 360 не смогло помешать успешным продажам игр для PS2. Было очень сложно выбрать, но мы все-таки остановились на любимце публики God of War. Сравнительно несложная игра, не требующая, казалось бы, много времени, затягивает так, что оторваться невозможно в принципе.



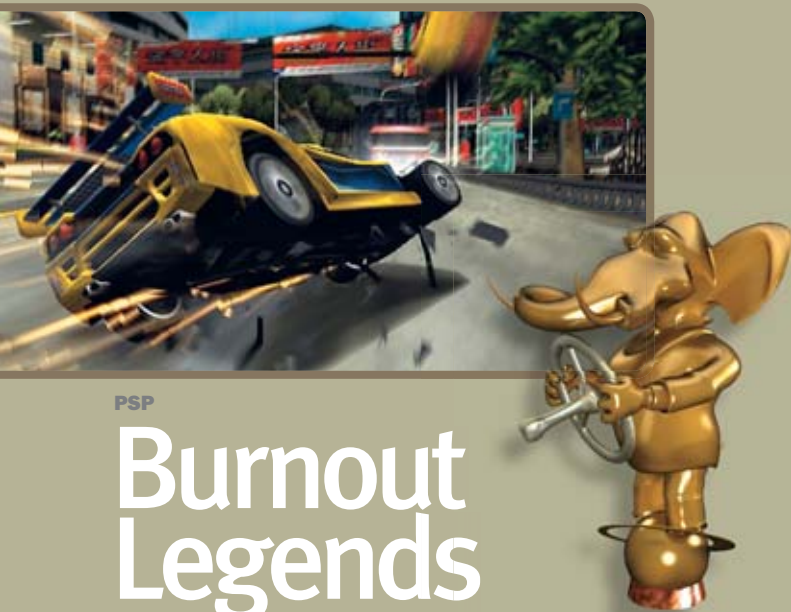
GAMECUBE

Resident Evil 4

Второе место: Battalion Wars

В последнее время оригинальных проектов на GameCube выходит все меньше и меньше. Даже когда-то эксклюзивный сериал Resident Evil изменил платформе Nintendo и появился на приставке от Sony. Вообще игра перестала быть страшной, хотя раньше первые части RE пугали не меньше пресловутого «Рассвета мертвецов». Что, впрочем, не делает Resident Evil 4 хуже – это по-прежнему замечательный survival action от третьего лица, да и выглядит на GameCube все же лучше, чем на PlayStation 2.

Лучшие по платформам



PSP

Burnout Legends

Второе место: GTA: Liberty City Stories

Оба претендента на звание лучшего проекта для PSP – автомобильные игры. Удивительно, не правда ли? Но если подумать, то станет очевидно, что для коротких игровых сессий по 5–15 минут гонки, пожалуй, – идеальный выбор. И вряд ли в этом жанре можно найти проекты лучше, чем сериалы Burnout и GTA. Конечно, обе портативные версии по графике несколько уступают своим родственникам на «больших» консолях, но, к счастью, геймплея это никак не коснулось.

DS

Nintendogs

Второе место: Wario Ware Touched!

Кто бы мог подумать, что сравнительно мало-мощная консоль DS обойдет (пусть и незначительно) по продажам куда более сильную PSP? Все дело в играх! На какой еще платформе вам представится возможность не просто завести персональную собачку, но и гладить ее, разговаривать с ней и отдавать ей команды голосом? Мы уж не говорим о совершенно безумных, но удивительно интересных микроиграх от злобного изобретателя Варио!



Специальные награды

ЛУЧШАЯ ГРАФИКА

F.E.A.R.

В этом году было не так много игр, заслуживающих покупки 800-долларовой видеокарты. И только F.E.A.R. использовала самые свежие продукты ATI и NVIDIA на полную катушку: мягкие объемные тени, бамп, карты нормалей – просто праздник для глаз. Что приятно, все эти технологии очень к месту: следы от пуль в slo-mo, легкое размытие по краям экрана при использовании снайперской винтовки, постэффекты в кошмарах главного героя. Надеемся, что F.E.A.R. не был последним проектом Monolith на этом движке и мы увидим больше таких же красивых и интересных игр.



ЛУЧШИЙ ЗВУК



Gran Turismo 4

Компания Polyphony Digital занимается производством исключительно игр серии Gran Turismo. И работают в ней очень дотошные люди: измеряют каждую трассу сантиметровой линейкой, моделируют машины исключительно по заводским чертежам и, что важно в данном случае, лично записывают все звуки, издаваемые каждым из представленных в игре автомобилей, в специально оборудованной студии. Неудивительно, что Gran Turismo был и остается лучшим автосимулятором всех времен.



ЛУЧШИЙ СЦЕНАРИЙ

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Хидео Кодзима не разменивается на мелочи – он создает эпические истории о столкновении поколений, противостояниях планетарных масштабов и гибели героев. Три часа роликов Metal Gear Solid 3 оказались настолько интересны, что будут выпущены в прокат в избранных кинотеатрах Японии, а потом, возможно, появятся на отдельном DVD. И пусть маэстро любит поиронизировать над своими поклонниками – его игры от этого хуже не становятся.

СЮРПРИЗ ГОДА

Peter Jackson's King Kong

Мы уже привыкли к тому, что проекты по кинолицензии – отстой. Но очень-очень редко (не чаще раза в год) разработчикам удается поразить геймерскую публику, умудрившись угодить и поклонникам фильма, и любителям хороших игр. В случае с Кинг Конгом дуэт Питера Джексона и Мишеля Анселя не просто удивил – он шокировал нас. Даже если вы ничего не знаете о большой и страшной обезьяне и не удосужились посмотреть свежий блокбастер о ее приключениях, не пропустите игру. Проекты такого уровня появляются ой как нечасто.



ИННОВАЦИОННЫЙ ДИЗАЙН

Shadow of the Colossus

Японский гейм-дизайнер Фумито Уэда сделал не так уж много игр. А за пределами Японии их вышло и того меньше – лишь две. Но их названия знакомы всем владельцам PS2. На заре этой консоли Ico сделала настоящую революцию, показав недоверчивым критикам, что жанр adventure еще живее всех живых. А на закате второй приставки Sony Уэда снова удивил мир. По сути Shadow of Colossus – выжимка лучшего из классических платформеров: никаких мелких врагов, только битвы с боссами. Да с какими! Пожалуй, ни в одном проекте до сих пор нам не встречались настолько интересные и необычные противники.



РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА

Корсары III

Компания Дмитрия Архипова делает игры исключительно на морскую тематику. В студии работают только настоящие морские волки, которые знают все океаны вдоль и поперек. И потому никаких претензий к изображению водных пространств в этом проекте у нас нет.

Но, господа, ведь перед нами игра, а не симулятор! А что главное в игре? Геймплей! И как раз с ним у «Корсаров III» наблюдаются нештатные проблемы. Несмотря на достоверно выглядящие корабли и настоящую пиратскую атмосферу, играть скучно.

Ну и, конечно, масла в огонь подлило просто невероятное количество глюков и ошибок, большинство из которых не исправляется даже свежайшими патчами. Очень жаль, ведь «Корсаров III» мы ждали затаив дыхание.





World of Warcraft

С утверждением, что World of Warcraft – игра года, не согласны только те, кто в нее не играли (на официальных серверах, разумеется). Несомненно, перед нами уникальный пример MMORPG, лояльной к любому пользователю, мир, который объединяет людей разных национальностей и возрастов. Школьники, студенты, домохозяйки, удачливые бизнесмены и др. (нам встречался даже один милиционер на пенсии) каждый день нажимают *Enter World*, чтобы пообщаться с соратниками по гильдии (голосовая связь – наше все!), прогуляться гуртом к Баро-

ну, заскочить к Ане, передать пламенный привет Люсе, уделывать противников в горячих схватках на Battlegrounds (некоторые могут длиться до 7 часов) и не только.

За ужином (мы знакомы с московским семейством, которое играет в полном составе: муж, жена и сын) разгораются жаркие споры о том, что сапать овцу – форменное свинство, андесских рог нужно бить в детстве, чтоб не вырастали, шаманы и роги – подлые читеры, и то, что их до сих пор не понерфили, можно объяснить, наверное, тем, что весь высший эшелон

Blizzard играет персонажами этих классов.

Некоторые из нас засыпают под дружный смех согильдийцев, когда вторая половина идет рейдом в один из старших инстов, а просыпаясь, слушают ее восторженные рассказы о том, как их шесть раз вайпнули в Зуль Гурубе, но они таки довели эту дуру до 1% жизни.

И знаете, такие геймеры не более сумасшедшие чем те, кто не пропускает ни одной гонки Формулы 1 или ни одного матча Лиги чемпионов. Мы просто нашли еще один способ познако-

миться с интересными людьми, весело провести время и получить заряд положительных эмоций. А ведь именно для этого и существуют игры, особенно MMORPG.

Примечание

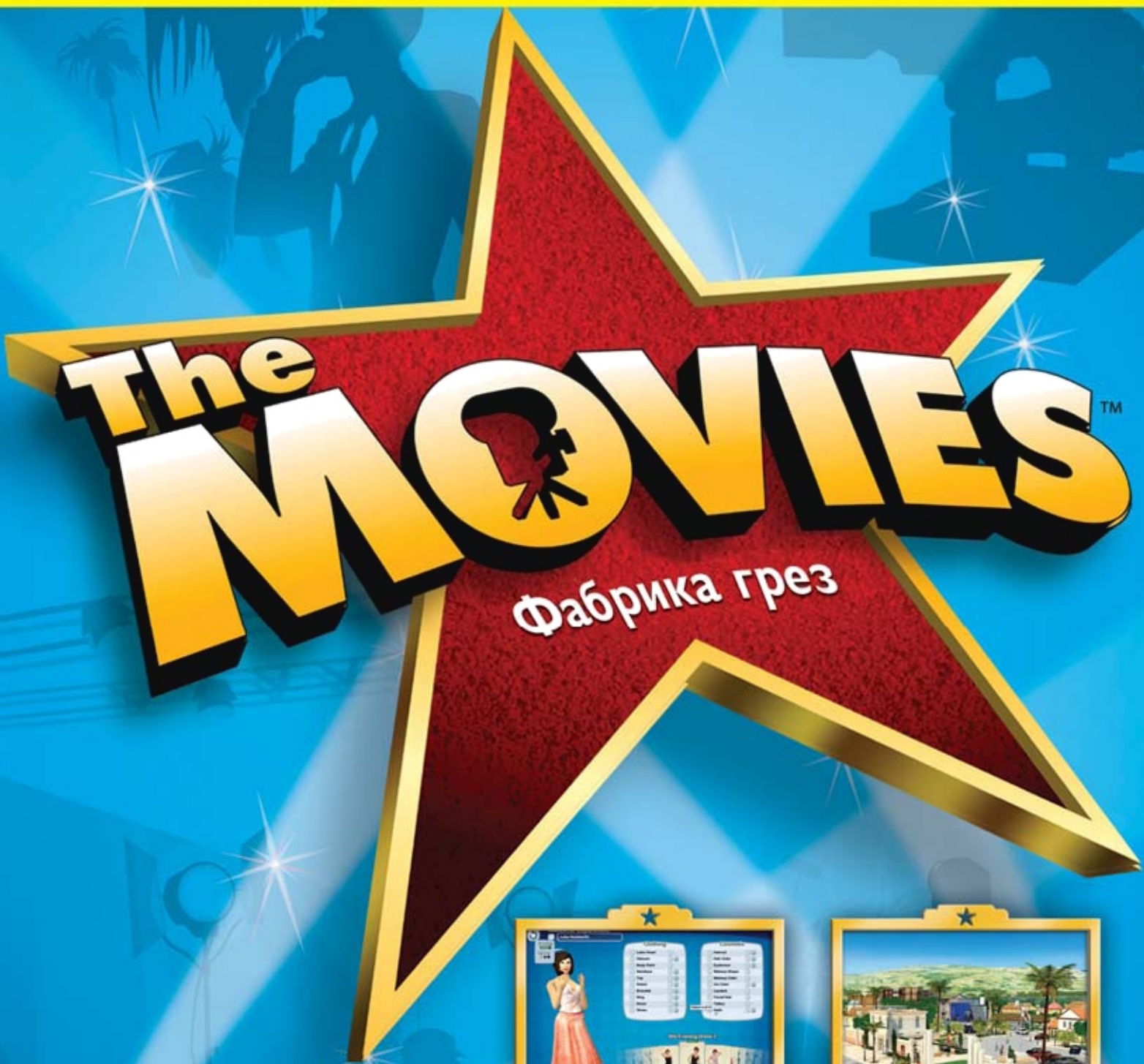
Аней русскоязычное комьюнити WoW называет Ониксию. Это драконица уровня 500+, которая, как правило, раскулачивается командой в 40 человек.

Люся – ласковое прозвище Люцифера, одного из боссов сложнейшего инстанса Молтен Кор.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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



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



ACTIVISION



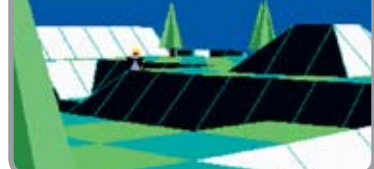
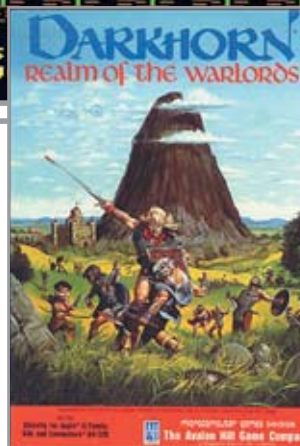
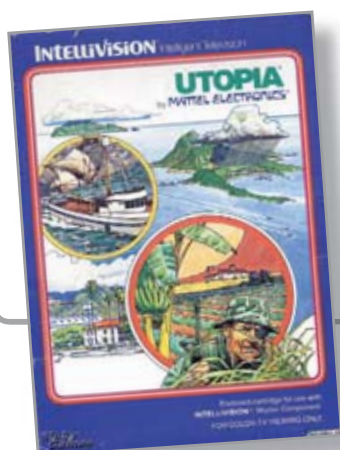
The Movies © 2002-2005 Lionhead Studios Limited. Lionhead, логотип Lionhead, The Movies і логотип The Movies є торговими марками або зареєстрованими торговими марками Lionhead Studios Ltd. Усі права захищені. Activision є зареєстрованою торговою маркою Activision Publishing, Inc. ATI і логотип ATI є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

Эволюция жанра: стратегии реального времени

Сергей Галёнкин

Стратегии – самый популярный игровой жанр среди пользователей персональных компьютеров, и даже простое перечисление всех его представителей займет не одну страницу. Поэтому в данном материале мы решили ограничиться RTS и рассказать о том, как эволюционировали наши любимые игры за последнюю четверть века.

Некоторые проекты в этот список (как и в предыдущих номерах) не включены намеренно – ведь если игра стала популярной, это не означает, что она привнесла в жанр нечто революционное. Конечно, оценка важности того или иного новшества может быть субъективной, поскольку мы наблюдаем эволюцию RTS изнутри, и лишь через сто-двести лет исследователи смогут сделать объективные выводы. Зато в отличие от наших далеких потомков мы в эти игры играли!



1981

Utopia (Mattel)

Как ни странно, первая в мире RTS появилась на консоли. Utopia предназначалась только для двух игроков и предлагала им строить и развивать свои государства, одновременно атакуя противника. Отвратительная даже по тем временам графика отпугнула многих потенциальных поклонников, но на самом деле Utopia была весьма интересной и глубокой игрой. Кстати, сейчас она доступна для загрузки совершенно бесплатно по этому адресу: www.intellivisionlives.com/download1.shtml

1983

Stonkers (Imagine Software)

Самой первой военной стратегией реального времени стала Stonkers, выпущенная в 1983 г. для ZX-Spectrum. Игрок управлял пехотой, танками и грузовиками снабжения. Последние применялись для восстановления единиц движения (тяжелое наследие пошаговых стратегий). Stonkers была довольно нестабильной, но зато наиболее необычной военной игрой тех лет.

1984

The Ancient Art of War (Evryware)

До 1984 г. братья Марри (Murry) занимались классическими пошаговыми wargame. Однако в этот раз, вдохновившись классическими текстами Сунь Цзы, они решили попробовать нечто новенькое. The Ancient Art of War заметно отличалась от всех ранее вышедших RTS, но все-таки она была более-менее похожа на современные игры и позволяла использовать привычную нынешним геймерам тактику: rush, развитие и экспансия. На исход поединков влияли ландшафт, зоны видимости и усталость бойцов – не каждая стратегия XXI века может этим похвастаться.

NATO Commander (Microprose)

Первая игра легендарного Сиды Мейера. Фактически перед нами – классическая wargame, но в реальном времени и с управляемой паузой. В NATO Commander впервые появилась возможность использования химического и ядерного оружия, а также такой немаловажный параметр юнитов, как мораль.

1985

Darkhorn: Realm of the Warlords (Avalon Hill)

Смесь стратегии и аркады в фэнтези-мире, Darkhorn оказалась практически незамеченной на фоне полноценных аркадных слэшеров того времени.

1986

The Sentinel (Firebird)

Знаменитый Джеф Креймонд начинал свою карьеру с этого необычного сплава головоломки и стратегии реального времени в полном 3D. Игроку требовалось добраться до самой верхней точки на каждом уровне и уничтожить Стража раньше, чем тот убьет



его. Можно было строить специальные телепорты, а также использовать деревья и камни, чтобы защититься от смертельных лучей противника.

Conflict in Vietnam (Microprose)

Третья часть сериала Command от Сиды Мейера (первая – NATO Commander, вторая – Decision in Desert, 1985 г.) представляла собой ту же wargame в реальном времени с управляемой паузой, но с некоторыми интересными нововведениями. В частности, впервые появились смена дня и ночи, погода, влияющая на боевые действия, построения (к сожалению, пока только виртуальные), линия снабжения и набор опыта войсками.

1987

Eco (Denton Designs)

Тем, кто сейчас во весь голос орет, что Уилл Райт придумал гениальную Spore, стоит вспомнить Eco. Пусть эта игра и не была полноценной стратегией, но она впервые предложила нам возможность развить новую форму жизни – растение, животное или даже человека – из обычной амебы. Кстати, создавая свою не менее знаменитую The Sims, Уилл вдохновлялся классической Little Computer Person.

Nether Earth (Argus)

На самом деле Nether Earth не являлась стратегией в современном понимании этого слова. Игроку, управляющему небольшим летающим катером, предстояло строить роботов на захваченных заводах из комплектующих с захваченных складов и использовать их для (вы правильно догадались) захвата следующих заводов и складов соответственно. Тем же занимался и противник. Каждого подчиненного можно было собрать буквально по деталям: кого-то сделать умным и быстрым, кого-то – помедленнее, зато хорошим стрелком. Благодаря динамичному игровому процессу Nether Earth стала довольно популярной – недавно поклонники даже написали ее римейк для современных компьютеров.

The Armageddon Man (Martech)

Первая глобальная стратегия. Шестнадцать наций с атомным оружием и только один человек, способный их помирить. В нашем распоряжении масса возможностей – от поддержки определенных держав и заключения соглашений до прослушивания переговоров и уничтожения запущенных ядерных ракет. Цель игры – сохранять мир на планете максимально долго.



1988–1989

Battletech: The Crescent Hawk's Inception;

Battletech: The Crescent Hawk's Revenge (Westwood)

Две оригинальные игры тогда еще мало кому известной студии Westwood. Первая представляла собой смесь RPG и меха-стратегии с элементами реального времени, во время как вторая часть больше напоминала современные RTS, пусть и имела некоторые черты квеста.

1989

Herzog Zwei (TechnoSoft)

Первая стратегия реального времени для консолей. Выпущенный на SEGA Genesis «Герцог Два» продавался ни шатко ни валко. Некоторые склонны винить в этом неспешный игровой процесс и слабый AI, но скорее всего дело в том, что владельцы приставок в тот момент не были готовы к появлению стратегий на типично аркадной территории.

Populous (Bullfrog)

Популярность Питера Молинье началась именно с этой небольшой, но чрезвычайно известной игры. К тому же Populous отличалась просто огромным количеством нововведений: первый в мире симулятор бога, первый терраформинг в жанре, первое не прямое управление и первая игра с возможностью создавать из базовых юнитов (в данном случае крестьян) специализированные (например, рыцарей).

1990

Battle Master (PSS/Mirrorsoft)

Первая известная фэнтези-стратегия. Гномы, эльфы, орки и, разумеется, люди – четыре противоборствующие расы в эпической войне. На самом деле Battle Master была больше похожа на Gauntlet, чем на классические RTS: один игрок ходил по подземельям, боролся с врагами и собирал сокровища, на которые нанимал себе помощников. Соратники не только бегали следом за протагонистом, но и могли строиться в простые формации, прикрывая главного героя.

Centurion: Defender of Rome (Bits of Magic)

Интересный сплав глобальной и тактической стратегий с гонками на колесницах и гладиаторскими боями. Centurion во многом похожа на знаменитую Rome: Total War – тот же исторический период, борьба за регионы, возможность использовать как дипломатию, так и грубую силу. Хотя перед началом боя нам даже позволялось выбрать одну из базовых стратегий, сражения были несколько бестолковыми.

1992

Dune II (Westwood)

Классическая схема «собери ресурсы на поле боя и создай большое войско» в первый раз появилась именно в Dune II. Стратегический геймплей как нельзя лучше подходил под классические произведения Фрэнка Герберта, поэтому знаменитые харвестеры пришли к двору. Кроме того, в Dune II впервые был представлен механизм ограничения сверхбыстрой экспансии – территорию для построек требовалось предварительно подготовить.





Task Force 1942 (Micropose)

Возможность напрямую управлять любым юнитом появилась в RTS задолго до любимой нашими друзьями из «Домашнего ПК» Battlezone. В игре Task Force 1942 игроку представлялся шанс поучаствовать в самых заметных морских сражениях Второй мировой, а в ответственные моменты – собственноручно поручить кораблями и пострелять из орудий.

Hanjuku Eiyuu – Aa Sekai Yo Hanjuku Nare/Hanjuku Hero (Square)

Первая часть культового стратегического сериала, который до сих пор невероятно популярен на территории Японии. Механика немного напоминала Kings Bounty – захватываем замки один за другим, а в конце сражаемся с главным боссом. Но все это в реальном времени, с применением магии и суперсуществ в виде гигантских яиц.

1993

Stronghold (Stormfront Studios)

Первая полноценная трехмерная RTS и к тому же первая стратегия на основе D&D. Stronghold образца 1993 г., как и более поздняя версия, была скорее симулятором градостроительства, чем чистой RTS. Игроку предстояло развивать свою столицу, одновременно захватывая новые территории и отражая нападения захватчиков. В отличие от римейка 2001 г. действие происходило в фэнтезийном королевстве, а под нашим началом воевали минотавры, эльфы, гномы и прочие сказочные персонажи.

1994

WarCraft: Orcs & Humans (Blizzard)

Одна из самых популярных стратегических серий по сей день, WarCraft во многом заимствовала идеи предшественников. Впрочем, были и нововведения. Например, пресловутый «туман войны» впервые появился именно в WarCraft. Он очень пригодился для сетевого режима, который, кстати, тоже ранее нигде не использовался. Интересно, что абсолютно всех персонажей первой и второй части игры озвучил один человек – знаменитый бородатый добряк Билл Ропер.

1995

Command & Conquer (Westwood)

C&C нельзя назвать революционной – просто доведенный до ума сборник чужих идей, выведенный на качественно новый уровень. Поскольку к 1995 г. выяснилось, что именно RTS будут самым популярным жанром на PC в ближайшие несколько лет, Westwood на игре не экономила. В итоге Command & Conquer стала первой в мире стратегией, где в видеороликах между миссиями были задействованы живые актеры.

Warhammer: Shadow of the Horned Rat (Mindscape)

Несмотря на то что данный проект фактически провалился по продажам, именно он стал прообразом популярной серии Total War. Ведь здесь впервые появилось управление на уровне отрядов, а не отдельных юнитов. К сожалению, о смене построений речи еще не шло.

1996

War Wind (Dreamforge)

Классический клон WarCraft, но с рядом весьма интересных нововведений. Впервые, ваши войска переходили из миссии в миссию – это было раньше в тактических RTS, но в стратегических до сих пор не встречалось. К тому же некоторые юниты могли передвигаться в скрытом режиме – задолго до StarCraft.



Z (Bitmap Brothers)

Забавная аркадная стратегия сильно отличалась от своих товарищей по жанру. Здесь не нужно было строить здания, собирать ресурсы или делать апгрейды. Война велась исключительно за небольшие флажки, установленные на каждой территории. Захватил знамя – все местные фабрики работают на тебя. Потерял – не обессудь, они тут же перекрасят продукцию в цвет противника. Кроме того, в Z впервые стало возможно выбивать врагов из танков и занимать бесхозную технику.

Birthright: Gorgon's Alliance (Synergistic Software)

Интереснейший сплав D&D-ролевой игры от первого лица, трехмерной стратегии реального времени, экономического и дипломатического симуляторов. Во многом Birthright опередила свое время, однако изобилие ошибок и неудачный маркетинг похоронили этот очень любопытный проект.

1997

Myth: The Fallen Lords (Bungie)

Знаменитая сейчас благодаря Halo компания Bungie когда-то делала замечательные стратегии. Так, первая в популярной серии Myth: The Fallen Lords представляла собой уникальную тактическую RTS, в которой впервые было позволено менять построения – и это действительно влияло на исход баталий.

Age of Empires (Ensemble Studios)

Несмотря на то что Age of Empires не была слишком инновационной, она стала чрезвычайно популярной благодаря удачному переносу идей Civilization на почву RTS: впервые в играх данного жанра появилась смена эпох. Кроме того, Age of Empires – первая стратегия реального времени, в которой позволялось привязывать группы юнитов к цифровым клавишам, а это весьма важное нововведение, как вам подтвердит каждый любитель сетевых игр.

1998

StarCraft (Blizzard)

Признанная многими изданиями лучшей стратегией всех времен и народов, StarCraft не произвела революции в жанре: Blizzard просто довела все идеи RTS практически до совершенства. Гениальный сетевой режим через фирменную службу Battle.Net, а также три стороны с совершенно различными тактиками игры (у конкурентов все ограничивалось наборами юнитов) надолго определили первенство StarCraft – до сих пор она является официальной дисциплиной большинства киберспортивных соревнований.

Magic & Mayhem (Mythos Games)

Перед нами римейк старой пошаговой игры братьев Голлоп Lords of Chaos. Так что самая оригинальная идея Magic & Mayhem – способность главного героя вызывать войска прямо на поле боя – уже была реализована почти за десять лет до выхода M&M. Но для RTS это оказалось довольно важным новшеством.

1999

Ancient Conquest («Меридиан'93»)

Первая стратегия реального времени, созданная в Украине. Луганская команда «Меридиан'93» обрадовала поклонников жанра одной из первых морских RTS. В остальном это была достаточно стандартная игра со сбором ресурсов, постройкой кораблей и их апгрейдами.

Homeworld (Relic)

Первая полноценная трехмерная RTS – действие разворачивалось в открытом космосе, и игрокам приходилось учитывать все три измерения при планировании атак и обороны. Вместе с не самым удобным интерфейсом это сделало Homeworld довольно сложной для освоения, что не помешало ей хорошо продаваться.





2000

Shogun: Total War (Creative Assembly)

Первая масштабная стратегия. Чрезвычайно удачная комбинация глобальной TBS и тактических боев на трехмерной карте. Игра отличалась продуманным геймплеем и интересным сеттингом (война японских кланов за власть). В сражениях учитывалась масса параметров: от погодных условий до морали и усталости, а на стратегической карте можно было использовать как дипломатов, так и ниндзя.

«Казак: Европейские войны» (GSC Game World)

Изначально разрабатывавшаяся как фанатское продолжение Warcraft под названием Warcraft 2000, игра позже переросла в самостоятельный проект. В «Кзаках» позволялось вывести на поле боя до 8000 юнитов, причем можно было отдавать приказы каждому из них, использовать формации и воевать как на суше, так и на море. Карты были просто огромными – до 1024×1024 экранов.

Majesty: The Fantasy Kingdom Sim (Cyberlore)

Первая стратегия реального времени, в которой игрок мог приказывать своим подчиненным, только обещая награду взамен за выполненное действие. Никакой резиновой рамки. Хочешь, чтобы кто-то убил страшного монстра? Дай за его голову тысячу (нет, это мало, лучше две) монет. По сути, Majesty – единственная игра, которая может претендовать на правдоподобное отображение жизни в фэнтези-королевстве – ведь не таскает царь-батюшка каждого богатыря на задания за ухо?

2001

Pikmin (Nintendo)

Первая RTS, ставшая стартовым проектом для консоли (GameCube в данном случае). Лауреат множества премий Сигеру Миямото очень творчески переосмыслил каноны жанра, и в результате игроки получили совершенно оригинальный продукт, при этом на удивление интересный.

Kingdom Under Fire (Phantagram)

KUF была бы классическим корейским клоном Warcraft, если бы не одно новшество – она оказалась и клоном Diablo тоже. В результате получилась смесь стратегии с action/RPG. К сожалению, эти две составляющие присутствовали попеременно в разных миссиях, но никогда одновременно.

2002

WarCraft III: Reign of Chaos (Blizzard)

В очередной раз Blizzard установила новый стандарт жанра. Герои в качестве специальных юнитов использовались и раньше, но именно в Warcraft III этот механизм был доведен до совершенства. Также в игре появился иркеер – чем больше армия, тем медленнее идет сбор ресурсов, что заставляло постоянно атаковать, а не сидеть в обороне.



2003

Savage: The Battle for Newerth (S2 Games)

Технически говоря, Savage – это сетевой многопользовательский шутер. Но один игрок в каждой команде (капитан) видит перед собой стандартный интерфейс RTS с тем только отличием, что управляет он не послушными крестьянами, а своенравными друзьями по игре.

2004

Периметр («К-Д Лаб»)

Война за территории никогда еще не была настолько необычной. Терраформинг как основа игры. Отполированная до зеркального блеска поверхность означает жизнь, иначе – неминуемая гибель от рук противника или в результате столкновения с материализовавшимися кошмарами. Как ни странно, такой открыто-архаичный проект, как «Периметр», не только получил массу наград, но и неплохо продался.

Будущее

Несмотря на долгую историю, жанр RTS продолжает развиваться. Вот самые необычные проекты ближайшего будущего:

2006

Left Behind: Eternal Forces (Left Behind Games)

Конец света наступил. Те, кто верил в Бога, спасены, остальные участвуют в Армагеддоне. Игроку предстоит набирать сторонников среди обычных жителей постапокалиптического Нью-Йорка и с их помощью воевать против сил Сатаны. Кстати, игра делается в Украине.

Rise & Fall: Civilizations at War (Midway Games)

Возможность не просто отдавать приказы, но и принимать участие в драке в роли лидера одной из враждующих сторон – такого не было со времен Battlezone. Надеемся, в этот раз получится что-то более игральное.



Top 5

Игорь Брэн

Животные в играх

Зверье мое

Индустрия компьютерных развлечений неоднократно подвергалась нападкам защитников животных, дескать, бедных зверушек мучают в играх. Чтобы уладить этот конфликт, некоторые разработчики дали нам возможность вырастить виртуального питомца, а иногда и почувствовать себя в шкуре дичи.



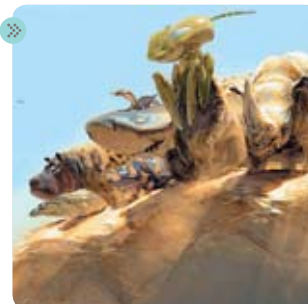
1 ВИВИСЕКТОР: ЗВЕРЬ ВНУТРИ

Очевидно, что звери на этом острове (не важно – живые они или мертвые) решили отыгаться за всех обиженных меньших собратьев. Но почему именно на нас?



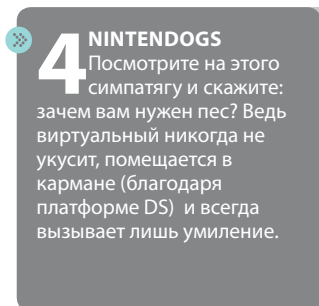
2 BLACK & WHITE

Только злому гению Молинье удалось воплотить в жизнь идею воспитать своего питомца так, что зверюга одновременно помогает строить дома и пожирает тех, для кого они предназначены.



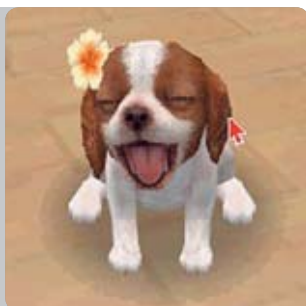
3 IMPOSSIBLE CREATURES

Теоретически ученые уже сейчас готовы скрестить гены тигра и скорпиона. Почему они этого не делают? Наверное, биологи достаточно поиграли в Impossible Creatures, чтобы представить себе возможные последствия таких экспериментов.



4 NINTENDOGS

Посмотрите на этого симпатягу и скажите: зачем вам нужен пес? Ведь виртуальный никогда не укусит, помещается в кармане (благодаря платформе DS) и всегда вызывает лишь умиление.



5 DINO CRISIS

Конечно, вымерших динозавров жалко, но если бы они появились в настоящем именно так, как это изображено в известных кинокартинах и играх... Тогда через некоторое время им пришлось бы сожалеть о нас.



Превью

Путешествия в будущее и материализация духов



Heroes of Might & Magic V

с. 38

Пятая часть одной из самых популярных пошаговых стратегий делается в России. Но не спешите расстраиваться – за дело взялась студия Nival. Мы провели несколько дней за последней бета-версией игры и уполномочены заявить: это будет хит.

Слово редактора

By gamers for gamers (игроки для игроков) – слоган ныне покойной Interplay. Действительно, благие намерения не всегда воплощаются в жизнь, и похоже, именно ими был вымощен последний путь студии, подарившей нам Fallout.

С другой стороны, много ли вы знаете успешных проектов, основанных на чистом холодном расчете? Всякие коммерческие поделки вроде «возьмем популярный жанр, добавим негров и насилия» проваливаются один за другим.

А что получится, если за дело возьмутся фанаты? Вы, наверное, знаете, что сотрудники Bioware были большими любителями D&D, вот и Baldur's Gate у них получилась просто замечательно. Другой пример – King's Bounty 2 Сергея Прокофьева. Сейчас мы с нетерпением ожидаем фанатский сиквел King's Quest – A Silver Lining.

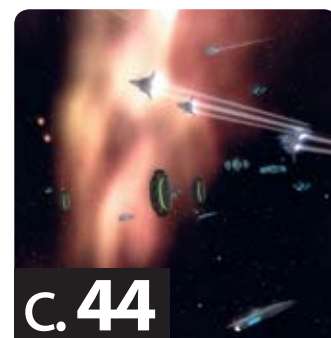
Случаи, когда лицензия на продолжение любимой игры попадает к ее поклонникам, можно пересчитать по пальцам. Heroes of Might & Magic V как раз из таких. Ждем.

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 самом ближайшем времени.

- 38 Heroes of Might & Magic V
- 44 Sins of a Solar Empire
- 48 Possession
- 50 Metal Saga
- 51 Taxi Driver
- 52 Grandia III
- 54 Panzer Elite Action: Fields of Glory
- 56 Savage 2: A Tortured Soul
- 58 Dark Messiah of Might & Magic
- 60 Joint Task Force

Sins of a Solar Empire



с. 44

Dark Messiah of Might & Magic



с. 58

PC

Heroes of Might & Magic V

Сергей Галёнкин

Паспорт

Жанр пошаговая стратегия
Разработчик Nival Interactive
Издатель Ubisoft
Дата выхода весна 2006
Web-сайт www.mightandmagic.com

О разработчике

Nival Interactive
Игры «Аллоды», «Аллоды 2», «Проклятые Земли», «Ночной Дозор», дилогии «Блицкриг», «Демидурги», Silent Storm
Web-сайт www.nival.com
 Детище Сергея Орловского из небольшой команды единомышленников превратилось в крупнейшего разработчика компьютерных игр на постсоветском пространстве. Что самое интересное, на счету Nival нет ни одного провального проекта.

Героин

Парадоксально, но кажется, что прошла целая вечность с тех пор, как я играл в очередную серию Heroes of Might & Magic. На самом деле последнее дополнение к четвертой части было выпущено всего три года назад.

Впрочем, большинству геймеров данный эпизод показался неинтересным. Несмотря на замечательные нововведения (вроде путей снабжения и непосредственного участия героев в сражениях), игроки приняли его очень холодно. Виною тому стала отвратительная двухмерная графика – а ведь всего годом ранее те же люди сделали полностью трехмерную Heroes of Might and Magic: Quest for the Dragonbone Staff для PlayStation 2! Знатоков серии очень расстроили большие дыры в балансе, которые так и не были закрыты патчами. Да и мультиплеер появился только через несколько месяцев, а ведь в Heroes of Might & Magic он всегда считался одним из самых важных элементов.

Поэтому большинство поклонников тактических стратегий, недоуменно пожав плеча-

ми, вернулись к любимой третьей части и к ее многочисленным (в том числе и пользовательским) дополнениям.

В конце концов 3D окончательно угробила любимый сериал миллионов богомерзкой девятой части Might & Magic и в итоге была продана с молотка. Французский гигант Ubisoft очень кстати оказался рядом и в 2003 г. за 1,3 млн долл. приобрел права на вселенную «Меча и Магии». Как ни странно, многие игроки опять остались недовольны – ведь New World Computing именно в тот момент занималась изготовлением пятого эпизода Heroes of Might & Magic. Предполагалось, что Ubisoft купит и издаст этот проект, но когда в сеть просочились несколько скриншотов, показывавших все ту же старую двухмерную графику, стало ясно, что надеждам не суждено сбыться. В XXI веке такие ортодоксы не выживают.



Нет ничего страшнее
банды мазохистов

И тут начался форменный детектив.

В конце 2003 г. поползли невероятные слухи о том, что Heroes of Might & Magic V делают в России. Тогда западные компании не рисковали передавать настолько крупные проекты в страны бывшего Советского Союза, так что в подобное верилось с трудом. Примерно в то же время мой знакомый инсайдер подтвердил эту информацию, несмотря на дружные опровержения со стороны Nival и Ubisoft. А когда в середине 2004 г. «утекла» одна из ранних версий с логотипом студии Сергея Орловского (к широкой публике она попала лишь в конце 2005-го), никаких сомнений не осталось.

С тех пор обе компании были весьма осторожны и выдавали сведения об игре строго дозированными порциями. Это особенно удивительно в эпоху тотального оверхайпа,

когда пиар-менеджеры начинают рекламировать проект за пять лет до его выхода. Но теперь ждать осталось недолго, и завеса тайны над Heroes of Might & Magic наконец-то приподнята.

Благодаря Nival мне удалось поиграть в свежую бета-версию НОММ V. Конечно, это еще не релиз, но некоторое представление о проекте получить позволяет.

Сначала о графике. Создатели игры решили не гнаться за количеством полигонов, а сделать акцент на качестве дизайна. Абсолютное большинство персонажей и локаций выглядят потрясающе. Пуристы, возможно, будут расстроены тем, что хотя пятая часть (в отличие от четвертой) и похожа на третью, но стиль графики все же отличается: получился эдакий сплав «Демидургов» и собственно НОММ III.

Очевидно также, что найдутся недовольные, которые хотели бы от Heroes of Might & Magic V большей детализации и поддержки новомодных спецэффектов. Бросьте – предыдущие части тем и были хороши, что запускались практически на любом современном компьютере.

Трехмерность имеет и негативные стороны. На ряде карт не всегда видны пути, по которым можно передвигаться, соответственно, не сразу понятно, какие именно точки нужно защищать в первую очередь. Впрочем, через пару часов игры об этой проблеме забывается.

Собственно геймплей, к счастью, сильно не изменился: все та же смесь глобального и тактического пошаговых режимов, закупка войск в городах, набор опыта и т. д. Но назвать НОММ V римейком третьей части язык



Не всем же ездить на лошадях

Творец

У серии Might & Magic имеется один вполне определенный автор. Его зовут Джон Ван Канегем (Jon Van Caneghem), и именно он практически в одиночку создал самую первую часть игры под названием Secret of the Inner Sanctum. Как говорит сам Джон, ему всегда было интересно заниматься чем-то новым – именно поэтому он активно экспериментировал и, в частности, придумал King's Bounty, ставшую предтечей сериала Heroes of Might & Magic. Он работал и в других жанрах: от глобальной космической стратегии (Spaceward) и футуристического гоночного симулятора (Zephyr) до подводного шутера (Wetlands) и квеста (Inherit the Earth). Однако в 1996 г. Ван Канегем продал свою студию New World Computing компании 3DO, чтобы получить доступ к онлайн-отделению 3DO – Джон очень хотел сделать Might & Magic Online. Но издатель в погоне за прибылью вынудил разработчиков выпускать по игре серии каждый год. После закономерного банкротства 3DO в 2003 г. Джон перешел в NCsoft, намереваясь все-таки уделить внимание MMORPG, но недавно он уволился оттуда и в данный момент занят организацией собственной студии. В начале 2004 г. Канегему предлагали продюсировать пятую часть Heroes of Might & Magic, но переговоры окончились неудачей.



Вечное противостояние добра и зла. Кто из них кто, решать вам



не поворачивается – нововведений очень много.

Так, старые добрые «гексы» на поле боя уступили место привычной квадратной сетке. Это, естественно, сказывается и на тактике – ведь напасть на клетку теперь можно с восьми направлений, а не с шести, как раньше. А некоторые большие юниты и вовсе занимают четыре ячейки вместо одной, из-за чего оборонять тех же личей (у них мощная дистанционная атака, но в ближнем бою они не очень хороши) стало куда сложнее.

Последовательность ходов в НОММ V рассчитывается совершенно иначе. Вместо банальной очереди имеется своеобразный

timeline, как в некоторых JRPG. На этой линейке отчетливо видно, кто и когда будет действовать, так что быстрые юниты могут походить два-три раза, пока медленные раздумывают. Соответственно изменилась и система ответных ударов – бить больших и неповоротливых куда безопаснее, чем мелких и юрких.

Nival очень постаралась, чтобы появление новых мощных войск не делало старых солдат обузой. Во-первых, слабые бойцы обычно быстрее сильных, а во-вторых, одна из веток дерева умений героя позволяет увеличить повреждение, наносимое каждым его подчиненным, на определенную (но небольшую) величину. И если у вас, скажем, десяток доро-



Встретились два одиночества



А вдруг оживет?



Мир

Чтобы избежать несоответствий классической серии Might & Magic (вроде «А этот домик в Might & Magic 2 был другого цвета»), разработчики приняли волевое решение построить абсолютно новый мир.

Не извольте беспокоиться – никаких революционных изменений не произошло. Все тот же фэнтези-сеттинг: эльфы, големы, драконы и, разумеется, ангелы.

Но с другой стороны, мир «Меча и Магии» явно повзрослел. Не осталось юношеского максимализма, появились полутона. Люди теперь не такие добрые и милые, а некроманты и темные эльфы – не кровожадные злодеи, пожирающие младенцев на завтрак. Хотя от демонов по-прежнему ничего хорошего ждать не приходится.

К сожалению, нам пока не известно, будут ли в новой вселенной Might & Magic космические корабли (в старой, напомним, они имелись).

гих и мощных ангелов, то общий прирост окажется не слишком значителен. А вот командир, под началом которого находится несколько сотен простых скелетов и зомби, будет очень доволен. Если учесть, что некромант, как и раньше, может превращать павших врагов в своих верных слуг, становится еще интереснее.

Война на глобальной карте также подверглась изменениям. Подземелья теперь не просто еще один источник бесплатной экспы и артефактов, они превратились в полноценные игровые мирки. Так, например, города темных эльфов (Dungeon) обычно располагаются ниже уровня моря, и если вы хотите пополнить свою армию милейшими кровавы-

ми сестричками, придется преодолеть клаустрофобию.

Все это делает тактику HOMM V более разнообразной и сложной, чем у предшественниц. Причем явных дыр в балансе бета-версии нам обнаружить не удалось (впрочем, и времени на знакомство было отведено всего ничего) – есть надежда, что и финальный релиз обойдется без подобных недостатков.

Главное – играть очень интересно. Оторваться от Heroes of Might & Magic V невероятно сложно, последний раз меня так сильно захватывала только Civilization IV.

Хорошо, что у автора есть еще две недели, чтобы насладиться бетой. А там и до выхода недалеко.

Города

Как и в предыдущих частях, каждая раса НОММ живет в городах определенного типа. И хотя некоторые из них похожи на те, что встречались вам в третьем эпизоде, имеются и весьма интересные новшества.

Academy

Город магов, знаменитых экспериментами по созданию и оживлению механических существ, а также по вызову и подчинению небольших демонов. Кроме того, волшебники умеют делать мини-артефакты, которыми снабжают свои армии.

Sylvan

Лесные эльфы – существа мирные и добродушные. Но это не значит, что они не способны дать отпор захватчикам: на их стороне сражаются всевозможные мифические твари, включая драконов. Учитывая мстительный характер маленького народа, стоит поду-

мать трижды, прежде чем начинать с ними войну.

Dungeon

Темные эльфы живут исключительно в подземельях, где вдали от своих шумных лесных собратьев наслаждаются тихими радостями матриархата. А если же кто-то все-таки доберется до них, то придется ему несладко: магия темных эльфов способна убить даже те существа, которые вроде бы обладают иммунитетом к волшебству.

Haven

Классические положительные герои, полагающиеся на доброе слово и святую воду. Ну и, разумеется, на помощь ангелов. Кроме того, люди лучше обучаются, чем другие существа, и простой пейзаж способен развиваться до лучника, священника и даже кавалериста. А вот грифоном ему стать, увы, не суждено.

Inferno

Обычно демоны тихо-мирно жрут друг друга в ином измерении, а в наш мир приходят только по зову волшебников. Но в этот раз они решили поселиться на цветущих полях рядом с замком королевы Изабеллы надолго. Учитывая их умение вызывать подмогу прямо во время сражения, избавиться от незваных гостей в обозримом будущем людям вряд ли удастся.

Necropolis

Отделившаяся от Академии волшебников школа некромантов занимается самой темной из возможных магий – магией смерти. Скелеты, зомби и прочая нежить – их творения и защита от многочисленных недругов. Слабость своих солдат некроманты компенсируют численностью: ведь только они могут воскрешать павших противников, превращая их в собственных слуг.



Лучник думает о бренности бытия

История мира

Официальная история новой вселенной Might & Magic поделена на три эпохи: Мистическую, Древнюю и Современную, в которой, собственно, и происходит действие Heroes of Might & Magic V.

Мистическая эпоха

Сотворение мира: Пустота, Космическое яйцо, рождение Драконов-близнецов – Порядка и Хаоса. Дракон Порядка создает мир и порождает Драконов-элементалей. Появляются старшие смертные расы – слуги Драконов-элементалей.

Дракон Хаоса создает демонов. Эпоха заканчивается масштабной войной между Драконами-

близнецами на всех уровнях реальности.

Дракон Хаоса побежден, но не уничтожен. Он заперт внутри ядра планеты и оттуда посылает на землю различных монстров.

Дракон Порядка, раненный в сражении, хоронит себя на Луне, чтобы отдохнуть и излечиться.

Древняя эпоха

Войны старших рас – Ангелы начали битву с Безликими. Почти все цивилизации и королевства того времени уничтожены в боях.

Драконы-близнецы постепенно забываются и превращаются в легенду. Существа, населяющие

планету, поклоняются Драконам-элементалям.

Демоны используют возникший беспорядок, чтобы набрать силы и закрепиться в мире смертных.

Современная эпоха

Отсчет ведется от года Седьмого Дракона, когда Сар-Элам, первый маг, прикасается к сознанию Дракона Порядка и познает природу материи и духа и высший путь силы. Просвещенный Сар-Элам становится Седьмым Драконом.

3 г. С. Д. (по другим данным 23 г. С. Д.) – возникновение империи Сокола.

Великий Сокол объединяет королевства людей и основывает Империю. Пророчество гласит, что династия потомков Сокола не прервется, покуда стоит мир.

28–40 г. С. Д. – Войны Пламени: первое великое нашествие демонов.

В этих войнах погибает большинство Ангелов. Выжившие находят убежище в Империи Сокола, власти которой отвергают Силата – Дракона Воздуха – в пользу Дракона Света.

50–260 г. С. Д. – годы Излечения: создание Ироллана.

Мультиплеер

Наш любимый режим игры Hot Seat снова в строю. Здравствуйте, бессонные ночи, проведенные с друзьями за эпической битвой три на три на самой большой карте (мой персональный рекорд – 36 часов без перерывов на сон). Естественно, игра позволяет сражаться и через Интернет, причем имеется специальный режим с ограничением времени на обдумывание хода – очень полезно, знаете ли, когда заокеанский противник вместо передвижения по карте лихорадочно ищет помощи на ближайшем форуме.



Знакомые пейзажи, не так ли?



Восстановление разрушенной во время Войн Пламени цивилизации, относительно гармоничные отношения между народами.

62 г. С. Д. – Схизма Семи.

Раскол между учениками Сар-Элама из-за разногласий по поводу того, как лучше следовать по пути, проложенному Седьмым Драконом. Сар-Антор организует общество Слепых Братьев – целителей, провидцев и бальзамировщиков, почитающих Ашу. Сар-Бадон основывает воинственный орден Рыцарей Дракона, стремящихся к дисциплине тела и разума. Другие ученики под предводительством Сар-Шаззара, самого

одаренного из последователей Сар-Элама, возглавляют исход магов и единомышленников-людей в южные пустыни, где и основывают Семь Городов (первое королевство Магии).

461 г. С. Д. – открытие некромантии.

Белкет, последователь Сар-Шаззара, открывает путь некромантии. В Семи Городах начинают эксперименты с темным искусством.

512 г. С. Д. – возникновение звероловцев.

В Семи Городах создают звероловцев (минотавров, кентавров,

гарпий и т. п.), чтобы использовать их в качестве слуг, стражников и живых игрушек.

528 г. С. Д. – отделение Туидханы.

Туидхана, легендарная прародительница Темных Эльфов, провозглашает независимость своего государства от Эльфийского королевства.

751–770 г. С. Д. – изгнание некромантов – гражданская война в Семи Городах.

Завидуя могуществу, приобретенному некромантами, маги Семи Городов начинают их массовые преследования, что приводит к гражданской войне.

Новое время

969 г. С. Д. – Война королевы Изабеллы.

Каждое из затмений приводит к атакам демонов, но обычно Слепые Братья успевают предсказать это печальное событие загодя, потому королевства могли подготовиться к отражению нападения. Однако на сей раз демонов никто не ждал, и они, практически не встречая сопротивления, двинулись на столицу Гавани. Население Империи охватывает паника. Этот период, получивший название Войны королевы Изабеллы, станет темой кампании Heroes of Might & Magic V.

Sins

Ростислав Панчук

Паспорт

Жанр космическая стратегия
Разработчик Ironclad Games
Издатель не объявлен
Дата выхода I квартал 2006
Web-сайт
www.sinsofasolarempire.com

О разработке

Ironclad Games

Игры Homeworld: Cataclysm, Treasure Planet: Battle at Procyon
Web-сайт www.ironcladgames.com
 Молодая канадская компания, которая имеет все шансы повторить успех своих именитых земляков – Relic Entertainment. Образована бывшими сотрудниками Barking Dog Studios, известной нам в первую очередь по аддону к Homeworld и «детской» RTS по мотивам недавнего мультфильма «Планета Сокровищ». Sins of a Solar Empire – дебютный проект Ironclad.

Повелители Вселенной

Жанр глобальных космических стратегий все реже и реже радует нас качественными произведениями. Последние его представители (Masters of Orion 3 и Galactic Civilizations) с треском провалились, оказавшись лишь бледным подобием Master of Orion 2, вышедшей еще в далеком 1996 году.

Похоже, теперь у нас есть шанс получить идеальную космическую стратегию, которая может затмить абсолютно всех своих предшественников.

Основными недостатками последних 4X-стратегий (4X, напомним, расшифровывается как eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate – исследуй, расширяйся, разрабатывай и уничтожай) являлось примитивное графическое исполнение и без нужды усложненный геймплей, что напрочь отбивало всякое желание поиграть даже у самых преданных фанатов. И это тем более обидно, ведь столь богатый материал – Civilization в космосе, только куда в больших масштабах – так и просится на экраны мониторов.

Но есть основания надеяться, что наши мечты наконец-то сбудутся – анонсирована космическая стратегия Sins of a Solar Empire от молодой канадской команды Ironclad Games. К классической формуле 4X разработчики добавили современную графику на уровне последних галактических 3D RTS и тактические сражения. Мы просто не могли пройти мимо столь неординарного проекта, и только для читателей Gameplay – эксклюзивная информация об SoaSE из первых рук.

История любой империи начинается с пары звездных систем, нескольких освоенных планет и «скромного» задания – покорить Вселенную. А значит, не обойтись без колонизации и терраформинга новых ми-

ров, дипломатических отношений с другими расами, без развития экономики и науки, а также без военных кампаний. Нечего и говорить, как важно умело координировать эти действия и насколько большую роль здесь играет интерфейс – одна из наиболее критичных составляющих любой глобальной стратегии.

Непродуманный интерфейс – практически приговор для любого, даже самого инновационного проекта, и вдвойне приятно, что Ironclad приложила немало стараний, чтобы сделать его максимально близким к совершенству. Здесь нет никаких многоуровневых меню, скроллеров и прочих декоративных элементов, в которых легко запу-

of a Solar Empire



таться. Абсолютно все операции доступны из главного меню и интуитивно понятны даже новичкам. Игрок сможет мгновенно переключаться между управлением государством и боевыми эскадрильями, отдавать приказы планетам и одновременно вести дипломатические переговоры с послами других звездных систем. Ну а интерактивная справочная служба вместе с продвинутым AI упростят жизнь будущего императора. Например, заблаговременно предупреждая о достижении лимита популяции на планете или самостоятельно возводя ключевые сооружения в новой колонии. В то же время советники не будут «спамить» лишними и ненужными сообщениями (чем,

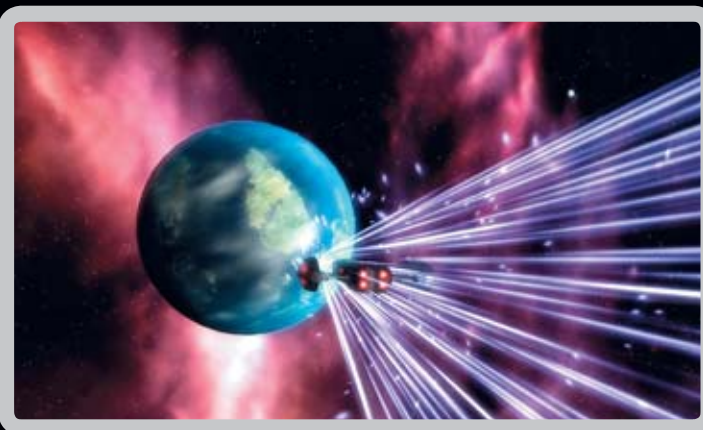
например, грешил тот же MoO3) – только действительно важная информация.

Никакой плоской карты Галактики а-ля MoO2 нет и в помине – в лучших традициях последних лет мы получим ее в честном 3D, с соблюдением всех пропорций планет и звезд. Помните ту анекдотическую ситуацию в недавней Hegemonia, когда крейсер почти не уступал по размерам среднестатистической планете? Забудьте, в SoaSE все будет максимально реалистично! Разработчики даже приводят конкретные цифры – например, длина перехватчика составляет всего 20 метров, а линкора – целый километр, но все равно он – лишь незаметное пятнышко на фоне планеты.

Изменения коснулись и фундаментальных принципов 4X. Архаичский пошаговый режим канул в Лету, и все действия в SoaSE происходят в реальном времени, что делает игровой процесс гораздо динамичнее. Ну а если ситуация стала уж слишком жаркой, умная пауза всегда дает возможность принять единственно правильное решение.

Не останется без комплимента и сценарий. Если Master of Orion 2 была скорее «песочницей», а перед игроком стояла лишь одна цель – победить всех, то Sins of a Solar Empire щеголяет неплохим сюжетом, весьма напоминающим телевизионные сериалы «Вавилон-5» и Battlestar Galactica. Торговая коалиция ценой гигантских потерь наконец-то закон-





чила затяжную войну с древней расой Vasari, добившись шаткого перемирия. Но обоих противников ждет новое испытание – неведомая раса Advent, пришедшая в их сектор космоса с вооруженной до зубов армией и таинственным оружием. В данный момент подробности singleplayer не разглашаются, но очевидно, что это будет sandbox, перемежающаяся сюжетными миссиями, либо же линейная кампания и детально проработанный skirmish.

Экономика, дипломатия и наука. Здесь разработчики не отклоняются от заветов идейного наставника – MoO2, но тоже добавили ряд оригинальных фишек. С появлением новой технологии она автоматически внедряется во все сферы жизни государства, в том числе и в армию. А по достижении определенного технологического уровня вооружение и броню кораблей можно реконструировать, тем самым не вынуждая игрока заново строить флот после изобретения очередного антигравитационного двигателя.

Лучший способ выжить в схватке с более сильным соперником – договориться. Во-первых, вы сможете не беспокоиться о своих тылах, параллельно осуществляя политику экспансии по отношению к соседям, а во-вторых – получите возможность внимательно следить за действиями союзника в его секторах Галактики. К тому же вовсе не обязательно настраиваться на тотальную войну – Sins of a Solar Empire позволит завершить миссию мирным путем, и здесь как раз альянс с соседом-милитаристом бу-

дет очень даже полезен. Не пройдет и другой вариант – уничтожить всех огнем и мечом; закоренелые солдафоны попросту обанкротятся, бесславно потерявшись во мраке истории. Так что не забывайте о пополнении казны, активно заключайте пакты о ненападении и взаимовыгодные соглашения со всеми конкурентами. Созданные торговые маршруты окажутся чрезвычайно востребованными ближе к середине игры, в гонке вооружений, когда издержки на военную промышленность и немалый флот будут съедать основную часть доходов.

Не менее многообещающая и возможность напрямую влиять на рынок товаров как дипломатическим путем, так и силой, например подвергнув бомбардировке богатую месторождениями металла планету. Что незамедлительно приведет к скачку цен на сталь (ах, как это напоминает нам события позапрошлого года...) и, естественно, истощит бюджет противника, тем самым предоставив нам солидную фору в развитии экономики. Один из ключевых аспектов дипломатии – концепция «премий» (Bounty), т. е. своеобразная система «ставок» против одного из игроков. За каждое уничтоженное судно «жертвы» сообщники будут получать соответствующие суммы денег, что в идеале должно способствовать их объединению против сильного тирана или экономически мощной державы. Не менее удачным подобный прием окажется и против недобросовестных экс-союзников, поэтому пренебрегать им явно не стоит.

Когда исчерпываются все дипломатические методы решения вопроса, остается последний путь – война. Но, как ни парадоксально, ни в одной из глобальных стратегий этот аспект не был реализован так, как нам хотелось бы. Почему все должно быть донельзя схематично и примитивно? Неужели нельзя сделать масштабные сражения космических флотов в честном 3D и с широкими тактическими возможностями для каждой боевой единицы? Подобные просчеты не нравились и разработчикам Sins of a Solar Empire, так что теперь битвы станут одним из наиболее эффектных и важных элементов игры. Благодаря же современному движку Iron Engine картинка на экране будет мало в чем уступать последним RTS, а огромные армии добавят эпичности происходящему действию.

Планы у Ironclad, несомненно, наполеоновские, и наученные горьким опытом фанаты наверняка отнесутся с недоверием к их амбициозным заявлениям. Но студия – не новичок в области космических стратегий; большинство ее сотрудников участвовали в создании Homeworld: Cataclysm и Treasure Planet, так что опыт работы над качественными проектами у них есть. Как оказалось, сами разработчики – давние поклонники StarCraft, HomeWorld и Master of Orion 2 и черпают вдохновение именно там. Поэтому будем надеяться, что они нас не подведут, и Sins of a Solar Empire станет лучшей из существующих космических стратегий. Ironclad, мы в вас верим!



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

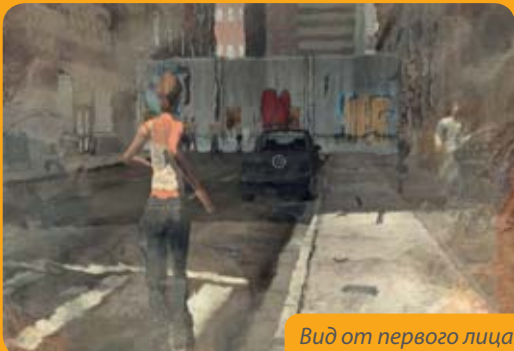
1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

ЗВЁЗДНЫЕ ВОЛКИ 2



© 2005 ЗАТ «1С». Усі права захищені.
© 2005 X-BOW SOFTWARE.
Усі права захищені.



Вид от первого лица

Военные будут сопротивляться, но это поправимо



PC / PlayStation 3 / Xbox 360

Possession

Николай Корж

Зомби-ренессанс

На этот раз ученые Корпорации зашли слишком далеко. Для проведения экспериментов они использовали венец творения – человека. Но Enslaver, сбежавший из застенков науки, намерен отомстить. Трепещите, жалкие людишки, – зомби идут!

Паспорт

Жанр action/тактика
Разработчик Volatile Games
Издатель не объявлен
Дата выхода 2007
Web-сайт
www.youhavebeenpossessed.com

О разработке

Volatile Games
Игры нет
Web-сайт www.volatilegames.com
 Подразделение Blitz Games, независимого разработчика игр, ранее известного как Interactive Studios. Компания создана в сентябре 2005 г. и ориентирована на производство проектов для консолей следующего поколения. Ее девиз: «Взрослые игры для взрослых игроков».

Внимательно изучив классические и современные киноленты о живых мертвецах, разработчики предлагают свою весьма оригинальную трактовку любимой многими идеи. Помните, как одинокий homo sapiens сражался с ордами нежити? «Старо, избито и неоригинально», – решили ребята Volatile Games, развернув концепцию на 180 градусов. Теперь главный герой – самый умный, самый проворный и самый злой на весь мир зомби. Его единственная цель – месть, его оружие – уникальная способность обращать окружающих в себе подобных, брать их под контроль и использовать для решающего штурма генштаба ненавистой Корпорации.

Разработчики утверждают, что не все ожившие мертвецы относятся к классу зомби обыкновенные, и в качестве доказательства предлагают нам пять свежесваренных подвидов. Shambles – классический типаж: глупые и медленные. Совер-

шенно бесполезны поодиночке, но очень опасны в большом количестве. Runner – вариация в духе римейка «Рассвета мертвецов»: быстрые, кровожадные, способные преодолеть любые препятствия, чтобы добраться до добычи. Для набора рекрутов в армию великого Enslaver отлично подойдут Bloater – камикадзе, внутри у которых специальный газ. Взрываясь, они превращают людей в зомби (процесс занимает секунд тридцать). Кроме того, нам предоставят Shredders, своеобразный неупокоенный спецназ, и трехметровых «танков» Monster. Для контроля наших бойцов предусмотрена Angry Cam – ноу-хау от Volatile Games, которая позволит воплотиться в отдельно взятого зомби.

Создатели игры клянутся в вечной любви к Hitman и Freedom Fighters и обещают порадовать любителей хороших тактик нелинейностью прохождения. А местный аналог Raccoon City по своим размерам

даст фору даже Vice City. Причем нам сулят не просто уровень с коробками зданий, а настоящий интерактивный мегаполис, захватывать который Enslaver и его команда будут поэтапно: улицу за улицей, район за районом. Разработать оптимальный маршрут помогут последние новости, охотно транслируемые противником по радио и телевидению, а также динамическая карта. Разумеется, не осознающие своего счастья живые будут активно сопротивляться, бросая против нас полицию, S.W.A.T., Национальную гвардию, регулярные войска и даже специальные силы Корпорации. Более того, каждое деструктивное действие героя (а других, в принципе, он и не совершает) или его подчиненных повисит Enemy Response Level. А этот показатель прямо пропорционален слаженности действий, активности и агрессивности защитников человечества. Таким образом, думать, по всей видимости, придется даже зомби.



Неужели мы кому-то не нравимся?



Главный герой и его команда



Собрание ваших акционеров

Игра уже выглядит весьма неплохо, а в будущем мы можем ожидать лишь улучшения картинки, ведь изначально проект не планировался для Xbox 360 и PS3. Улицы предполагается наводнить толпами оживших трупов, и при этом последние должны щеголять немалым количеством полигонов, качественными эффектами и отменной анимацией. Выглядят они действительно омерзительно, да и звуки издают соответствующие. Голодное урчание восставших и inferнальный бас Enslaver выгодно подчеркивают аутентичный видеоряд.

К выходу игры разработчики обещают создать увлекательный многопользовательский режим, где нам, согласно классической схеме, придется сражаться с полчищами зомби. Бейсбольные биты, мотопилы и дорогой сердцу шотган будут обязательно.

Без сомнений, перед нами многообещающий и необычный проект. У создателей Possession впереди еще много времени для реализации своих идей. Будем надеяться, ребята из Volatile Games не потратят его впустую.





Нам письмо



PlayStation 2

Metal Saga

Олег Овсиенко

Прелесть декаданса

Красота бывает разной. Все зависит от желания увидеть прекрасное там, где на первый взгляд его и быть-то не может, ведь даже блики лучей заходящего солнца на пиках гор металлолома могут стать услугой для глаз.

Паспорт

Жанр JRPG

Разработчик Createch

Издатели Success/Atlus Software

Дата выхода весна 2006

Web-сайт success-corp.co.jp/software/ps2/metalsaga

О разработке

Createch
Игры Metal Max (SNES), Tower Dream Series (PSX)

Web-сайт www.crea-tech.net

Довольно старая студия, организованная Хироши Мияокой еще в 1998 г.

Занимается разработкой игр и созданием разнообразных буклетов-журналов на аниме-тематику. В дальнейшем собирается расширить сферу деятельности. Но в каком направлении – пока секрет.

Действие довольно известного в Стране восходящего солнца ролевой серии под названием Metal Max происходит в постапокалиптическом мире. Для его обитателей уже привычными стали кладбища техники, выжженная земля и странные твари, вооруженные до зубов и смутно напоминающие животных. Чтобы развлечься и подзаработать, малочисленные выжившие люди практикуют охоту на монстров. Юный возраст в благородном деле не помеха, поэтому безымянный главный герой начинает свою карьеру еще в отрочестве.

Сюжет здесь отходит на второй план, уступая место уникальному игровому процессу. Не имея перед собой четкой цели, мы погружимся в трудовые будни рядового траппера и искателя приключений. Полигон обещают действительно огромный, причем заниматься его исследованием разрешат в произ-

вольном порядке – добраться до победного конца можно будет разными путями.

Дабы немного ускорить перемещение по пустынным ландшафтам, партии будут выдаваться средства передвижения – от банального багги до мощной самоходной гаубицы. Более того, боевые машины пригодятся и в военных действиях. Но это еще не все: подбирая разбросанные повсюду детали, можно усовершенствовать своего железного коня в здешних мастерских. Тут добавить, там убрать, нарисовать череп с костями или ромашку на броне – это должно привлечь фанатов экстремального тюнинга. Помимо машин, кастомизи-

руется практически вся экипировка – от ботинок до рейлгана.

И пусть графика по современным стандартам не кажется сногшибательной, она отлично вписывается в мрачноватые пейзажи неприветливого мира. Радует и тот факт, что за локализацию взялось американское отделение Atlus. А значит, все будет сделано в лучшем виде.



Да, это скриншот из Metal Saga

Фонари – худшие враги
всех таксистов



Неужели он хочет убить
Бикла нетардой?

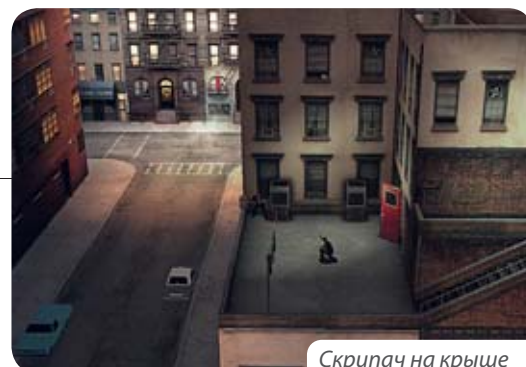
PC / PlayStation 2 / Xbox

Taxi Driver

Марат Баширов

Одинокий таксист

Противоречивые киногерои семидесятых возвращаются! Godfather, Scarface, а теперь еще и нервный Taxi Driver спешат поразить владельцев консолей и PC всем чем угодно, кроме харизмы.



Скрипач на крыше

Паспорт

Жанр action/adventure

Разработчик Papaya Studio

Издатель Majesco

Дата выхода весна 2006

Web-сайт нет

О разработке

Papaya Studio

Игры Whirl Tour, Top Gear Dare Devil

Web-сайт www.papayastudio.com

Papaya Studio была основана в 1999 г. группой молодых и талантливых специалистов. Несмотря на то что сотрудники фирмы принимали участие в создании более чем двухсот игр, в портфолио студии пока лишь два готовых проекта: Whirl Tour (PlayStation 2, GameCube) и Top Gear Dare Devil (PlayStation 2).

Под прицел лицензионного отдела Majesco попал один из интереснейших фильмов Мартина Скорсезе – Taxi Driver, рассказывающий жестокую и грязную историю таксиста, который борется с негодьями и преступниками в Нью-Йорке. Не долго думая, издатель поручил создание хита Papaya Studio, и разработчики взялись за воплощение амбициозного замысла, пообещав не посрамить славу оригинала.

Действие игры Taxi Driver начинается спустя несколько месяцев после завершения сюжетной линии фильма. В роли Трэвиса Бикла (в киноленте его сыграл молодой Роберт ДеНиро) нам предстоит отомстить тем, кто посмел расстрелять блондинистую подругу героя – Бетси.

Уничтожать мерзавцев можно разными интересными способами. Чем банально разрядить револьвер в голову плохиша, лучше

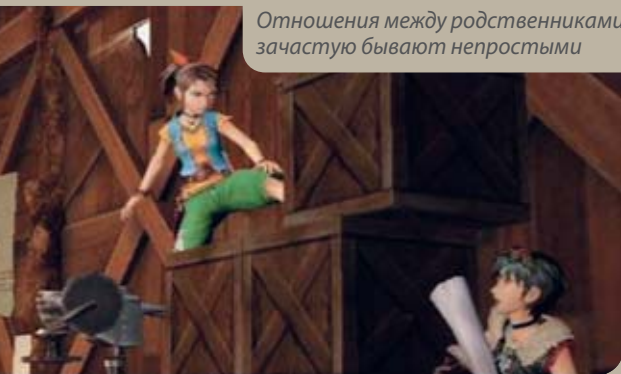
выполнить своеобразное fatality, вовремя отбив на геймпаде необходимую комбинацию крестиков и ноликов. Впрочем, привычный расстрел всех непонравившихся личностей с элементами stealth тоже никто не отменял. Путешествовать по городу наш таксист, как и положено по роду занятий, будет на желтом автомобиле с шашечками. Между миссиями, коих намечается несметное множество, ему разрешено подрабатывать развозом клиентов.

Больше всего эта смесь action и adventure напоминает Grand Theft Auto 3, но только безо всякой полиции (роль ограничителя играет психика героя: если вы перестреляете массу безобидных NPC, таксист сойдет с ума и придется начинать с последнего чекпоинта). Открытый мегаполис, потрепанные декорации, бьющиеся автомобили, реалистичная стрельба – этого вполне достаточно для приятного времяпрепровождения. Однако говорить

о том, что подобная игра раскрывает весь потенциал оригинального фильма, нельзя. Из Taxi Driver мог бы выйти великолепный психологический триллер, ничем не уступающий Fahrenheit, но вместо этого мы, похоже, получим нечто развлекательное и весьма неглубокое.

Невольно соглашаешься с Ф. Ф. Копполой, который негативно отзывался об игроизации своего знаменитого «Крестного отца». Когда такой многогранный персонаж, как Трэвис Бикл, тренирующийся перед зеркалом знаменитую фразу «Are you talking to me?», превращается в заурядного последователя Клода Спиди – это не эволюция, а регресс.





Отношения между родственниками зачастую бывают непростыми



Кто сказал, что Grandia не может быть красивой?

PlayStation 2

Grandia III

Олег Овсиенко

Третье Пришествие

Среди производителей раскрученных и попсовых брендов, поступающих на полки игровых магазинов, все еще остаются люди, способные делать шедевры.

Паспорт

Жанр JRPG

Разработчик Game Arts

Издатель Square Enix

Дата выхода весна 2006

Web-сайт www.gamearts.jp/grandia3/g3.html

О разработчике

Game Arts

Игры Grandia (PSX, SEGA Saturn), Lunar (PSX, SEGA Saturn), Gun Griffon Blaze (PS2)

Web-сайт www.gamearts.jp

Легендарная студия, известная такими работами, как серии Lunar и Grandia для консолей прошлого поколения. Компания сумела избежать поглощения акулами бизнеса и сейчас занимается разработкой проектов для гигантов рынка – Square Enix и Bandai.

Рольевые игры от Game Arts всегда продавались хорошо (несмотря на отсутствие каких-либо новаторских элементов в некоторых из них), причем даже в периоды временного упадка жанра. Потрясающая атмосфера и красочные миры позволяли геймерам вжиться в образ. Любимые и отлично проработанные персонажи давали возможность с головой окунуться в игровые вселенные, позабыв о настоящей.

Все эпизоды Grandia практически лишены недостатков. Фирменный юмор, запоминающиеся герои, в которых каждый мог найти частичку самого себя. Музыкальным сопровождением этой серии, как и Lunar, уже давно занимается Норюки Ивадаре. Симфонии и марши Grandia традиционно издаются отдельными тиражами, прибыль от которых вполне сравнима с доходами от самой игры. Одна из лучших, если не самая лучшая в

ролевых играх боевая система позволяла не только позабыть о скуке во время прокачки героев, но и по собственной инициативе искать приключения на свою голову.

Новой полноценной части нам пришлось ждать долгих пять лет. Порой даже закрадывались мысли о том, что в Game Arts решили заморозить проект на бессрочный период, как это случилось с третьим эпизодом Lunar. Разработчики до последнего держали формулу игры в тайне, показав поклонникам лишь несколько безумно красивых скриншотов. И вот в августе 2005 г. долгожданная новинка вышла в Японии. Первый ее тираж был моментально сметен с прилавков и за пару недель раскуплен во всех интернет-магазинах.

А тем поклонникам JRPG, кто не осилил язык Страны восходящего солнца, как и в большинстве подобных случаев, придется с нетерпением ожидать, когда добрый

издатель соизволит порадовать заокеанских клиентов. В Square Enix не поощряется конкуренция между внутренними продуктами.

Ну а пока стоит посмотреть на то, что предлагает японская версия игры. В третьей части сериала нас ждет история Юки – юного пилота по призванию и раздолбая по жизни. Его будничное занятие – мастерское увиливание от поручений молодой мамы Миранды и токарно-столярные работы в гараже при поддержке ближайшего сподвижника Ротца. Отдаленная и туманная фигура местного «красного барона» Шмидта служит веселой парочке примером для подражания. Однако первый же ночной полет кустарного механического изделия заканчивается тем, что парень невольно оказывается суперменом и спасителем благородных девиц. Банальная встреча с белокурой девушкой перерастет в конфликт мирового масштаба.

Единственная недоработка предыдущей Grandia II (и ее приатка Xtreme) – корявое графическое исполнение, взятое из Dreamcast-версии, не просто исправлено – игра может установить новую планку качества картинки для RPG до выхода очередной Xenosaga. За исключением нескольких моментов, геймплей напоминает CGI-видео и полностью передает неземную красоту здешних ландшафтов. А если учесть, что в разработке персонажей и окружения задействован Ю Йосинари, создававший Valkyrie Profile, можно с уверенностью сказать, что даже пустыня будет прекрасной. Претендеренные ролики также обещают оставить на месте, и на два игровых диска их влезет немало.

Совершенствовать боевую систему серии едва ли имеет

смысл – она практически идеальна. Сражение в Grandia может стать темой для отдельной статьи и являет собой уникальную смесь передвижений в реальном времени и неторопливости походового режима. Кроме использования магии, у каждого персонажа есть свой набор оригинальных возможностей, приемов и комбо, которые играют немаловажную роль в избиении особо сложных монстров. На применение данных трюков отводится специальная шкала, как в файтингах. Любителей заклятий, скорее всего, порадует система развития магии, взятая из предыдущего dungeon-crawler Grandia Xtreme. То есть Mana Egg и Spell Book должны остаться на месте, а это дает основание надеяться на широту выбора персональных

заклятий и системы ведения магического боя в целом. Но разработчики обещают удивить нас еще не одной интересной находкой. В частности, нам будут предложены особые воздушные атаки, с помощью которых можно моментально закончить битву – враг даже шелохнуться не успеет. Но не надо также забывать о том, что в этой игре мы всегда были на равных с противником, а значит, всеми вашими спецспособностями в той или иной мере обладают и оппоненты.

Судя по последним заявлениям Square Enix, американский релиз этого проекта намечается на весну 2006 года. Масштабность японской версии колоссальна, и поневоле начинаешь опасаться, как бы ее не похоронили «очумелые» ручки локализаторов.



С мыслями об Авалоне



Почти любой бой можно завершить удачной комбинацией



В Сталинграде немецкий танк чувствует себя крайне неудобно



В городе не осталось ни одного целого здания



PC

Panzer Elite Action: Fields of Glory

Роман Лупашевский

Партия, дай порулить!

Как, знаете ли, хочется иногда подержаться за рычаги танка или штурвал самолета! Но вот беда, полноценный симулятор освоит не каждый. Количество кнопок переваливает за пятьдесят, на экране мельтешат приборы непонятного назначения...

Паспорт

Жанр танковый action
Разработчик ZootFly
Издатели JoWood Productions/
 Deep Silver
Издатель в Украине «Руссобит-М»
Дата выхода 2006
Web-сайт
www.panzereliteaction.com

О разработчике

ZootFly
Игры нет
Web-сайт www.zootfly.com
 Словенская компания, известная своей работой над нелинейным sci-fi-шутером Hollow. В настоящее время данный проект заморожен, а студия усиленно доделывает Panzer Elite Action.

А прежде чем уничтожить первого противника, придется играть не меньше двух дней! У многих не хватит ни времени, ни терпения. Именно для таких геймеров предназначена Panzer Elite Action: Fields of Glory. Она, в отличие от древней Panzer Elite, изданной еще в 1999 г., содержит в названии милое сердцу казуалов слово «action» и не претендует на ультра-реализм. Разработчики предлагают нам поучаствовать в трех кампаниях, воспроизводящих события Второй мировой войны.

Вначале мы сможем почувствовать себя истинными арийцами, сидя в кабине немецкого танка (Pz II, Pz IV, Pz VI Tiger). Мы проедемся гусеницами по землям Польши, Франции и подойдем к стенам Сталинграда. В составе экипажа советской стальной машины примем участие в защите города имени Иосифа Виссарионовича,

сменим Т-34 на ИС-2 и через 6 миссий окажемся вовлеченными в курскую мясорубку. Или же наденем форму танковых войск США, начнем, по традиции, с зачистки пляжей Нормандии, освободим от фашистов Францию и, конечно же, полюбуемся на воды величественного Рейна.

Для создания атмосферы настоящих боев ZootFly собирается задействовать большое количество техники, пехоты и авиации под управлением AI. Обещана разрушаемость окружения. Надеемся, что физический движок, отвечающий за поведение 30-тонной стальной машины и реакцию всевозможных домиков и сарайчиков на столкновение с боковым обвесом, будет на высоте.

Чтобы накалить обстановку и показать игроку почем фунт лиха, в его распоряжение предоставят танковое подразде-

ление. Однако разработчики предупреждают: не стоит подставлять сородников под вражеский огонь – наши подчиненные смертны. Искусственный интеллект взвода обещают довести до максимально правдоподобного уровня. Наши ребята будут самостоятельно выводить машины из зоны обстрела, грамотно отступать, продолжая вести огонь, учитывать рельеф местности и, конечно, четко и быстро реагировать на приказы командира. Противников же обучат обходить нас с флангов, заманивать в засады, действовать несколькими танковыми группами, а также использовать преимущества машины.



Сценарием игры занимается Боб Бейтс (Bob Bates), который в свое время приложил руку к написанию сюжетов и текстов Spellcasting 101, Superhero League of Hoboken, Shannara, а также диалогов в Unreal 2: The Awakening. По словам ребят из ZootFly, упор делается на сюжетную линию и колоритных персонажей. Для создания правдоподобной атмосферы танковых сражений Второй мировой разработчики привлекли военных экспертов, так что, скорее всего, боевые машины будут воспроизведены реалистично.

Выглядит Panzer Elite Action вполне современно. Спецэффекты, конечно, не потрясут, как в F.E.A.R. (да и жанр не тот), но в целом смотрятся довольно неплохо. Пыль из-под траков, рикошетирующие от брони пули, столб земли, взрытой выстрелом... А если ZootFly удастся сохранить динамику промо-ролика, любители танков и ценители action наконец получат то, о чем давно мечтали.



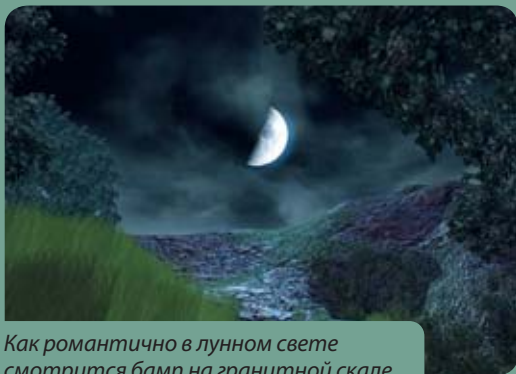
Как думаешь, пробьет она броню «тридцатьчетверки»?



А вокруг – тишина...

Наш вклад в строительный бизнес Германии





Как романтично в лунном свете
смотрится бамп на гранитной скале...



Бицепс размером в три собствен-
ные головы. Типичный варвар



PC

Savage 2: A Tortured Soul

Дмитрий Веселов

Конь и трепетная лань

Ближайшим летом нас ожидает второй по счету удивительный эксперимент молодых генетиков игростроя.

Паспорт

Жанр FPS/RTS с элементами RPG

Разработчик S2 Games

Издатель нет данных

Дата выхода лето 2006

Web-сайт savage2.s2games.com

О разработке

S2 Games

Игры Savage: The Battle for Newerth
Web-сайт www.s2games.com

Талантливая команда разработчиков, состоящая из «деятелей кинематографа, науки, искусства и бизнеса» (так говорится на их сайте). Пока этот пестрый коллектив отметился лишь одной игрой.

Давным-давно, в 2003 г., в результате «мичуринских опытов» на свет появилась Savage: The Battle for Newerth. В принципе, подобные миксы RTS и FPS выпускались и раньше (например, Battlezone), да и игрушка получилась неплохой, собрала ворох хороших отзывов и запомнилась игрокам. Но то ли из-за необычности идеи, то ли из-за множества ошибок первая часть Savage не стала знаменита. Сейчас готовится к выходу продолжение, а ошибки обещают исправить.

Серия Savage переносит игрока в мрачное будущее – туда, где в очередной раз малочисленные человеческие племена сражаются за выживание с отрядами чудовищ. Как обычно, для этого используется все, что попадает под руку – арбалеты, топоры, дубинки, заклинания и «странные штуки, стреляющие комками неизвестного вещества». Людей и монстров игра разделяет на две команды, причем не только по цветовой дифференциации штанов. Взгляните на скриншот с Бегемотом: эту

серую рогатую махину ростом 5–6 м никогда не спутаешь с человеком.

Кроме того, для обеих рас разработчики обещают сделать в четыре раза больше классов, чем в оригинале, – целых двадцать. Строители, скауты, воины... В традиционное противостояние природы и человека вмешиваются силы Тьмы: появляется новая раса – Hellborne (порожденные адом), имеющая специальный новый тип юнитов – «одержимые». Не совсем ясно, будет ли это полноценный участник конфликта или представители данной расы просто усилят армии двух других. В любом случае битвы будут происходить только между двумя сторонами одновременно.

Геймплей, похоже, не слишком изменится. Вначале выбираются командиры и лейтенанты, игроки делятся на отряды. Затем командир оказывается в RTS, где возводит базу, исследует новые технологии и управляет подчиненными юнитами. Остальные попадают в FPS, где носят по карте, выполняя приказы начальства. Сперва, конечно, при-

дется вырезать окрестных мобов, набирая опыт и очки. За это со временем можно будет получить и тело покрепче, и оружие помощнее. Кстати, авторы поклялись довести до ума рукопашный бой – конечно же, новым Mortal Kombat игра не станет, но комбо будут.

Приятный, но уже устаревший движок первой Savage – Silverback – был заменен на совершенно новый, K2 Engine, поддерживающий такие модные эффекты, как бамп и карты нормалей. Скриншоты сейчас выглядят неплохо, но слегка сыровато – отлично текстурированные модельки сочетаются с местами размазанным окружением, а потрясающая трава – с водой, похожей на пластик.

Первая часть вполне могла претендовать на титул, в свое время полученный замечательной Clive Barker's Undying, – «Лучшая игра, в которую никто не играл». Несмотря на отличную идею и симпатичную реализацию Savage, мало кто из обычных игроков слышал о ней. А вот у продолжения есть все шансы исправить ситуацию.

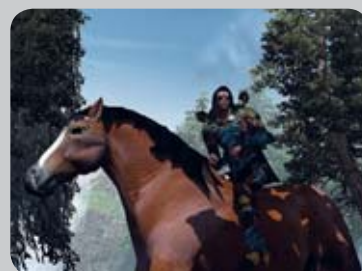
Машина – жуткая смесь тарана и пяти hamster wheel



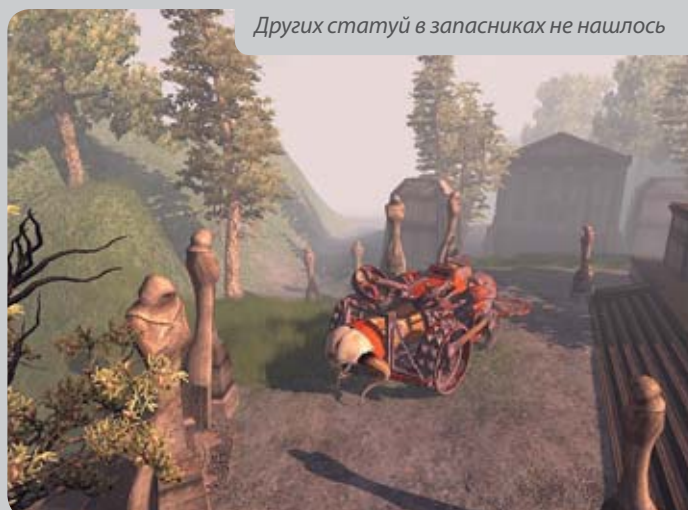
«В атаку!» – кричал гордый камикадзе



И это называется Бегемот! Булгаков рыдает



А когда-то мы видели строительство только с высоты птичьего полета



Других статуй в запасниках не нашлось



Интересно, дадут ли поплавать?



Очевидно, предыдущий снайпер так и не дождался своей цели...

PC

Dark Messiah of Might & Magic

Игорь Брэн



Зерг с крыльями!

Театр одного актера

Компания Ubisoft решила реанимировать старый добрый мир Might & Magic, купленный на распродаже у ныне покойной 3DO. Наступление ведется по всем фронтам – пока Nival делает стратегию, Arkane Studios занимается action/RPG.

Паспорт

Жанр action/RPG
Разработчик Arkane Studios
Издатель Ubisoft
Дата выхода лето 2006
Web-сайт www.mightandmagic.com

О разработчике

Arkane Studios
Игра Arx Fatalis
Web-сайт www.arkane-studios.com
Французская компания, основанная в 1999 г. За свою первую игру Arx Fatalis она получила звание Rookie Studio of the Year («Студия-новичок года») на GDC Awards Ceremony, а их проект – награду Most Innovative Game («Наиболее инновационная игра») на RSC Spilpriser 2003.

Стоит отметить, что ранее уже предпринимались попытки создания игр новых жанров на основе знаменитой вселенной. Но, как мы помним, шутер от первого лица Legends of Might & Magic и action-вариант Crusaders of Might & Magic благополучно провалились. У Dark Messiah of Might & Magic есть шанс избежать этой участи. Все надежды не столько на популярный ныне движок Source (HL2), сколько на Arkane Studios, которая в 2002 г. выпустила Arx Fatalis – игру, знаменитую как обилием ошибок, так и мрачной атмосферой и массой великолепных находок в жанре action/RPG от первого лица. Несмотря на многочисленные огрехи, первое детище студии имело определенный успех не только у геймеров, но и у критиков.

О новом проекте пока известно очень мало. Нам предлагают вы-

брать одного из трех героев довольно стандартной специализации: вор, маг или воин. Тем не менее разработчики уверяют, что у данных прототипов одинаковым будет лишь начало пути, ведь нас не собираются ограничивать жесткими рамками класса: вор или боец вполне могут выучить несколько заклинаний. Отсутствие привычных для RPG условий позволит каждому игроку получить совершенно уникального персонажа. Вспоминая о неимоверной длительности предыдущих частей серии, стоит сказать, что Arkane Studios не намеревается выпускать собственную The Elder Scrolls. Основной упор делается на сюжет (о котором пока ничего не известно), геймплей и поливариантность боевки. На Games Convention 2005 все это было показано на демо-уровне: протагонист убегает от разъяренного орка и, завернувшись за угол, создает с помощью заклинания лед на мос-

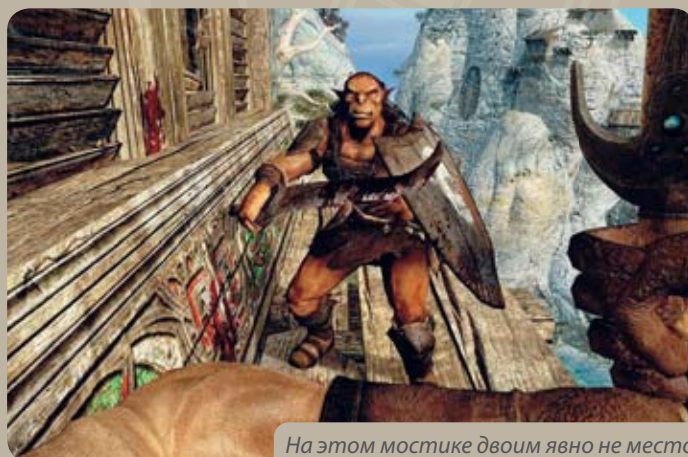
ту. Его преследователь соскальзывает и падает в пропасть.

Следующая схватка: скрещенные окровавленные мечи, искры во все стороны, прямо на нас смотрят красные глаза, полные злобы и ненависти. Хитро манипулируя мышью, герой наносит противнику удар в пах, затем выбивает клинок у него из рук. Немая сцена – обезоруженный орк на мгновение задумывается и бросается в рукопашную. Еще одно комбо – насаживаем неприятеля на меч, а затем отпиливаем его ногой, отправляя в бездну. Другие кадры не хуже: вот воин решительно атакует врага, толкает его щитом, но падает, когда стражник, извернувшись, хватается за ногу. Бой заканчивается в нашу пользу, награда – зрелищное фатальное отделение головы от туловища. Вор идет окольными путями, прячется в тени, подкрадывается сзади и всаживает в спину жертвы

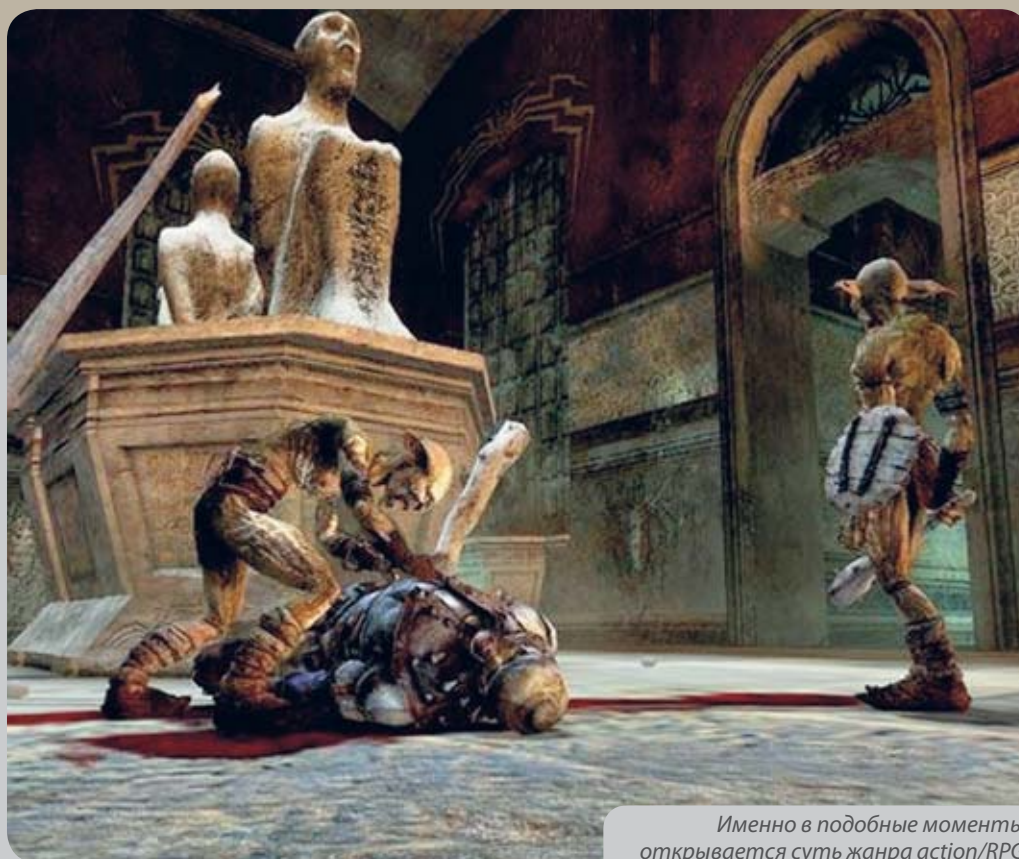
два кинжала. Маг кидается огненными шарами, поднимает в воздух и вышвыривает в окно мелких гоблинов. Как нам обещают разработчики, со временем владение навыками телекинеза должно совершенствоваться – от жонглирования простыми предметами вроде книг и подсвечников до разбрасывания некрупных врагов.

Уже сейчас видно, что Dark Messiah будет довольно оригинальной: эдакий файтинг от первого лица, где геймплей ориентирован не столько на свободу передвижения и исследования игрового мира, сколько на разнообразные схватки с ис-

пользованием оригинальных приемов. «Dark Messiah of Might & Magic создаст новый жанр», – не скупится на похвалы вице-президент Ubisoft по продажам Тони Ки (Tony Kee). Хотя это лишь второй проект Arkane Studios, следует сказать, что он является достаточно перспективным и вполне способен оживить серию Might & Magic. Но только в том случае, если разработчики действительно умерили свою тягу к экспериментам и смогли научиться на собственных ошибках в Ark Fatalis. Иначе любовь к инновациям принесет Arkane Studios не блистательную победу, а позор и забвение.



На этом мостике двоим явно не место



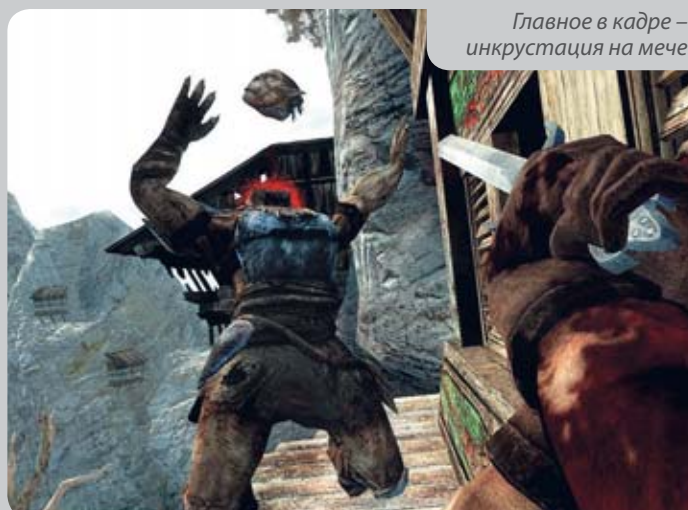
Именно в подобные моменты открывается суть жанра action/RPG



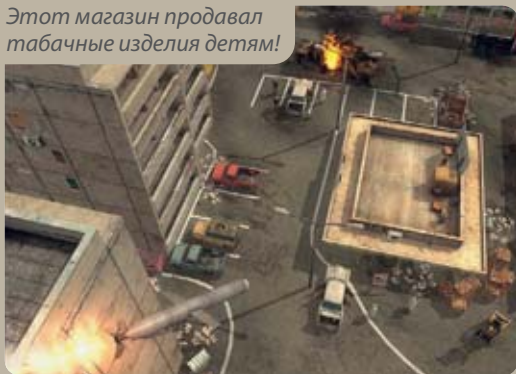
Главное в кадре – инкрустация на мече



Почему у всех гоблинов серьга в правом ухе, а левое порвано?



Этот магазин продавал табачные изделия детям!



Доставка техники в течение суток



Фейерверком встречает освободителей миролюбивый народ Сомали

PC

Joint Task Force

Андрей Грабельников

Скажите «Wow!»

Если в индустрии игр для PC когда-нибудь и наступит ренессанс, так уж поверьте, не силами разработчиков одной шестой суши, а скорее благодаря упорному труду прилежных венгров.

Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Mithis Entertainment
Издатель HD Interactive
Дата выхода весна-лето 2006
Web-сайт www.jtftthegame.com

О разработчике

Mithis Entertainment
Игры Creature Conflict, Nexus: The Jupiter Incident
Web-сайт www.mithis.hu
Если забыть о жуткой Creature Conflict, то получается, что разработчики уже успели отметить великопленной космической стратегией Nexus: The Jupiter Incident – это заставляет верить в успех их будущих проектов в жанре RTS.

Joint Task Force уже сегодня выглядит именно так, как должна выглядеть еще не анонсированная C&C Generals 2, на разработку и рекламу которой EA затратит сумму, равную годовому валовому доходу Венгрии. А отзывы очевидцев, успевших опробовать созревающий хит, могут надолго остудить пыл бывших сотрудников Westwood, один за другим организуя независимые студии. Перед нами очередной шедевр центрально-европейского игростроя.

Мотивы, вынудившие главное действующее лицо JTF метаться по миру и отчаянно бороться с терроризмом во всех горячих точках земного шара (включая Боснию и Сомали), пока тщательно скрываются от пытливых представителей прессы. Однако рискнуть сделать некоторые выводы позволительно уже сейчас – не имеющий, видимо, государственной лицензии на

отстрел злодеев протагонист вынужден вести бродячий образ жизни. Бедняга лишен привычной возможности разбить уютную базу и радовать пособников зла регулярными карательными рейдами с участием выпускников барачков. Скарредное Министерство обороны присылает ландскнехтов исключительно за деньги и только традиционным способом транспортировки, т. е. по воздуху. А для этого еще нужно отбить у «сарацинов» взлетно-посадочную полосу. Вы, надеюсь, понимаете – придется вспоминать пройденные в младших классах тактические стратегии и трястись над каждым «абрамсом».

Удивительны и необычны методы, которыми авторы игры предлагают зарабатывать ресурсы, необходимые для заказа подкреплений. Вместо того чтобы открыть краник у ближайшего нефтепровода и заказать напалмовый удар по вражескому кишлаку, придется угождать вкусам капризных теле-

зрителей. Если вы белозубо улыбаетесь в объективы камер, носите на руках смуглых детей и избегайте применения гранат в густонаселенных кварталах городов – считайте, что свежий взвод голубых касок уже в пути! Игра просто требует выжигать гнездовья терроризма без шума и пыли и при этом тут же соблазняет нешуточными возможностями по уничтожению всего и вся, подкрепляя свои посулы ладно скроенным физическим движком. Один неточный выстрел обрушивает величественный свод мечети, ее обломки торжественно погребают под собой припаркованные неподалеку таксомоторы, а те в свою очередь немедленно детонируют. Часть здания валится на примыкающие лачуги – они эффектно складываются, падая на зазевавшихся пособников Усамы. Тела исполняют замысловатые кульбиты, не уступающие ужимкам мертвецов в передовых шутерах.



Местная дорожная полиция средств не выбирает



Нет, Бондарчук тут ни при чем



Террористы отдадут предпочтение советской технике



Вообще по части визуальных красот, которые должны извлекать из уст избалованных обладателей топовых видеокарт пресловутое «wow!», а из кошельков – звонкую монету, у игры все в полном порядке. Даже несмотря на дату выхода – середина 2006 г. То же самое говорим, глядя на богато детализированные, лишённые мультяшной условности модели пехоты и техники. И опять повторяем данное междометие, обратив внимание на дорожную анимацию motion capture. Снова бормочем это слово практически в религиозном экстазе, замечая копать на броне. А как не упомянуть о возможности захвата вражеской бронетехники? Особый шик – наши «джийи» чувствуют себя в конфискованной броне неуютно и управляются с ней гораздо хуже террористов. Ах да, пехота умеет захватывать здания и вести огонь из окон. Это уже где-то было? Хорошо, а как насчет перестрелок внутри домов? Нет, не отвечайте! Просто тихонько скажите «Wow!»



Наверное, не стоило покидать уютный танк?



Андрей Бурцев: «Мы считаем Украину более перспективной платформой»

В одном из прошлых номеров мы писали о решении Crytek открыть представительство в Киеве. Но за несколько месяцев до того еще одна крупная западная компания вышла на украинский рынок. Известная европейская фирма Monte Cristo Games, издатель и разработчик, создала в Киеве свое отделение под названием Kyiv's Games (www.kg.com.ua). О том, почему французы заинтересовались нашей страной и каким они видят будущее украинской индустрии, рассказывает Андрей Бурцев, технический директор Kyiv's Games.

Андрей, год назад компания Monte Cristo Games пыталась купить кого-то из отечественных разработчиков, но в итоге открыла свое представительство. По какой причине?

Мы довольно неплохо проинформированы, вообще те данные сведения являются конфиденциальными.

Два года назад, когда Monte Cristo Games решила выходить на украинский рынок, было принято решение о покупке одной из местных фирм. Это намного сократило бы время на организацию компании и рекрутинг. Мы вели переговоры с двумя крупными киевскими студиями, но поскольку они имеют свои стратегии развития, нам не удалось прийти к соглашению, и мы решили открыть собственный офис.

Почему была выбрана именно Украина?

Когда Monte Cristo Games собиралась открыть представительство за рубежом, рассматривалось несколько вариантов: Россия, Беларусь, Украина, Венгрия, Индия и Китай. Индия и Китай отпали, потому что они очень далеко расположены, к тому же у тамошнего населения абсолютно другие менталитет и философия. Беларусь не подошла из-за нестабильной политической обстановки, а Венгрия – так как это довольно маленькая страна, и приход новой компании мог бы негативно отразиться

на местной игровой индустрии. Остались Россия и Украина. На тот момент Monte Cristo Games уже вела переговоры с украинскими фирмами, и наш рынок был им лучше знаком, поэтому решили остановиться на Киеве.

К тому же в Украине очень много специалистов, которые в состоянии воплотить в жизнь самые невероятные идеи.

Киевское отделение занимается своими проектами или делает черновую работу для французского офиса?

Сейчас у нас в разработке одна стратегия – Fire Department 3. Это продолжение игры от Monte Cristo Games, представляющее собой симулятор пожаротушения. Движок и редактор – французские, на их базе надо было сделать продолжение. Весь дизайн уровней и графика наши, также мы добавили новые юниты, технику и даже три сугубо украинские миссии: «сожгли» Майдан Незалежности, «Мрию» (Ан-225) и Институт ядерной физики.

В феврале во Франции заканчивается работа над игрой в жанре city builder: City Life. Вторая ее часть опять-таки будет делаться здесь, причем мы создадим новый движок, новую графику – все почти с нуля. Заниматься этим начнем в марте. Если Fire Department 3 представляла собой некий тест для нас, то City Life 2 – полноценный проект с большой командой, закончить который планируется через полтора года.

Еще мы помогаем главному офису в создании Silver Fall (раньше она называлась Incarnation). Игра находится в разработке около года и за последнее время сильно преобразилась: графический стиль стал более мультяшным, а-ля X-Men Legends II. Во Франции находятся менеджеры, программисты и главные аниматор с художником. Мы отвечаем за игровые локации, персонажей и настройку геймплея в уровнях, для этого набираем моделлеров уровней, художников по персонажам и спецэффектам, аниматоров и левел-дизайнеров, которые будут работать здесь, выполняя задания Monte Cristo Games.

В конце весны стартует наш проект для PSP – та же Silver Fall, адаптированная для портативной игровой приставки. Пока мы не определились, кто будет писать код, скорее всего, пригласим программиста из центрального офиса, который поможет нам освоить эту систему.

Вообще Monte Cristo Games с лета планирует развернуть в Украине разработку игр для консолей, в первую очередь для PlayStation 3 и PSP.

То есть вы планируете писать только под платформы Sony?

Да, Monte Cristo Games считает PlayStation 3 наиболее перспективной системой. Ни Xbox 360, ни Revolution в данный момент не рассматриваются. У Monte Cristo Games есть мультиплатформенные проекты (в частности, 7 Sins), сделанные на Renderware, но в связи с закрытием ее для сторонних разработчиков в качестве основы для своих игр мы будем использовать исключительно движки Sony.

Испытываете ли вы проблемы с нехваткой кадров?

Естественно, когда на рынок приходит новый крупный работодатель, появляется конкуренция и зарплаты начинают расти. К нам перешло несколько человек из других компаний – это неизбежный процесс.

Мы предлагаем кандидатам ставки, соответствующие стандартам рынка. Разумеется, выплачиваем бонусы по окончании проектов, а учитывая, что сроки разработки у нас обычно небольшие, премии будут чаще, чем у других. И естественно, предоставляется месяц оплаченного отпуска – вы знаете, наверное, что местные студии обычно дают неделю-две.

К тому же мы уделяем много внимания организации офиса. У нас нормальная мебель, мощная техника, удобные кресла – это мелочи, но они очень сильно влияют на то, как человек чувствует себя на рабочем месте. У Monte Cristo Games довольно амбициозные планы: мы собираемся разворачивать производство игр в Украине и дальше, так что развитие рынка труда в наших интересах. Причем, в отличие от других иностранных офисов западных компаний, постараемся избежать ситуации, когда основой проекта занимается центральное отделение, а остальным достается рутина. Мы хотим делать здесь игры, что называется «с нуля» – от идеи до реализации.

Вы планируете обучать сотрудников?

Да, чтобы избежать ситуации, когда все варится в собственном соку и одни и те же работники бегают от студии к студии, Monte Cristo Games собирается обучать людей, в

таем PS3 формой»

частности выпускников художественных школ, незнакомых с моделированием и компьютерными технологиями. Пока я не могу рассказать об этом подробнее, но в скором времени вы все узнаете.

Вы далеко не первая иностранная компания, пришедшая на украинский рынок. Появление таких крупных игроков привело к некоторым изменениям, например, наши зарплаты стремительно догоняют московские. Как это сказывается на вашей работе?

Действительно, значительные вливания сильно «подогрели» рынок. Появилось очень много небольших студий, которые работают на россиян: на тех же «1С» и «Акеллу». Они забрали часть талантливых людей, что тут же отразилось на всех остальных компаниях.

Вполне очевидно, что те, кто приходит к нам на работу, начинают просить зарплату повыше. Даже постепенно прекратилась миграция в Москву – нет смысла жить там, когда здесь можно получать практически столько же. Кстати, в нашей фирме есть сотрудники из России.

А не возникнет ли ситуация, подобная сложившейся в Чехии, Венгрии и Польше? Ведь пять-шесть лет назад западные компании делали свои игры именно там, но после вступления этих стран в ЕС и роста зарплат двинулись дальше на восток – к нам.

В Украине все иначе. Во-первых, страна намного больше, чем та же Венгрия или Чехия, и приход новых компаний не настолько скажется на местном рынке. Во-вторых, Украина еще с советских времен имела сильную образовательную систему, благодаря чему у нас сейчас очень большой резерв квалифицированных кадров. Единственная проблема – они пока не знакомы с особенностями игровой индустрии. Именно потому мы собираемся обучать людей, и нас очень беспокоит то, что местные институты не готовят специалистов по разработке игр – а ведь западные вузы этим занимаются довольно давно. Думаю, что в появлении новых профессионалов заинтересованы абсолютно все, ведь сегодня игры в Украине делают талантливые самоучки.

Фото: Константин Самоцветов



Новый год в MMORPG

Михаил Зинченко

В те дни, когда снег заметает асфальтовые лабиринты улиц, а все прогрессивное человечество переводит взгляд с салата из крабовых палочек на ведущих «Голубого огонька» и обратно, обитатели MMORPG ищут Деда Мороза. Причем в отличие от реальной жизни делают они это достаточно успешно и получают подарки практически из первых рук.



превращались в снеговиков или водили хороводы вокруг чего ни попадя. Завершилось действие обязательными подарками под елкой, праздничным салютом и дармовой выпивкой в ночь с 31 декабря на 1 января.

Очаровательные обитатели Lineage II также получили благословение от новоприбывших вестников Санты. Оно очень помогло им в поисках ингредиентов для создания новогодней елки. А это деревце в свою очередь оделяло творцов весьма полезными бафами, увеличивающими скорость регенерации. Многие счастливики обрели еще и волшебные кристаллы, которые исполняли святочные гимны.

Обитатели Ragnarok Online, недавно обзаведшейся официальными русскоязычными серверами, тоже не остались обиженными. Их ждал целый комплект очень добрых заданий, в том числе помощь болеющим малышам и поиски сборника новогодних песен. Подарки же раздавались самые разные – от вкусного печенья до настоящего мешка Санты.

Атмосферу праздника создавали расставленные повсюду елки и коробки с гостинцами, а желающие могли усовершенствовать шапку Санты и получить на время неплохие бонусы к параметрам.



Не поспешили на забавы и в столь любимой многими Guild Wars. Все людные места с присущим игре исключительным вкусом усиленно декорировали снеговиками, деревянными солдатами и пряничными человечками. Правда, некоторые подарки работали совершенно не так, как задумывалось, благо большинство игроков обратило внимание на предупреждения администрации. Чувство невероятного умиления у нас вызвали безумные метаморфозы оружия – повсеместно носились игроки со смертоносными одноручными карамельками и пряничными щитами. На фоне серьезного, даже устрашающего вида некоторых персонажей выглядело сие безобразие просто восхитительно. Разумеется, не обошлось и без истории противостояния Аскалона (Ascalon City), где отмечают Рождество, и земля Тирии (Tyria), где

празднуют День Зимы (Wintersday). А все дело в том, что именно в это самое время сходятся в неизменной битве добро и зло в лице Двэйны (Dwayna) и Грента (Greenth). И от результатов поединка зависит, длиться зиме дальше или уступить место весне. Даже старушка Anarchy Online не оставила своих почитателей без праздника. На протяжении 12 предрождественских дней все обитатели Rubi-Ка смогли выполнить дюжину различных заданий и получить в качестве вознаграждения уйму бесполезных приятностей. Особой популярностью пользовались нанопрограммы для создания снежков, а также специальные голограммы, превратившие действие в настоящий праздник зимы. Достались жаждущим и новогодние короны с цветами, и

Очень обстоятельно к празднику зимы, издавна отмечаемому гномами и таунами, подошли в мире World of Warcraft. Все города Азерота (Azeroth) украсили яркими гирляндами, в людных местах установили наряженные елки, а в Ironforge и Orgrimmar присутствовал сам Дед Мороз (Greatfather Winter). Получив от его помощников задания, можно было отправиться спасать дедушкиного оленя, приготовить вкусное печенье или просто собрать снежки. И чем ближе к католическому Рождеству, тем становилось веселее – практически все игроки разъезжали на оленях, надевали нарядные шапочки,



Международный журнал для энтузиастов

AUTOCAR

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

Будь первым



Журнал
выходит
каждые
2 недели
по пятницам

Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны



Ex Machina

Нет, это не Fallout, но тем не менее из всех проектов, вышедших после него, Ex Machina лучше всего передает атмосферу постапокалипсиса. Уже ради этого стоит запустить свежую игру от Targem/Nival.

с. 68

Do you speak Russian?

Честно говоря, даже мы не ожидали такого мощного прорыва российской игровой индустрии. В конце 2005 – начале 2006 года появилось столько игр с биркой «сделано в России», что с запасом хватило бы на несколько лет. Причем в этот раз северные соседи не стали потчевать нас своими любимыми руссоквестами (несколько проектов все же вышло, но кто в них играет?), а выпустили продукты, достойные международного рынка.

Магия Крови

Мы очень беспокоились, что россияне не выполнят взятых на себя повышенных обязательств сделать хорошую игру в жанре, который полностью монополизирован Diablo. Наши опасения были напрасны.

с. 72



- 68 Ex Machina
- 72 Магия Крови
- 76 Корсары III
- 80 Стальные монстры
- 82 True Crime: New York City
- 83 Hard Truck Tycoon
- 84 City of Villains
- 86 Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»
- 88 Prince of Persia: The Two Thrones
- 90 Magna Carta: Tears of Blood
- 92 Wild Arms Alter Code F
- 93 Хром: Спецназ
- 94 Trainz Railroad Simulator 2006
- 96 Звездное наследие
- 97 Как казаки Мону Лизу искали
- 98 Kaido Racer
- 99 50 Cent: Bulletproof
- 100 Bomberman
- 100 Medieval: Resurrection
- 101 Flow: Urban Dance Uprising

Наши принципы

1. Мы играем в игры.

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

2. Мы играем в готовые игры.

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

3. Мы разбираемся в играх.

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

4. Мы независимы.

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

5. Наш средний балл – 2,5.

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



PC

Ex Machina

Андрей Грабельников

Эх, машина!

Хорошо знакомое с индустрией компьютерных развлечений поколение вряд ли вправе ждать от будущего перемен к лучшему. Еще бы – сценаристы хором пророчат человечеству феодальные междоусобицы в космосе или мучительное вымирание в недружелюбном постъядерном заповеднике. Поколение внимает и послушно отливает бензин «на завтра».

Завтра, по версии разработчиков Ex Machina, невозможно представить себе без глобального катаклизма, отравившего атмосферу и сделавшего воздух непригодным для дыхания. Остатки человеческой расы, вовемя защитившие лица специальными масками, ютятся в редких селениях, соединенных ниточками полуразрушенных коммуникаций. Единствен-

ное средство сообщения (по крайней мере, поначалу) – автомобили, обшитые железными листами и обвешанные пулеметами. Семья героя Ex Machina, неопытного водителя хилого грузовика, погибает. Авторомантики с большой дороги оставляют на месте его родового гнезда дымящиеся руины. Итак, дан веселый старт: под сиденьем – полноприводной ржавый тарантас, где-то впе-



Паспорт

Жанр action на колесах
Разработчик Targem Studio
Издатель «1С»
Web-сайт www.nival.com/exmachina_ru
Возраст нет данных

Оценка 4,5/5

Идея RPG на колесах в декорациях XXIII столетия
Графика Тщательно детализированные модели машин и пейзажи
Звук Не слишком богатый, но зато музыка замечательная
Игра Превосходно сбалансированное сочетание action и почти RPG

О разработке

Targem Studio

Игры «Магия Войны: Знамена Тьмы», «Магия Войны: Тень Повелителя»

Web-сайт www.targem.ru

Студия появилась в 2003 г. в Екатеринбурге и до Ex Machina успела отметить интересный сплавом RPG и RTS «Магия Войны», а также аддоном к ней. В мае 2005 г. Targem становится подразделением компании Nival Interactive – флагмана российского игрового строения.



реди маячит перспектива кровавой вендетты, столь очевидная для протагониста и абсолютно не очевидная для игрока, а кругом раскинулась огромная карта (соединенная с другими, еще большими), требующая тщательнейшего исследования. И вообще, месть – блюдо, которое нужно подавать холодным.

Если какие-то черты Ex Machina вдруг показались вам подозритель-

но знакомыми, а загадочная катастрофа, постигшая планету, обязанность прятать лицо за вычурными респираторами и остоны пятиэтажек сгинувшей цивилизации неожиданно воскресили в памяти светлые образы совсем другой игры на букву «F» – немедленно прекратите фантазировать и спуститесь на землю. Здесь никто не станет торговаться из-за крышечек от колы и поклоняться

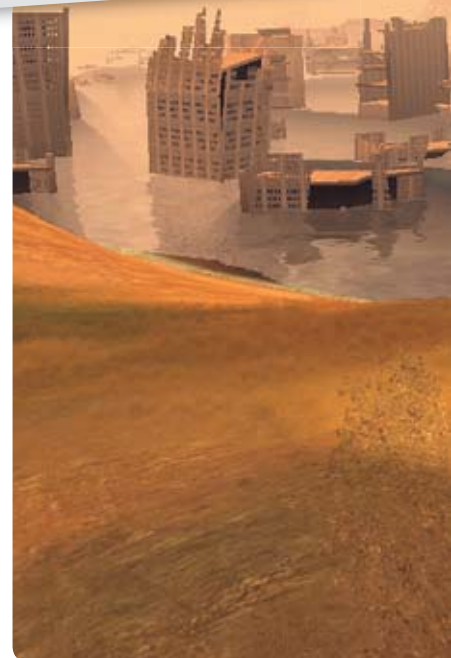
ядерной боеголовке – радиационный дух, получением эссенции которого занята треть девелоперов бывшего СССР, сложно уловить в Ex Machina. Вокруг зеленеют леса и несут куда-то свои шейдерные воды реки, а местные купцы торгуют картошкой и дровами на развес. Картошку в Fallout представляете?

Больше всего игра напоминает трехмерный римейк культовой пос-

тановки «Вангеры», лишенный амбициозного сюжета. В двух словах: протагонист колесит на бронемашине между населенными пунктами, выполняя задания жителей, или промышляет перевозкой товаров, попутно пресекая грабительские инстинкты встречающихся автолюбителей. К сожалению, о персоналиях речь не идет, главными героями Ex Machina по праву считаются гру-



зовики, предтечами многих из которых стали заслуженные ветераны тяжелой автомобильной промышленности одной шестой суши. Человек в маске, напоминающий о своем существовании ломающимся голосом во время роликов на движке, вряд ли вызовет сердечную привязанность у игроков. К тому же наше альтер эго лишено каких бы то ни было характеристик и возможности набора очков опыта, что нивелирует его значимость до закономерного нуля. Совсем другое дело – верные четырехколесные друзья человека! Каждая из машин обладает собственным характером, своими достоинствами и недостатками и, что самое важное – обилием апгрейдов. Любой постапокалиптический тарантас условно делится на две части – кабину и кузов. Содержимое кабины отвечает за ходовые качества автомобиля и, в зависимости от модификации (коих множество), позволяет установить разное количество стволов и других полезных вещей. Последние влияют на свойства машины в целом (мощность, управляемость) или улучшают характеристики оружия. Кузов служит водителю традиционным ролевым инвентарем и тоже может иметь гнездо для установки оружия и слоты для дополнительных устройств, таких как минуоукладчик или генератор дымовой завесы. Разработчики с точностью хронометра задают ритм игры – только вы накопили внушительную сумму на «вон ту выхлопную трубу» и, предвкушая покупку, мчите в магазин, как тут же ассортимент пополняется десятком блестящих девайсов, по сравнению с которыми желанная труба кажется ржавым барахлом. Полки лабазов полны артикулов с издевательским ярлыком «несовместимо с машиной текущей конфигурации», а на дорогах мира вы начинаете встречать авто гораздо лучше недавно приобретенного «Молочника». Причем стимулирующее чувство черной зависти не покидает вас ни на мгновение и побуждает играть дальше.



Коллизей

Признаемся, даже рутинное перемещение из пункта А в пункт Б доставляет некоторое подспудное удовольствие. Ex Machina уверено тербит струны той части души, где дремлет нереализованный пока (уже) автомобилист. Драндулеты стараются вести себя убедительно – с ошутимым усилием трогаются и набирают скорость, разогнавшись, с трудом поворачивают, а при торможении соблюдают законы инерции. Впрочем, на реалистичные поползновения находится укорот – грузовик чудесным образом умудряется всегда оставаться на колесах, даже несмотря на то что гравитация Земли об-

разца 2234 года существенно уменьшилась и многотонные агрегаты, едва наехав на маленькую кочку, легко взмывают вверх. А чего стоит удивительная прочность железного протеза, на полном скаку «поцеловавшего» бетонную основу моста и отделавшегося мизерным вычитанием хит-поинтов без видимых последствий, в то время как схлопотавший несколько шальных пуль в кормовую часть автомобиль заметно деформируется, прощаясь попутно с куда большим количеством единиц жизни.

Впрочем, это скорее досадные мелочи, исправимые ближайшим

же патчем, а вот реальные недочеты игры искоренить под силу, пожалуй, только сиквелу. Совершенно, к примеру, ясно, что увлекательная гонка вооружения может в конце концов и наскучить, а никакой другой убедительной мотивации игра предоставить не в силах, да и ассортимент металлолома все же далек от привычного по RPG изобилия. Исследование мира? Увольте! Карты Ex Machina пускай и позволяют вздохнуть полной грудью, зачастую скучны и ничем не примечательны, за исключением городов: побочные задачи хоть и интересны, но встречаются до обидного редко. Уровни тех



Когда-то это был Париж

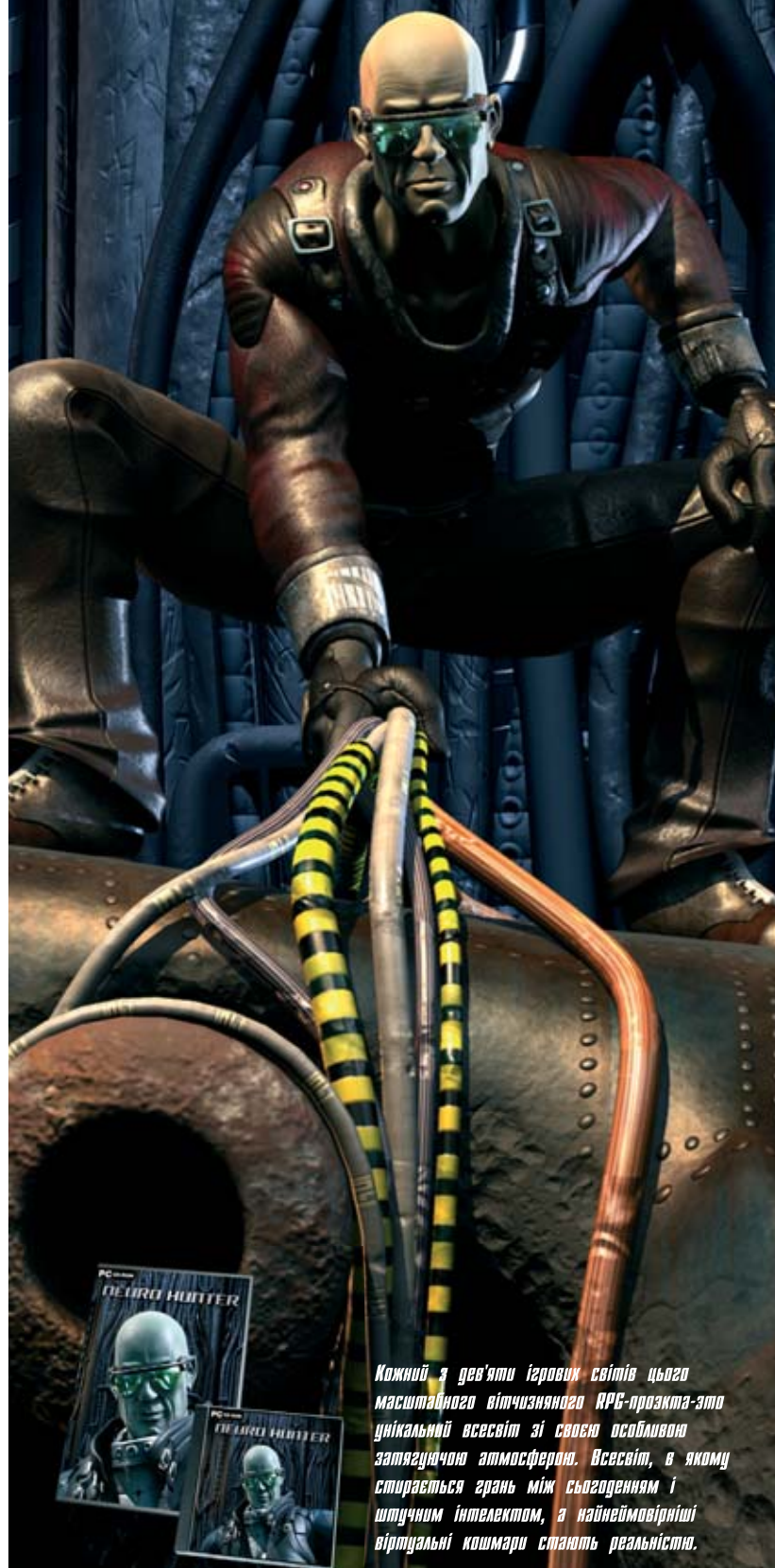


же «Вангеров», если помните, имели множество секретов, раскрыв которые, игрок восторженно голосил – внутри частенько попадались дорогие образчики оружия или полезные бонусы. Ничем, кроме травли нашего героя ордами мобильных разбойников, авторы не в состоянии разнообразить даже самый длинный переезд. Да, в автомобильных боях есть место тактике, возможны вариации сочетаний оружия и дополнительных устройств, а стычки зрелищны и динамичны, но какой резон нападать на очередную танкетку с полным кузовом добра? Никакого, себе дороже! Поверженные тачанки не фонтанируют в предсмертной агонии золотыми монетами и не обращаются в сизое облачко эфемерной субстанции «опыт».

Для первой игры такого размаха от российской компании Ex Machina удивительно сбалансирована – оторваться сложно! Только непредвзято сравнивая ее с громкими релизами прошлого года, можно заметить, что игра несколько уступает им в упомянутых выше аспектах. Если талантливые разработчики не утратят своего задора, то сиквел Ex Machina может стать хитом AAA-класса уже международного масштаба.

NEURO HUNTER

пройди дев'ять кругів техногенного пекла



Кожний з дев'яти ігрових світів цього масштабного вітчизняного RPG-проєкта-это унікальний всесвіт зі своєю особливою затягуючою атмосферою. Всесвіт, в якому стирається грань між сьогоденням і штучним інтелектом, а найнеймовірніші віртуальні кошмари стають реальністю.

PC

Магия Крови

Сергей Галёнкин

Пати полным ходом

Несколько лет назад только ленивый не жаловался на завышенную сложность российских проектов. Мол, делают их фанаты для фанатов, и людям, не прошедшим другие игры жанра несколько сотен раз, братья за творения русских разработчиков не следует.

Но в последнее время наблюдается обратная тенденция: вслед за своими коллегами во всем мире россияне постепенно снижают планку сложности. Дошло до того, что в некоторых случаях просто невозможно проиграть в принципе. Да, ваша бабушка несомненно оценила бы легкость той же *Dungeon Siege II*, если бы ей действительно было интересно гоняться за орками с двуручным мечом наперевес. А вот хардкорные геймеры от этого отнюдь не в восторге.

Со времен *Diablo II* я не встречал сложных action/RPG, так что и в данном случае приготовился к длинному и нудному обучению в духе «щелкни, деточка, левой кнопкой мышки по этой большой и нехорошей твари». Первое же задание, как и ожидалось, донельзя банально – нашинковать огненных муравьев для лекарства.

И эти самые муравьишки буквально за пятнадцать секунд загрызли героя. Какой удар по моему самолюбию!

«Магия Крови» с первых же минут заставляет относиться к ней серьезно. Одно сохранение – и только по выходу из игры, так что забудьте о старом добром «попробовал-умер-загрузился». Смерть означает потерю всех денег (хорошо хоть предметы остаются при нас) на поле боя, так что за заработанными потом и кровью монетками придется вернуться, рискуя погибнуть повторно. Мало того – некоторые местные монстры тоже любят звон золота, потому не удивляйтесь, обнаружив вместо кошелка улепетывающего со всех ног мародера.

Даже триумфально пройдя первый акт, не спешите радоваться. Противники в «Магии Крови» прак-

тически всегда превосходят игрока числом, поэтому рассчитывать можно только на собственную хитрость и заклинание телепортации. Положить большую толпу недругов в честном поединке «один-против-всех» не выйдет, поэтому направляйте на супостатов своих миньонов, расстреливайте издали заклинаниями и всячески избегайте рукопашных схваток: ну честное слово, какие шансы есть у хилого студента против трех-четырех пышущих огнем динозавров?

Графическое исполнение «Магии Крови» иначе как кислотным назвать язык не поворачивается. Пока вы тихо-мирно общаетесь с торговцами и работодателями, перед вами – классическая фэнтези-RPG с детально проработанными персонажами и замечательной анимацией. Но стоит только выйти за ворота и ввязаться в заварушку, как невидимый диджей тут же включает всю свою дорожную светомузыку. Посмотрите на скриншоты – разобрать, кто есть кто, в этом вселенском хаосе не представляется возможным, остается щелкать наугад в надежде, что если заклинание и не попадет в противника, то хотя бы его напугает.

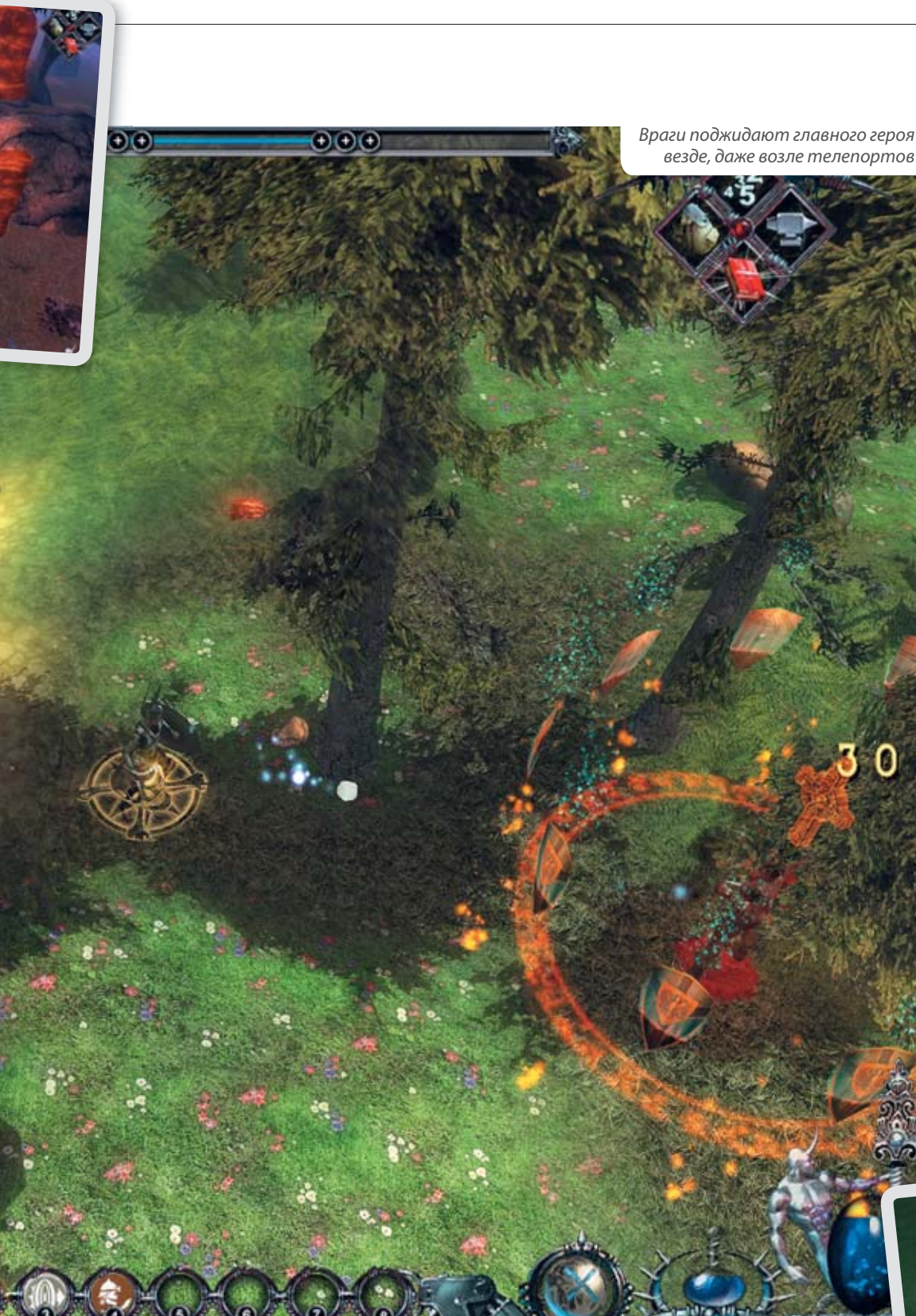
Психodelики добавляют левел-дизайнеры. Очевидно, стараясь избежать безвкусного нагромождения всех цветов радуги, они старательно красят каждый уровень в свои цвета: от оттенков красного до нежной смеси зеленого и голубого. Это прекрасно выглядит как на скриншотах, так и в динамике, но выцеливать вертких черных монстров на черном же фоне сложновато. Далеко убежать тоже нельзя – с туманом в игре явно переборщили, потому ночью уже в десяти-двадцати метрах не видно ни зги.



Школа магии, в которой предстоит развивать своего подопечного, влияет не только на цвет файерболов. Внешность героя будет меняться с каждым изученным заклинанием, так что, выбирая школу Призыва, подумайте, понравится ли вам управлять полудемоном-полумертвецом, в которого превратится когда-то безобидный ученик. Что приятно, неожиданно выросшие рога, крылья или

хвост не просто украшают протагониста, но и дают неплохие бонусы, удачно дополняющие его специализацию.

Сложно сказать, насколько сбалансированы между собой разные типы волшебства. Пока что, как мне показалось, те, кто использует Магию Костей, имеют явное преимущество по сравнению с адептами, скажем, школы Огня. Ведь аналог файерболов –



Враги поджидают главного героя
везде, даже возле телепортов

летающий череп – хоть и движется немного медленнее, зато сам наводится на противников, а это сильно облегчает жизнь.

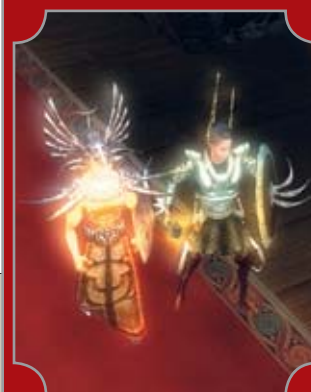
Так же и с другими школами. Учитывая то, что врагов много и попасть по ним мышкой не так уж просто, без Магии Призыва не обойтись – все же приятно, когда черную работу за тебя делают зомби или демоны. Но, опять-таки, не берусь утверждать это

однозначно, потому что проходил игру только одним персонажем, а остальные создавались лишь для пробы и выполнили всего по несколько заданий.

Система прокачки весьма нетривиальна. Так, кроме обычных уровней имеются промежуточные, за которые вам выдают очки для улучшения умений в магии и ремеслах. Базовые же параметры можно на-

рашивать только при полноценном level-up, который здесь случается очень редко. Так что забудьте о боевых искусствах: воин, даже с самым лучшим оружием, никогда не сравнится с волшебником.

Учтите также, что для усовершенствования своих навыков владения каким-то конкретным заклинанием вам понадобится со-



Паспорт

Жанр action/RPG

Разработчик Skyfallen

Издатель «1С»

Web-сайт bloodmagic.ru

Возраст нет данных

Оценка 4/5

Идея Русский ответ Diablo II

Графика Прекрасные модели, замечательные спецэффекты, но с пиротехникой переборчили

Звук Хорошие музыка и озвучка

Игра Яростная action/RPG, не лишенная, впрочем, некоторых недостатков

О разработке

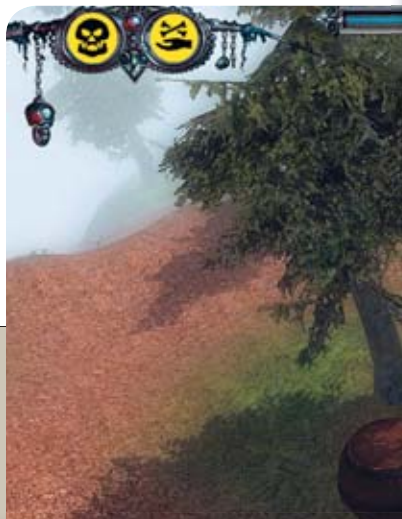
Skyfallen

Игры нет

Web-сайт www.skyfallen.com

Еще один осколок Burut СТ – как и многие другие воронежские студии, Skyfallen в основном состоит из бывших буротовцев. Впрочем, если что и получалось у Burut СТ хорошо, так это как раз ролевые игры.





Лес здесь очень красивый



Местные достопримечательности



Любая драка быстро превращается в неуправляемый мордобой

ответствующий свиток. Поскольку в чистом поле учебную литературу добыть невозможно, советуем сразу заглянуть в город, чтобы не возвращаться в него каждые полчаса.

К сожалению, «Магия Крови» не лишена ряда весьма серьезных недостатков, которые не позволили поставить ей высший балл. Местный интерфейс далек от идеала, особенно если сравнивать с лучшими образцами жанра. Да, он не настолько плох, как в многочисленных корейских клонах Diablo, но в такой быстрой и беспощадной action/RPG важна каждая мелочь. Почему, скажите, шкалы здоровья и маны такие

маленькие и слегка «отстают от жизни»? Как случилось, что левая кнопка мыши всегда отвечает за удар обычным оружием и переназначить ее нельзя? Ну не пользуются маги высокими уровнями мечами и кинжалами, нет такой необходимости! Инвентарь вообще представляет собой кашу из предметов – хорошо хоть есть закладки, которые позволяют просматривать отдельно, скажем, доспехи или свитки. Я уж не говорю о сложностях с банальной починкой брони: почему-то после ремонта она не только пропадает с «куклы» персонажа, но и меняет свое место в мешке, так что найти имен-

но те сапоги среди десятка им подобных, но с худшими параметрами становится нетривиальной задачей.

Но самый неприятный сюрприз «Магии Крови» – отсутствие мультиплеера. Причем официальный сайт до сих пор обещает «различные режимы сетевой игры», и это обидно вдвойне. Помнится, в превью в третьем номере Gamerplay я писал, что именно качественная многопользовательская составляющая является целью разработчиков. Это, кстати, видно по синглу – такое обилие заклинаний, рун, татуировок и прочего не нужно в однопользовательской

RPG, где монстров можно перебить и без долгой возни с алхимией и комбинированием предметов.

Утешает только то, что мультиплеер все-таки будет выпущен чуть позже в виде аддона.

«Магия Крови» – динамичная и быстрая action/RPG, которая обязательно понравится всем поклонникам Diablo. Развитая система магии, интересный игровой процесс, прекрасная графика: здесь есть практически все необходимые элементы полноценного хита. Лишь отсутствие сетевого режима да некоторые недоработки не позволили проекту получить «Выбор редакции».

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

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

Microsoft
game studios



FABLE

THE LOST CHAPTERS



«... яскрава, захоплююча, весела гра з унікальною атмосферою та новаторським підходом до законів жанру заслуговує овацій. Вона варта того, щоб пройти її ще раз»

AG.ru



PC

Корсары III

Игорь Климовский

Приплыли

Семи футов под килем пожелаем сиквелу шедевра, позвавшего нас в море пять лет назад. Под негодуемый гул толпы, скрипя плохо залатанными бортами, он наконец-то сошел со стапелей. Каким будет его плавание, неизвестно даже лучшим гадалкам Тортуги.

Продолжения морского приключения ждали как те, кто зачитывался произведениями Рафаэля Сабатини и Роберта Льюиса Стивенсона, так и армия фанов оригинальной игры. При этом «Акелла» умудрилась разочаровать обе аудитории. Начнем с того, что сюжета в «Корсарах III» нет. Точнее де-юре он вроде как присутствует, но де-факто обнаружить его не удалось.

Да, мы начинаем странствие с выбора персонажа, да, героев двое

(Беатрис и Блейз Шарп), да, для каждого написана своя биография. Беатрис – родная дочь, а Блейз – приемный сын капитана Николаса Шарпа. Того самого, главного действующего лица первых «Корсаров». Брата и сестру разлучили еще в раннем детстве, и помнят они друг друга очень плохо. Невероятно расстраивает то, что начальные характеристики героев, варианты их развития, мотивы, цели, впрочем, как и полученные результаты, в итоге окажутся идентичными. Честно говоря, мы так и не

поняли, зачем в игре два персонажа. Ассортимент доступных гаджетов удручающе мал – сабля, пистолет и подзорная труба. Правда, по ходу дела нам будут попадаться более совершенные устройства, но их тоже немного.

Очень удивила невразумительная сюжетная линия. Учитывая то, что временной период, описанный в игре, был невероятно насыщен разнообразными событиями, публика ожидала интересную фабулу и нестандартные сценарные ходы. На деле

же мы помогаем одной из четырех наций, находящихся в состоянии перманентной войны «все против всех». Причем сверхзадача проста – полный контроль над островами архипелага. Если служить короне против наших правил, можно прикнудить к охотникам за удачей, вступив в ряды берегового братства. В этом случае за нашу голову назначат солидную награду как минимум половина конфликтующих держав. В процессе игры предстоит выяснить причины гибели отца, а также разыс-



Паспорт

Жанр симулятор пирата

Разработчик «Акелла»

Издатель «1С»

Издатель в Украине «1С»

Web-сайт www.akella.com/k3

Возраст нет данных

Оценка 1,5/5

Идея Нам суждено выступить в роли охотника за удачей

Графика Старый движок, знакомый нам еще по первой части, подвергли неравномерной пластике. В профиль (морские пейзажи и корабли) выглядит ошеломляюще. В фас (action-составляющая и вся сухопутная часть игры) – страшновато

Звук Шум и грохот битвы, мощные залпы бортовых орудий ласкают слух морского волка. Музыка неоднозначна, а мелодий откровенно мало

Игра Сиквел уникального в своем роде проекта. К сожалению, игра ушла в печать с большим количеством ошибок, и даже несмотря на ворох патчей, ситуация остается плачевной. Но хуже всего то, что «Корсары III» просто скучна

О разработке

«Акелла»

Игры «Век Парусников 2», «Корсары: Проклятье дальних морей», «Рыцари морей», «Пираты Карибского моря»

Web-сайт www.akella.com

Известная и весьма амбициозная русская компания. Достаточно старый игрок отечественного рынка. Время от времени радует как отличными проектами собственной разработки, так и неплохими локализациями.

кать потерянного в детстве брата/сестру. Помимо сюжетных квестов, разработчики заботливо предоставляют нам множество побочных. Причем генерируются они случайным образом, исходя из нашей репутации, общего финансового состояния, а также уровня корабля и персонажа. Следует признать, что все задания весьма однообразны. Мы будем исполнять роль курьера, извозчика, вышибалы, киллера и телохранителя. Если перечисленное для нашей черной души неприемлемо, посвя-

тим себя торговле или морскому разбою, не обращая внимания на политическую суету вокруг и умоляющие взгляды NPC. Жаль, что и этим заниматься неинтересно.

Ролевая система немного изменилась. Помимо основных умений, персонажу выдали перки. Как и в первой части игры, можно нанимать офицеров – они в зависимости от рода своей деятельности улучшают некоторые характеристики героя. Например, канонир повышает точность стрельбы, а казначей положи-

тельно влияет на цены в порту. Офицеры, поступившие в наше распоряжение, тоже развиваются. Вместе с протагонистом они получают очки опыта за выполнение квестов, морские баталии и продвижение по сюжетной линии. К слову, любого из помощников мы вольны назначить капитаном захваченного судна, а также губернатором аннексированного форта или города.

Кардинально переработаны система навигации и путешествия по морю. Теперь есть карта, на кото-



Капер, корсар и приватир



Капер (корсар, приватир) – частное лицо, получившее от государства лицензию на захват и уничтожение неприятельских судов и нейтральных стран в обмен на обещание делиться с нанимателем. При этом следует иметь в виду, что термин «капер» наиболее ранний, вошел в употребление на Средиземноморье примерно с 800 года до н. э. «Корсар» появился значительно позже, начиная с XIV века н. э., и происходит от итальянского «корса» или французского «ла корса». В средневековые употреблялись оба понятия. Слово «приватир» возникло еще позже (первое употребление датируется 1664 г.) и пошло от английского «privateer». Часто термином «приватир» хотели подчеркнуть тот факт, что речь идет об англичанине. Это выражение на Средиземноморье не прижилось, всякого капера там по-прежнему именовали корсар (фр.), корсаро (ит.), корсаро (исп.), корсари (португ.).

По материалам
www.wikipedia.org

рой отображены все острова и архипелаги игрового мира. Но пригодится она разве что для ориентирования на местности и расчета маршрута на глазок. «Рулим» морским путешествием мы самостоятельно. По самой что ни на есть трехмерной карте, где курсируют другие корабли и целые флотилии, ведем свою эскадру практически как в боевом режиме, с помощью клавиатуры (см. Sid Meier's Pirates!), а не просто посылает из пункта А в пункт Б банальным щелчком мыши.

Незначительные изменения произошли и в баталиях. Морские сражения они не затронули, а вот абортдажная схватка теперь разбита на два этапа. Первый – битва героя и команды с матросами противника на палубе. В случае успешного исхода этого боя мы, распахнув двери капитанской каюты, вступаем с ним в решающий поединок. Невероятно огорчает отсутствие нормального стрейфа (как и в оригинальной игре). Интересной драки не получается – стоишь в блоке, набирая силы для атаки, затем удар и опять блок. Побеждает тот, у кого больше команда (а значит, больше очков жизни) и лучше развит навык фехтования. Пистолет, на который возлагались такие надежды, позволяет сделать только один выстрел. Можно, правда, быст-

ро убрать саблю и тут же достать ее снова, тогда он медленно перезарядится (причем, что удивительно – сам, лежа в кармане). В результате подобные дуэли попросту скучны.

А вот парусники выглядят действительно впечатляюще, разработчики постарались на славу. Все корабли (их около полутора десятков плюс модификации) заботливо и реалистично смоделированы, включая парусность, грузоподъемность и водоизмещение. По палубам и снастям деловито снуют фигурки матросов, но, приблизив камеру, понимаешь, что на самом деле это просто болванчики, активность которых не влияет на скорость и маневры корабля, а передвижения бесцельны и бессмысленны. Ситуация ухудшается, когда включаешь вид от первого лица, – пустота и тишина. Возникает ощущение, что находишься на борту пресловутого «Летучего Голландца».

Разумеется, флот можно улучшать. Например, ставить шелковые паруса, позволяющие развить большую скорость. Желательно всегда держать в трюмах запас ткани – в экстренном случае команда может самостоятельно залатать дыру. Корпус корабля позволяют обшивать броней, правда, при этом падает скорость и маневренность. Орудия также мож-

но заменить, выбрав как калибр, так и металл, из которого отливаются пушки.

Морской бой смотрится как всегда отлично. А битва двух флотилий по пять вымпелов в каждой – это настоящее шоу. Дым, вспышки, грохот, крики раненых. В такой мясорубке несложно перепутать своего с чужим. По-прежнему в нашем распоряжении четыре вида боеприпасов, но теперь эффект от их применения гораздо ощутимей. Однако система точечного попадания работать лучше не стала, и расчет полета ядер далек от идеала. Искусственный интеллект также вызывает некоторые нарекания. Поведение NPC в городе и на палубе корабля во время сражения оставляет желать лучшего. Порой они не могут обойти элементарное препятствие, да и атакуют странно. Зато AI кораблей реализован отлично.

К сожалению, вместо ожидаемого удовольствия «Корсары III» изрядно потрепали нам нервы и обогатили наш лексический запас парой-тройкой эвфемизмов. Если бы «Акема» выдала увлекательный продукт с интересным сюжетом и добротным геймплеем, возможно, мы бы закрыли глаза на колоссальное количество ошибок и недоработок. Но увы!

Иное мнение

«Корсары III» – достаточно интересная игра (необычный жанр, разнообразный геймплей). Однако не этого все ждали от «Акемлы». Перед нами далеко не революционная разработка, а просто еще один проект на морскую тематику. Конечно, патчи исправляют самые критические ошибки. Но стоит ли овчинка выделки?

Кирилл Новотарский



Зимний сезон ФОТО- ОХОТЫ!

с камерофоном

Всех, кто владеет телефоном со встроенной камерой

Всех, кто знает, что им можно хорошо фотографировать

Всех, кто умеет и любит это делать

мы приглашаем принять участие в конкурсе на лучший снимок, сделанный
встроенной камерой мобильного телефона, смартфона или коммуникатора,
и стать обладателем одного из зимних фототрофеев:



1-е место

Samsung SGH-D600 – один из лучших современных камерофонов, оснащенных 2-мегапиксельной матрицей. Кроме богатых возможностей автоматической обработки фотографий, эта модель позволяет вручную устанавливать чувствительность матрицы и баланс белого, что очень важно при творческой съемке. Именно Samsung SGH-D600 пользуется Игорь Чурсин – известный профессиональный фотограф, применяющий камерофон для художественной фотосъемки.



2-е место

Фотопринтер Samsung SPP-2040 – это моментальная печать качественных фотографий дома, широкие возможности редактирования снимков без подключения к компьютеру, взаимодействие с целым рядом цифровых устройств.



3-е место

Фотопринтер Samsung SPP-2020

Условия конкурса:

- для участия в конкурсе принимаются фото, сделанные встроенной камерой одного из мобильных устройств (телефон, смартфон, коммуникатор). Разрешение кадра и модель аппарата, которым сделан снимок, не имеют значения;
- количество работ от одного участника ограничено 5 фотографиями;
- к участию в конкурсе допускаются снимки, прошедшие обработку в графическом редакторе. В этом случае обязательно предоставление исходного кадра, не подвергавшегося обработке;
- не допускается участие в конкурсе фоторабот, уже публиковавшихся в печатных изданиях или Интернете;
- редакция оставляет за собой право на публикацию полученных снимков в журнале Mobility;
- победители будут определены ответственным жюри;
- жюри оставляет за собой право не допускать к конкурсу работы, относительно которых возникают сомнения в том, что они сделаны мобильным устройством;
- организаторы акции не занимаются доставкой наград победителям и не несут связанных с этим расходов.

Правила проведения фотоконкурса:

1. Выслать по электронной почте снимки (не более пяти), сделанные встроенной камерой, на адрес mobility_photo@itc.ua.
2. Каждый снимок должен быть снабжен комментарием, включающим:
 - имя и фамилию автора;
 - город, в котором он проживает;
 - название фотоработы и модель телефона, которым она выполнена;
 - контактную информацию: номер телефона и/или адрес электронной почты.
3. Работы принимаются до 30 января 2006 г.

Online-голосование

Работы участников фотоконкурса, прошедшие предварительный отбор, будут размещены в Интернете по адресу www.itc.ua/mobility_photo.

В период 1–10 февраля 2006 г. будет проводиться online-голосование, по итогам которого авторы лучших работ получат призы от редакции журнала Mobility.

По итогам online-голосования авторы наиболее рейтинговых снимков получат призы от редакции журнала Mobility

SAMSUNG

ELECTRONICS

Спонсор фотоконкурса –
представительство Samsung Electronics
в Украине

Снимайте! Выбирайте! Побеждайте!



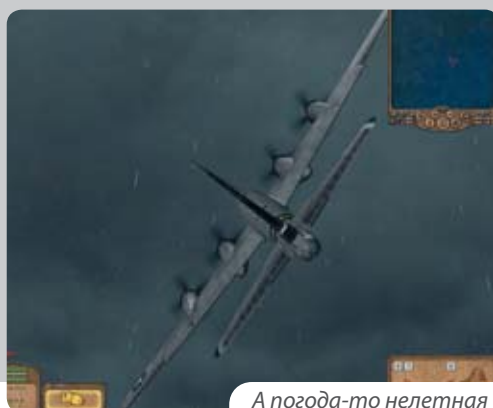
Это вам за Перл-Харбор!



Не стоило есть перед вылетом



Затишье перед боем



А погода-то нелетная



РС

Стальные монстры

Сергей Гаврюченко

Коктейль заказывали?

Экспериментируя со смешением различных жанров, разработчики рискуют получить нежизнеспособного уродца. Впрочем, если за дело берутся умелые генетики, даже самые смелые опыты могут завершиться достойным результатом.

Разработчики из «Лесты», следуя заветам Отто фон Бисмарка, предпочитают учиться на чужих ошибках. Вдоволь насмотревшись на жалкие попытки создать вменяемый многожанровый проект (Xenus, Parkan 2), петербуржцы сумели извлечь полезный урок и не наступить на те же грабли. В результате их очередное детище – игра «Стальные монстры» вопреки присутствию в ней совершенно чуждых на первый взгляд компонентов оказалась не только оригинальным, но и вполне игральным и даже более того, весьма неплохим продуктом.

Впрочем, если рассматривать все ее составляющие по отдельности, то окажется, что ничем особо новаторским они не отличаются. С некоторой натяжкой творение разработчиков из Санкт-Петербурга даже можно назвать своеобразным гибридом Rome: Total War и WWII Pacific Heroes. От первой игре досталась глобальная карта, разделенная на регионы, и тактические сражения. А от второй – аркадные воздушные бои и возможность пострелять из зенитного орудия. Отметим, что в «Стальных монстрах» нам отведена роль не всемогущего правителя могучей империи, а «всего лишь» командующего флотом Японии или США. Театр боевых действий ограничен Тихоокеанским регионом, а СССР и Германия присутствуют в виде эфемерных союзников, у которых можно время от времени покупать определенные технологии. Разумеется, дипломатией и военной поддержкой дружественных держав здесь и не пахнет.

Зато в остальном ограничения минимальны. Правительственные задания, которые противоречат нашему видению дальнейшего развития событий, позволено отключить в настройках. После этого можно со спокойной душой переписывать историю. А чтобы дать нам возможность реализовать все свои далеко идущие стратегические замыслы и вдоволь навоеваться, разработчики разрешили вести боевые действия вплоть до 1948 г. Они также добави-



ли в игру несколько ноу-хау и образцов военной техники, которые стали массово использоваться уже после окончания Второй мировой.

К слову, технологии в «Стальных монстрах» являются одним из ключевых факторов и непосредственно влияют на исход боевых действий. Если вы не уделите научным изысканиям достаточно внимания, то очень скоро поймете, что вам нечего противопоставить новейшей технике компьютерного противника. Ну а места для исследовательской деятельности здесь предостаточно: нам доступны как банальные улучшения двигателей и вооружения самолетов, так и оружие массового поражения. Примечательно, что некоторые новинки обладают полезным побочным эффектом. Они повышают мораль военнослужащих и доверие к вам правительства, а это в свою очередь приносит дополнительные ресурсы и ускоряет дальнейший технический прогресс.

Результаты боевых действий также влияют на нашу репутацию. Традиционно для подобного рода игр судьбу битвы можно либо доверить ИИ, либо самому блеснуть полководческими талантами. К сожалению, в последнем случае движок накладывает досадные ограничения на количество войск, одновременно участвующих в сражении. Максимум, которого можно добиться от игры, – это 50 кораблей и 100 самолетов с каждой стороны. Остальные бойцы вынуждены в астрале дожидаться гибели своих

товарищей, и только после этого им разрешают вступить в сражение. Зато для желающих лично окунуться в гущу схватки разработчики предусмотрели режим аркадного симулятора. Без особой мороки с управлением мы можем собственноручно повести в бой любой из имеющихся в наличии самолетов, усесться за зенитное орудие на палубе корабля или даже поручить баллистической ракетой.

К сожалению, не обошлось без недостатков. Кроме частых «вылетов» на рабочий стол, «Стальные монстры» совсем не прочь порадовать нас далеко не лучшей реализацией ИИ. Компьютерный противник так и норовит собрать если и не все, то большую часть своих войск в один большой флот и, оставив без прикрытия жизненно важные базы, отправиться бороздить просторы Тихого океана. Несколько огорчает и реализация тактических боев. Так, презентовать систему точечных повреждений разработчики обещают только в аддоне, а огромные корабли обладают удивительной способностью выполнять разворот на месте.

Впрочем, никакие недостатки не в силах затмить очевидный факт – у ребят из студии «Леста» получилась необычная и увлекательная игра. Если вы любите стратегии и не страдаете алергией на проекты, связанные со Второй мировой войной, «Стальные монстры» для вас.



Паспорт

Жанр стратегия реального времени / симулятор
Разработчик «Леста»
Издатель «Бука»
Издатель в Украине «Фабрика Игр»
Web-сайт www.steelmonsters.com
Возраст нет данных

Оценка 4/5

Идея Скрестить глобальную стратегию на тему Второй мировой войны с летной аркадой
Графика Симпатично, но ничего особенного
Звук Гармонично дополняет игровой процесс
Игра Удачный пример смешения жанров

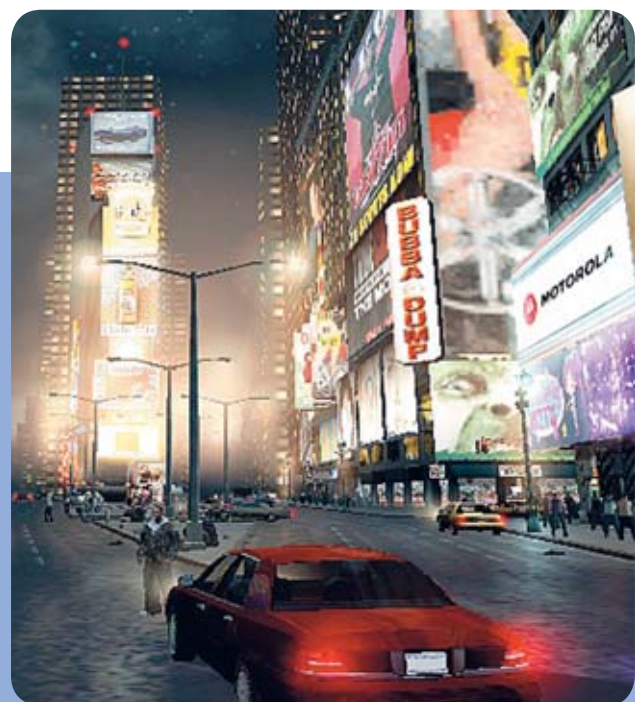
О разработчике

«Леста»
Игры «Антанта»
Web-сайт www.lesta.ru
 Студия основана в 1991 г. в Санкт-Петербурге, но до недавнего времени занималась исключительно созданием компьютерной графики, рекламы, мультипликации и видеопроизводством. «Стальные монстры» – лишь второй игровой проект этой команды.

Непростая задача...



Знаменитая площадь Times Square



PlayStation 2 / Xbox / GameCube

True Crime: New York City

Игорь Климовский

Эффект индийского кино

Как известно, фильмы бывают хорошими, плохими и индийскими. Американские полицейские тоже бывают плохими и хорошими. А еще они бывают «выходцами из гетто с темным прошлым».



Паспорт

Жанр GTA-клон
Разработчик Luxoflux
Издатель Activision
Web-сайт www.truecrime.com
Возраст 18+

Оценка **1,5/5**

Идея Очередной клон GTA
Графика Нью-Йорк смоделирован отлично, но вот машины и мотоциклы выглядят отвратительно
Звук Отменное музыкальное сопровождение, прекрасно озвучены персонажи
Игра Посредственный сиквел неплохой игры

Мы знакомимся с Маркусом Ридом под залихватские звуки гангста-рэпа. Дитя подворотен занимается мелкими разборками, наркотиками, оружием и прочей чернухой. Но через несколько лет парень остепеняется и решает пойти работать в полицию. Собственно, в этот момент и начинается игра.

Банальный сюжет с заезженными ходами и поворотами еще не признак ущербности. Несмотря на отсутствие каких-либо серьезных нововведений, играть первые часик-два интересно. К сожалению, потом однообразие геймплея достает окончательно.

Криво реализованная физика автомобилей и мотоциклов отбивает всяческое желание на них ездить, но город очень большой и расстояния велики, так что выбора нет. Транспортные средства можно разбивать, ремонтировать и даже апгрейдить. Правда, непонятно зачем, когда на улицах полно целехонких и мощных машин.

Маркус знает, что такое комбо, и может овладеть новыми приемами

рукопашного боя. Естественно, как всякий порядочный коп, он активно пользуется самым разнообразным оружием. Интересно, что по мере прохождения игры наш герой растет в званиях (вплоть до детектива 1-го ранга). Причем чем выше статус персонажа, тем больше выбор вооружения и автопарк.

Осталась система репутации «хороший коп» – «плохой коп». Конечно же, быть плохим легче, да и карьерный рост происходит быстрее. Видимо, американской полиции тоже знаком термин «квартальный план». Иначе как объяснить возможность подставлять невинных граждан, прямо на улице подбрасывая им наркотики в карман?

Пресловутая система допроса на практике выглядит весьма посредственно. Можете, заломив подозреваемо-

му руки за спину, бить его головой об автомобиль, мусорный бак или стенку. Либо при желании разбить им стеклянную витрину. Но ту же информацию можно добыть и по старинке, просто вежливо попросив о помощи. Естественно, при этом стоит нежно прижимать дуло пистолета к виску «добровольного» помощника полиции.

Единственное, что создателям удалось на славу, – это город. В TC: NYC отлично смоделированы несколько реально существующих районов Нью-Йорка. Размеры игрового мира поистине гигантские, что, к сожалению, ситуации не спасает.

Что-то колесо испачкалось





И это – Сиэтл?



PC

Hard Truck Tycoon

Георгий Чекан

Написано профессиональными дальнбойщиками

Играя в современные неудачные клоны Transport Tycoon, все чаще хочется сесть на лавочку перед подъездом и прошамкать «Эх, были времена...»



Паспорт

Жанр экономический симулятор

Разработчик G5 Software

Издатель «Бука»

Web-сайт нет данных

Возраст 3+

Оценка 0,5/5

Идея Попытка упростить экономическую игру до уровня, понятного дошкольникам
Графика Так себе
Звук Странно, что нет Миши Круга. Вписался бы в антураж
Игра Плохая графическая реализация алгоритма Дейкстры, которая даже с основной функцией – поиском пути – не всегда справляется

Описание достоинств игры, которое из пресс-релиза и интервью различным изданиям практически дословно переносится на заднюю обложку диска, никогда не вызывало у геймерского комьюнити доверия. Но такие шедевры недобросовестного пиара, как в случае с Hard Truck Tycoon, встречаются редко.

Единственное, о чем можно говорить без скепсиса, это обещанная «глубокая проработка моделей и характеристик автотранспорта». Не знаю, насколько важна для игрового процесса десятиступенчатая коробка передач, но различные грузовики и тягачи описаны со знанием дела. А тексты об СТО и других построек будто взяты из «харьковских» и «киевских» билетов по ПДД. Но такое внимание к деталям игру совершенно не спасает.

Называть аж три (масштабность-то какая!) нарисованные карты точными аналогами местности, сделанными на основе аэрокосмических фотоснимков «со специализированных сайтов, занимающихся GPS-навигацией» – это явное преувеличение.

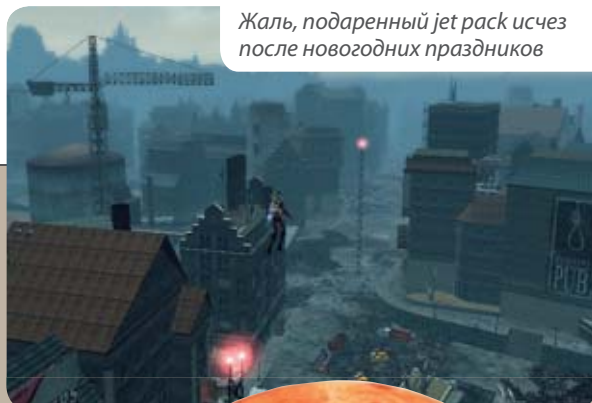
Тогда уже можно и неиграбельность уровней списать на «реальные условия», кучки одинаковых спрайтовых домиков считать «узнаваемыми городами», а получение двух галочек в досье водителя – «RPG-элементом».

Под стать всему вышеперечисленному и «искусственный интеллект», который для пушного реализма отказывается иногда ездить по знакомому маршруту, и «правдоподобная экономика», заставляющая город потреблять 4500 тонн (это не опечатка) программного обеспечения и столько же компьютерных игр в

год. А еще есть «удобный интерфейс», делающий постройку дорог просто невозможной...

На десерт разработчики припасли две фишки для поднятия replayability. Во-первых, мультиплеер, на который после одиночной игры мало кто позарится. А во-вторых, абсолютно невменяемый генератор случайных миссий. Это чудо с первой попытки выдало мне карту, где индустрия представлена только производством компьютерных игр и мусоросжигательными заводами. Как символично, черт возьми!

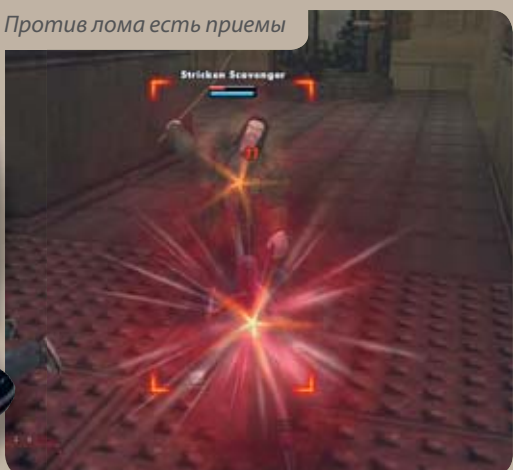




Жаль, подаренный jet pack исчез после новогодних праздников



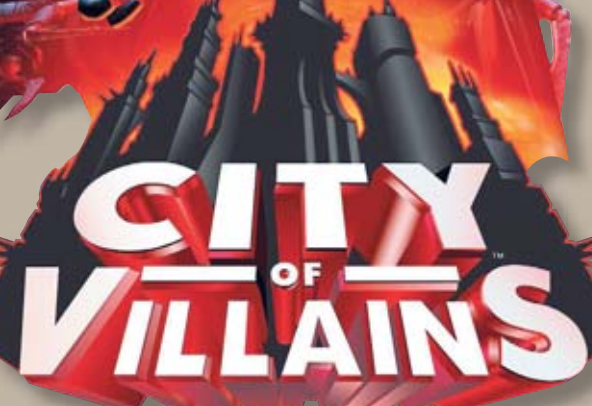
Растить большой!



Против лома есть приемы



Знаменитый любимец женщин



Где тут подарки выдают?



Хорошие против плохих

PC

City of Villains

Алина Жигунова

Хорошими делами прославиться нельзя

Супермены – это зло. Они спасают всех встреченных красивых девушек, не оставляя другим мужчинам ни малейшего шанса, создают аварийные ситуации на дорогах, преследуя преступников, и носят трусы поверх брюк. Давно пора было с ними разобраться!

Именно этим и предлагает заняться игроку свежесыпущенная MMORPG City of Villains, представляющая собой идейное продолжение вышедшей приблизительно год назад City of Heroes.

Даже если вы ненавидите онлайн-новые игры и считаете, что они пожирают мозг не хуже аниме, посмотреть City of Villains стоит обязательно хотя бы из-за выдающегося конструктора персонажей. Такого не было еще ни в одной MMORPG, кроме разве что CoH! Невероятное количество лиц, огромный выбор одежды – от кавайных плиссированных юбочек в стиле Сейлормун до готичных металлизированных комбинезонов с черепами, возможность собственноручно настроить все пропорции тела героя, а также специальные предложения вроде деревянной ноги или даже копыт. Впрочем, вообще не обязательно делать человека, веселее состряпать нечто монстроподобное, но одновременно антропоморфное... Кроме того, при создании собственного злодейчика вам предстоит выбрать не только один из пяти классов, к которому будет отнесен «новорожденный», но и то, каким путем он докатился до подобной жизни (мутация, научные эксперименты, техногенное вмешательство и пр.), а также какими основными способностями его наделила матушка-природа (родная лаборатория, предки-техноботы).

Кстати, о классах – наиболее интересными нам показались Mastermind и Dominator. Представители первого из них способны вызывать себе на помощь роботов, ниндзя или зомби и натравливать их на врагов (или просто заставить водить хороводы вокруг себя любимого), а второго – умеют управлять сознанием других существ, например внушать одной злобной змею желание

срочно покусать свою не менее злобную подружку. Пока пресмыкающиеся дерутся, доминатор может хоть танцевать под бумбокс – этот emotе в City of Villains проработан с особенной любовью и включает множество различных музыкальных жанров и направлений.

Правда, независимо от класса всем борцам со вселенской справедливостью предстоит прожить почти одинаковую жизнь, выполняя в начале своей карьеры одинаковые миссии в одинаковых инстансах. Свобода действий в данном случае выражается в возможности выбирать квесты в разной последовательности.

Не слишком разнообразными, к сожалению, показались нам игровые локации: действие в основном происходит в городах, в подземных пещерах или внутри зданий типовой постройки. Ассортимент противников тоже невелик, радуют глаз только PvP-арены – уж там каждый соперник отличается яркой индивидуальностью, но это благодаря вышеупомянутому единственному и неповторимому конструктору персонажей. К слову, PvP-возможности в CoV значительно расширились по причине, естественно, появления двух противоборствующих начал: теперь суперзлодеям позволяет сражаться с супергероями, правда, в специально отведенных местах.

В City of Villains миссии подстраиваются под игрока, вернее, под количество игроков: чем больше будет команда, выполняющая задание, тем больше монстров придется ей

перебить. Это, безусловно, удобно, потому что тут почти любой квест можно сделать самостоятельно и нет необходимости по часу искать сотоварищей-злоумышленников (что особенно тяжело осуществить в восемь утра), но одновременно такая система способствует снижению социальной активности. Если добавить еще и практически полное отсутствие товарно-денежных отношений, получится, что в CoV можно играть как в обычную RPG, ни с кем не контактируя, кроме NPC. Эдакое онлайн-новое развлечение для интровертов! В то же время никто не запрещает активно общаться с каждым встречным, вступать во всевозможные супергруппы и даже организовывать собственные, а также строить базы на свой вкус, чтобы там, в тишине и покое, предаваться вынашиванию злодейских планов по похищению новогодних подарков.

А времени для подобных занятий будет предостаточно, особенно если учесть, что большинство инстансов проходится здесь за 10–15 минут. Эх, сводить бы этих последователей доктора Зло в семичасовой рейд в Зуль Гуруб, глядишь, и вернулись бы к истинным ценностям!

P.S. Экономных любителей MMORPG обязательно порадует тот факт, что подписчикам одновременно CoV и CoH ежемесячную абонентскую плату придется вносить только за одну игру. И еще – можно завести героя и злодея с одного аккаунта на одном сервере. Все ордовцы WoW скрипят зубами от зависти!



Паспорт

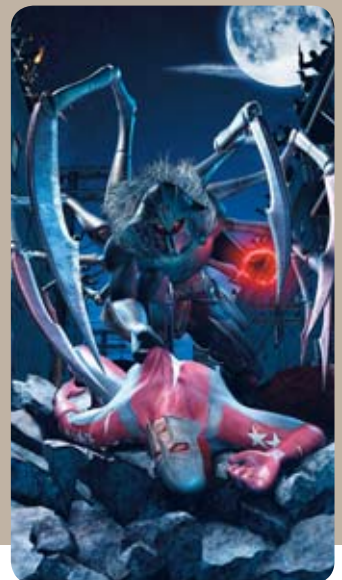
Жанр MMORPG
Разработчик Cryptic Studios
Издатель NCsoft
Web-сайт www.cityofvillains.com
Возраст 13+

Оценка 4/5

Идея Симулятор плохиша
Графика Урбанистические локации сделаны так себе, а вот персонажи просто замечательные
Звук Хорошая музыка, неплохие спецэффекты
Игра Как для MMORPG скучновата, но фанатам City of Heroes обязательно понравится

О разработке

Cryptic Studios
Игры City of Heroes
Web-сайт www.crypticstudios.com
 Студия, расположенная в Лос-Гатосе (Калифорния), была основана в 2000 г. для разработки многопользовательских игр. Их первый проект – City of Heroes – вышел в апреле 2004 г. и сразу получил массу положительных отзывов со стороны как критиков, так и игроков.





И тут он попер на меня



Поворачивай!



Будущее за нами!



Уборщик не пробегал?



Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»

Головоежка

Все течет, все изменяется. Еще несколько лет назад последним писком были костюмы в тонкую полоску, гавайские рубашки и монтировка в руке. Сейчас же все начали учиться ходить пошатываясь и вдруг отказались от загара. В моде зеленый цвет кожи – цвет разложения.

Причиной тому стал Эдвард «Стаббс» Стабблфилд – парень-симпатяга, любимец женщин, кумир настоящих мачо. Судите сами: элегантная шляпа, стильный галстук, папироска в углу рта, из-под разорванных брюк выглядывает нижнее белье в горошек, дырявое легкое пытит, как труба паровоза. Очнувшись от вечного сна и увидев, что над его могилой некто Эндрю Мандэй построил город будущего Панчбул, Стаббс решил не просто окунуться в новый для него мир. Он захотел перековать этот мир под себя, любимого. Озлобленная общественность получает по заслугам: бесцеремонно выламывая окна и двери, мистер Стабблфилд хватается за подвернувшегося под холодную руку беднягу и со смаком вливается подгнившими зубами в его голову. За чем следует незамедлительная реакция жертвы: «О боже, он ест мои мозги!» Зрители аплодируют стоя – такого качественного трэша мы не видели довольно давно. В дело идет абсолютно все: собственные внутренности Стаббс использует как гранаты, голова служит для дистанционных взрывов, а уж когда Эдди начинает газовую атаку...

О руке Эдварда слагают оды, ведь именно с ее помощью разработчикам удалось создать «игру в игре». Стоит упомянуть, что по неведомым нам причинам Стаббс не прикасается к оружию, но эта проблема довольно легко решается благодаря оригинальному использованию верхней конечности. Итак, наш герой отряхивает свою руку, кидает ее на пол, и камера немедленно переключается

на нового персонажа. Помните, в MediEvil мы столь же своеобразным способом решали задачи, которые были не по силам всему телу. Здесь же функциональность Руки (да, именно с заглавной буквы) возведена в наивысшую степень. Бега, прыгая и лазая по стенам, Рука выбирает будущую жертву, затем приземляется ей на голову, и вот оно – счастье управления чужим разумом! Взяв под мануальный контроль полицейского, мы заставляем его отстреливать сослуживцев, причем без каких-либо последствий для нас самих, ведь ответственность будет нести не мистер Стаббс, а бедолага коп. Однако не с каждым противником пройдет такой фокус – головы спецназовцев защищены шлемами, а толстяки с бензопилами просто отказываются приютить на себе зеленую конечность. Но и без того крови будет с избытком, в лучших традициях любимых трэш-фильмов: головы, руки и ноги летят в разные стороны, а от крика горожан закладывает уши....

Когда процесс поедания мозгов начинает надоедать, перед нами встает новая проблема – враги, которых практически невозможно взять голыми (и оторванными) руками. И тут в ход идет еще один отличный маневр – подавление противника числом. Легким движением челюсти прохожие превращаются в...зомби! Полежав на земле, они встают – уже с характерным зеленоватым цветом кожи, в изодранной одежде – и шаркающей походкой следуют за своим творцом. Эпидемия распространяется, новоиспеченные живые трупы

кусают горожан, те через несколько минут пополняют ряды нашей армии и идут на поиски следующих жертв... Весело, правда?!

Несмотря на ультрахаризматичного главного героя и качественную постановку игровых сцен, графическая невыразительность Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse» режет глаз даже непритязательному зрителю. Крохотные локации не радуют красивой обстановкой, да и деталей маловато. Наиболее современные эффекты здесь – blur и различные шумы – по замыслу разработчиков должны подчеркивать атмосферу трэша, но и они не в состоянии реанимировать картинку. С внедрением в игру авто тоже не сложилось – функциональность почти нулевая, но все же нас иногда вынуждают сесть за руль для прохождения специальных заданий.

Игра не стала революционным проектом, нам лишь предлагают приятно провести время. А этого, согласитесь, уже достаточно, чтобы обрести множество поклонников. И пусть вашим любимым словом станет «моск»!



Паспорт

Жанр action
Разработчик Wideload Games
Издатель Aspyr
Издатель в Украине
 «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Web-сайт
www.stubbsthezombie.com
Возраст 17+

Оценка 4/5

Идея Восстановление зомби в его ущемленных правах
Графика Бедность текстур компенсируется галлонами крови и кубометрами мозгов
Звук Душераздирающие крики и глупые, но смешные реплики NPC
Игра Кровавая буффонада, полная черного юмора, с новым идиолом игровой индустрии в главной роли

О разработке

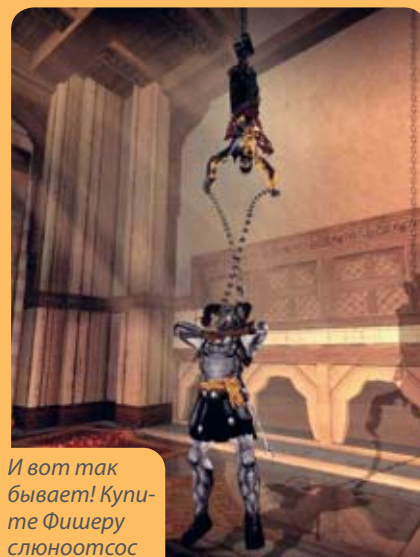
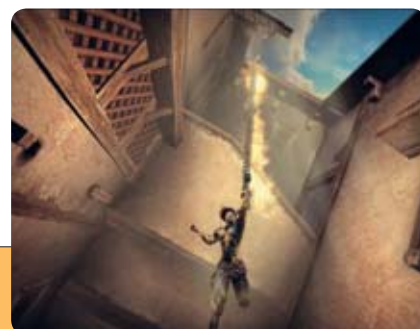
Wideload Games
Игры нет
Web-сайт www.wideload.com
 Студия создана в 2003 г. Александром Серопяном (Alexander Seropian), одним из основателей Bungie Studios. Офис компании расположен в Чикаго. Wideload Games нацелена на разработку необычных игр для необычных людей, и пока у нее это получается.



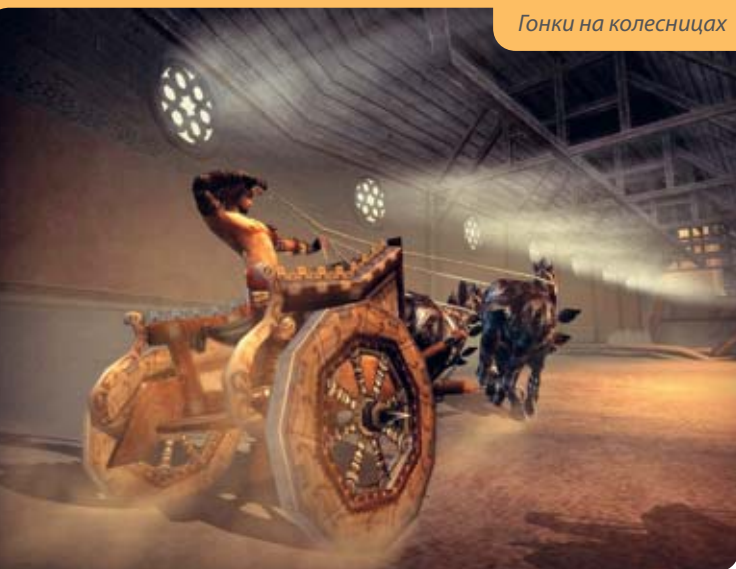
Лучшее средство против зомби



Злобная ипостась принца – чернокожая с золотом. Такое может случиться с каждым



И вот так бывает! Купите Фишеру слюноотсос



Гонки на колесницах



Прыжки с трамплина. Жаль, воды в бассейн так и не налили

Prince of Persia: The Two Thrones

И целого пола мало

Удивительно, что студия, раз в год исправно выпускающая сиквел одной и той же игры, до сих пор не может нащупать верное направление эволюции собственного детища.

Или это смелые эксперименты, на которые идут стеснительные (но очень толковые) сотрудники Ubisoft, опасаясь обвинений в творческой несостоятельности и самодублировании?

Вот уже три года подряд мы аккредитованы в начале декабря получаем новую серию похождений персидского принца в пространстве и времени. А сиквелы у монреальской студии выходят неприлично разными. Безусловно, эталоном похвальной преемственности и почтения к геймерам-ветеранам считается первая часть воскресшей саги – The Sands of Time. Вторая – Warrior Within – получилась на редкость мрачной (хотя, безусловно, стильной), полной вполне мотивированного насилия. Она и поведала об исследовании татуированным психопатом мрачных подземелий, которым явно не хватало парочки-другой драконов.

Вы помните, что кричал в запале потасовки принц, бывший совсем недавно благовоспитанным юношей? Нет, только не при детях. Третья – The Two Thrones – облегченный коктейль из лучших элементов первых двух частей. Игра не имеет характерной атмосферы, что в принципе и требовалось, ведь целевой аудитории в равной степени плевать как на приторно сладкий аромат тысячи и одной ночи, так и на пассажи дизайнеров в духе *nouveau noir*. Зато появилась возможность убить врага тихо и гонки на колесницах, и... в общем, нам выдали билет на чертовски увлекательную монорельсовую поездку по якобы Вавилону в сопровождении сразу двух якобы принцев Персии.

Большинство наших предположений, высказанных в превью всего пару номеров назад, оказались не то чтобы враньем... просто не стоило понимать их чересчур буквально. Да, формально цесаревич перемещается (хотя, пожалуй, слово «скачет» куда больше подходит в данном случае) по собранному из

нескольких десятков уровней Вавилону, лишенный удовольствия наблюдать красивый экран загрузки в местах «склейки», однако это – захватывающий дух марафон по прямой к финальным титрам.

В нескольких местах авторы предлагают спуститься на поверхность (а принц, как и персонажи фильмов Чжана Имоу, редко касается земли) либо по вот этой цепочке, либо по той пальме. Отработав за раз «поливариантность решений» и «свободное перемещение», сотрудники монреальской студии забываются спокойным сном. Не станем судить их строго – многие до сих пор вздрагивают, припомнив четырехкратное дефиле туда и обратно по головокружильным локациям Warrior Within. Многоуровневые карты Two Thrones (вот принц хладнокровно болтается на высоте девятого этажа, а через минуту его можно встретить неподалеку от ядра земли) выполнены с прицелом на зрелищную, но довольно простую в управлении акробатику. Вы ведь тоже пользуетесь правильным геймпадом с двумя аналоговыми стиками, правда?

Да, акцент снова сместился, на этот раз в сторону захватывающей гимнастики – хорошей драке дофин предпочитает пробежки по вертикальным поверхностям и позерские кульбиты. Если вы случайно заметили торчащую из стены балку, прут, кирпич, значит, скоро венценосный человек-паук обязательно обовьет эту деталь своими цепкими конечностями.

Косвенно смену курса подтверждает и появление возможности убивать тихо. Принцу, в обычной ипостаси вооруженному кинжалом, на протяжении почти

всей игры не резон связываться в бой сразу с несколькими матерыми супостатами. Большую часть популяции злодеев допускается уколоть альтернативным способом (по-фишеровски) – с помощью нескольких бесшумных ударов ножом, прыгнув им на голову с безопасной высоты.

Другое дело – темная сторона личности принца. К ней протагонист обращается в строго отведенных сценаристами местах. Эта пышущая пламенем, озверевшая машина для массового убийства, снабженная тикающим механизмом самоуничтожения, – один из лучших компьютерных персонажей последних лет. Вооруженный железным хлыстом, наш демонический протеже не только с шиком расправляется с толпами приспешников визиря за раз, но и, прячась в лобных долях скачущего по стенам и потолку «добраго» принца, ведет с ним эмоциональный диалог.

Представьте, за одним плечом упрямый зануда-моралист, за другим – Эрик Картман... простите, прожженный искуситель с бархатым голосом. Без тебя нам везде скучно, милая темная сторона!



Паспорт

Жанр action
Разработчик Ubisoft Montreal
Издатель Ubisoft
Издатель в Украине «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Web-сайт www.princeofpersiagame.com
Возраст 17+

Оценка 4,5/5

Идея Персонаж, укравший паспорт персидского принца, отправляется в Вавилон. Увлекательная жизнь иммигранта
Графика Выглядит куда хуже Warrior Within годичной выдержки
Звук Замечательный
Игра Отличный action, остро нуждающийся в пластической операции

О разработке

Ubisoft Montreal
Игры Prince of Persia: The Sands of Time, Prince of Persia: Warrior Within, Peter Jackson's King Kong, серия Splinter Cell
Web-сайт www.ubisoft.ca
 Внутренняя студия французского колосса, расположенная в Канаде. Специализируется на выпуске сверхпопулярных серий Splinter Cell и Prince of Persia. На очереди Splinter Cell: Double Agent, дата выхода – весна 2006.

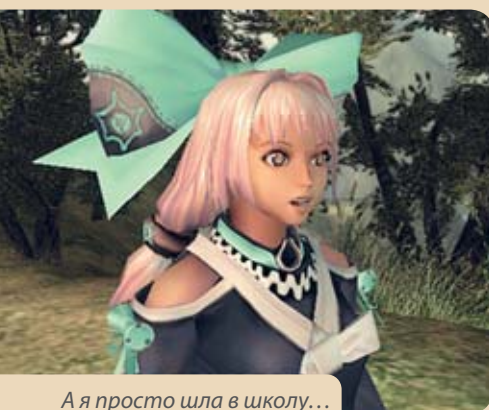




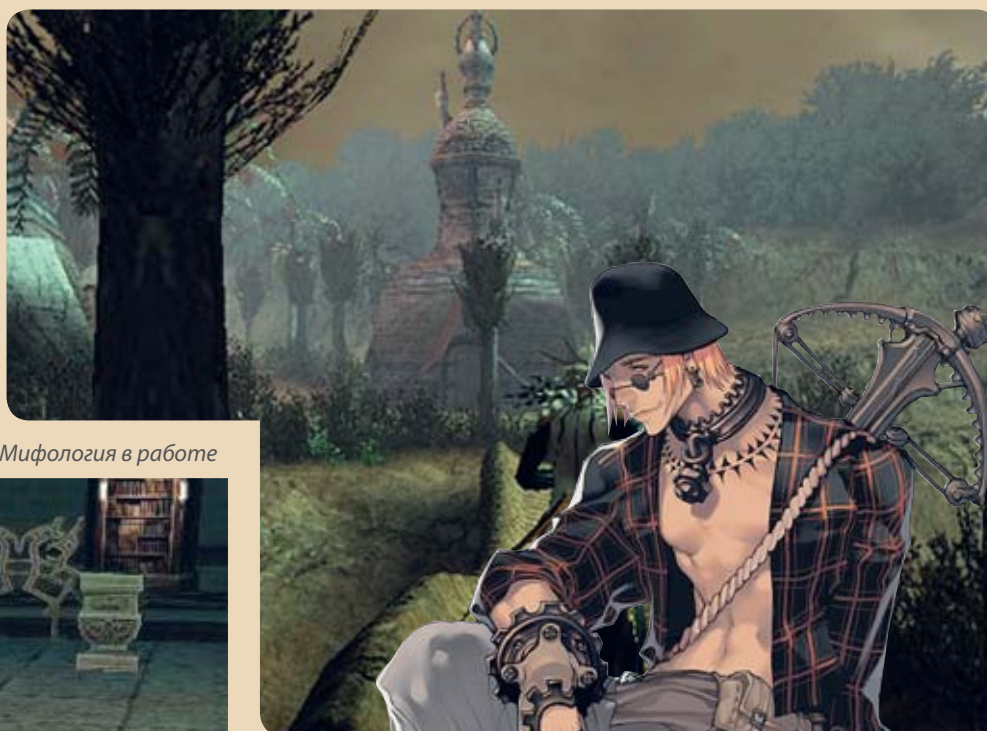
Какой-то маленький дракон



Чтобы нанести удар, необходимо выполнить несложное трехкнопочное комбо



А я просто шла в школу...



Мифология в работе



Magna Carta: Tears of Blood

Неограниченный бриллиант

Стигматы – покраснения кожи или язвы, непроизвольно появляющиеся на теле некоторых глубоко верующих людей в тех местах, где, согласно Евангелиям, у распятого Христа были раны от тернового венца и гвоздей.

Сrimson Stigmata – это название японской версии игры Magna Carta. Западным геймерам она известна под другим именем: даже работники Atlus, признанные борцы за свободу выражения мыслей в игровой форме, не рискнули дразнить церковь.

Первое, на что обращаешь внимание в развлекательном продукте, – это, конечно, графика. В данном случае она просто потрясает. Работы гениального Хьюнг Таз Кима могут нравиться или нет, но никто не будет отрицать, что они выделяются из общей массы. Оставив легкую схожесть с японской анимацией, он добавил героям и их окружению шепотку корейского национального колорита. Одежды персонажей настолько оригинальны, что вполне могут быть показаны на следующем pret-a-porte Готье.

Чтобы перенести все буйство красок и форм на экран телевизора, пришлось выжать последние соки из стареющей консоли от Sony. В отличие от многих современных игр здесь нас не станут ограничивать пределами одноликих городов. В мире Эфферии (Efferia) мы увидим леса, храмы и чудесные пейзажи, которым могут позавидовать жители метрополисов.

Magna Carta выполнена в полном 3D, включая модели персонажей. Здесь кроется первая недоработка: иногда, из-за неудачного поведения камеры, на крупных планах герои смотрятся не очень хорошо. В некоторых случаях они выглядят несколько кособоко, а движения теряют изначальную плавность. Несмотря на это, графическое исполнение игры находится на высочайшем уровне, а местные пейзажи и боевые эффекты отодвигают ближайших конкурентов в поджанре на задний план.

Звуковое сопровождение не уступает графике. В Tears of Blood прекрасный саундтрек. Каждая территория имеет собственную мелодию, общее число и разнообразие которых просто поражает. Здесь есть и симфонические композиции, и этнические восточные мелодии. Озвучку пер-

сонажей трудно оценить однозначно: местами она великолепна, а кое-где просто ужасна. Пожалуй, всегда основательно подходящая к локализации Atlus здесь дала слабину. То же касается и вступительной песни. В отличие от превосходного вокала японской версии тут мы слышим маловразумительные хрипы Алиши Киз. Но кто мешает вам пропустить это?

Одной из сильных сторон проекта является сюжет. Как мы и предполагали, история оказалась весьма мрачной. Командир элитного отряда Tears of Blood Калинец (Calintz) отправляется на земли одного из кланов воинственной расы Ясон (Yason) со специфическим заданием, но его успешное выполнение едва не стоит героям жизни. Спасенный жрицей Рейт (Reith), потерявшей память, Калинец обязуется доставить ее домой любой ценой.

Несмотря на огромную кучу штампов, нас вовсе не ожидает очередная история о Золушке и Принце на белом коне. Все персонажи прописаны исключительно реалистично. В процессе игры возникнет множество вопросов: о причинах конфликта, о прошлом команды бойцов и о мотивах, движущих вашими друзьями. Наивная Рейт, которая заново познает мир, заставит безжалостных наемников переосмыслить свое отношение к окружающим.

В сюжет отлично вписываются превосходные CGI-ролики. Мимика, операторская работа и высококачественная компьютерная анимация на равных конкурируют с творениями Square Enix.

Подробного описания заслуживает боевая система. Она одновременно является визитной карточкой серии и головной болью для новичков в игровом мире Эфферии. Битвы здесь сложны и оригинальны. Тем, кто собирается валить врагов дюжинами, придется пройти длительный tutorial, чтобы не погибнуть в первом же сражении.

Вообще в основе боевой системы лежат три компонента: Чи (Chi), лидерство (Leadership) и Колесо Троицы (Trinity Wheel). Чи восьми разных видов – здешний аналог магии. Этот

показатель представлен в виде строки иероглифов. Чи нужна как для проведения магических комбинаций, так и для рукопашных атак. Чи-атрибутику можно обнаружить около своеобразных фонарей, разбросанных по локациям, и изменить с помощью найденных или собственноручно изготовленных талисманов. В сражениях эта энергия истощается, что значительно ослабляет магические способности. Кроме того, она сильно зависит от территории, и пополнить, например Чи Воды, в пустыне вам не удастся.

Атрибуты лидерства влияют на последовательность ходов в сражении. Шкала этого показателя выглядит, как в серии Grandia, и напрямую зависит от соответствующих способностей Калинца. В процессе заполнения шкалы персонажи вольны двигаться по полю как заблагорассудится, а во время хода они должны выбрать то или иное действие. Увеличить лидерство можно путем общения с напарниками и преподнесения им маленьких подарков, а также с помощью прочих дипломатических приемов.

Колесо Троицы вызовет дежавю у всех поклонников Shadow Hearts. Доработанный аналог ее активного Judgement Ring также доставит немало хлопот. Несмотря на внешнюю схожесть, здешнее Колесо имеет гораздо больше возможностей, вроде десятиэтажных комбинаций и суперударов. Кроме того, допускается изучение различных боевых стилей, использование которых полностью меняет тактику.

Magna Carta – уникальный продукт, но ему, увы, не суждено стать хитом. Сложная боевая система, требующая незаурядного терпения и сноровки, может заставить новичка в бешенстве швыряться контроллером в окружающий. Но те, кто не обращает внимания на мелкие недочеты и готов уделить игре пару недель, получат от нее ни с чем не сравнимое удовольствие.



Паспорт

Жанр korean RPG

Разработчик Softmax

Издатель Banpresto/Atlus

Web-сайт atlus.com/magna_carta

Возраст 12+

Оценка 4/5

Идея Безумное на первый взгляд смешение стилей

Графика Практически на пределе возможностей консоли, что иногда отражается на скорости

Звук Прекрасная музыка и ужасная вступительная песня

Игра Монументальная игра, которую многие не оценят

О разработке

Softmax

Игры Tales of Weaver, Rhapsody of Zephyr, Magna Carta: Phantom of Avalanche

Web-сайт softmax.co.kr

Компания из Южной Кореи, основанная еще в 1993 г. Успела побывать под началом Министерств обороны и связи и выпустить около десятка проектов, половина из которых получила огромное количество наград на родине.





Почти по Грину

PlayStation 2

Wild Arms Alter Code F

Олег Овсиенко

Восточный Вестерн

Square Enix не так давно доказала, что римейки могут быть не только не хуже оригинала, но и лучше него. Новая версия Romancing Saga с ее невероятной сложностью и отличной графикой стала бальзамом на раны для игроков старой школы.



Паспорт

Жанр jRPG
Разработчик Media Vision
Издатель Agetec
Web-сайт agetec.com
Возраст 12+

Оценка 4,5/5

Идея Живая классика в новой графической обертке
Графика Не самый высокий уровень, но отлично стилизована
Звук Великолепная музыка и плохая озвучка
Игра Must have для фанатов серии и одна из лучших игр прошедшего года

В случае с римейком Wild Arms задача у Media Vision оказалась куда сложнее.

Дело в том, что западные игроки с чисто японской Saga не были даже знакомы, а вот оригинальная Wild Arms приобрела целую армию поклонников в США и Европе. Конечно, хотелось угодить им всем.

Надо сказать сразу, что римейк превосшел оригинал. И хотя в графическом плане Wild Arms не хватает звезд с неба, она все равно оставляет позади многие jRPG. Отлично детализованные модели персонажей, прекрасно сделанные локации – и все в честном 3D. Так, в бою можно без труда разглядеть затвор обреза – мелочь, а приятно. Передвижение по большой карте выглядит хуже, но общего впечатления это почти не портит.

Пошаговая система боя и игровой процесс с решением головоломок переключались из третьей части сериала, но многие локации были значительно изменены, чтобы полюбившиеся герои получили возмож-

ность применить свои новые способности.

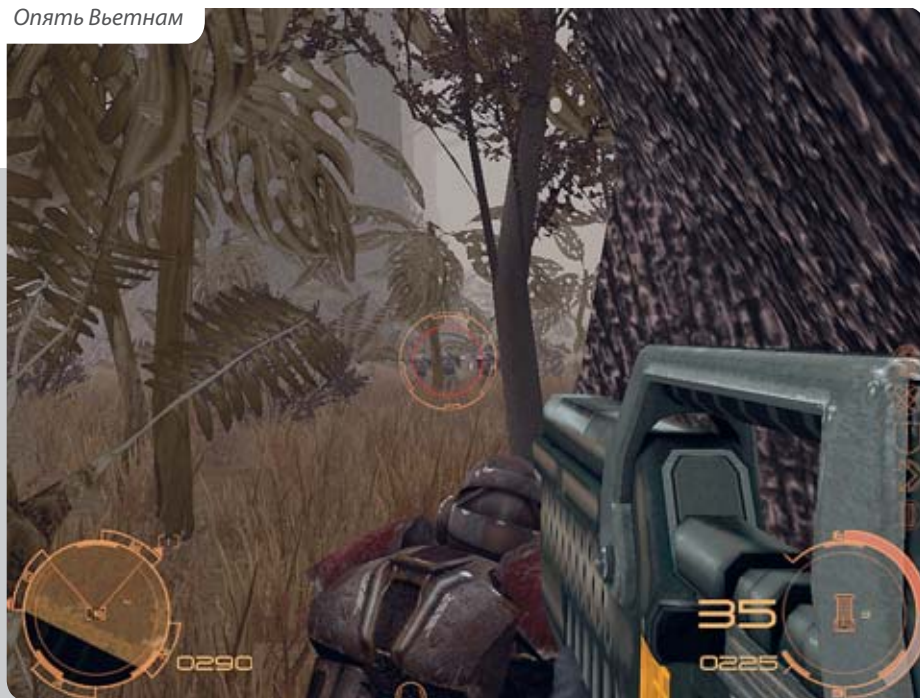
Мелодии напоминают одновременно кантри и зажигательное фламенко. Жаль, что, несмотря на затянутый срок перевода, Agetec не удалось договориться о переносе вокала вступительной песни и японской озвучки в американскую версию – персонажи остались безголосыми.

Игравшие в оригинальную Wild Arms наверняка помнят все сюжетные перипетии. Это история о дружбе и предательстве, о жизни и смерти, о погибающей планете, потерянной любви и бессмертной надежде. Удивительно, что такие разнообразные составляющие удалось объединить в одно цельное произведение. Впрочем, не обошлось без некоторых новшеств: кроме Руди, Джека и Сесилии нас ждут еще несколько игровых персонажей.

Сюжетные вставки сопровождаются отличными роликами, которые могут с легкостью выдавить слезу даже из бесчувственного чурбана или заставить его рассмеяться.



Опять Вьетнам



PC

Хром: Спецназ

Дмитрий Шишов

Не все то хром...

Первый блин польской студии Techland мы все же разжевали и, поморщившись, проглотили. Спустя два года его приторный вкус начал было забываться. И все бы ничего, но наши европейские соседи решили устроить продолжение банкета.



Паспорт

Жанр шутер
Разработчик Techland
Издатель Deep Silver
Издатель в Украине «1С»
Локализатор «1С»
Web-сайт
www.specforcethegame.com
Возраст 16+

Оценка 2/5

Идея Футуристический шутер
Графика Почти идентична оригиналу
Звук Неплох
Перевод Отлично подобраны голоса, качественная локализация
Игра До полноценного сиквела недотягивает, а как аддон опоздала года на полтора

Данный проект – не что иное, как приквел оригинальной игры. Он рассказывает нам о службе Болта Логана в войсках специального назначения, а именно о его миссии по саботажу деятельности корпорации «ЛорГен». Эта компания занимается всего-навсего производством нейростимулятора, который превращает обычных людей в беспощадных убийц, не чувствующих боли и страха. Лаборатории смерти расположены на приграничной планете Эстерелла, куда и отправляют Логана. Но в результате трагического стечения обстоятельств корабль «Спецназа» был уничтожен, а наш герой и его напарник лишились единственного шанса покинуть планету. Чтобы вернуться домой, они вынуждены примкнуть к повстанцам. И вот тут начинается самое интересное.

Сюжет, как ни странно, оказался неплохим, а миссии – динамичными и разноплановыми. Нам предстоит тихо пробираться через патрулируемые врагами джунгли, брать штурмом базу, гонять на скоростном

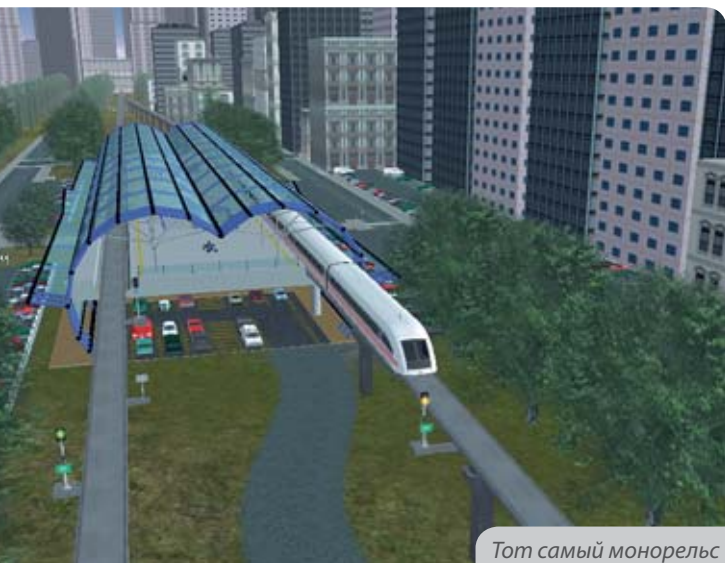
катере, отстреливаться от динозавров и даже управлять мехой – в общем, повеселимся от души, пусть и не по уставу. Использовать оружие стало проще. Теперь не надо на долго задерживать дыхание перед каждым выстрелом и целиться, нажимая дополнительную кнопку. За Логана это делает система автоматического наведения огня. Она активизируется каждый раз, когда мы смотрим в прицел. Эта и многие другие возможности доступны герою благодаря новой броне SPA4, которая, к слову, заменит ему имплантанты. Помимо системы распознавания цели, данный костюм имеет четыре активных компонента: камуфляж, силовое поле, нейростимулятор (обостряет реакцию и словно

замедляет ход времени) и экзоскелет (ускоряет движения). Эти находки положительно сказываются на игровом процессе, но в корне его не меняют. Если быть предельно откровенным, геймплей «Хром: Спецназ» не слишком отличается от предыдущей части.

Зато графика по сравнению с предшественницей не изменилась ни на йоту. Движок выдает ту же унылую картинку, что и два года назад. И если тогда ее можно было назвать сносной, хотя и с большой натяжкой, то сегодня она выглядит просто отвратительно. Немногочисленные фанаты игры, пожалуй, найдут ее интересной. Остальные же наверняка оценят данный проект как шутер категории ниже среднего.



Чего уставился?
 Не видишь, пресс качаю!



Тот самый монорельс

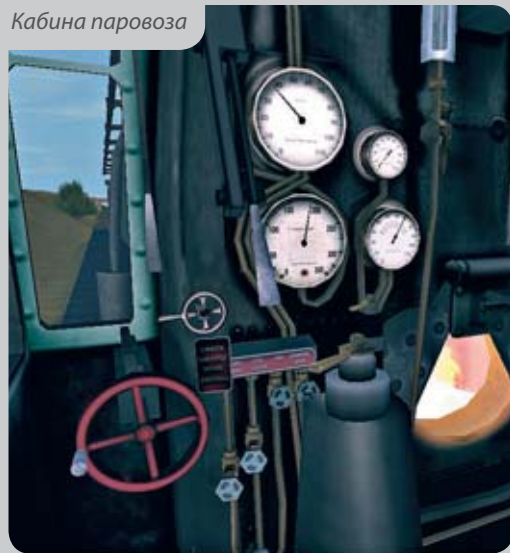
Нужно пропустить попутный поезд



В германском пригороде



Кабина паровоза



Наш паровоз вперед летит!



Заправляем локомотив



PC

Trainz Railroad Simulator 2006

Максим Драгунов



Постой, паровоз...

Казалось бы, что может быть проще управления поездом? Кати вперед да тормози иногда – вот и вся наука. Если вы правда в это верите, значит, вы никогда не играли в Trainz.

Пожалуй, симуляторы – самый «ролевой» жанр. Они требуют полного погружения в свой мир, из-за чего неподготовленному человеку зачастую кажутся излишне сложными. Но к счастью, Trainz – совершенно уникальный продукт, который понравится как профессионалам, так и новичкам.

В игры этой серии вы влюбитесь с первого взгляда, даже если не считаете себя фанатом железнодорожной техники. Секрет прост: замечательная физика, неплохая графика и затягивающий геймплей. Притом сам игровой процесс сильно зависит от того, какой режим вы выбираете – реалистичный или аркадный.

Добавьте сюда огромные локации, интерактивный мир и почти бесконечный набор техники. Можно каждый день наслаждаться новой игрой, скачивая (причем бесплатно) свежие объекты и сценарии с Download Station. Скоростные пассажирские поезда, многотонные товарняки, пригородные электрички, старинные паровозы, трамваи и даже ультрасовременный монорельс – все это есть в Trainz. Вряд ли такое разнообразие когда-нибудь надоест.

Игра радует с самого начала. Уже при выборе режима сложности предлагается несколько опций как для новичков, так и для опытных машинистов. Непосвященные могут ограничиться управлением «вперед-назад», включением огней и подачей звуковых сигналов. Именно с этого, кстати, мы и рекомендуем начать знакомство с Trainz. Tutorial настолько просто и доходчиво все объясняет, что проблем возникнуть не должно.

У любителей хардкора поле деятельности куда шире. Придется следить за давлением воздуха в тормозном цилиндре и пневматической магистрали, регулировать обороты двигателя и тормозное усилие. А если вы машинист паровоза – тогда еще и контролировать уровень воды, давление пара в котле, и даже

определять, какое количество угля помощник будет подбрасывать в топку. В общем, всего не перечислить.

При этом можно всю работу переложить на напарника, отдавая ему команды. А самому тем временем любоваться живописными пейзажами или, включив внешнюю камеру, своим составом. Позволяется даже перебраться в пассажирский вагон и проехаться с полным комфортом.

Отдельно стоит упомянуть о сценариях. Дело в том, что их разрабатывают разные компании и просто любители (кстати, проекты последних, как правило, более качественны и интересны). Поэтому мы будем колесить по всему миру: Германия, Австралия, Канада, Великобритания, США... Например, в Англии нужно перевезти уголь, в Америке – пшеницу, в Австралии – водить сверхскоростной монорельсовый состав. Немцы, кстати, отличаются особенно оригинальными задумками. Чего только стоит миссия, где в одном из городов мэр заказал недостаточно пива для фестиваля, и нам придется сперва отвезти зерно на пивзавод, а потом доставить готовый напиток горе-гулякам!

Притом следует четко соблюдать скоростной режим, чтобы поезд не сошел с рельсов, и график движения, о котором будет напоминать диспетчер с помощью текстовых сообщений. Смена дня и ночи, погодных условий, интерактивные сигналы – все это положительно сказывается на игровом процессе. Вы ни за что не спутаете вождение пригородного дизеля с перевозкой угля или нефти. Каждый локомотив имеет интерактивную кабину, в которой можно почти все нажимать и двигать. Ну а звук – просто замечательный. Так и хочется сделать погромче и погудеть на переезде машинам и тракторам!

Ну а если вам все же надоело играть по чужим правилам, всегда можно создать свой сценарий, воспользовавшись редактором. Хотя базовый набор объектов (как моделей подвижного состава, так и окружения) достаточно велик – более 7500, все же лучше скачать дополнительно новые на той же Download Station, благо они появляются там каждый день. Кроме того, если вы немного владеете навыками трехмерного моделирования, то попробуйте экспортировать в игру собственные творения. Информации об ограничении количества полигонов на одну модель и размере текстур мне найти не удалось, но все же, как обычно, уместно экономить ресурсы, чтобы потом не получить слайд-шоу. Таким образом, можно, скажем, воспроизвести участок дороги, проходящей неподалеку от вашего дома, полностью воссоздав все детали. Будет нелишним переделать модели кабин некоторых локомотивов (а заодно и нарисовать новые текстуры), так как ленивые дяди просто взяли их от других машин, непохожих даже внешне.

В любом случае на эту игру стоит обратить внимание. Ведь поклонники жанра не избалованы разнообразием: у Trainz имеется только один достойный конкурент – Microsoft Train Simulator.



Паспорт

Жанр симулятор железной дороги

Разработчик Auran

Издатель Merscom Game Publishing

Web-сайт

www.auran.com/TRS2006

Возраст нет данных

Оценка 4,5/5

Идея Поезда и паровозы!

Графика В целом неплохо, хотя некоторые модели выглядят явно устаревшими

Звук Не все звуки соответствуют оригиналам

Игра Простой, но полноценный железнодорожный симулятор

О разработчике

Auran

Игры Engineers Edition, серия игр Trainz

Web-сайт www.auran.com

Австралийская компания, известная исключительно серией железнодорожных симуляторов. Больше никаких игр эти жители Зеленого континента не делают.



В прериях



Вам тоже вспомнился Fallout?



Восточный базар



Вот оно, светлое будущее!

PC

Звездное наследие 1: Черная Кобра

Андрей Кубовский

Наследие «Спектрума»

Создание римейков старых игр, похоже, стало весьма популярным занятием. И российские разработчики стараются не отставать в этом от своих западных коллег.



Паспорт

Жанр survival adventure
Разработчик Step Creative Group
Издатель «1С»
Издатель в Украине «1С»
Web-сайт www.stepgames.ru
Возраст 12+

Оценка 4/5

Идея Уникальный геймплей, почти полный реализм и свобода действий
Графика Хорошо, но мало
Звук Отличный саундтрек, но некоторые персонажи озвучены несоответственно характеру
Игра Замечательный римейк, однако не без ошибок

Реемимировав некогда популярный квест для ZX-Spectrum, компания Step Creative Group снабдила его всем необходимым для успешной адаптации к современной среде: качественной графикой и замечательной озвучкой. А оригинальностью геймплея «Звездное наследие» выделялось еще десять лет назад. Действие происходит на далеких планетах, в далеком будущем, во времена экспансии цивилизации артангов, проникших в нашу Вселенную через аномальную область Темпор. Идея не нова, но сценарий выдержан в лучших традициях научной фантастики старой школы, от качества текстов до продуманного в деталях мира – и в этом неоспоримое преимущество игры.

Немного о сюжете. Затерянный в космосе легендарный корабль «Черная Кобра», груженный несметными сокровищами, необходимыми для победы над агрессором, веками будоражил умы лидеров сопротивления. Но попытки отыскать его оканчивались неизменным фиаско. И лишь благодаря случаю, забросившему

секретного агента на неизвестную планету, обнаружится связь его предков с повстанцами и судьбой «Черной Кобры». Возвращение домой превратится для него в головокружительное приключение. А удастся ли герою выбраться из водоворота смертельно опасных событий и обрести душевный покой или, наоборот, придется путешествовать к аномалии Темпор и дальше, к неведомым мирам, зависит только от вас.

Графика позаимствована у адвентюр от первого лица, где игровая локация выглядит как статичная, но хорошо детализированная картинка «из глаз». Задники в игре выполнены на «отлично», особенно если принять во внимание тот факт, что смена времени суток и погодных условий не только создает соответствующее настроение, но и влияет на геймплей.

Тем более что переход из одной локации в другую – это не веселая прогулка, а марш-бросок на несколько километров, который может занять целый день. При этом каждое такое путешествие следует продумывать заранее. Усталость берет свое, и если

ваш персонаж вовремя не передохнет, то неизвестно, как долго он продержится. С другой стороны, пикник на болоте или среди ядовитых растений может стать для героя смертельно опасным. Попытка привнести в статичный жанр квестов нелинейность и реализм разработчикам почти удалась. Перехват сообщений вражеских метеослужб и спецподразделений позволяет корректировать маршруты. Способность маскироваться под противника избавит от множества проблем, а некоторые задачи имеют различные варианты решения. Кроме того, здесь позволяет использовать на персонаже любой предмет. Однако эффект от применения ножа или бластера заставит задуматься о целесообразности подобных действий в будущем.

К сожалению, кроме приятных новшеств есть и не меньшее количество недоработок, причем некоторые из них не исправляют даже официальные патчи. Впрочем, всем поклонникам необычных квестов ознакомиться со «Звездным наследием» все же стоит.



Амстердам — город контрастов



Самая оживленная улица Венеции



PC Как казаки Мону Лизу искали

Украиноквест

Руссоквест – явление, выросшее из популярных анекдотов, пародий и модных веяний. Непрительный к визуальному и звуковому ряду жанр быстро оброс целой плеядой игр о мультипликационных и киногероях.

Андрей Кубовский



Паспорт

Жанр руссоквест
Разработчик JAM games
Издатель «Новый Диск»
Издатель в Украине «Одиссей»
Web-сайт www.jam-games.net/ru/pr-liza.php
Возраст 12+

Оценка 3/5

Идея Три любимых героя в деле
Графика Рисованная, мультипликационная
Звук Не раздражает
Игра Веселая, в лучших традициях жанра

Игра «Как казаки Мону Лизу искали» на сто процентов относится именно к этому семейству и обладает всеми его достоинствами и недостатками. Сюжет выстроен на нелепых совпадениях и каламбурах, приправленных юмором в стиле «одесских джентльменов». Трое казаков посредством стиральной машины времени получают письмо от таинственного прапрадеда с просьбой отыскать его в лабиринтах прошлого, а заодно и воссоединить с возлюбленной — Монай Лизой. Для

этого героям придется посетить разные эпохи и страны и совершить массу курьезных подвигов. Например, выровнять Пизанскую башню, добыть Кубок чемпионов по футболу для известного олигарха и выкрасть из Лувра подлинник шедевра да Винчи. Личность предка останется загадкой почти до самого конца, хотя, забегая наперед, заметим, что он сыграл немаловажную роль в революции 1917 г.

Яркая рисованная графика и ненавязчивая музыка порадуют любителей весело, без лишнего фило-

софствования провести время перед монитором компьютера. Правда, помимо картинки, игра унаследовала еще одну негативную черту руссоквестов – пиксель-хантинг. Им придется заниматься непрерывно. Поиски осложняются тем, что не всегда удастся понять, где именно на экране разработчики спрятали активную зону. Да и найти в массе второстепенных скриптовых сценок место для применения того или иного предмета не так просто. Зачастую главным инструментом решения головоломок будет не логика, а некий эквивалент смекалки, подкрепляемый методом псевдонаучного тыка. К слову, на официальном сайте студии действует форум, где любой страждущий может задать вопрос администратору или попытаться отыскать ответ среди уже существующих тем.

А если быть предельно кратким, то «Как казаки Мону Лизу искали», не претендуя на гениальность, по-полняет ряды игр для отдыха.



Вот так получают морковный сок



Неудачное начало

PlayStation 2

Kaido Racer

Игорь Климовский

Далекие горы

Кайдо – это дорога. Она была построена около 400 лет назад, соединяла сразу несколько японских городов и являлась важной транспортной и торговой артерией.



Паспорт

Жанр racing
Разработчик Genki
Издатель Konami
Web-сайт нет данных
Возраст 13+

Оценка 3/5

Идея Гонки по живописным горам Японии
Графика Потрясающе красивые пейзажи, а все остальное весьма посредственно
Звук К сожалению, не самая сильная сторона игры
Игра Странная физика испортила этот хороший в принципе гоночный сим

Кaiko Racer вышла в Японии больше года назад и только сейчас в ограниченном количестве поступила в продажу на территории США и Европы. Очевидно, Konami боялась столкновения с более знаменитыми гоночными сериалами. Напрасно – эта игра берет свое не геймплеем, а атмосферой.

Создатели уровней, вдохновляясь старыми картами и дивными пейзажами, сотворили чудо. Горная дорога Кайдо выглядит великолепно, аутентичные японские ландшафты просто завораживают. К сожалению, дизайн самих трасс, представляющих собой банальные наборы «поворот–прямая–поворот», оставляет желать лучшего. Хотя, с другой стороны, это придает некий шарм игре – можно кататься в свое удовольствие, не задумываясь о дороге.

Геймплей Kaiko Racer – это, собственно говоря, сборная солянка из NFS, Test Drive и Gran Turismo с небольшими вкраплениями Midnight Club. Так, практически полностью заимствованы карьерный режим и

система тюнинга автомобилей. Прочие составляющие игрового процесса тоже не созданы с нуля, но, как это сейчас модно, «творчески переосмыслены».

К сожалению, физика игры не выдерживает критики. Машины не бьются и не ломаются, на них даже не остается царапин. А на дороге они и вовсе ведут себя абсолютно непредсказуемо, игнорируя законы Ньютона и элементарную логику. Впрочем, через некоторое время возникает впечатление, что игра подстраивается под ваш стиль езды и не дает выработать выигрышную тактику.

В автопарке представлено аж 149 машин от известных мировых производителей. Все они – серий-

ные автомобили, но с помощью тюнинга их можно легко превратить в серьезные спорткары. Любителям повозиться с тонкой настройкой своего железного коня сетовать не придется.

Звуковое оформление не отличается излишними изысками. Рокот моторов, визг шин, свист турбин сухи и неестественны, равно как и вся игровая озвучка. Музыкальные темы сначала радуют ухо, но, к сожалению, быстро приедаются.

Совершенно неоднозначная игра, с массой обаяния и шарма... но, к сожалению, с посредственным геймплеем. Езда в Kaiko Racer доставит удовольствие только утонченным эстетам, остальным лучше выбрать что-то попроще.



На зимних трассах машины ведут себя еще более странно



*And you will know,
my name is the Law*



*Лежачих не бьют.
В них стреляют*



PlayStation 2 / Xbox

50 Cent: Bulletproof

Алексей Пасак

Широкий формат

Надо разграничивать понятия «музыка» и «музыкальный бизнес». Второе – вещь страшная и всесильная. Круче всегда тот, чей low-rider выше подпрыгивает, на ком больше золотых побрякушек и в чьих клипах наименее одетые топ-модели.



Паспорт

Жанр action

Разработчик Genuine Games

Издатель Vivendi Universal Games

Web-сайт

www.50centbulletproof.com

Возраст 18+

Оценка 1,5/5

Идея История, основанная на почти реальных событиях
Графика Мускулатура героя выглядит вполне достоверно.

Прочее не столь важно

Звук Масса как старых песен, так и новых, записанных специально для игры

Игра Интересный сеттинг с корявой action-частью.

Исключительно для фанатов

А чтобы окончательно перестать беспокоиться по поводу рейтингов, нужно ко всему этому добавить кровавую бойню с перестрелками. Подлинная история Куртиса «50 Cent» Джексона (вырос без отца в ямайских трущобах, еще подростком потерял мать, начал свою карьеру с торговли наркотиками, получил 9 пуль в упор возле своего дома и выжил) плюс продюсирование такими монстрами, как Dr. Dre и Eminem – это вам не шутки. Линейка собственной одежды для Ecko Unlimited, контракт с Reebok, выпуск витаминного напитка Formula 50, кинодрама о нелегкой юности Get Rich or Die Tryin' (которая успела вызвать недовольство у нервных родителей как своим названием, так и рекламным плакатом) и даже видеоигра! Возможно, вышло бы довольно неплохо (gangsta-гар-фактор бьет все рекорды: выражения вроде «fk diz sht, map» повторяются чаще, чем в «Бешеных псах» мистера Тарантино), если бы не халатное отношение к реализации проекта.

В то время как внутриигровые ролики вполне можно смотреть и даже получать удовольствие, геймплей вызывает массовую гибель нервных клеток несчастного, дерзнувшего укротить камеру и управление 50 Cent: Bulletproof. Проблема в том, что прицеливание осуществляется с помощью одного аналогового стика, а движения персонажа задаются другим. Если для какого-то симулятора прогулок в невесомости это подошло бы, то для такой динамичной игры – вряд ли. И пока наш герой тщетно старается прицелиться в очередного мечущегося по экрану врага, работа оператора заслуженно полу-

чает «Золотую малину». Аналогов подобного мракобесия и извращенного юмора в подходе к алгоритмам поведения камеры просто не существует. Нечего и говорить – в 9 из 10 случаев вашей скоростной кончины будет повинно именно управление. Забавное зрелище: устрелявший, с ног до головы обвешанный стволами Полтинник раз за разом промахивается и не может попасть в находящегося в полуметре противника.

В расстроенных чувствах так и хочется налить себе чарку травяного чая и опрокинуть со словами «Wu-Tang навсегда».



Как же это Солид Снэйк делал?



DS

Bombberman

Варвара Марченко

Big Bada Bum

Безумный и зажигательный мультиплеер для восьми игроков или слабоватый одиночный режим – что для вас более важно?

Вombberman был, есть и будет. Погостив на всевозможных консолях и PC, представ перед нами в 3D и получив множество ответвлений и дополнений своей истории, он добрался до Nintendo DS. И пусть этот взрывоопасный персонаж не столь популярен, как Соник и Марио, у него есть много преданных поклонников.

Если же по какой-то непонятной причине вы не знакомы с серией, сразу скажем: суть игры достаточно проста. Бега по лабиринту и бросая бомбы, мы уничтожаем врагов, взрываем стены в поисках выхода и собираем разнообразные призы и бонусы. Действие происходит на верхнем экране, а сенсорный предназначен для меню и управления призами. Что приятно, бонусы и power-up больше не активируются автоматически, а складываются в меню, и их можно использовать в нужный момент. Так что запасливые игроки имеют шанс взять реванш даже после неудачной попытки.

Не будем осуждать одиночный режим за неувлекательность, ведь разработчики этой серии давно делают ставку именно на сетевую игру. В многопользовательской битве по Wi-Fi могут принимать участие до восьми обладателей DS (используя всего один картридж!). Вот здесь начинается настоящая неразбериха! Веселые бата-

Паспорт

Жанр action/puzzle
Разработчик Hudson Soft
Издатель Ubisoft
Web-сайт www.ubi.com/US/Games/Info.aspx?pld=3427
Возраст 3+

Оценка 3,5/5

лии разворачиваются уже на обоих экранах, что дает нам массу интересных возможностей. Сражайтесь за призы и делайте соперникам мелкие пакости, а в некоторых режимах даже кричите в микрофон – хоть это и не особо нужно, но весьма забавно.

Старая добрая мультяшная 2D-графика по-прежнему радует глаз, звуки и мелодии – веселые и незамысловатые. А при наличии под боком потенциальных противников Bombberman обладает практически бесконечной replayability.



PSP

Medieval: Resurrection

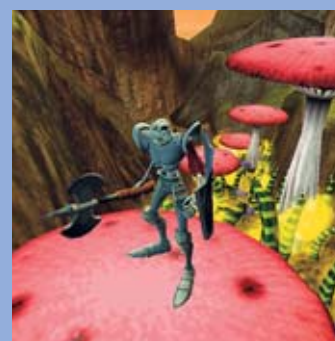
Богдан Афанасьев

Старые кости о главном

Одно из добрейших и наиболее гуманных созданий Тима Бартона после долгой спячки в склепе вновь поднялось на поверхность земли.

Сэр Дэн должен преодолеть тернистый путь к победе над злым и нехорошим волшебником Зароком. И мы ему обязательно поможем. Наш протагонист давно утратил человеческий облик – пребывание в сырой земле плохо сказывается на цвете лица да и на общем состоянии плоти тоже не слишком хорошо влияет. Но тем не менее он выглядит очень милым и симпатичным... скелетом.

Medieval в основном повторяет свою предшественницу для PS One, только с мини-играми и с улучшенной графикой. Перед нами обычная аркадная авантюра с видом от третьего лица. Шутки остались также специфически смешными. Участники этого кладбищенского дурдома общаются просто неповторимо – акцент, дефекты и прочие особенности речи потрясающе переданы актерами. Несмотря на го-



Разработчики любят грибы

тично-кладбищенскую направленность, уровни достаточно разнообразны. Головоломки тоже никуда не делись – кое-где придется серьезно задуматься.

К сожалению, общее впечатление не очень хорошее – например, камера ведет себя непредсказуемо, так что приходится постоянно устанавливать ее вручную в положение «по умолчанию». Графика иногда заметно «притормаживает» – играбельность от этого особо не страдает, но все равно неприятно. Геймплей, даже несмотря на наличие мини-игр, надоедает довольно быстро. Единственная сильная сторона Medieval – диалоги. Они настолько хороши, что ради некоторых из них можно было бы пройти игру еще раз. Но почему-то не хочется.

Паспорт

Жанр action/adventure
Разработчик SCE Studios Cambridge
Издатель Sony
Web-сайт нет
Возраст 13+

Оценка 3/5



PlayStation 2

Flow: Urban Dance Uprising

Алина Жигунова

Танцюйте, покидьки, це ваше свято!

Тяжело живется хип-хоперу. Его не понимают родители, недолюбливают соседские старушки и обижают скинхеды. Танцевальные автоматы ущемляют его права, заставляя плясать под корейскую перепевку Jingle Bells!

Французская студия A2M предлагает исстрадавшимся фанатам хип-хопа отвести душу и насладиться заводными ритмами в своей новой игре Flow: Urban Dance Uprising. Этот проект очень напоминает серию DDR: тот же коврик, сходная система оценок и привычный танцующий дурик (несколько вариантов в комплекте) на заднем плане. Правда, теперь он негродной расы и лучше прорисован, что не мешает ему по-прежнему мельтешить на экране и отвлекать от стрелочек. Зато и у нас есть возможность коварно отомстить: если игрок допускает ошибку, его афроаватара тоже сбивается с ритма и даже падает под недовольный гул толпы зрителей (естественно, той же расовой принадлежности). Действие происходит на фоне урбанистических пейзажей с обязательным граффити на стенах, аутентичная музыка прилагается. Исполнители ее, как и положено в подобных проектах, широкой

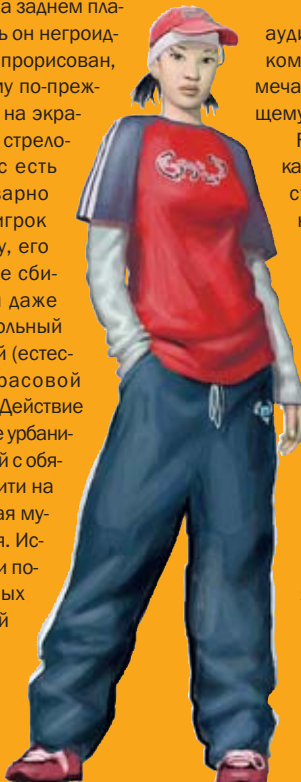
Паспорт

Жанр танцевальная игра**Разработчик** A2M**Издатель** Ubisoft**Web-сайт** www.flowurbandanceuprising.com**Возраст** 3+

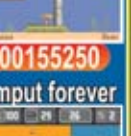
Оценка 3/5

аудитории не известны, но композиции неплохие и замечательно соответствуют общему стилю.

Flow, кстати, дает игрокам небольшую фору: здесь стрелочки, на которые нужно наступать одновременно, соединены цепью, благодаря чему сразу обращают на себя внимание. А вот что нас разочаровало, так это режим с использованием EyeToy – он позволяет только отображать на экране человека, стоящего перед камерой. И никаких лишних движений руками – A2M решила, что настоящему хип-хоперу подобных изысков ни к чему!




ВИБУХОВІ ІГРИ
 Для замовлення гри відправте SMS
 з кодом замовлення на номер **1060**

БРИГАДА  КОД ГРИ: 6100225250		БРИГАДА  КОД ГРИ: 6100225250	
БУМЕР  КОД ГРИ: 6100126250	Настоящий SuperBike  КОД ГРИ: 6100080250	ШТИРЛИЦ  КОД ГРИ: 6100103250	БОЙ С ТЕНЬЮ  КОД ГРИ: 6100124250
Age of Heroes: Армия Мрака  КОД ГРИ: 6100125250			
College Girls  КОД ГРИ: 6100145250 Це симулятор сексуального життя в жіночому гуртожитку.			
Настоящий Бильярд  КОД ГРИ: 6100008250			
Bear Cards  КОД ГРИ: 6100153250			
Алеша Попович и Тугарин Змей  КОД ГРИ: 6100155250		Ball'n'Roll  КОД ГРИ: 6100223250	
Штирлиц-2: Umput forever  КОД ГРИ: 6100156250		Amigo goes Mexico  КОД ГРИ: 6100224250	
Турецкий Кош  КОД ГРИ: 6100222250		Новогодний EuroMan  КОД ГРИ: 6100221250	

Недотримання усіх умов замовлення не може гарантувати успішне отримання контенту.
 ТМ "DINAMIT" - усі права захищені. Контент-провайдер ТОВ "МІСТЕР МОБАЙЛ".
 Контент-провайдер - ТОВ "Трансєвропейський Зв'язок"
 Вартість відправлення повідомлення на номер: 1060 - 16 грн. (3 ПДВ)
 ЗАО "Клиент Дз.Ес.Ем.", Ліцензія ДКЗУ №009503 від 12.04.2001
 ЗАО "Український мобільний зв'язок", ліцензія ДКЗУ АА №720189 від 29.12.2004

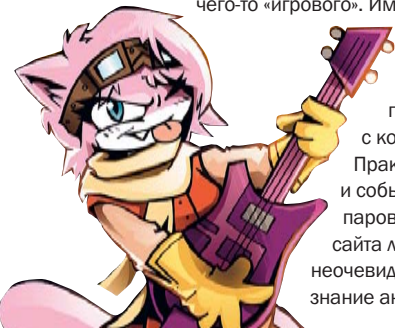
Интернет-сайты

VG Cats

www.vgcats.com/comics

Все мы давно привыкли к игровым новостям, игровым сайтам и игровым журналам. А что делать, если времени всего пять минут, а хочется чего-то «игрового». Именно тогда на помощь приходят

«комиксы про кошечек». Нет, это совсем не то, о чем вы подумали, VG Cats – самые злые и ехидные представители пушистого семейства, с которыми вы когда-либо встречались. Практически по всем значимым проектам и событиям в индустрии котятки проедутся паровым катком циничного юмора. У этого сайта лишь два недостатка: некоторые шутки неочевидны, кроме того, требуется хорошее знание английского.



Mini-Arcade

www.miniarcade.com

Удивительно, но слово «винтаж» применимо не только к пыльной бабушкиной шляпке. Добро пожаловать в мир карманных консолей 70–80-х годов, прадедушек Nintendo DS и PSP. Более 270 устройств, с которых началась история портативного гейминга, – что может быть интереснее? Да-да, идея мечты нашего детства «Электроника» с героями «Ну, погоди!» была позаимствована именно у них.



GameGal

www.gamegal.com

Вы можете не верить, но немало представительниц прекрасной половины человечества уже давным-давно причисляют себя к геймерскому сообществу. Мало того, воительницы геймпада и клавиатуры создали множество собственных интернет-ресурсов, на один из которых мы вас и приглашаем. Ведь любопытно, право слово.

OverClocked ReMix

www.ocremix.org

Ремиксы игровой музыки прошлых лет, созданные с использованием всех достижений современных технологий. Размер комьюнити просто поражает, а присоединиться может каждый желающий. Кстати, некоторые треки показались нам более чем достойными внимания.



Шопинг



Первым делом, конечно, самолеты!

Существует совершенно особая категория виртуальных пилотов – ассы, не признающие массовых контроллеров. Именно для них старается компания Hi Rev Simulators (www.hirevsims.com). Среди ее товаров такие супер-мега-эксклюзивы, как катапультное кресло и даже целая кабина (вернее, ее точная копия). Для антуража стоит также приобрести шлем, комбинезон и наушники. А начинающим прекрасно подойдет более простой «летный десктоп», реалистичные джойстик и РУД. Цен продавцы мечты не указывают, но, согласитесь, играть в подобном окружении намного интереснее. А искусство, как известно, требует инвестиций.

Многие современные симуляторы благодаря стараниям разработчиков достаточно точно передают внутреннее убранство кокпита, а вот управлять виртуальным самолетом с помощью клавиатуры не всегда удобно. Но эту неприятность можно пережить, заказав отдельные панели (навигационные приборы, блоки управления двигателями, радиостанцией) на сайте www.pcaviator.com/shop.

Кроме того, здесь можно раздобыть новые карты и модели самолетов для игр.



Ну а тем, кто предпочитает делать все самостоятельно, рекомендуем заглянуть на www.joysticks.ru. Портал предоставит необходимую информацию по сборке в домашних условиях джойстика, педали или РУД. Доходчивые объяснения и наглядные пособия прилагаются.

hotline
www.hotline.ua



Сайт для покупателей и для бизнеса!



Неограниченный объем
информации



Ежедневное обновление
ассортимента
и цен на товары



Полнота информации
о представленных
на фото продуктах



Доступ к информации
в мобильном режиме

Более 10 000 посетителей в день.
Такого взаимопонимания не было никогда!

Михаил Половко

Готично!

Моды к Gothic II

Вышедший в 2003 г. сиквел нашумевшей RPG Gothic прочно закрепил за серией звание самой реалистичной ролевой игры. И хотя многие не оценили «Готику» по достоинству, для большинства геймеров она стала неким подобием фэнтези-симулятора, с помощью которого можно было убежать от серых будней в мир виртуальной реальности. Очевидно, что такой проект не остался без внимания мод-мейкеров. Сегодня мы и поговорим о модификациях для Gothic II.



Dunkle Magie

www.laplars.de

Модификация «Черный Маг» предназначена для игроков, которые неоднократно прошли оригинальную «Готику». Она добавляет к основному сюжету еще одну линию развития – путь послушника Белиара – то, чего так желали многие геймеры, и то, чего так и не сделали разработчики. Наряду с тремя уже имеющимися гильдиями (Паладины, Наемники, Маги Огня) появляется еще одна, вступив в которую, вы сможете почувствовать себя Ищущим или Темным Рыцарем.

Переход на темную сторону будет осуществляться на протяжении всей игры, т. е. стать полноценным Черным Магом в первой главе не получится.

Стоит отметить, что квесты в этом моде очень интересные и



разнообразные. В основном придется заниматься предательством бывших товарищей и всевозможными оккультными ритуалами, как и подобает послушнику Белиара.

Появились и новые виды оружия, брони, противников и заклинаний. Кроме того, разра-

ботчики открыли уже готовых, но по каким-то причинам не появившихся в оригинальной игре монстров: пантер и аллигаторов.

Великолепное дополнение к «Готике», которое следует пройти всем поклонникам.

Die Sekte

www.sumpflager.com

«Секта» является модом, аналогичным «Черному Магу», т. е. к основным гильдиям добавляет еще одну, уже знакомую по первой «Готике»: Болотников. По сюжету после смерти Спящего братство «болотных растаманов» распалось, так как его участники наконец осознали, что их религия была ложной. Но куда они исчезли после падения Барьера, неизвестно.

Создатели данной модификации взяли на себя ответственность и решили продолжить историю этого движения. Теперь все братство обосновалось на земле ленд-лорда Бэнгара (оттуда мы, в



Coast of Skeletons

www.basilio58.narod.ru

Любительский мини-мод, открывающий доступ к территории орков за забором в Рудниковой долине. Большинство игроков во время прохождения оригинальной «Готики» не раз там побывали с помощью кодов или некоторых акробатических упражнений, и многие видели забавное письмо от разработчиков, спрятанное в той зоне. Впрочем, кроме этого клочка

бумаги, там ничего интересного не было.

Авторы «Побережья Скелетов» наполнили пустоши огромным количеством противников, предметов и NPC. И правда – не простаивать же такой территории без дела.

Следует отметить, что данный мод не является самостоятельным, а встраивается в основной мир. К тому же он никак не влияет на сюжет игры, это просто еще одна возможность набраться опыта и разжиться шмотками, истребляя местных монстров. Что, впрочем, тоже неплохо.

роли наемника, прогоняли ополченцев).

Нам предлагают сделать карьеру Болотника – от послушника до гуру – и возглавить всю организацию. Большое

количество разнообразных и, главное, действительно интересных квестов – огромная редкость среди любительских модов. Кроме того, как обычно, в наличии много новых

видов заклинаний, доспехов и оружия.

Замечательная модификация, без которой, как и без «Черного Мага», оригинал выглядит неполноценным.



(steel sound 5H)

TRUST YOUR SENSES
ДОВЕРЯ СВОЕМ ПО-ЧУВСТВАМ



RAZER

Copperhead

ICEMAT SIBERIA



ЗБРОЯ ГЕЙМЕРА

eletek

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

www.eletek.com.ua



Atmospheric Mod

Набор новых текстур, которые добавляют «Готике» реалистичности. В частности, переделано дневное и ночное небо. Заменены текстуры воды: теперь болото выглядит, как ему и положено, и имеет своеобразный зеленоватый оттенок, а не голубой, как было в оригинале.

Напрочь убраны угловатые шлейфы за лезвием меча и стрелами, так что бои смотрятся динамичнее.



Bumshak

www.bumshak.de.vu

Самый оригинальный и атмосферный мод из всех существующих на данный момент. Нам предлагают взять под свое чуткое руководство юного орка-неудачника по имени Бумшак. Он по уши влюблен в прекрасную (по орочьим, естественно, понятиям) даму, но не может на ней жениться, так как отец девицы весьма честолюбив и не отдаст свою дочь замуж за простака. Мы должны помочь Бумшаку сделать карьеру военного – от разведчика до военачальника.

Как и положено, никто серьезных заданий поначалу давать не будет. «Принеси десять лечебных растений» или «найди любимую «собачку» офицера» – вот к чему придется привыкать на первых порах. Но повышение по службе, как и новые миссии, не за горами. Несколько выпол-

ненных квестов – и на погонах нашего подопечного появится еще одна звездочка.

Вы будете принимать участие в осаде замка паладинов в Рудниковой долине и даже сможете захватить его, когда главный герой оригинальной сюжетной линии откроет ворота. Вас также удостоит чести выполнить задание для Огненного дракона. А когда получите высший чин, дело останется за малым – найти подарок для возлюбленной и, наконец, жениться.

Этот качественный мод сильно испорчен однообразными квестами. Причем чем дальше вы продвинетесь по сюжету, тем больше времени будет уходить на поиски и тем меньше вам будут объяснять, что именно искать. За всю игру встречается всего несколько по-настоящему интересных заданий, но они проходятся мгновенно.

А в целом – отличная модификация, рекомендуется всем.



Gestrandet

«Потерпевший крушение» – так звучит название этого мода в любительской локализации. Два друга-авантюриста нанимают лодку и отправляются на поиски сокровищ, но по пути попадают в чудовищный шторм. Их, чудом уцелевших, выбрасывает на остров. С виду этот небольшой клочок земли кажется полностью необитаемым, однако первое впечатление обманчиво.

Пока главный герой бродит по берегу в поисках пищи и инструментов для починки судна, его товарищ исчезает вместе с лодкой. Стоящий неподалеку от места крушения отшельник объясняет, что ваш друг быстро исправил посудину и уплыл в неизвестном направлении, бросив вас на произвол судьбы.

Потом вы узнаете, что на острове (как оказалось, не

таком уж и необитаемом) имеется форпост каперов, он же – единственная надежда на спасение. Далее начинается непонятное. Сначала вы находите аристократа, также потерпевшего кораблекрушение. Он просит принести ему два косяка болотника, что уже настораживает. Затем обнаруживается, что рыба из прибрежных вод полностью исчезла, а та, что осталась, выбросилась на берег. Пропадает один из каперов, в этом инциденте предлагают разобраться вам. И вы наконец понимаете, кто на самом деле тот человек, требующий болотник. Тут-то вас и поджидает главный сюрприз игры..

Великолепная модификация. Не такая масштабная, как Bumshak, но все же сделанная на славу. Подкупает атмосферой и сюжетом, но, к сожалению, квесты здесь скучноваты.





Naked Patch

Этот патч, заменяющий текстуры женщин на более откровенные, весьма популярен среди тинейджеров. Создателями мода явно руководили гормоны, а не здравый смысл. Так, если обнаженная дама в борделе смотрит еще более менее к месту, то голая крестьянка, собирающая урожай плечом к плечу с одетым мужиком, который не обращает на нее внимания, выглядит по меньшей мере дико. А чего стоит толпа стриптизерш, режущих серпами монстров!

В общем, подросткам качать в первую очередь. Всем остальным – лишь ради здорового смеха.

Fight Contest

www.legend-of-ahssun.de.vu

Забавный мини-мод в духе вечномолодой Crimsonland. Игра начинается с выбора одной из трех доступных арен, куда помещается главный герой с самыми простыми доспехами и оружием. В первом раунде со всех сторон на нас лезут враги, за убийство которых начисляются очки. Когда вы уничтожите определенное количество противников, придется сразиться с боссом, являющимся лишь увеличенной версией кого-то из обычных неприятелей. В случае победы герой перейдет на следующий уровень. Новые локации не отличаются друг от друга ничем, кроме внешнего вида супостатов. Ну и, разумеется, после набора определенного количества очков вам предложат новую броню или оружие. А вот мощь врагов растет постоянно и не зависит от вашей силы и экипировки.



Такой примитивный на первый взгляд игровой процесс оказался чертовски захватывающим. Пройдя первые три уровня, остановиться очень сложно. В этом моде, как уже стало ясно, отсутствуют квесты, NPC и прокачка характеристик. Но в нем есть то, что необходимо большинству игроков – атмосфера и постоянный action.

Piratenleben

www.piratenleben.com

«Жизнь пирата» повествует о бравом парне по имени Рен, который собрался стать (угадайте с трех раз...) пиратом. Юноша с ранних лет понял, что, оставаясь в Хоринисе и работая плотником, как отец, многого от жизни не добьется. Налицо подростковый максимализм – Рен хочет всего и сразу:

славы, денег, романтики. И, не долго думая, он решает податься в «джентльмены удачи». Игнац, старый маг и алхимик, по просьбе парня создает телепорт в Яркендар, и Рен оказывается прямо перед воротами лагеря корсаров.

В данной модификации нас ожидают три главы, напичканные квестами. Есть как интересные задания, так и все те же нудные поручения «найди – принеси». Но в принципе баланс соблюден, не то что в Bumshak.

Единственная необычная вещь, которой хвастаются создатели мода, – это система респаунов. Идея, позаимствованная из серии Wizardry, прилась здесь очень к месту. Лужайка, совсем недавно очищенная вами от местной фауны, по истечении некоторого времени снова наполняется монстрами. Уже более сильными, нежели предшественники.

Не лучшая из существующих, но все же заслуживающая внимания модификация для тех, кому не понравились «Корсары 3».



КОЛЕКЦІЯ ЖОВТЕНЬ-ЛИСТОПАД 2005
ДЕРЕВ'ЯНІ АКУСТИЧНІ СИСТЕМИ
 ДОСЯГНЕННЯ
 ТЕАТРАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА

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

Представник Edifier в Україні - ТОВ "ЕЛСІ-А"



PC / PS2 / Xbox / GC / Xbox 360

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

Дата выхода | квартал 2006

Новая роль Сэма Фишера интригует, завораживает и обещает множество предельно острых ощущений. В погоне за группировкой террористов, внедренный боец неслышимого фронта вынужден будет выполнять приказы как Третьего Эшелона, так и злобных «редисок» (зачастую взаимоисключающие). Помотаться по миру, опробовать массу новых гаджетов и в итоге всех спасти. Или нет? Запутанный сюжет, несколько концовок, равно как и эксклюзивный контент для каждой из платформ, прилагаются.

PC / PS2 / Xbox

Black Buccaneer

Дата выхода | II квартал 2006

Из ингредиентов имеем острова Карибского бассейна образца XVI века, героя (молодой моряк), таинственный амулет вуду (превращает протагониста в могучего Барона), загадочное сокровище пиратов, толпы противников и, непременно, сексапильную загорелую искательницу приключений. Разработчики утверждают, что в результате подадут нам не что иное, как horror/action/adventure с 26 увлекательнейшими уровнями, отменной графикой и обязательной геймплеем. Мы бы рады стереть с лица скептическую ухмылку, да не получается.



Xbox 360

Rumble Roses XX

Дата выхода 2006

Akari Uchida бессовестно играет на нашей тяге к прекрасному, при этом обещая не только многополигональные формы очаровательных рестлерш, но и увлекательный геймплей. Девушки (а их ожидается свыше 20) овладеют новыми приемами, выработают индивидуальный стиль борьбы, станут более зрелищно уделывать соперниц и, что немаловажно, научатся действовать в паре. Платформа обязывает, и мы по всей видимости получим качественный многопользовательский режим. А для ценителей отметим, что к «положительной» и «отрицательной» ипостасям милых дам добавят еще одну – Superstar. Уверены, медсестричка Anesthesia будет в этой роли чудо как хороша.



PC

Tony Tough 2: A Rake's Progress

Дата выхода I квартал 2006

Мы перенесемся в далекий 1953 г., когда остроумцу на язык сыщику Тони Крутони было всего тринадцать. В самый обычный день городок Вашингтон, что в Нью-Мехико, облетела весть о похищении девочки. Поговаривали, что в этом замешаны пришельцы. Разумеется, ни один мальчишка (да и мы тоже) не откажется от хорошего приключения. 30 локаций в духе картин Эдварда Хоппера, множество NPC, классический интерфейс point & click, оригинальные загадки и, конечно же, едкие замечания несносного очкарика. Кажется, скучать не придется.

PS2 / Xbox

Final Fight: Streetwise

Дата выхода февраль 2006

Metro City был мрачным, унылым, безрадостным, пока мегапарень Kyle Travers не решил раскрасить его сочным кармином. Да и повод подвернулся: брата Cody (героя древних игр серии) похитили неизвестные. И вот, по кочкам, по почкам, по сломанным косточкам, набирая respect, совершенствуя владение всевозможным оружием и отвлекаясь на мини-игры, будет Kyle продираться сквозь чахлае дебри сюжета очередной криминальной драмы.



PSP

Exit

Дата выхода февраль 2006

Mr. ESC – профессиональный вызволитель. Его работа – вытаскивать пострадавших из неприятнейших ситуаций, в числе которых пожары, землетрясения, неожиданные визиты родственников и прочие стихийные бедствия. Более 100 локаций встанут у нас на пути. Время поджидает, а проложить оптимальный маршрут нелегко. На помощь придут спасенные нами люди (каждый из них обладает полезными навыками). Перепрыгнуть через пропасть, привязать веревочную лестницу, попросить толстяка подтолкнуть вот тот ящик... Потрясающе!

Xbox / Xbox 360

Blazing Angels: Squadrons of WWII

Дата выхода I квартал 2006

Рассудив, что гуртом и фрицев бить самое оно, Ubisoft предлагает нам почувствовать себя бравым командиром звена. Провести своих ребят через 18 сюжетных миссий, поучаствовать в масштабных воздушных битвах Второй мировой, опробовать в деле 38 аутентичных самолетов и сразиться с живыми противниками через Xbox Live. Красиво, зрелищно и непременно аркадно.



PS2 / Xbox

Driver: Parallel Lines

Дата выхода весна 2006

Большое Яблоко урожая 1978 г. Лихой водила по прозвищу The Kid начинает свой подъем по ступенькам иерархической лестницы преступного мира. Reflections клянется приложить все усилия, чтобы вернуть утраченное доверие фанов. Никаких больше копов под прикрытием, занудных в своей обязанности миссий и бесполезных перестрелок. 85% игрового времени нам предложат проехать за рулем, косясь по Нью-Йорку, выполняя разнообразные задания. Кроме того интегрируют в кампанию мини-игры, позволят угонять и тюнить тачки (их здесь 80). Также обещают сюжет с интригой и много другое. Помилуем?



PC

The Chronicles of Spellborn

Дата выхода II квартал 2006

Описание особенностей этой MMORPG заставляет удивленно приподнять бровь. Посудите сами, необходимость вручную удерживать прицел на противнике и отсутствие автоатаки. Заявления разработчиков о полной доступности фана для всех и сразу, поскольку здесь оружие и броня не влияют на уровень нашей смертоносности в битве. Более того, стильный костюмчик нам достается уже в процессе генерации персонажа. Пересмотренная концепция крафтинга, возможные награды, если мы долго остаемся в живых, а не штрафы за смерть. Шанс получить за великие деяния статую себя любимого, необычный фэнтези-сеттинг и кое-что еще. Очень занятно.



PC

War World – Tactical Combat

Дата выхода февраль 2006

Здесь даже намечается сюжет, который должен связать все 100 уровней однопользовательской кампании (да и сетевые побоища тоже). Но идеология меркнет, а глаза жадно загораются, когда нам показывают меху – воплощение силы, скорости, разрушительной мощи и красоты, понятной только ценителям. Ласкающий слух стрекот пулеметов, радующие глаз вспышки взрывов и жалкие кучки железа, бывшие некогда нашими противниками. Разумеется, «бронекостюм» и вооружение подбирается под себя, арсенал внушительный, врагов предостаточно, драйв поставляется в комплекте. А думать? А думать иногда вредно.



PS2

Dragon Quest: Yangus' Mysterious Dungeon

Дата выхода не объявлена

Анонс spin-off лучшей JRPG 2005 стал настоящим сюрпризом. Мы вновь встретимся с Янгусом, только здесь ему 12 лет, знаменитая шапка-каштан еще велика, да и внушительный живот, равно как и шрам на левой щеке, будущий громила пока не заработал. Мальчуган живет со своим папой, мечтает пойти по его стопам и стать главарем банды, пока однажды... Но т-с-с-с... сюжет засекречен, впрочем, как и прочая информация об игре. Правда известно, что в режиссерском кресле расположился Yuji Horii, дизайном занимается Akira Toriyama, а музыкой – Kouichi Sugiyama. Банзай!



PC / PS2

Winx Club

Дата выхода 2006

Если, взглянув на скриншот, вы презрительно бросите: «Да это же для девчонок», – рекомендуем вернуться на страницу назад. Ведь вам наверняка неинтересно, что Winx Club – анимационный сериал о приключениях пяти (позже шести) обворожительных и стильных девушек, способных превращаться в фей. Вот уже три сезона они успешно спасают мир Magix, попутно обучаясь в школе магии, шастая по магазинам, ссорясь, мирясь, влюбляясь и т. д. В игровую обертку «упаковали» первый сезон, доверив нам очаровательную Bloom, лидера команды. Мы будем общаться и путешествовать, решать головоломки и отвлекаться на мини-игры, совершенствовать боевые навыки и строить глазки. Красота всех спасет, однозначно!



DS

Tamagotchi Connexion: Corner Shop!

Дата выхода I квартал 2006

Оставим вопрос, чем вдохновлялись кудесники из Nana On Sha, создавая ЭТО. Выберем одного из тамагочи и попытаемся наладить собственный бизнес. Зачем? Чтобы наш магазин по достоинству оценила сама принцесса Тамако, разумеется. Хотя «магазин» не достаточно точное определение, ведь мы сможем открыть баню, салон красоты, стоматологическую клинику, пекарню и т. д. А дальше, закатав рукава и вооружившись стилусом, начинаем работать. Клиентов много, а сервис нужно предоставить по высшему разряду, ведь в противном случае мы не получим ни положительной оценки (от одной до трех счастливых рожиц), ни денег. Просто, как все гениальное.



Топ 5

Игры февраля

Наемный убийца, восточные сказки, Большое Яблоко и автомобили

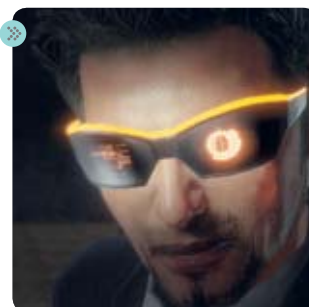
Февраль – месяц игр, которые опоздали. Все уважающие себя проекты появляются в ноябре-декабре, и только двоечники, чьи разработчики слишком увлеклись праздниками, задерживаются аж до конца зимы. Что, к счастью, не делает эти игры хуже.



1 FULL AUTO
Мы полагаем, что все пользователи Xbox 360 уже прошли Burnout: Revenge на эмуляторе первой Xbox и готовы к новым безумным подвигам на трассах. SEGA приготовила нечто необычное: практически полностью разрушаемое окружение, вооруженные до зубов автомобили и, разумеется, невероятные скорости.



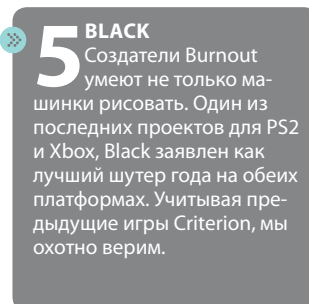
2 TYCOON CITY: NEW YORK
Пока Electronic Arts думала, анонсировать ей Sim City 5 или лучше сделать очередное дополнение к The Sims 2, ее вечные противники из Atari тайно готовили свой собственный симулятор градостроительства.



3 FRAME CITY KILLER
В футуристическом мегаполисе Frame City элитный наемный убийца Ворон ищет некоего Хана. Естественно, не для того, чтобы взять автограф. Потрясающий микс GTA и Hitman, возможно, станет одной из самых красивых игр на Xbox 360.



4 TALES OF LEGENDIA
Очередной эпизод сериала Tales обещает скрестить серьезную сюжетную RPG с отчаянным файтингом. А дизайн персонажей делал знаменитый Казуто Наказаве, ответственный за аниме-вставки в «Убить Билла».



5 BLACK
Создатели Burnout умеют не только машинки рисовать. Один из последних проектов для PS2 и Xbox, Black заявлен как лучший шутер года на обеих платформах. Учитывая предыдущие игры Criterion, мы охотно верим.

