

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

Дизайн
ОЛЕГ ПЕРЕВЕРЗОВ
ЛАРИСА БРУСОВА

Директор по рекламе
ОЛЬГА ВАКУЛЮК

Менеджер по распространению
СВЕТЛАНА РАДЧЕНКО

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Президент, генеральный директор
СЕРГЕЙ АРАБАДЖИ

Вице-президент,
старший главный редактор
МИХАИЛ ЛАПТЕВ

Вице-президент,
исполнительный директор
НАТАЛИЯ ПЕТРОВСКАЯ

Директор по распространению
ОЛЬГА ГАЛУШКА

Технический директор
АЛЕКСЕЙ ГРУША

Директор фотослужбы
АНДРЕЙ ТУРЦЕВИЧ

Арт-директор
ЕВГЕНИЙ МЕДВЕДЕВ

Директор по маркетингу
ВИКТОРИЯ НИКОЛАЕВА

Директор интернет-проектов
ВЛАДИМИР ВОЗНЯК

Менеджер по полиграфии
ВЛАДИМИР БУГАЙЧУК

IT-менеджер
АЛЕКСАНДР САВЧЕНКО

Журнал Gameplay, № 3 (7),
март 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.

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

Тираж 21 000 экз.

Адрес редакции и издателя:
03110, Киев,
просп. Краснотелевский, 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

Сила коммьюнити

До недавнего времени игровая индустрия воспринималась издателями и разработчиками примерно так же, как, скажем, телевидение или кино. Попросту говоря, сделай что-нибудь поярче, прорекламируй погромче – и успех гарантирован. Но на самом деле сообщество геймеров куда сплоченней, чем синефилов или телезрителей, и в последнее время это стало особенно заметно.

Возьмем привычную ситуацию: замечательный во всех отношениях телепроект закрывают его владельцы. Возможно, им не нравится конечный продукт, вероятно, они нашли более выгодное дело для вложения своих средств или просто увидели, что сериал не принесит прибыли. Примеров уйма: Firefly, Futurama, Wayne's World и т. д.

Вы можете себе представить, чтобы зрители той же Futurama бросились самостоятельно рисовать, анимировать и озвучивать ее продолжение? Да, попытки были, но они не идут ни в какое сравнение с оригиналом. С кино, в отличие от ТВ, ситуация немножко лучше – есть замечательные фанатские фильмы по тем же «Звездным войнам» и Star Trek.

Но только в играх народное творчество достигло поразительных масштабов. Возьмите The Movies – в Сети имеются сотни забавных пользовательских роликов: от комедий и пародий до вполне серьезных драм. Вспомните Unreal Tournament, Half-Life, DOOM и прочие: для них были выпущены тысячи фанатских модификаций! А ведь чтобы сделать любой, даже самый захудалый мод, требуется скоординированная работа многих людей – это вам не фанфики по «Гарри Поттеру» писать.

Издатели отлично знают, насколько сильны сообщества поклонников игр. Буквально недавно мы писали о King's Quest: Every Cloak Has A Silver Lining, любительском продолжении знамени-

той серии, которое сначала было запрещено, а потом – после массовых протестов геймеров – снова разрешено компанией Vivendi Universal.

Вот еще один свежий случай: выход Heroes of Might & Magic V отложен на месяц из-за требований фанатов уделить больше времени отладке и полировке игры. По этой причине «Герои» не будут выпущены в текущем финансовом году (он заканчивается в марте), т. е. Ubisoft ради своих поклонников сознательно идет на некоторые убытки и даже возможное снижение стоимости акций.

Я уже не говорю о любителях «Корсаров III» или World of Warcraft – обе игры после выхода активно дорабатываются и улучшаются в соответствии с пожеланиями фанатов. А «Ночной Дозор» и вовсе был перевыпущен в специальной «хардкорной» версии для опытных стратегов.

Вы, конечно, заметили, что сказанное больше касается игр для PC. На консолях не бывает пользовательских модификаций, но это не значит, что сообщество игроков менее активно. Так, Devil May Cry 3 и Soul Calibur III создавались с учетом просьб поклонников. К тому же существует огромное число фанатских (не путать с пиратскими) переводов на английский и даже русский язык игр, вышедших только в Японии. А иногда геймерам удается добиться издания заочно любимых проектов за пределами Страны восходящего солнца.

Правда, для телесериалов и кино пока не делают патчей, и не было случая, чтобы какая-нибудь «Прекрасная няня» не пошла на стареньком телевизоре без обновления прошивки.

Поэтому когда в очередной раз вы будете недовольны какой-нибудь игрой (вышедшей или нет), помните – в ваших силах ее изменить.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галенкин,
segai@itc.ua



52

Gears of War

Unreal Engine 3. Уже одного этого достаточно, чтобы все поклонники FPS купили Gears of War. Но, кроме потрясающей графики, нам обещают любопытный сюжет, кооперативное прохождение и множество интересных возможностей.



№ 3 (7) март 2006

Содержание

Тема

18 История Westwood

Когда появилась студия Westwood, почему она занялась Dune II, кто придумал мышинный интерфейс для квестов и как легендарная компания в конце концов попала в лапы к Electronic Arts?

Рецензии

97 Aeon Flux

Большинство кинозрителей пошли на «Эон Флакс» исключительно с целью полюбоваться на похудевшую после роли в «Монстре» Шарлиз Тэрон. А в игре вместо интеллектуального триллера нам подсунили BloodRayne в футуристических декорациях.

Новости

- 6 Чарты продаж
- 6 В этом месяце
- 8 Кратко
- 14 Даты выхода
- 16 Письма
- 17 Результаты анкетирования

Тема

- 18 История Westwood
- 24 Авторы Gameplay
- 28 Знакомьтесь – ASCII
- 30 Насилие в играх

- 32 Top 5: Гномы

Превью

- 34 Crysis
- 42 The City of Metronome
- 44 Supreme Commander
- 48 Auto Assault
- 52 Gears of War
- 58 The Sims 2: Open for Business
- 60 Lost Planet
- 64 Monster Madness
- 66 Splinter Cell: Double Agent
- 70 Steambot Chronicles

- 72 They Hunger: Lost Souls

- 74 War Front: Turning Point

- 76 Guild Wars: Factions
- 78 Retribution

- 80 Читы в многопользовательских шутерах

- 82 Xbox 360: трезвый взгляд

- 84 Интервью с Евгением Григоровичем из GSC Game World

Рецензии

- 88 rFactor
- 90 Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan
- 91 Albatross 18
- 92 TrackMania Nations
- 94 Wild ARMs 4
- 96 Gauntlet: Seven Sorrows
- 97 Aeon Flux
- 98 25 to Life
- 98 Ape Escape 3
- 99 Sonic Rush
- 99 The Legends of Heroes
- 100 Mario Kart DS

- 100 DarkStalkers Chronicle

- 101 PoPoLoCrois

- 101 Ночной (Дневной) Дозор Racing

- 102 Сайты

- 102 Шопинг

- 103 Maximum Graphics для DOOM 3

- 104 Модификации для Diablo II

- 108 Галерея

- 112 Top 5: март



66

Splinter Cell: Double Agent

Сэм Фишер сел в тюрьму. Но те из вас, кто рассчитывал на Thief в современных декорациях, могут оставить надежду – на самом деле трехглазый спецназовец по-прежнему борется со злом и не грабит богатых вдов.



25 to Life	98
Aeon Flux	97
Albatross 18	91
Ape Escape 3	98
Auto Assault	48
Chromehounds	108
Cooking Mama	109
Crysis	34
D&D Online:	
Stormreach	109
DarkStalkers Chronicle	100
Def Jam Fight for NY:	
The Takeover	110
Fifth Phantom Saga	110
Flight Simulator X	108
Gauntlet:	
Seven Sorrows	96
Gears of War	52

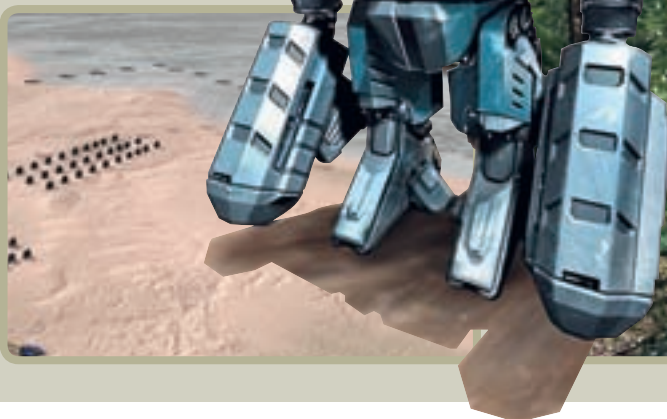
Guild Wars:	
Factions	76
The Legends of Heroes	99
Lost Planet	60
Mario Kart DS	100
Medieval 2:	
Total War	110
Monster Madness	64
MotoGP 2006	111
Odama	109
PoPoLoCrois	101
Retribution	78
rFactor	88
Scratches	111
SiN Episodes:	
Emergence	111
Sonic Rush	99
Splinter Cell:	
Double Agent	66

Star Trek Legacy	108
Star Wars Galaxies:	
Trials of Obi-Wan	90
Steambot Chronicles	70
Supreme Commander	44
The City of Metronome	42
The Sims 2:	
Open for Business	58
They Hunger:	
Lost Souls	72
TrackMania Nations	92
War Front:	
Turning Point	74
Wild ARMs 4	94
Ночной (Дневной)	
Дозор Racing	101

44

Supreme Commander

Крис Тэйлор, создатель незабвенной Total Annihilation и сериала Dungeon Siege, решил снова вернуться к RTS. Причем не просто сделать очередную проходную стратегию, а буквально устроить революцию в жанре!



34 Crysis

Разработчики одной из красивейших игр не тратили прошедшее с момента выхода Far Сру время зря. Читайте эксклюзивное превью самого ожидаемого шутера этого года!



Содержание

Gameplay DVD#3 (7)



Игры

Полные версии

Castle of Elite
GridWars 1.6
Holotz's Castle 1.3.8
Lumixed 4E4
RunMan Monster Fracas
TrackMania Nations
Warning Forever 1.07
X Creature 1.8

Демонстрационные версии

Billy Blade and the Temple of Time
Championship Manager 2006
Crashday
Disney's Chicken Little
Legendo's The Three Musketeers
Massive Assault Network 2
Panzer Elite Action: Fields of Glory
Star Wars: Empire at War
Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown
World Racing 2 Demo #3
X3: Reunion Rolling Demo

Shareware-игры

Air Hockey 3D
BrainsBreaker 4.6
EggRoll
Exotic Minesweeper 0.9.3
Hamsterball Gold 2.18
Kyodai Mahjongg 2006
Ocular Ink 0.92e
Phlinx To Go
Pixelmania
Sky Bubbles Deluxe
Snowy: Treasure Hunter 2 1.1
Solitaires 5.1
Steam Brigade Beta
Strike Ball 2
TubeTwist

Патчи

Русские версии

Магия Крови #1

Восточный Фронт:

Неизвестная война 1-lite
Ночной Дозор
Racing / Дневной Дозор Racing 1.1
Стальные монстры 1.1
Missing: Since January
Splinter Cell: Теория хаоса 1.05
Rome: Total War 1.5
Rome: Total War – Barbarian Invasion 1.6
WarCraft 3: The Frozen Throne 1.20c
WarCraft 3: Reign of Chaos 1.20c
WarCraft 3: Reign of Chaos 1.20c
Warhammer 40 000: Dawn of War 1.40/1.41

Английские версии

Age of Empires 3 1.04
Brothers in Arms: Road to Hill 30 1.11
Chaos League: Sudden Death 2.03
Diablo 2 1.09d/1.10/1.11/1.11b
Dragonshard 1.2.1
Falcon 4.0: Allied Force 1.0.5
John Deere American Farmer 1.5.2
Knights of the Temple 2 1.2.33
NHL Eastside Hockey Manager 2005 2.1.3
Quake 4 1.0.5.2 beta
rFactor 1.070
Rising Kingdoms 1.2
Sailors of the Sky 5.3 Gold
Singles 2: Triple Trouble 1.3
StarCraft (Brood War) 1.13f
The Longest Journey 1.56
Tortuga: Pirates of the New World 1.1
Universal Combat Gold 1.00.02
Universal Combat: A World Apart 1.00.11

Vampire:

The Masquerade Bloodlines 2.0 (unofficial)
WarCraft 3: Reign of Chaos 1.20c
WarCraft 3: The Frozen Throne 1.20c
War Plan Orange: Dreadnoughts in the Pacific 1922–1930 1.20

Модификации

Diablo II

Ancestral Recall 1.10
Hades Boss
Hell on Earth 2
Median 2 SE 1.06
Nude Assassin
Sanctuary in Chaos
SnEj-Mod
The Hordes of Chaos 8.1 beta
Zy-El: Trial by Fire 4.2B

DOOM 3

Maximum Graphics Mod

Half-Life 2

Eclipse 1.01

Видеоролики

Battlefield 2: Modern Combat
Black
Desperados 2: Cooper's Revenge
Driver: Parallel Lines
EA Sports Fight Night Round 3
Resident Evil 4
Rise of Nations: Rise of Legends
The Elder Scrolls 4: Oblivion
The Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth II
TOCA Race Driver 3
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent
Tomb Raider: Legend

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 10.1.4.0
Azureus 2.3.0.6
Download Master 4.5.3.971
Firefox 1.5
Free Download Manager 1.9
Maxthon 1.5.2 build 21
Miranda IM 0.4.0.2
Opera 8.50/8.51
Thunderbird 1.5

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 20060123
foobar2000 0.9 beta 13
Light Alloy 3.5
Media Player Classic 2006.01.31
QuickTime Alternative 1.68
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 1.0.5.824
ClockGen
RightMark CPU Clock Utility (RMClock) 2.0

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 6.1
Intel Graphics Media Accelerator 14.18
NVIDIA ForceWare 81.98
NVIDIA ForceWare 82.12 Beta

Звуковые карты

Realtek AC97 A3.82
Realtek HD Audio R1.30
Sound Blaster Audigy 1/2/2 ZS/4/4 Pro 02.08.0004

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, март 2006» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 3 (7), 2006 и продаже отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:

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

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

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



PC

Европейский рейтинг продаж игр для PC (full price)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Football Manager 2006	SEGA	Sports Interactive
2	Age of Empires III	Microsoft	Ensemble Studios
3	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
4	Battlefield 2	Electronic Arts	D.I.C.E.
5	F.E.A.R.	Vivendi Universal Games	Monolith
6	The Sims 2: Nightlife	Electronic Arts	Maxis
7	World of Warcraft	Vivendi Universal Games	Blizzard Entertainment
8	Call of Duty 2	Activision	Infinity Ward
9	Civilization IV	2K Games	Firaxis
10	The Movies	Activision	Lionhead Studios

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	The Sims 2: Open for Business (preorder)	Electronic Arts	Maxis
2	World of Warcraft	Vivendi Universal Games	Blizzard Entertainment
3	Sid Meier's Civilization IV	2K Games	Firaxis
4	Age of Empires III	Microsoft	Ensemble Studios
5	Star Wars: Empire at War (preorder)	LucasArts	Petroglyph
6	Elder Scrolls 4: Oblivion Collector's Edition (preorder)	Bethesda/2K Games	Bethesda Softworks
7	The Elder Scrolls III: Morrowind – Game of the Year Edition	Bethesda Softworks	Bethesda Softworks
8	Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight	Microsoft	Microsoft
9	Command & Conquer The First Decade	EA LA/Westwood	Electronic Arts
10	The Sims 2: Nightlife	Electronic Arts	Maxis

Российский рейтинг продаж игр для PC (jewel)

№	Название	Издатель на территории России	Разработчик
1	Call of Duty 2 (DVD)	«1С»	Infinity Ward
2	«Магия Крови» (2 CD)	«1С»	SkyFallen Entertainment
3	Max Payne 2	«1С»	Remedy
4	«Хроники Нарнии. Лев, Колдунья и Волшебный шкаф» (4 CD)	«Новый Диск»	Traveller's Tales
5	Silent Hunter III (DVD)	«1С»	Ubisoft Romania
6	«Корсары III» (DVD)	«1С»	«Акелла»
7	«Мадагаскар»	«1С»	Beenox Studios
8	«Корсары III» (3 CD)	«1С»	«Акелла»
9	«Такеда 2: Путь самурая»	«1С»	Magitech
10	«Антология Counter-Strike 1»	«Бука»	Valve

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	Rugby Challenge 2006	Ubisoft	Swordfish Studios
3	King Kong: Official Game of the Movie	Ubisoft	Ubisoft
4	FIFA 06	Electronic Arts	EA Canada
5	Torino 2006	Take Two	49Games
6	Pro Evolution Soccer 5	Konami	Konami
7	Narnia: The Lion, The Witch & Wardrobe	Buena Vista Games	Traveller's Tales
8	Buzz! The Music Quiz	Sony	Relentless Studios
9	WWE SmackDown! vs. RAW 2006	THQ	Yuke's Media Creations
10	Star Wars: Battlefront II	LucasArts	Pandemic Studios

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	World Soccer Winning Eleven 9	Konami	Konami Corporation
2	Dance Dance Revolution Extreme 2	Konami	Konami TYO
3	Madden NFL 06	Electronic Arts	Tiburon
4	Arena Football	Electronic Arts	Tiburon
5	Metal Gear Solid 3 with DVD	Konami	Konami
6	MVP 06 NCAA Baseball	Electronic Arts	EA Canada
7	Kingdom Hearts II (preorder)	Square Enix	Square Enix/Buena Vista
8	Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar Games	Rockstar North
9	Grand Theft Auto: San Andreas – Special Edition	Rockstar Games	Rockstar North
10	DDR Max 2: Dance Dance Revolution	Konami	Konami

Российский рейтинг продаж игр для PS2

№	Название	Издатель на территории России	Разработчик
1	Black. Эксклюзивная демо-версия	SoftClub	Criterion Games
2	Prince of Persia: The Two Thrones	Vellod Impex	Ubisoft Montreal
3	Need for Speed: Most Wanted	SoftClub	EA Canada
4	Killzone Platinum	SoftClub	Guerilla Games
5	True Crime: New York City	Vellod Impex	Luxoflux
6	The Sims 2	SoftClub	Maxis
7	Resident Evil 4	SoftClub	Capcom
8	Call of Duty 2: Big Red One	SoftClub	Treyarch Invention
9	Soulcalibur III	SoftClub	Namco
10	Star Wars: Battlefront II	SoftClub	Pandemic Studios

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

Март



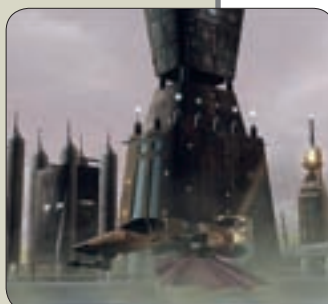
2005

Очередное пришествие Сэма Фишера в Splinter Cell: Chaos Theory, очередная серия Driv3r, сиквел Freedom Force vs. Third Reich, продолжение Silent Hunter III и Act of War: Direct Action, стопроцентный клон C&C: Generals. Свежие идеи, говорите? Зачем?



2004

Наверное, наиболее удачный март за всю историю видеоигр. Судите сами: Ninja Gaiden, The Suffering, Far Cry, Unreal Tournament 2004, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Syberia II, Sacred, Final Fantasy XI, Drakengard, Harvest Moon: A Wonderful Life.



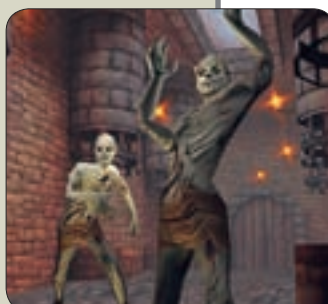
2003

Хороший месяц для любителей проектов с изюминкой. Интересная последовательница «Элиты» Freelancer, замечательная постапокалиптическая гонка со стрельбой Bandits: Phoenix Rising, уникальная музыкальная Amplitude и необычная страшилка Clock Tower 3.



2002

Геймеры всего мира с ужасом наблюдали за тем, как Heroes of Might & Magic IV и Might & Magic IX вдвоем убивают некогда любимейший фэнтези-сериял миллионов игроков. Хорошо хоть на Xbox была GunValkyrie – зубодробительный action от третьего лица, а на PS2 как раз вышла Virtua Fighter 4.



2001

Март был довольно беден играми. Месяц запомнился разве что выходом жуткой Warriors of Might & Magic, бесстыдно паразитировавшей на известном бренде. Впрочем, попадались и оригинальные проекты, например очень интересная RTS Kohan: Immortal Sovereigns.



Встав ключі в запалення і заведи мотори. Прийшов час для гонки «Urban Extreme»!
Обери одну з восьми машин, що ревуть!
Мчи стрімголов за різними пунктами «Urban Extreme»!
Притискуй своїх суперників в припарковані машини і спостерігай, як вони вибухають в хмарі вогню!
Зіграй з своїми друзями в режимі Multi Player.



RIG RACER 2

Обери одну з восьми великих несамоовитих вантажівок і промайни по всіх європейських районах!
Перевір свою реакцію вночі і переможи!
Ніколи не веди машину швидше, ніж ти можеш бачити!
Але справжній жах - якщо цей «звір» зійде з дороги!
Чи зможеш ти вести 5 тонн на швидкості 120 м/ч по слизькій дорозі?



Самий час поїздити на справжніх машинах монстрах!
Обери одну з восьми монстерських машин і зі всім гаром промайни по чотирьох абсолютно екстремальних трасах.
Бийся з своїми друзями в лютий гонці в режимі Multi Player. Ударяйся, розбивай своїх суперників, збивай їх з дороги і посилай горіти в пекло розбитих машин.



Кратко

Revolution



От общего к датам

В своем недавнем интервью Сатору Ивата сообщил, что Северная Америка, по всем прогнозам, увидит Revolution ко Дню благодарения (последний четверг ноября). Президент Nintendo заверил игроков, что компания не собирается упустить период рождественских продаж, а значит, можно обводить дату R красным фломастером. На вопрос о цене консоли Ивата-сан благоразумно заметил: «Даже если это будет суперустройство, мало кто потратит на него 50 тыс. иен (\$434). Цена Revolution будет приемлемой». Напомним, что пока стоимость приставок Nintendo в Японии не превышала 25 тыс. иен (\$217).

Кино+MMORPG

Бывает и такое

Оскароносный режиссер Джеймс Кэмерон («Чужие», «Терминатор 1–2», «Титаник» и др.) готовит всем поклонникам «безумного sci-fi» сюрприз под названием Project 880. Самое интересное, что мы сможем погрузиться в сюжетные перипетии ленты еще до выхода ее на экраны. Как? Посредством MMORPG конечно! Мистер Кэмерон невероятно увлечен идеей многопользовательских миров, нас же как всегда волнуют бытовые вопросы. Кто разрабатывает и когда сие чудо можно лицезреть? Да... и что случилось с экранизацией Battle Angel? Ответов пока нет. Что ж, подождем.



Интересная статистика



Родители тоже играют

По недавним исследованиям ESA, 35% американских родителей не брезгают компьютерными и видеоиграми, причем 80% из них играют с детьми. 66% таких пап и мам утверждают, что подобное времяпрепровождение способствует сближению членов семьи. Кроме того, ESA составила портрет родителя-геймера. Это человек 37 лет от роду, с игровым стажем (в среднем) 13 лет, причем почти половину данной группы (47%) составляют женщины. Интересно, что 23% родителей начали играть благодаря детям.

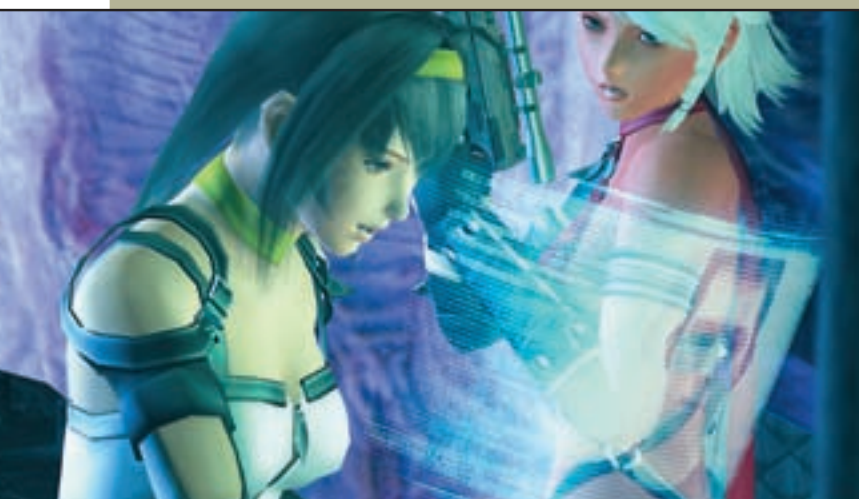
Говорят, что

Налетай, не скупись!

Elevation Partners, недавно объединившая Pandemic Studios и BioWare, планирует еще глубже погрузиться в пучину игровой индустрии. Поговаривают, что на этот раз она собирается поддеть на финансовый крючок изрядно потрепанную законниками Take Two. Червячком послужит сумма в один миллиард долларов (включая долг). Кстати, когда в конце января появились слухи о возможной покупке Take Two, ее акции подскочили аж на десять пунктов. В любом случае, это «ж-ж-ж» неспроста.



Предсказуемая неожиданность



PlayStation Online?

Не так давно Sony разослала членам своего коммьюнити и некоторым журналистам презанятный вопросник. Аналитиков компании интересует, как часто обладатели PS2 играют через Интернет, какой формат сетевых баталий они предпочитают. Нужно ли разделить «игровые гостиные» (Global Lobbies) по географическому или языковому принципу, сделать комнату «только для взрослых» и реализовать поддержку EyeToy. Несколько вопросов касаются вида и функций списка друзей и общения с ними. Вывод напрашивается сам собой. Действительно, все гиганты консолеостроения активно продвигают сетевой гейминг. У Microsoft есть Xbox Live!, у Nintendo – Ni-Fi. А чем Sony хуже? Получается – ничем. Правда, с учетом упорно ползущих слухов о весеннем старте PlayStation 3 возникает вопрос: не поздно ли проводить подобные исследования? И даже если Sony планирует интегрировать сетевой сервис в свою следующую консоль, то как она успеет сделать это за столь короткий период?

WCG 2006

WORLD CYBER GAMES



більше ніж гра!

Ти готовий залишити свій слід у віртуальній історії?
Всесвітні кібер-ігри знову запрошують глядіаторів.
Зареєструйся на сайті www.wcg.com.ua і візьми
участь у відбірковому регіональному турі.

Кращі воїни віртуального простору зійдуться у
фінальному поєдинку, що відбудеться в Італії.

Технічний партнер:



Головний медіа-партнер:



Медіа-партнери:



За підтримки:



SAMSUNG

Невероятно, но факт

Карфаген пал?

Electronic Arts спешит облагодетельствовать владельцев Xbox 360. Не далее как летом сего года для бело-зеленой приставки выйдет The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II. А ведь приятно загрести под свою твердую (светлую или темную) руку все Средиземье не вставая с дивана, при этом наслаждаясь потрясающими красотами завоевываемых территорий (HDTV, однако). Но не громкая лицензия заставляет нас пристально следить за проектом, а тот факт, что, похоже, RTS возвращаются на консоли. Разумеется, возникают вопросы с реализацией управления, но ведь играли же мы в Dune II на Genesis.

Ностальгия

Волшебный столик



Скучающим по старым добрым временам непременно придется по душе этот стильный столик. Но Arcade Table – не просто оригинальный предмет обстановки, а хранитель наиболее ярких и приятных воспоминаний, воплощенных в 150 хитах ушедших дней: Spy Hunter, Mario Bros, Arkanoid, Antarctic Adventure и многие другие. 14-дюймовый монитор под поверхностью из упрочненного стекла, аутентичные кнопки и джойстик, те самые незабываемые графика и звук и очень полезная функция Пауза. Разумеется, играть можно вдвоем. Весит эта «машина времени» 71 кг, а стоит \$2896.

Народная молва

Diablo III уже в пути?

Незначительное на первый взгляд объявление на страничке вакансий сайта нашей обожаемой Blizzard породило в Сети целую волну слухов. И неудивительно: как прикажете реагировать на объявление о поиске арт-директора и ведущих специалистов в «команду, создавшую Diablo I и II, для работы над неанонсированным РС-проектом». Очень надеемся, что на Е3 2006 нас порадуует громким анонсом. Все может быть.



И в воздух чепчики бросали



Трэшеделы не пройдут!

Папа Снейка Хидео Кодзима категорически пресек попытку Уве Болла уссесться в режиссерское кресло для съемок фильма по лицензии Metal Gear Solid. Более того, великий гейм-дизайнер был очень удивлен, что герр Болл мог даже помыслить об этом, поскольку сам он никогда с герром Боллом не встречался и ничего подобного не предлагал. Мы рады, что номинант на «Золотую малину» в категории «Худший режиссер» получил-таки по рукам. Ура, товарищи!

Новый облик

Лучше меньше

Nintendo анонсировала обновленную и улучшенную версию своей портативной консоли. DS Lite на 42% стройнее, чем старшая сестра (133,0×73,9×21,5 мм против 148,7×84,7×28,9 мм; и 275 г против 218 г), обладает функцией регулировки яркости экрана (4 градации). Японские игроки получат это чудо уже 2 марта, а в США красавица, по слухам, появится к середине мая.



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)

TOTAL OVERDOSE™



ПОТРЯСАЮЩЕ ДИНАМИЧНИЙ,
ЖЕСТКИЙ И ЦИНИЧНЫЙ ACTION
В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ ГТА

 eidos
DEADLINE GAMES

 NIVAL
INTERACTIVE


© 2005 SCI Games Ltd. Найменування і логотип Total Overdose є зареєстрованими торговими марками SCI Games Ltd. Гра розроблено компанією Deadline Games A/S. Найменування і логотип Deadline Games є торговими марками компанії Deadline Games A/S. Найменування і логотип Eidos є торговими марками компанії Eidos Plc.
© 2005 Nival Interactive. Усі права захищені.
© 2005 3AO «1C». Усі права захищені.

Парой строк

Украинская компания Deep Shadows активно работает над продолжением игры «Хелус. Точка кипения». Дата выхода неизвестна.

Tomonobu Itagaki, продюсер серии Dead or Alive, подтвердил информацию о создании второй части ультраэротичной Xtreme Beach Volleyball, естественно, для консоли Microsoft.

Несмотря на прохладный прием прессы, запрет в Австралии и то, что Family Media Guide включила игру в список десяти самых жестоких, 50 Cent: Bulletproof разошлась тиражом в миллион копий.

Подсчитав убытки, Majesco приняла решение покинуть premium-сегмент консольного рынка и прекратила работы над Taxi Driver.

Ubisoft объявила о переносе пошаговой стратегии Heroes of Might and Magic V на второй квартал 2006 года. Причиной послужила непредвиденная активность фанатов игры (сайт www.saveheroes.org собрал более 2500 подписей), требовавших дать Nival время на доработку проекта.

В чикагском Музее науки и техники проходит специализированная выставка Game On: the History, Culture and Future of Video Games. В экспозиции представлены более 100 игр: от классических до современных. Нам бы так.

Это интересно

PC-иммигранты

Все лучшее...

Ubisoft уже осчастливила горячих поклонников PC портированной версией Onimusha 3: Demon Siege. На очереди не менее известные Resident Evil 4 и Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition. Даты выхода последних двух проектов пока не разглашаются, ориентировочно – 2006 год. SEGA же порадует всех любителей синего ежика Sonic Mega Collection трехлетней давности, а в качестве добавки выдаст Billy Hatcher and The Giant Egg.

Экранизации

Очень страшное кино

Sony передала права на экранизацию ужастика Siren, и не кому-нибудь, а Ghost House Pictures («Проклятие» и «Бугимэн: Царство ночных кошмаров»). Напомним, что одним из основателей данной студии является Сэм Райми, а уж он-то знает толк в фильмах про зомби.



До 16 не

Для любителей клубнички

Студия Digital Playground, известный производитель видеопроизведений «для взрослых», заявила о поддержке формата Blu-ray. Причем самым весомым аргументом в пользу этого стандарта стало то, что его использует PlayStation 3. К слову, на UMD-дисках для PSP фильмов подобного класса насчитывается более двух десятков (правда, для японского рынка), а на DVD – в сотни раз больше. Представители Sony не приветствуют такую тенденцию, но поясняют, что не могут запретить создавать и продавать подобное видео.



Конкурс Gameplay

Поздравляем победителей!

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

Battlefield 1942:
The World War II Anthology –
Антонюк Иван;
Need for Speed: Underground 2 –
Зубов Андрей;
FIFA Football 2005 –
Холмогоров Владимир;
UEFA Champions League 2004–
2005 – **Иваненко Константин;**
The Lord of the Rings:
The Battle for Middle-Earth –
Страженин Леонид.

А вот и правильные ответы.

1. СССР, Вторая мировая
2. Остался один круг
3. Шесть – AFC, CAF, CONMEBOL, CONCACAF, CACAFNACA, OFC.
4. Ebbe Schwartz, Gustav Wiederkehr, Artemio Franchi, Jacques Georges, Lennart Johansson
5. Сэм Скрамби.

Наибольшие затруднения, как ни странно, вызвал пятый вопрос – очень многие читатели были уверены, что мэром Хоббитшира избирались Фродо и Бильбо Бэггинсы и даже сам Гэндальф.

Вы меня слышите?

Nintendo подала в Бюро регистрации патентов и торговых марок США (United States Patent and Trademark Office) две интересные заявки. Первая – на систему распознавания голоса для управления в видеоиграх (remote video game play). Произносимая фраза будет преобразовываться в печатный текст, причем с учетом тона и громкости голоса. Суть второй технологии – зависимость громкости ваших слов от виртуального расстояния до объекта (amplitude-based virtual ranging), т. е. если персонаж, к которому вы обращаетесь, находится далеко, придется кричать. Планирует ли Nintendo использовать данные технологии в своих будущих консолях, пока неизвестно.

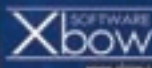


Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

ЗВІЗДНІЕ ВОЛКИ 2



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

GSC Game World



Компания GSC Game World спешит порадовать поклонников серии «Козаки». Уже в апреле 2006 г. увидит свет первое официальное дополнение к хиту «Козаки II: Наполеоновские Войны» – «Битва за Европу». Время и место те же – эпоха наполеоновских войн. Именно этот исторический период определил становление господствующих европейских наций и в корне изменил характер боевых действий. А формирование могущественных империй положило конец мелким стычкам и постоянным конфликтам между многочисленными небольшими государствами. В аддоне будут представлены три новые державы: Испания, Герцогство Варшавское и Рейнский Союз, каждая со своими особенностями развития, военной мощью, уникальными юнитами и свойственным только ей архитек-

турным стилем. В связи с этим на карте Европы появятся еще двенадцать секторов. В одиночном режиме игрока ожидают новые кампании: французская, польская, испанская и за Рейнский Союз. Многопользовательский режим по-прежнему представлен классическими сражениями и баталиями. Любителей истории, несомненно, порадует появление трех грандиозных баталий: Бородинской битвы, сражения при Ватерлоо и Битвы народов. Кроме того, произведена оптимизация игрового движка, улучшен интерфейс и искусственный интеллект, переработан алгоритм нахождения пути и добавлены новые типы ландшафтов. «Козаки II: Битва за Европу» будет самозапускающейся версией (не требует оригинальной игры). Издателем на территории СНГ выступит GSC World Publishing.



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
01.03.2006	Combat Elite: WWII Paratroopers	Deep Silver	action
01.03.2006	L.A. Rush	Midway	racing
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	tactical
14.03.2006	Commandos: Strike Force	Eidos	FPS
14.03.2006	Martin Myste're	The Adventure Company	adventure
20.03.2006	Elder Scrolls IV: Oblivion	Take Two	RPG
21.03.2006	Kao The Kangaroo Round 2	Atari	action
21.03.2006	The Godfather	Electronic Arts	action
21.03.2006	Faces of War	Ubisoft	strategy
21.03.2006	Ice Age 2: The Meltdown	VU Games	action/adventure
22.03.2006	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	tactical
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
11.04.2006	Tomb Raider: Legend	Eidos	action/adventure
12.04.2006	Bad Day L.A.	Enlight	action
18.04.2006	Auto Assault	NCsoft	MMORPG
18.04.2006	Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan	Square Enix	MMORPG
24.04.2006	Half-Life 2: Aftermath	Electronic Arts	FPS
25.04.2006	Hearts of Iron II: Doomsday	Paradox	strategy
02.05.2006	FUEL	Dreamcatcher	racing
09.05.2006	SPECNAZ: Project Wolf	TriSynergy	FPS
23.05.2006	X-Men: The Official Movie Game	Activision	action
27.06.2006	Prey	Take Two	FPS

PlayStation 2 Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
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	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	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
04.04.2006	Commandos: Strike Force	Eidos Interactive	FPS
04.04.2006	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	tactical
11.04.2006	Tomb Raider: Legend	Eidos	action/adventure
11.04.2006	Monster Rancher EVO	Tecmo	strategy
17.04.2006	MotoGP 4	Namco	racing
25.04.2006	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Take Two	action

Xbox 360 Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
07.03.2006	Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft	simulator
07.03.2006	Burnout: Revenge	Electronic Arts	racing
09.03.2006	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	tactical
14.03.2006	Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts	action
14.03.2006	The Outfit	THQ	action
20.03.2006	Elder Scrolls IV: Oblivion	Take Two	RPG
28.03.2006	Rumble Roses XX	Konami	sport
10.04.2006	Major League Baseball 2K6	2K Games	sport
18.04.2006	Final Fantasy XI	Square Enix	MMORPG
16.05.2006	Da Vinci Code	2K Games	action
23.05.2006	Saint's Row	THQ	action
23.05.2006	MotoGP '06	Namco	racing
23.05.2006	X-Men: The Official Movie Game	Activision	action
27.06.2006	Prey	Take Two	FPS
26.09.2006	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	tactical
26.09.2006	Star Trek: Legacy	Bethesda	action

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>

МЕХАНОІДЫ ВОЙНА КЛАНОВ

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



SKYRIVER
STUDIOS

© 2005 3AT - 1C. Усі права захищені.

© 2001-2005 SkyRiver Studios.

Письма о PlayStation 2 продолжают приходить. Вот, например, интересное послание от игрока, который купил консоль совсем недавно. Впрочем, слово **Олегу Пархоменко**.



Григорий Кириченко – автор письма, опубликованного в прошлом номере, с призом от редакции Gameplay и компании DataLux

Читая последний выпуск журнала Gameplay, я даже не обратил внимания на короткую заметку под названием «Пишите письма». Так, бегом выхватил пару строк из текста и сразу перешел к другому материалу об играх для любимого мной PC. И вот теперь пишу это письмо в редакцию вашего журнала.

Скажу сразу, что консоль я хотел давно. Мне нравились миры, созданные японскими разработчиками. Но всегда находились проблемы, которые не позволяли обзавестись ею. Самым большим сдерживающим фактором оказался мой домашний PC. Так получалось, что приходилось выбирать: апгрейд компьютера или PS2. И первый вариант каждый раз побеждал в этом противостоянии. Но все равно я никогда не переставал следить за миром приставок. С появлением PlayStation 2 в «Домашнем ПК» начали печатать обзоры игр вроде Metal Gear Solid 2. Графика впечатляла. Но консоль стоила дорого, как и игры к ней, так что вопрос о покупке PlayStation 2 передо мной даже не стоял. Со временем возможности PC возросли, и PlayStation 2 с ее изобразительным рядом стала казаться мне устаревшей. Да и многие хиты с этой консоли перекочевали на PC и были тут же пройдены. Metal Gear Solid 2 и Silent Hill 2 оставили незабываемое впечатление. Такой тонкой проработки сюжета и геймплея я не встречал раньше практически никогда. Незаметно прошло время, и цена на PlayStation 2 упала, игры и аксессуары стали продаваться на каждом углу, но многие СМИ и комьюнити начали утверждать, что лучше подождать консолей следующего поколения и выбирать уже из них. И опять идея покупки PlayStation 2 была оставлена.

И вот в конце 2005 года из-за некачественного блока питания пропало практически все содержимое моего компьютера. Но не думайте, что я сразу побежал за консолью, забросив PC. Рассудив, что старенький Athlon и GeForce 6200 все равно пришлось бы менять (скорость их работы меня уже не устраивала), решил приобрести Athlon 64 и Radeon X850 XT. Они не подвели. Графика в Need for Speed: Most Wanted стала просто грандиозной. Но, поиграв во многие новые хиты на PC, я заметил, что абсолютно не получаю удовольствия. Начал заново проходить Far Cry и Quake 4. A F.E.A.R. не понравился. Пора было что-то менять. Вначале нашел последнюю информацию о консолях нового поколения. Я знал, что Xbox 360 уже вышла, но о ее покупке даже и не думал. Опять останавливала недоступность игр, аксессуаров и цена. Да и не известно, что будет с Xbox 360

после старта PlayStation 3. Вдруг последняя окажется действительно круче приставки Microsoft, как это прощают многие игровые СМИ.

Я опять обратил внимание на PlayStation 2. Многие хиты на ней меня очень интересовали. Например Resident Evil 4 и Metal Gear Solid 3. Понятно, что на PC я их не увижу никогда. Так что сделал заказ в одном интернет-магазине, и в тот же день мне привезли консоль и первые четыре игры: Metal Gear Solid 3, Resident Evil 4, Gran Turismo 4 и Tekken 5. Про карточку памяти почему-то забыл, о чем сразу пожалел. Приставка оказалась очень маленькой, даже меньше, чем я думал. Подключив ее к своему 32-дюймовому телевизору Sony, приступил к знакомству с миром консольных игр. Первой была Gran Turismo 4. Поначалу графика показалась просто ужасной. Но когда я отсел от телевизора на порядочное расстояние, все пришло в норму. Геймплей сразу увлек. Такой физики и количества лицензированных машин я просто не ожидал увидеть. Игра впечатлила больше, чем недавняя Need for Speed: Most Wanted на моем мощном PC. Что касается остальных, то проектов, равных Resident Evil 4 и Metal Gear Solid 3, на PC просто нет. За Tekken 5 я вспомнил старые добрые времена поединков в Tekken 3 у друга на его первой PlayStation.

Вот что хочется сказать геймерам, которым надоело играть на PC, или людям, еще раздумывающим о покупке PlayStation 2. Господа, пока Xbox 360 дорог, а PlayStation 3 и в помине нет, берите PS2 без колебаний. Новых и старых проектов вам точно хватит на год, а может, и больше. Графика, которой пугают бывалые любители PC, не вызывает никакого отвращения. Поверьте мне, владельцу неслабого компьютера. А геймплея такого качества на PC вы просто не найдете. Конечно, это спорный вопрос, но на консоли меня лично зацепило намного больше игр, чем на PC. Теперь она забирает львиную долю моего времени. Каждая хитовая игра – совершенно новый мир. Поэтому я, как геймер, прошедший путь от PC до PlayStation 2, советую брать приставку и не лишать себя удовольствия.

P.S. Не забудьте сразу купить карточку памяти! Потому что без сохранений обойтись практически невозможно. А многие игры, такие как Gran Turismo 4, просто отказываются начинать режим карьеры без нее.

Беспроводной геймпад Logitech для PS2 мы отправляем Олегу – такая вещь в хозяйстве пользователя PlayStation 2 всегда пригодится.

Присылайте рассказы о том, как и почему консоль попала в ваш дом, и изменили ли вы свое отношение к играм после знакомства с проектами, сделанными изначально под приставки.

А чтобы веселее было писать, мы планируем награждать автора лучшего письма номера периферийными устройствами 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).



Наше все

Подводим итоги анкетирования

Читатели – это главное, что есть у каждого печатного издания. Именно для них мы пишем статьи, им адресованы наши материалы. Ради читателей, собственно, и делается журнал.

Естественно, создавая Gameplay, мы приблизительно представляли свою аудиторию, но все же приятно увидеть точный портрет того, кто каждый месяц покупает (или получает по подписке) наше издание.

Абсолютное большинство (95%) наших читателей – мужчины. Похоже, в Украине игры до сих пор остаются привилегией сильного пола. Зато другой миф – о том, что компьютерные и видеоигры предназначены только для детей, оказался развенчан. Возраст читателей колеблется в широких пределах: до 13 лет – 6%, 14–16 лет – 16%, 17–20 лет – 18%, 21–27 лет – 33%, 28–40 лет – 25% и старше 40 лет – 2%. Как видите, у нас, вслед за остальным миром, средний возраст игрока стремительно растет – пусть еще не 35 лет, но уже и не 13. Естественно, большая часть поклонников Gameplay вполне самостоятельные люди: 56,57% из них работает, 21,53% – студенты, а 21,90% учатся в школе.

Это определяет и конфигурацию компьютеров. 97% читателей владеют PC, причем очень даже неплохими: в основном с процессором с частотой 2–3 GHz, ОЗУ 512–1024 MB и видеокартами предпоследнего поколения (самые распространенные GeForce FX 6600 и Radeon X1300). А у 87% из них имеется DVD-привод, причем в большинстве случаев – пишущий.

Неудивительно, что наша аудитория весьма переборчива в играх: 54% опрошенных покупают 1–2 коробки в месяц, а 35% – 3–6.

С подключением к Интернету, к сожалению, не все так хорошо – 41% не имеет домашнего доступа к Глобальной Сети, а 43% вынуждены довольствоваться модемной связью. Только 16% наслаждаются широкополосным соединением. При этом 39% поклонников Gameplay периодически посещают компьютерные клубы – очевидно, из-за отсутствия нормальной связи дома. По этой же причине лишь 10% из них играет в MMOG и еще 25% – в сетевые шутеры.

Естественно, нас живо интересовало наличие приставок у читателей. Итог, как для Украины, вполне неплох – 20% уже обзавелись консолью, еще 35% планируют сделать это в ближайшее время, а 45% владельцев PC пока собираются оставаться верными выбранной платформе. Наибольшей популярностью среди будущих владельцев приставок пользуются PS3, Xbox 360 и PSP. Собственно, и вопрос о количестве информации о консольных играх в журнале оказался не таким уж важным: большинство читателей вполне устраивает текущее соотношение приставки/PC (55%), часть хочет увеличить число материалов о консолях (15%), часть – уменьшить (25%).

В плане жанровых предпочтений мы заметно отличаемся от россиян, американцев и японцев: на первом месте в Украине боевики (68%), затем RPG (55%) и стратегии (47%). Впрочем, любят у нас и симуляторы (29%) с приключениями (18%). Один экземпляр журнала в среднем читает 2–3 человека (56%), реже – один (30%) и 4–6 (14%).

Наши поклонники – люди, предпочитающие принимать взвешенные решения. Многие из них просматривают другие журналы, украинские (44%) или российские (20%), и материалы об играх в Интернете (18%). Очень приятно убедиться в доверии аудитории: на наше мнение при покупке игры полагаются 72%, а с оценками авторов Gameplay согласны 97% читателей. При этом все 100% собираются купить следующий номер журнала.

И, разумеется, обещанный приз. Ультрамощная MSI GeForce 7800GTX, предоставленная представительством MSI, досталась Дмитрию Капитаненко из города Днепропетровска. На фото рядом вы можете увидеть счастливого обладателя одной из самых быстрых на сегодня видеокарт.





Westwood: реквием по мечте

Михаил Половко

31 марта 2003 года в полном расцвете сил ушла из жизни компания, продукты которой были столь любимы и почитаемы. Сообщение о ее смерти застигло всех врасплох. Безвременная кончина Westwood отняла у нас веру в возможность появления новых игр и продолжения старых. И теперь многим геймерам, выросшим на этих чудесных творениях, осталось лишь сиротливо смотреть на опустевший экран монитора.

Высшей наградой Westwood будет наша светлая память о ней.

КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

Очередной жаркий вечер 1984 г. в Лас-Вегасе, столице азартных игр и неоновых вывесок. Обыкновенный американский программист Бретт Сперри (Brett Sperry) направлялся к дому Льюиса Кастла (Louis Castle), с которым он был едва знаком, дабы одолжить у него матричный принтер. Год спустя появилась небольшая конторка под названием Westwood...

Бретт Сперри был еще совсем юным, когда в 1979 г. его семья переехала из Коннектикута в Лас-

Вегас. По собственному признанию, он никогда не интересовался компьютерами и не видел в играх средства заработка. Конечно, Бретт мог на досуге написать какую-нибудь программу, но это было не больше чем хобби. С самого раннего детства Сперри получал удовольствие только от одной вещи – созидания, ради чего и пошел изучать архитектуру и психологию. Несомненно, знания в этих областях науки способствовали успеху его игр.

В отличие от своего компаньона Льюиса с детства увлекался компью-

терами. На восьмом году обучения в школе у его одноклассника появился Apple II (в те времена — показатель хорошего финансового положения семьи). И Льюис, поиграв у товарища, загорелся идеей приобретения собственного ПК. Вернувшись домой, юный Кастл стал упрашивать отца купить ему эту штуку. Но тот отказал, поскольку был уверен, что очень скоро дорогущая груда железа, как и все остальные игрушки, окажется на чердаке под слоем пыли. Однако Льюиса уже ничто не могло остановить. Летом

он устроился подрабатывать на автостоянке за \$1,25 в час, полный надежд накопить нужную сумму для осуществления своей мечты. Apple II стоил в то время \$2100.

Только после поступления в университет штата Невада Льюис Кастл наконец-то смог купить компьютер. Он изучал изобразительное искусство, а параллельно занимался программированием. Ленясь рисовать руками, предпочитал рутинную работу переложить на ПК, по собственному признанию, учился программировать, чтобы рисовать.



Бретт Сперри

В это время Бретт Сперри уже трудился в одной из маленьких компаний по производству ПО. В течение дня он, как и положено, заботился о благе предприятия, а ночью использовал компьютеры фирмы для личных целей. Бретт в качестве хобби занимался написанием игр и даже успел оформить договор с издателем о разработке небольшого проекта под названием Dragonfire. А когда тот был готов, заказчик потребовал полную распечатку всех документов. Вот тут-то Бретту и понадобился принтер...

50/50

Сперри, прийдя домой к Льюису (они познакомились в магазине Century 23 – единственном месте в округе, где продавали комплектующие к Apple II), случайно проговорился о том, для чего ему нужен принтер. Кастл, услышав, что Бретт занимается созданием игр, захотел поучаствовать. К тому времени они оба неплохо знали программирование, а Льюис еще и хорошо рисовал. Тогда и было принято решение об организации собственной фирмы.

Летом 1985 г. Бретт Сперри появился у Льюиса с предложением немедленно приступить к работе. Он сказал: «Давай создадим компанию – 50 на 50». Но Льюис

замаялся – ему трудно было решиться променять неплохое место с отличной зарплатой и всеми условиями на собственный бизнес с весьма туманными перспективами. Однако Сперри удалось уговорить Кастла.

Их первой совместной работой стал заказ от фирмы Ерух на игру Temple of Apshai Trilogy. Все было хорошо, кроме срока, достаточно жесткого: только четыре месяца. К тому же проект планировался для Macintosh. Никому из друзей под эту платформу писать раньше не приходилось. Льюис ужаснулся, когда узнал, что ему требуется максимум за месяц изучить книгу Inside Macintosh объемом в 1700 страниц. На создание игры была получена сумма в 18 тыс. долл., которая в те времена казалась просто баснословной.

Все, к счастью, прошло гладко, и друзья закончили проект в срок. Однако перед сдачей возникла небольшая заминка. Они не знали, что вписать в графу «разработчики». С самого начала никто не задумывался о названии компании. Кастл предложил использовать слово, состоящее из первых букв имен Бретт и Льюис, – Brelous. Но через пару недель они просто-напросто его забыли, а когда вспомнили, решили, что оно абсолютно не под-



Льюис Кастл

ходит. Сперри заявил, что ему необходимо солидное название, которое можно без смущения ставить в договорах как о создании игр, так и о работе с базами данных.

Надо сказать, что время от времени Льюис и Бретт уезжали из шумного Лас-Вегаса в тихий городок Westwood. Там можно было спокойно и без суеты сделать покупки, сходить в кинозал, посидеть в уютных кафе. Название Westwood как нельзя лучше подходило под критерий «солидное» плюс было созвучно со словом «Hollywood».

ЗАТИШЬЕ

Пока первая созданная Westwood ролевая игра Temple of Apshai Trilogy находилась на гребне успеха, сотрудники юной фирмы не сидели сложа руки. Ерух, которая получила неплохую прибыль, предложила еще несколько контрактов. Правда, новые проекты оказались значительно примитивнее – Westwood обязана была за пару месяцев написать сборник спортивных игр World Games. Бретт и Льюис, разочаровавшиеся в Ерух, начали поиск других издательств.

Вторым партнером студии стала фирма Strategic Simulations, единственная в то время обладательница прав на компьютерную версию ролевой системы AD&D. Стоит упо-

мянуть, что в середине 80-х годов прошлого века настольные игры на базе Dungeons & Dragons как раз достигли пика популярности. Основатели Westwood, видевшие в RPG единственный шанс пробиться в элиту геймдева, с удовольствием подписали контракт. После чего, к своему удивлению, получили заказ на гоночную аркаду (RoadWar 2000).

Бретт и Льюис, уже не справлявшиеся с растущей нагрузкой, нанимают персонал. Молодая Westwood заканчивает работу над игрой RoadWar 2000, выполнив условия контракта четко и в срок, и демонстрирует тем самым свой профессионализм. Дальше Сперри и Кастл организуют в собственной компании едва ли не конвейерное производство. Появляются такие игры, как RoadWar Europa, Phantasie и прочие, о которых сейчас уже не вспоминают в силу их абсолютной непохожести на более поздние проекты Westwood. Ах да, еще они портировали Pacman.

СОТРУДНИЧЕСТВО С ELECTRONIC ARTS

Многие начинающие разработчики, создавая фирму, сходу принимались за «игру мечты». Westwood пошла другим путем – сколотила капитал на заказах со стороны и только после занялась проектами.



Уютное помещение

Скромненький логотип





Долгое время Бретт и Льюис пытались выйти на связь с издателями первого эшелона. И столь же долгое время их никто не воспринимал всерьез: Сперри и Кастла считали аматерами, которым можно было поручить лишь создание недорогой аркады. Чтобы разрушить уже сформировавшийся стереотип, Westwood принялась расширять свое портфолио.

Упорный труд рано или поздно должен быть вознагражден, и такой наградой для Бретта и Льюиса оказался звонок от Трипа Хокинса (Trip Hawkins), ни много ни мало, главы Electronic Arts. Трип сразу предложил ребятам заняться своей игрой, но обязательно на какую-либо популярную тему. А что может быть актуальнее космических приключений и жизни на Марсе? Так появилась Mars Saga.

Бретт Сперри был слишком занят маркетингом, поэтому разработка полностью легла на плечи Льюиса. Кастл взялся за проект с энтузиазмом. К слову, проводя время за настольными ролевыми играми с друзьями, он часто выступал в ка-

честве DM (Dungeon Master). Mars Saga сперва планировалась как полноценная RPG, но впоследствии ее пришлось упростить, так как не все идеи удавалось реализовать в поставленные сроки.

Игра прошла незамеченной среди остальных продуктов Electronic Arts. Да, разработчики получили свои деньги, но и критики, и геймеры приняли проект очень холодно. На этом отношения с EA прекратились.

РАБСТВО РАДИ СВОБОДЫ?

Иногда стать знаменитым помогает проект по известной лицензии. Но чтобы получить заказ на подобную разработку, необходимо зарекомендовать себя с лучшей стороны. И Westwood, в чьем портфолио теперь значился продукт для EA, могла ожидать, что на нее обратят внимание. А тут как раз Activision получила права на вселенную Battletech и поручила Westwood создать игру о гигантских роботах. Свет увидела Battletech: The Crescent Hawk's Inception, которая не только принесла отличный доход, но и вывела студию на лидирующие позиции.

Второй заказ «по лицензии» не заставил себя долго ждать. Теперь ребятам предложили в очередной раз перенести на PC систему AD&D – то, о чем Бретт и Льюис мечтали с самого начала совместной работы. Весь коллектив принял за проект Hillsfar с огромным энтузиазмом. И несмотря на то что его успех был меньше, чем у крупнобюджетных собратьев по лицензии, игра разошлась солидным тиражом, получила признание геймеров и заставила крупных издателей обратить внимание на Westwood.

Однако в компании наступило небольшое затишье. Некоторое время студия перебивалась настольными и аркадными играми, столь незначительными, что и сами создатели не могут назвать их все. Разве что Nightmare on Elm Street – простая аркада, но с громким именем – заслуживает отдельного упоминания.

ДОЛГОЖДАННЫЙ УСПЕХ

Начало 90-х годов оказалось для студии очень удачным: с Westwood захотел сотрудничать великий Disney. Короли мультипликации

сделали заказ на пару обучающих игр для детей. Гонорары за эту работу были настолько велики, что их называли «деньги из воздуха».

Посидев над диснеевскими играми и сиквелами своих предыдущих творений где-то с год, в Westwood решили вновь заняться оригинальными проектами. Очень кстати появились и издатели с лицензией AD&D. После нескольких месяцев упорного труда Сперри и Кастл выставили на всеобщее обозрение игру под названием Eye of the Beholder. Как они сами признаются, такого фурора никто не ожидал. Признание геймеров всего мира и огромный тираж заставили говорить о Westwood как о студии первого эшелона. Забегая вперед, стоит сказать, что сиквелы данного проекта не смогли повторить успех оригинала.

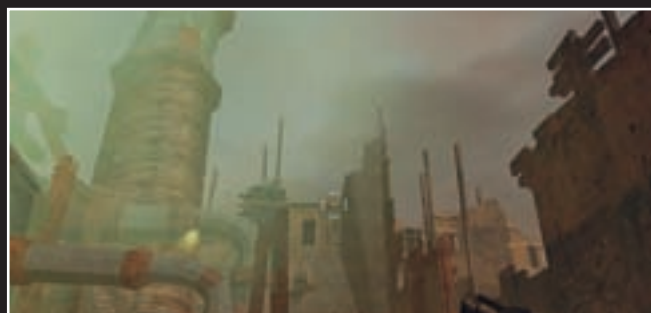
Триумф привел к тому, что Vivendi Interactive Entertainment взяла да и купила Westwood. Как показало время – не зря. С 1992 г. студия стала выпускать исключительно хиты. Сначала была Legend of Kyrandia. С разработкой этого превосходного квеста в духе игр от

Post Mortem >>



C&C: RENEGADE 2

Продолжение нашумевшего и весьма неоднозначного шутера во вселенной C&C. Так как проект был свернут на очень ранней стадии разработки, то сведений о сюжете практически нет. Если судить по немногочисленным скриншотам и трейлерам, которые доступны в Сети, мир должен был стать более мрачным и технологичным.



Sierra связан весьма интересным случаем. Когда проект находился только в стадии набросков и обсуждения концепции, а Westwood еще не принадлежала Vivendi, возникла идея совершенно нового и необычного интерфейса, который должен был упростить взаимодействие геймера с игровой вселенной. Идея заключалась в наведении курсора мыши на объект и последующем щелчке. Результат зависел от типа объекта. Сейчас абсолютно все квесты используют подобный интерфейс, но тогда это была новинка. Напомню, что раньше игрок манипулировал предметами с помощью команд вроде Use, Move, Open и Close (пример – Maniac Mansion от Рона Гилберта).

Контекстно зависимый интерфейс Legend of Kyrandia до поры до времени держался в строжайшем секрете. И вот настал час «X», когда Бретт Сперри должен был ехать на встречу с представителями компании Sierra для показа им демо-версии игры. Он ожидал, что менеджеры как минимум попадут с кресел, однако те встретили нововведение абсолютно невозмутимо. Ни слова не говоря, они запустили демонстрационную версию своего квеста King's Quest V, в котором имелась точно такая же система. Бретт был в шоке.

Представителям Sierra игра очень понравилась, и первое, что они спросили: «Не хотите ли продать компанию?» Бретт и Льюис ответили отказом, но через год все же согласились на аналогичное предложение Vivendi. Сперри аргументировал выбор тем, что Sierra намного больше ограничивает творческий потенциал своих разработчиков, нежели Vivendi.

ЗОЛОТАЯ ДЮНА

Не оказавшись у Vivendi «совершенно случайно» лицензии на роман Фрэнка Херберта «Дюна», кто знает, как бы выглядел сейчас жанр RTS.

Издатель дал задание Cyo, одной из своих внутренних студий, создать игру по мотивам первой книги «Дюны». Проект в жанре adventure/strategy завоевал большую популярность у поклонников творчества Херберта. Однако это была вовсе не та игра, которую сейчас принято ассоциировать со словом «Dune».

Vivendi поручила Westwood разработку сиквела к Dune и даже предложила обойтись малой кровью – изменить пару спецэффектов и немного подкорректировать сюжет. Но мастера всегда подходят к своим проектам с творческим энтузиазмом. Неизвестно, чем бы закончилось дело, если бы разработчики послушались заказчиков, но то, что явилось на свет под названием Dune II: The Building of the Dynasty, очень сильно отличалось от детища Cyo. Это была стратегия реального времени (RTS). Пускай не такая удачная, как многие из последовавших, но зато именно Dune сделала жанр популярным. Впрочем, тираж в 1,2 млн копий говорит сам за себя.

И пока другие компании (вроде Blizzard) вовсе клонировали Dune II, в студии опять наступило затишье.

ЗАКРЕПЛЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА

Бретт Сперри с командой исчезли из поля зрения прессы на два года. Westwood продолжала выпускать сиквелы своих старых проектов, а заодно и всевозможные поделки, кое-что из них (Lion King, Monopoly) даже завоевало собственную ауди-

торию. Впрочем, пронирливые журналисты пророчили следующему «серьезному» проекту студии большой успех. И они не ошиблись.

Вышедшая в 1995 г. Command & Conquer показала, как должна выглядеть настоящая RTS. Мощная сюжетная линия, раскрываемая с помощью великолепных видеовставок, отличный, максимально упрощенный интерфейс, превосходная графика, музыка, которую можно было слушать часами, и, разумеется, ураганный геймплей. Наблюдая за рейтингами продаж, Льюис и Бретт хитро улыбались – они нашли рецепт идеальной стратегической игры.

Сюжет C&C был всего лишь частью громадной эпопеи о GDI и NOD. Бретт Сперри планировал рассказать всю историю в трех играх. Но потом оказалось, что их требуется не менее шести. Если кто-то из читателей не знает, то скажу, что C&C: Red Alert, оригинальная C&C и C&C: Tiberium Sun объединены общим повествованием и отличаются только временем, в котором происходят события.

ДЕЛАЙ ДЕНЬГИ!

То был пик славы Westwood. Узнав рецепт получения огромных барышей, Бретт и Льюис принялись создавать в немыслимых количествах дополнения и модификации к своим творениям. И это длилось годами.

Игроки ждали от любимой компании чего-то революционного вроде Dune II или C&C, но студия продолжала выпускать очередные mission-pack. Время от времени, конечно, появлялись необычные проекты, но они были настолько неоднозначными, что привлекали лишь небольшую аудиторию геймеров.



C&C: CONTINUUM

Интересный проект, который планировался как MMORTS, т. е. онлайн-стратегия. О нем практически ничего не известно, потому что его, как и Renegade 2, довольно быстро закрыли. Осталось только большое количество арт-работ, просто восхищающих своим качеством и дающих возможность пофантазировать, какой же стала бы игра, если бы ее не заморозили на ранней стадии.





C&C III

Этот проект до сих пор окутан тайной. Единственный скриншот, показанный на одной из выставок, привлек публику в восторг. В Сети ходят многочисленные слухи о том, что же на нем изображено. Самая правдоподобная версия такова: инопланетная раса Scrin запустила на Землю метеорит с тибериумом, дабы тот подготовил ее к появлению пришельцев. На картинке виден летающий зергообразный монстр, из которого торчат изумрудные кристаллы некоего ценного минерала, а неподалеку проезжает миниатюрный танк Mammoth, знакомый поклонникам сериала C&C. Этот проект не был официально закрыт, но разработчики о нем молчат. Так что надежда еще теплится в сердцах фанатов серии.

Впрочем, пара-тройка игр, достойных внимания, все же увидела свет в промежутке между 1995 и 2003 гг. Одна из них – Blade Runner, последний проект Westwood по лицензии. Очередной высокобюджетный эксперимент, завершившийся успехом. Превосходная адвенчура с просто невообразимой по тем временам (1997) анимацией и несколькими вариантами концовок моментально завоевала успех.

В 1998 г. Westwood перешла под крылышко Electronic Arts – отношения с которой, напомним, прервались после неудачи проекта Mars Saga. Забавно: за несколько лет до того издатель мог заполучить студию по смехотворной цене, но, упустив момент, был вынужден выложить 120 млн долл. Впрочем, компания вернет эту сумму с большими процентами.

Через некоторое время Electronic Arts решила открыть еще одно предприятие по разработке

«вествудовских» игр – Westwood Pacific. Оно имело весьма отдаленное отношение к оригинальной Westwood Studios, так как никого из ее основного состава там не было. Несмотря на это, новое ответвление занялось двумя ответственными проектами: Red Alert 2 и C&C: Renegade (изначально он назывался C&C: Commando). Ценители жанра тут же отметили, что у сиквела Red Alert совершенно примитивный сценарий, почти никак не связанный с оригинальным сюжетом.

До 2003 г. выходят такие игры, как C&C: Tiberium Sun, C&C: Renegade, Emperor: Battle for Dune. Последние две были восприняты публикой весьма прохладно, но авторитет бренда спас их от провала.

Среди проектов затесалась эдакая «золушка» – Nox (2000 г.). Никто не ждал action/RPG от студии, имя которой стало синонимом жанра RTS. Из-за примитивной ролевой и бое-

вой системы многие рассматривали игру исключительно как Diablo-клон. Но столь проработанный мир и так хорошо прописанные персонажи нечасто встречаются даже в чистых RPG, что и привлекло хардкорных геймеров. Westwood снова доказала, что может смело экспериментировать в любом жанре.

КОНЕЦ ЭПОХИ

В начале 2003 г., сразу после выхода C&C: Generals, которую делала другая группа разработчиков, Electronic Arts, не найдя никакого применения Westwood Studios, закрыла некогда популярную студию. Эра Westwood завершилась. Миром RTS теперь правят иные короли.

Благодарим за помощь в подготовке статьи создателей сайта www.redsys.ru и лично Лощенова Романа aka Siberian GRemlin.

Ренегаты



Заккрытие Westwood привело к тому, что дороги давних друзей – Льюиса Кастла и Бретта Сперри – разошлись после долгих лет продуктивного сотрудничества. Осколки Westwood разлетелись по всему миру, но в сердцах преданных почитателей еще живут надежда и любовь. И только две компании взяли на себя ответственность продолжить путь, начатый Бреттом и Льюисом в далеких восьмидесятих.

EA LOS ANGELES

Основанная в 1995 г. студия отлично зарекомендовала себя игровым сериалом Medal of Honor. В 2003 г. слилась с Westwood Studios и EA Pacific. Все лицензии и наработки обеих предшественниц достались EA LA. Под эту же крышу перешел и Льюис Кастл. Ныне число сотрудников EA LA – больше пятисот человек. Для сравнения, когда Westwood создавала Dune II, ее

штат не превышал пятидесяти специалистов. Одним из разрабатывавшихся в данный момент проектов значится загадочный Command & Conquer III.

PETROGLYPH

Студия, куда перебрались энтузиасты и бывшие сотрудники Westwood, не пожелавшие работать под началом Electronic Arts. Их текущий (и единственный на данный момент) проект – Star Wars: Empire at War. Ребята из Petroglyph немногословны, поэтому что-либо разужать о планах на будущее и перспективе продолжения игровых серий Westwood не удалось. В числе специалистов, которые состоят в штате студии, значатся люди, принимавшие участие в разработке самых первых игр Westwood. Но среди них нет Бретта Сперри. К сожалению, нам не известно, где и чем он занимается сейчас.

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 западає Новий Світ»
СТРАНА ІГР*

Microsoft
game studios

ENSEMBLE
STUDIOS

UBISOFT

1C

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

Те, кто

Авторы Gameplay

Фото: Константин Самоцетов

Нас часто спрашивают – как стать одним из авторов журнала и почему именно эти люди пишут статьи для Gameplay. Наша команда – отнюдь не новички в индустрии, многие не только рецензируют игры, но и делают их. Впрочем, читайте и судите сами.

Богдан Афанасьев



Впервые электронные игры Богдан увидел в вычислительном центре Института ботаники – в советское время компьютеры редко использовались по своему прямому назначению. Lode Runner, Alley Cat, Digger так сильно повлияли на него, что Богдан стал настоящим игроманом.

Как один из самых заядлых консольщиков в редакции, он занимается коллекционированием приставок текущего поколения: Xbox, PlayStation 2, Dreamcast, PSP, DS, GBA SP. Правда, из-за плотного графика играет только в дороге и преимущественно на PSP.

Возраст 28 лет
Игровой стаж 20 лет
Любимые жанры гонки, JRPG, аркады
Блог east-sunset.livejournal.com

Антон Бреусов



Студенты КПИ наверняка хорошо знают Антона – ведь он очень долго занимался администрированием местных форумов. Вообще, любовь к железкам у него, похоже, в крови, ведь за последние 15 лет Антон перепробовал кучу игр на всевозможных компьютерах и приставках, включая легендарные ZX-Spectrum и Atari ST.

Сейчас он (как и многие авторы Gameplay) занимается созданием игр и работает в одной студии, делающей проект по весьма известной лицензии для американского заказчика.

Возраст 27 лет
Игровой стаж 15 лет
Любимые жанры FPS, RPG, racing, adventure, mix
Блог antonz.livejournal.com

Игорь Брэйн



Игорь родился и вырос в Москве, так что он единственный из наших авторов является, что называется, носителем языка. Он человек очень увлекающийся, в числе его хобби значатся коллекционирование монет, катание на роликах, боевое самбо, фотография, хатха-йога, литература, музыка, игра-спорт йо-йо и японский язык.

Играть начинал с Commander Keen и Prince of Persia, чуть позже обзавелся карманной (окей, портативной) приставкой SEGA Nomad, на которой познал радость Mortal Kombat. Дальше была первая PlayStation, потом снова PC с самой любимой игрой Игоря The Elder Scrolls III: Morrowind.

Возраст 17 лет
Игровой стаж 9 лет
Любимые жанры action, FPS, RPG
Блог bra1ns.livejournal.com

Дмитрий Веселов

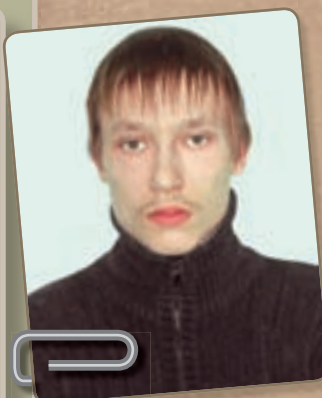


Дмитрий впервые познакомился с играми на ZX-Spectrum и очень долго не изменял этой некогда популярной платформе. Настолько долго, что опомнился только тогда, когда увидел в магазине калькулятор с объемом памяти большим, чем у любимого компьютера. А ведь при этом Дмитрий умудрился стать чемпионом Украины по «Что? Где? Когда?» среди школьников.

Несмотря на то что в разное время он играл на различных консолях, сейчас предпочитает PC. Неудивительно, учитывая его любовь к шутерам от первого лица. Впрочем, выход Halo и Killzone заставил его внимательно присмотреться к приставкам следующего поколения.

Возраст 23 года
Игровой стаж 15 лет
Любимые жанры FPS, RPG, tactics
Блог grayraw.livejournal.com

Сергей Гаврюченко



Наши авторы живут не только в Киеве или областных центрах. Вот яркое тому подтверждение – Сергей из города Смела Черкасской области. Он (как и многие наши сотрудники) играет на гитаре, немного рисует. Кроме того, интересуется военной авиацией и не пропускает ни одной игры, ей посвященной. Начиная с Battle City на NES – видимо, отсюда и пошло увлечение боевой техникой. Слушает он, кстати, в основном nu-metal и русский рок.

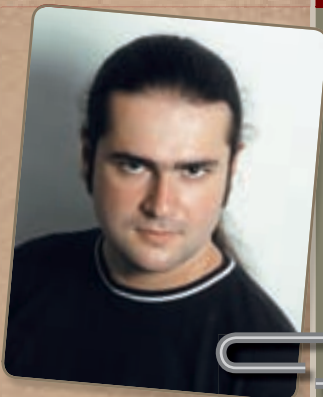
Сейчас Сергей готовится к поступлению на филфак Черкасского национального университета.

Возраст 18 лет
Игровой стаж 10 лет
Любимые жанры симуляторы, action, FPS, RPG
Блог нет

Сергей Галёнкин

Свою первую игру Сергей увидел в возрасте шести лет, когда с мамой зашел в гости к ее подруге, работавшей в вычислительном центре. Это был Tetris. И понеслось – NES, SNES, ZX-Spectrum, MegaDrive, 3DO, PC, GBA, PS2 и прочие. Даже программируемые калькуляторы!

Кроме того, занимался созданием игр под многие платформы, и за одиннадцать лет успел поработать на разных должностях, от PR-менеджера до программиста и сценариста. А в детстве с группой единомышленников выпускал электронный журнал ZX-News.



Возраст 27 лет
Игровой стаж 21 год
Любимые жанры все, кроме спортивных
Блог segal.livejournal.com

Андрей Грабельников

Один из самых загадочных авторов журнала, Андрей пишет для нас уже очень давно: еще до открытия Gameplay он вовсе рецензировал игры для «Домашнего ПК».

По образованию инженер-системотехник, по призванию творческая личность, Андрей работает дизайнером и, когда не делает очередной шедевр визуального искусства, занимается прикладной литературой – пишет статьи для нас.

Кстати, Андрей один из немногих в редакции фанатов «Звездных Войн». Поэтому ему редко достаются игры по Star Wars, уж больно он к ним неравнодушен.



Возраст 24 года
Игровой стаж 10 лет
Любимые жанры RTS, RPG, action, аркады
Блог mr-guess.livejournal.com

Алина Жигунова

Дипломированный врач, магистр неврологии, Алина начала играть довольно давно и даже застала закат ZX-Spectrum. В разработке небольших игр для которого, кстати, успела поучаствовать.

Любит добрые игры – наверное, это профессиональное. В последнее время сильно увлеклась World of Warcraft и первой из редакции достигла заветного 60-го уровня своей гномихо-воительницей. Впрочем, и на другие MMOG умудряется находить время.



Возраст 27 лет
Игровой стаж 11 лет
Любимые жанры MMORPG, социальные симы, адвентюры, танцевальные игры
Блог 4lin4.livejournal.com

Анна Зинченко

Анна по образованию филолог, но это не помешало ей больше года проработать в игровой индустрии, так сказать, изнутри – она занималась пиаром двух проектов GSC: «Александра» и «Казаков II».

А начиналось все со старых развлекательных центров, в которых ушлые предприниматели собирали деньги за право поиграть на допотопной Atari 2600, подключенной к старому телевизору.

Сейчас Анна работает злобным редактором (именно так называется ее должность) в Gameplay, а в свободное от игр время чешет за ушком своих кошек.



Возраст 25 лет
Игровой стаж 15 лет
Любимые жанры RPG, TBS, MMORPG, музыкальные игры
Блог засекречен

Михаил Зинченко



Возраст 26 лет
Игровой стаж 18 лет
Любимые жанры RTS, MMORPG, TBS, миксы
Блог засекречен

Михаил может похвастаться редкой специальностью «биомедицинская электроника». Но вместо создания армии киборгов для захвата планеты он занимается разработкой секретного стратегического проекта под предварительным названием Borderland Wars в составе студии Ulysses Games (Gameplay, № 4, 2006).

Любит ездить на игровые выставки, за время своей работы в индустрии успел побывать на EGN, E3, GC и КРИ, сейчас мечтает о Tokyo Game Show.

Очень любит читать, как сам выражается, буквально вырос в библиотеке.

Игорь Климовский



Возраст 21 год
Игровой стаж 16 лет
Любимые жанры racing, stealth, RPG, action
Блог нет

В отличие от других авторов журнала, которые познакомились с играми на PC или консолях, Игорь начинал с классических игровых автоматов (нет, однорукие бандиты и видеорулетка таковыми не считаются). Поскольку родители очень волновались, что ребенок пропадет неизвестно где, ему скоро купили NES, затем MegaDrive, ну а потом и PC.

Поскольку Игорь очень любит гонки, то сейчас он играет как на PS2, так и на компьютере и подумывает о приставках следующего поколения.

Ах да, еще он играет на бас-гитаре. Нам бы еще барабанщика – и можно открывать рок-группу.

Николай Корж

Николай любит все мрачное и, не побоимся этого слова, готичное. Слушает industrial, dark ambient, death, alternative, thrash, hardcore, EBM, emo, stoner и sludge (честно говоря, мы не знаем, что это значит), играет только в horror и делает удивительные по эмоциональности фотографии. Кроме того, он любит баловаться Photoshop и результаты своих экспериментов регулярно вывешивает в персональном блоге.

Сейчас Николай учится в Харьковском национальном университете радиоэлектроники, а параллельно пишет для GameMAG.ru и нашего с вами журнала.



Возраст 20 лет
Игровой стаж 14 лет
Любимые жанры адвенчуры и хорроры
Блог cblackrain.livejournal.com

Андрей Кубовский

Все началось с аркадного скроллера Xenon 2. Ну помните, там еще кораблик расстреливал все на своем пути. Видимо, пресытившись жестокими играми в детстве, теперь Андрей предпочитает миролюбивые адвенчуры и RPG. Вообще он очень добродушный и даже любит стоматологов.

Сейчас Андрей занимается разработкой игр и параллельно преподает дизайн в одном из украинских университетов. За плечами у него – несколько проектов мирового масштаба, часть из которых так и не была издана в нашей стране.



Возраст 23 года
Игровой стаж 14 лет
Любимые жанры RPG, adventure
Блог нет

Роман Лупашевский

Романа угораздило родиться за день до годовщины Грюнвальдской битвы в День взятия Бастилии. Именно это, похоже, и определило его увлечение сражениями древности – теперь он состоит в киевском военно-историческом клубе «Княжий Град», где занимается реконструкцией оружия и доспехов средних веков.

Играть начинал с древнего «Поиска» с кассетным магнитофоном. Очень удобно, наверное, учитывая, что из музыки Роман слушает «ВИА Гра», Элвиса Пресли и группу «Кровосток».

А сейчас он усердно трудится PR-менеджером в компании GSC Game World.



Возраст 23 года
Игровой стаж 15 лет
Любимые жанры все, кроме спортивных и симуляторов
Блог shodan-kg.livejournal.com

Варвара Марченко

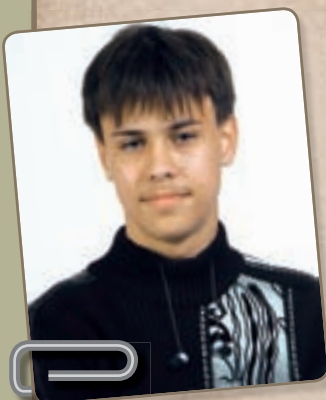
Варвара начала играть не так давно, но она очень быстро догоняет остальных авторов: обзавелась Dreamcast, PS2, GameCube и двумя Nintendo DS, а сейчас подумывает о PSP. Платформа не важна – главное, чтобы запускались игры про ежиков и японские RPG.

Но главная страсть Варвары – танцевалки. Если вы живете в Киеве и поздно вечером видите в зале автоматов девушку, лихо отплясывающую на Pump It Up, – это практически со стопроцентной вероятностью Варвара пытается побить собственный рекорд.



Возраст 22 года
Игровой стаж 5 лет
Любимые жанры JRPG, танцевальные игры, файтинги, платформеры
Блог users.livejournal.com/_miaka_

Кирилл Новотарский



Возраст 16 лет
Игровой стаж 8 лет
Любимые жанры adventure, RPG
Блог засекречен

Самый юный и самый горячий из наших журналистов, Кирилл увлекается точными науками, в частности математикой и физикой, и притом обожает ролевые игры и адвенчуры. Прибавьте к этому его интерес к классической литературе прошлого и позапрошлого веков, а также к тяжелой музыке, который удивительным образом сочетается с любовью к фантастике и современному кино.

Да, кроме статей в наш журнал, Кирилл пишет фантастические рассказы. Но показывать их широкой публике категорически отказывается.

Олег Овсиенко



Возраст 23 года
Игровой стаж 17 лет
Любимые жанры JRPG и просто хорошие игры
Блог нет

Основной специалист по Японии в нашей редакции, Олег за свои 23 года успел поработать на самых разных должностях – от курьера до директора. Сейчас он трудится в очень засекреченной организации по своей специальности (филолог), путешествует по планете и периодически пишет для нас статьи о необычных проектах и JRPG.

А началось все очень давно с карманной (!) консоли, на которой была только одна игра, да и та – клон Pong. С тех пор Олег играет исключительно на приставках, а их у него великое множество – от NES и Gamecube до раритетной SEGA Saturn.

Ростислав Панчук

Надежда украинской науки, Ростислав всерьез занимается биологией и химией, а в данный момент работает во Львовском национальном университете им. И. Франко и пишет диссертацию, посвященную борьбе с раком. Кстати, свой первый компьютер он выиграл на Всеукраинской олимпиаде по биологии, организованной фондом Дж. Сороса.

Играть начал на консолях, на древней-преддревней NES. Но позже увидел Dune 2 на SEGA Mega-Drive и «заболел» стратегиями.

Кстати, кроме Gameplay, Ростислав пишет еще для «Домашнего ПК» и dFOTO.



Возраст 22 года
Игровой стаж 12 лет
Любимые жанры стратегии, FPS
Блог засекречен

Алексей Пасак

В нашей редакции немного людей с журналистским образованием (пусть и неоконченным). А Алексей как раз учится в Киевском национальном университете по этой специальности.

Утверждает, что играет с пяти лет (тяжелое детство, 8-битовые приставки), но кто верит этим акулам пера? Сейчас, впрочем, предпочитает PS2, используя PC только как печатную машинку.

В играх, кино, музыке и литературе больше всего любит эксперименты. Потому попробовать то, что он смотрит, слушает и читает, решается не каждый. Регулярно пишет в своем блоге, но о чем – нам опять же непонятно.



Возраст 21 год
Игровой стаж 16 лет
Любимые жанры все
Блог brantor.livejournal.com

Михаил Половко

Михаил – один из самых молодых наших авторов, поэтому начал он со вполне классических Prehistoric, Dyna Blasters и Wolfenstein 3D. Он увлекается тяжелым металлом, немного пишет музыку и неплохо (по слухам, ведь кроме него в Запорожье у нас сотрудников нет) играет на электрогитаре.

Сейчас Михаил заканчивает школу, но в будущем намерен посвятить себя одновременно созданию игр и их описанию. Неудивительно – свой первый проект (трехмерные «крестики-нолики») он сделал в пятнадцать лет.



Возраст 17 лет
Игровой стаж 13 лет
Любимые жанры все
Блог the-reloader.livejournal.com

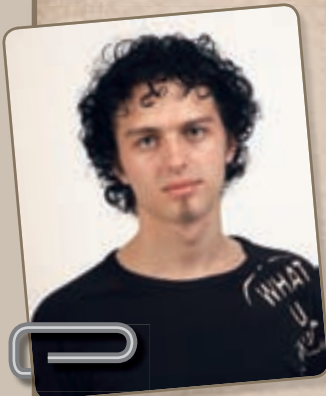
Ярослав Сингаевский

Ярослав начинал игровую карьеру с древней H.E.R.O. на популярной некогда Atari 2600. Несмотря на то что он является дипломированным специалистом по установке, обслуживанию и наладке автоматизированных полиграфических комплексов, заниматься этими самыми комплексами не стал – вместо того он делает игры и пишет о них для нашего издания. Так, Ярослав работает гейм-дизайнером и сценаристом в компании Digital Spray Studios и трудится над ожидаемой You Are EMPTY.



Возраст 24 года
Игровой стаж 16 лет
Любимые жанры все, кроме стратегий
Блог cray-days.livejournal.com

Георгий Чекан



Возраст 20 лет
Игровой стаж 15 лет
Любимые жанры fighting, RPG, tactics, экономические симы
Блог засекречен

Пятнадцать лет назад в городе Нежине Черниговской области, где Георгий жил до переезда в Киев, с компьютерами дело обстояло не лучшим образом. Что не помешало нашему автору добыть где-то PC и запустить на нем самую первую Prince of Persia. И началось.

Георгий пробовал себя в игровой индустрии, что называется, с юных лет: вместе с командой единомышленников он создавал две хентай-адвентюры, которые, к счастью, так и не увидели свет.

Сейчас Георгий одновременно учится в Могилянке и работает в издательстве. И, естественно, пишет статьи об играх.

Дмитрий Шишов



Возраст 20 лет
Игровой стаж 10 лет
Любимые жанры RPG, action, racing
Блог mercykiller.livejournal.com

Главный поклонник Fallout в нашей редакции, Дмитрий беспощаден к многочисленным ее последователям, которые так сильно снизили планку качества в поджанре «постапокалиптических RPG». Соответственно и читает он преимущественно научную фантастику в стиле кибер-панк о судьбе планеты после ядерного взрыва.

Но вообще Дмитрий – чуткая и тонкая натура, да еще и работает дизайнером интерьеров. Мы не видели результатов его творений, но уверены, что без мертвых мутантов, нюка-колы и радиоактивных светильников не обошлось.

Знакомьтесь— ASCII

Игорь Брэн

Бытует мнение, будто первые РС использовались лишь для вычислений. Но на самом деле это не совсем так. Именно на них появились компьютерные игры, которые и сейчас имеют множество поклонников.

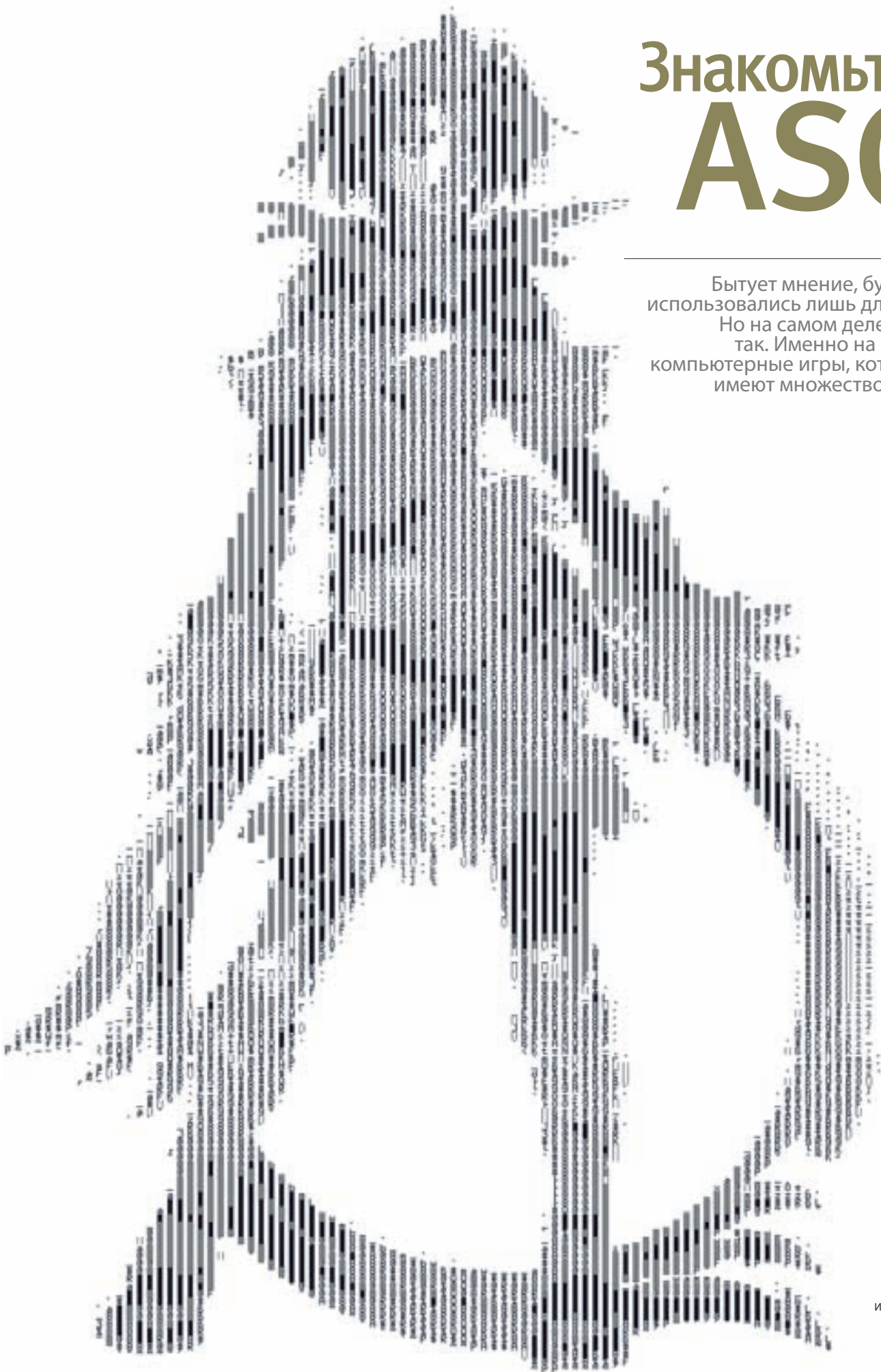


Иллюстрация: Лариса Брусова

Для хранения данных в PC применяется 7-битовая компьютерная кодировка ASCII (American Standard Code for Information Interchange – американский стандартный код обмена информацией; произносится «аски»), позволяющая выводить на монитор буквы латинского алфавита, цифры, некоторые знаки пунктуации и управляющие символы.

Первый вариант ASCII предназначался в основном для передачи сообщений по телетайпу. Он был разработан в 1963 г. фирмой Bell Laboratories как замена устаревавшей 5-битовой кодировки Baudot, созданной в еще в 1874 г.

Уже в 1980 г. для демонстрации возможностей системы Unix, на языке «С» была написана игра Rogue: Exploring the Dungeons of Doom. (rogue с англ. – ворюшка, мошенник). Главный герой в поисках драгоценного амулета бродит по подземелью, которое разделено на этажи, связанные лестницами, и ищет спуск на следующий уровень, по пути собирая магические предметы, оружие, броню, еду и сражаясь с монстрами. Всего 28 подземелий, генерируемых (обратите внимание!) каждый раз случайным образом. Пошаговый режим, сохранение только при выходе, со смертью персонажа файлы сохранения автоматически удаляются. Возвращаться на этаж выше нельзя, только спускаться вниз. История не знает человека, прошедшего игру до конца: говорят, добравшись до амулета, необходимо было идти обратно, при этом монстры делали больше действий за ход, что практически не оставляло шансов на выживание... Естественно, о графическом оформлении тогда не могло быть и речи, игра отображалась символами ASCII: герой – @, враги – различные буквы, вещи – знаки препинания. Rogue обрела поклонников по всему миру не столько благодаря множеству предметов и магических заклинаний, сколько из-за поливариантности действий: с помощью различных комбинаций клавиш игрок мог прикинуться мертвым, написать что-то на стене, молиться своему богу, выкопать яму-ловушку – все не перечислить. Rogue была настолько популярна, что ее решили продавать, но тщетно. Энтузиасты написали подобную игру

с открытым исходным кодом, которая распространялась бесплатно. Именно тогда и зародилась новая субкультура, существующая до сих пор. Жанр получил название rogue-like (подобные Rogue). На данный момент создано около сотни подобных проектов. Большинство из них позаимствовали систему RPG у настольных игр, в частности у Dungeons and Dragons (D&D).

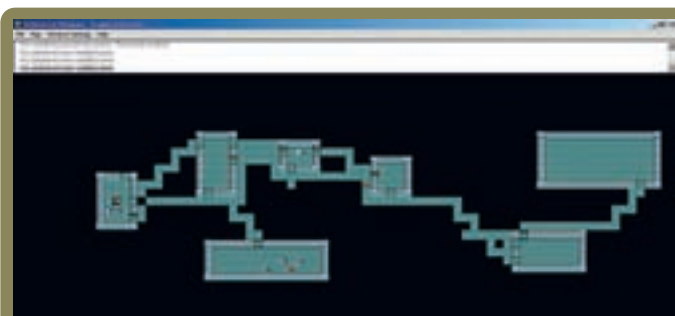
Hack («рубка») отличалась от прародителя возможностью пройти игру действительно до конца, выбравшись из подземелья с амулетом, на нескольких уровнях появились магазины, а в помощь герою была дана собака. Сейчас существует новая генерация – NetHack, в разработке которой принимало участие интернет-комьюнити. Есть два варианта NH: с интерфейсом ASCII и с незатейливыми картинками фиксированного размера.

Angband создана по мотивам произведений Дж. Р. Р. Толкина, основой ее стал эпос «Сильмариллион». Вашей конечной задачей является уничтожение самого Моргота, обитающего на сотом уровне бесконечно больших подземелий крепости Ангбенд.

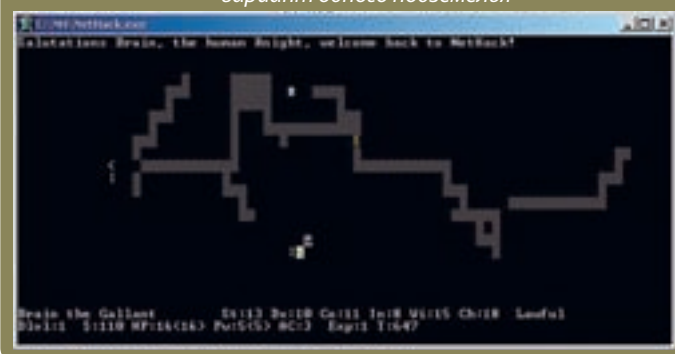
ADOM (Ancient Domains of Mystery) представляет собой нечто вроде огромной RPG: глобальная карта, различные расы, профессии, а также NPC, у которых можно брать квесты.

Doom the Roguelike – любимый шутер в необычном исполнении. Пошаговость action хорошо компенсируется системой перков. Примечательно, что игра распространяется как без звукового сопровождения, так и со звуками из оригинальной DOOM.

Как видите, rogue-like игры существуют уже 25 лет и по-прежнему имеют огромную аудиторию. Они смогли выжить среди графически совершенных конкурентов благодаря низким системным требованиям, невообразимому количеству действий, которые может совершать игрок, а также локациям, генерирующимся каждый раз заново. Запуская exe-файл очередной rogue-like, мы попадаем в мир, созданный специально для нас, именно здесь и сейчас. И так ли важно графическое оформление, если геймплей затягивает уже с первых минут?

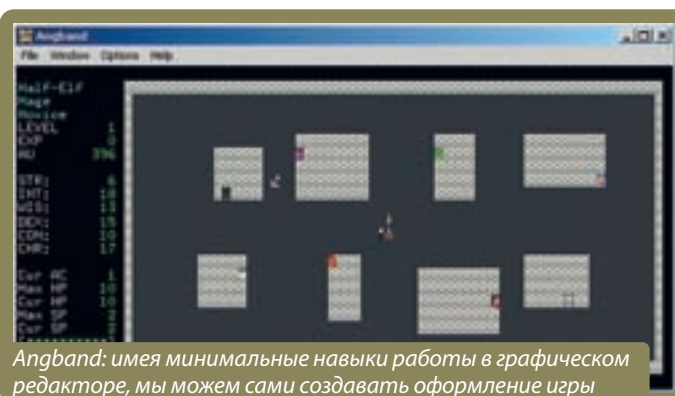


NetHack: так выглядит ASCII и графический вариант одного подземелья

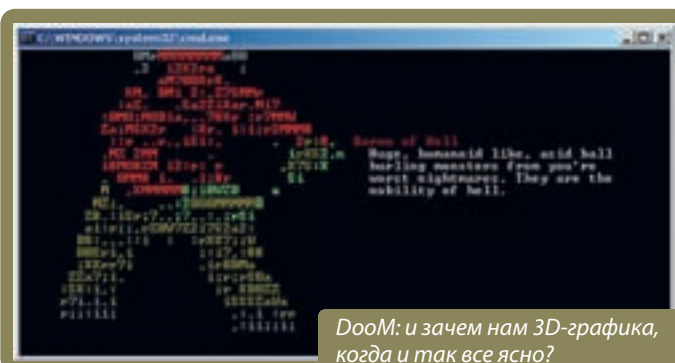


Все перечисленные rogue-like игры вы можете найти на нашем DVD или по следующим адресам:

NetHack – nethack.org,
Angband – thangorodrim.net,
Angband-R – posband.earthsea.org,
ADOM – adom.de,
Doom the Roguelike – chaos.magma-net.pl/doom,
Dungeon Crawl – dungeoncrawl.org.



Angband: имея минимальные навыки работы в графическом редакторе, мы можем сами создавать оформление игры



Doom: и зачем нам 3D-графика, когда и так все ясно?



Игры и жестокость

Сергей Галёнкин

Запрещенные игры

Во многих странах игры подвергаются запретам и цензуре.

Вот лишь некоторые примеры:

50 Cent: Bulletproof (Австралия),
BMX XXX (Австралия),
Command & Conquer: Generals (Китай, Германия),
DOOM 1 и 2 (Германия),
Dreamweb (Австралия),
Duke Nukem 3D (Бразилия),
Grand Theft Auto III (Австралия),
The Guy Game (США),
Harvester (Германия),
«День Победы» и
«День Победы 2» (Китай),
Manhunt (Австралия, Новая Зеландия, Германия),
Mercenaries: Playground of Destruction (Южная Корея),
NARC (Австралия),
Quake I, II и III (Германия),
Phantasmagoria (Австралия),
Postal (список стран слишком велик),
Postal 2 (Австралия и Новая Зеландия),
Return to Castle Wolfenstein (Германия),
Soccer Manager 2005 (Китай),
Spear of Destiny (Германия),
Tom Clancy's Ghost Recon 2 (Южная Корея),
Wolfenstein 3D (Германия),
Pokemon Blue (Саудовская Аравия),
«Сталинград» (Германия),
Singles: Flirt Up Your Life (Австралия).

Обычный подросток играет на компьютере несколько недель подряд, потом берет оружие, идет в школу и убивает всех, кого встречает на своем пути. Знакомая картина?

Телевидение и газеты, где зачастую работают люди, видевшие электронные игры однажды двадцать лет назад из-за плеча товарища, купившего знаменитую забаву «Волк ловит яйца», очень любят рассказывать страшные истории о том, как невинные одуванчики и цветы жизни превращаются в кроважанных маньяков-убийц, стоит им только запустить компьютерную игру.

Самое смешное в этом не то, что многие телезрители и читатели им верят, а то, что до сих пор никто из представителей так называемых «общеполитических СМИ» даже не пытается оперировать фактами, все на уровне эмоций. В одной крупной газете читаем: «Иг-

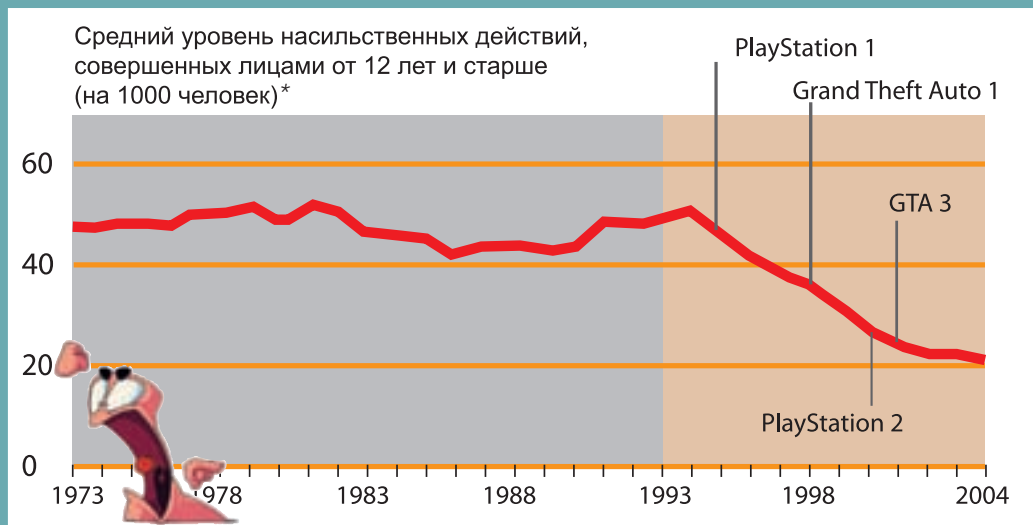
ра превратила его в кроважанных зомби» – статья о человеке, у которого, как показало следствие, даже РС дома не было. По телевизору очкастая тетя вещает: «Компьютерные игры приводят к аутизму». Спасибо, что не сказала о волосатых ладонях и преждевременной потере зрения. И апогей «профессионализма»: «Общезвестно, что нынешние дети глупее, чем двадцать лет назад, – всему виной мобильные телефоны, Интернет и компьютерные игры». Спорим, зазнайка, это написавший, даже «Гуглом» пользоваться не умеет? Впрочем, довольно чувств. Я обещал факты? Поехали.

Начнем с самого страшного обвинения: из-за игр дети превра-

щаются в убийц и насильников. О да, это мое любимое высказывание! Рассуждаем логически: раз число жестоких игр за последние десять лет увеличилось, то и преступлений должно стать хоть чуточку, но больше, так?

Возьмем одну из самых компьютеризированных стран мира – США. Смотрим на график. Что мы видим? С появлением игр подростковая преступность пошла вниз. В 2004 г. увидела свет любимая игра всех луддитов от телевидения – Grand Theft Auto: San Andreas. Ну вы помните: Hot Coffee, бейсбольные биты, черное кожаное гангстерское, все дела. Удивительно, но 2004 г. стал годом самого низкого уровня подростковой

Уровень преступлений, связанных с насилием, в США



*по данным Министерства юстиции США





преступности за всю историю США (данных за 2005 г. еще нет)!

Итак, что мы имеем? Жестокие игры не заставляют детей убивать. Скорее наоборот – взаимосвязь между выходом кровавых игр и падением преступности отчетливо заметна.

Почему телевидение нам врет? Давайте будем считать, что никто просто не попытался проанализировать факты. Иначе придется предположить, будто «говорящие головы» обеспокоены тем, что молодежь сидит за компьютером и потому не смотрит ящик и, соответственно, не верит всему, что там рассказывают.

Теперь второе утверждение: «Научно доказано, что жестокие игры делают людей агрессивными». Действительно, ряд исследований показал взаимосвязь между любовью людей к насилию и уровнем насилия в играх, которые они предпочитают. Факт? Факт. К сожалению, до сих пор непонятно: подопытные стали жестокими из-за игр или, что более вероятно, выбрали подобные игры потому, что с самого начала имели такие черты характера? Эксперименты, которые бы проследили, скажем, количество инцидентов, связанных с насилием, у геймеров и негеймеров на протяжении нескольких лет, пока не проводились. Зато определялось влияние жестоких телепередач и фильмов – они действительно повышают агрессивность. Но все же кино не интерактивно, поэтому ученые согласны с тем, что воздействие игр следует изучать дополнительно.

Вообще, все специалисты сходятся в том, что основная проблема с насилием в кино заключается в следующем: там не показывают последствий. А компьютерные игры благодаря интерактивности как раз очень доходчиво объясняют пользователю, к чему приведет

агрессивное поведение. Сколько раз ваши виртуальные персонажи погибали? Тысячу раз? Десять тысяч? Вполне достаточно, чтобы уяснить недопустимость насилия в реальной жизни, не так ли?

Еще одно заявление: «Игры учат убивать, в частности FPS учат обращению с оружием». Те, кто так говорит, очевидно, никогда в жизни не играли в шутеры и не стреляли даже в тире. Американские военные утверждают, что точность стрельбы у солдат-игроков при использовании обычного вооружения ничуть не выше, чем у прочих новобранцев. Правда, они заметили, что из поклонников авиасимуляторов получаются лучшие пилоты, чем из остальных. Правда, ужас? Так еще, не дай Бог, выяснится, что из любителей решать физические задачки вырастают хорошие физики! Кошмар, право слово!

Что у нас осталось? Ах, да. «Аморальные разработчики выпускают такие жестокие игры для детей». Возможно, кого-то это удивит, но многие игры предназначены для взрослых. Рейтинг на коробке (и в наших рецензиях) однозначно указывает, для какой аудитории сделан тот или иной проект. Средний возраст современного геймера находится в районе 35 лет – думаю, это о чем-то да говорит.

Напоследок еще несколько примеров. Сравнительно недавнее нападение россиянина Александра Копцева на посетителей синагоги было приписано его чрезмерному увлечению Postal 2. Газеты и телевидение слились в облачающем экстазе, метали молнии и клеймили проклятые видеоигры. И только через две недели выяснилось, что компьютера у Александра Копцева дома нет, а на насилие он решил, прочитав Mein Kampf Адольфа Гитлера. О книге, впрочем, было известно с самого начала, но разве почти классическое произведение

известного автора (из-за которого погибло, по разным оценкам, от 30 до 40 миллионов человек) может сравниться с кошмарной игрой? Нет, нет и еще раз нет – утверждает телевидение.

Два года назад один английский подросток убил другого. Кто оказался виноват? Естественно, игра. В тот раз пресса набросилась на Manhunt – малоинтеллектуальное, но крайне жестокое развлечение. Детище Rockstar едва не запретили на территории Британии, но очень вовремя выяснилось – у убийцы не было приставки, а виртуальной охотой на людей увлекалась жертва.

Естественно, жесткость в играх – серьезная тема. Но нельзя забывать, что это – лишь часть еще большей проблемы насилия в обществе.

P.S. Не согласны? Хотите возразить или что-то добавить? Пишите письма на editor@gameplay.com.ua.



Что говорят ученые?

Американский национальный институт медиа и семьи

Положительные аспекты компьютерных игр:

- они знакомят с новыми технологиями;
- стимулируют логическое мышление;
- развивают мелкую моторику;
- учат принимать решения в сжатые сроки и нести за них ответственность;
- позволяют родителям и детям больше общаться, играя вместе.

Отрицательные стороны компьютерных игр:

- насилие в играх влияет на детей сильнее, чем увиденное по телевизору;
- женщины в играх зачастую изображаются крайне стереотипно;
- многие игры заставляют человека действовать жестоко, чтобы победить;
- чрезмерное увлечение играми может привести к одиночеству и плохо сказывается на успеваемости школьников.

Top 5

Алина Жигунова

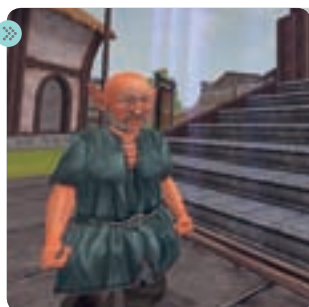
Гномы

Все знают эльфов, дворфов и даже орков. А про гномов (не путать с их родственниками дворфами) частенько забывают – уж больно они маленькие. Однако такие милые, умные, мастеровитые и бережливые, но при этом часто недооцененные коротышки однозначно заслужили свой маленький Топ 5!



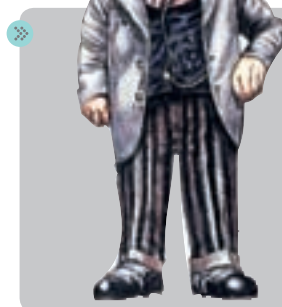
1 WORLD OF WARCRAFT

Беднякам гномам из Азерота жутко не повезло: они так увлеклись конструированием роботов, что даже не заметили готовящегося заговора – бездушные машины взбунтовались и выгнали несчастных хозяев. Теперь бездомные коротышки ютятся у соседей-дворфов, чему те, похоже, не слишком рады.



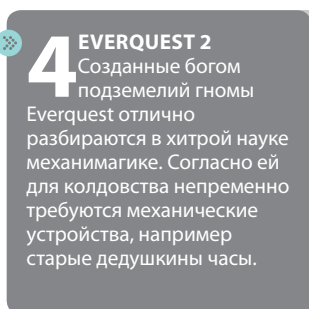
2 HORIZONS: EMPIRE OF ISTARIA

Когда в мире Истории возник конфликт: адепты магии против сторонников технологий, именно гномы попытались объединить два этих мировоззрения. Дружелюбные создания выступили посредниками между враждующими лагерями.



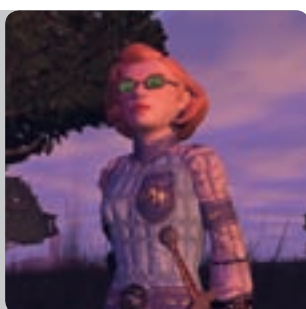
3 ARCANUM OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

Выдающиеся химики и физики, гномы этого мира своими ручками соорудили паровой двигатель, так что все местные железные дороги принадлежат им. К тому же именно их стараниями был построен первый дирижабль.



4 EVERQUEST 2

Созданные богом подземелий гномы Everquest отлично разбираются в хитрой науке механики. Согласно ей для колдовства непременно требуются механические устройства, например старые дедушкины часы.



5 GNOME RANGER

Мало игр посвящено только гномам, мало! И поэтому нельзя забывать старую добрую текстовую серию о приключениях обездоленной коротышки Ингрид, подыскивающей новый дом. Похоже, депортация гномов становится какой-то нездоровой тенденцией!



Превью

Путешествия в будущее и материализация духов



Crysis c.34

Пока некоторые разработчики тратят по шесть лет на создание одной игры, другие выпускают хит за хитом. Читайте первое в Восточной Европе превью нового FPS от творцов Far Cry.

Слово редактора

Меня иногда поражает, с какой скоростью в Интернете распространяются слухи. Стоило одному авторитетному сайту ошибиться в переводе с немецкого и написать, что Crysis (см. кавер-превью этого номера) будет требовать Direct X 10.0 и видеокарту с четвертыми шейдерами, как данную информацию растиражировали не только онлайн-новые ресурсы, но и неразборчивые в источниках бумажные издания. Стон о завышенных требованиях до сих пор стоит по форумам.

Еще пример – интерфейс Revolution. Сейчас в Сети можно найти с десяток любительских роликов, демонстрирующих предполагаемый внешний вид меню новой приставки Nintendo. Забавно, что несколько уважаемых западных изданий приняли это за чистую монету и даже напечатали о них развернутые статьи.

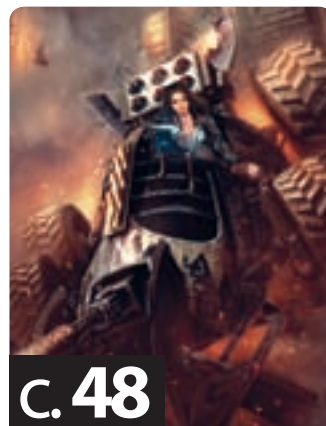
Собственно, к чему я веду – дважды подумайте, прежде чем верить информации из «непроверенных источников, пожелавших остаться неизвестными».

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.

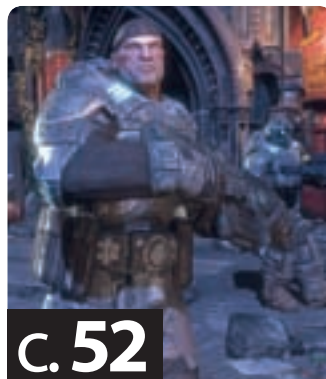
- 34 Crysis
- 42 The City of Metronome
- 44 Supreme Commander
- 48 Auto Assault
- 52 Gears of War
- 58 The Sims 2: Open for Business
- 60 Lost Planet
- 64 Monster Madness
- 66 Splinter Cell: Double Agent
- 70 Steamboat Chronicles
- 72 They Hunger: Lost Souls
- 74 War Front: Turning Point
- 76 Guild Wars: Factions
- 78 Retribution

Auto Assault



c. 48

Gears of War



c. 52

PC

Crysis

Сергей Галёнкин

Из рая в ад

Живописный архипелаг недалеко от берегов Северной Кореи, загадочный астероид, инопланетный корабль, таинственные пришельцы – и всего горстка спецназовцев против всех.

Паспорт

Жанр first person shooter

Разработчик Crytek

Издатель Electronic Arts

Дата выхода конец 2006

Web-сайт www.crysis-game.com

О разработке

Crytek

Игры Far Cry

Web-сайт www.crytek.de

Немецкая студия, основанная тремя братьями Йерли, поначалу создавала технодемо для производителей видеокарт. Когда Crytek занялась играми, никто не верил, что у нее что-то получится, но первый же проект компании – Far Cry – ждал ошеломительный успех.

Когда Ubisoft объявила сразу несколько проектов серии Far Cry для консолей следующего поколения, мы немало заволновались: неужели создатели одной из самых красивых игр для PC решили бросить любимую платформу?

К счастью, немецкие кудесники втайне уже два года работают над новым революционным проектом под названием Crysis. И для первого анонса игры выбрали лишь несколько журналов во всем мире. Gameplay – единственное издание Восточной Европы, удостоенное такой чести.

Мы побывали в офисе Crytek, где братья Йерли, основатели и владельцы компании, рассказали нам подробно о том, чем же Crysis должен удивить бывалых любителей FPS.

ВНЕШНИЙ ВИД

Начнем с графики. Новый движок собственного производства выдает картинку, сравнимую с полнометражным фильмом Final Fantasy – но в реальном времени. Детализация просто невероятная: на лицах врагов

видны мельчайшие поры и морщинки, а глаза – объемные и живые (активно используется трассировка лучей). Для натуралистичного отображения персонажей разработчикам пришлось решить несколько весьма нетривиальных задач. Так, кожа людей обладает некоторой степенью прозрачности (в жизни это заметно, если посмотреть, скажем, на человека, стоящего перед ярким источником света) и эластична. В Crytek постарались это учесть, потому при разговоре не возникает впечатления, что вы общаетесь с пластиковыми куклами. Для создания волос используются анизотропное затемнение и несколько типов шейдеров в зависимости от цвета. Поскольку почти все участники конфликта – профессиональные военные, необходимости моделировать длинные и экзотические прически не было.

Еще одну проблему шутеров – внешнее сходство врагов – в Crytek решили весьма элегантно. Помните прямолинейный грубый подход F.E.A.R. («все они клоны»)? Забудьте. Каждый противник немного отличается от



собратьев по оружию благодаря хитрому алгоритму, который слегка варьирует биометрические параметры лиц вроде размера носа, ширины подбородка и, скажем, прикуса. Хотя, учитывая, что поначалу вам будет противостоять корейская армия, это, пожалуй, даже лишняя перестраховка.

Естественно, на изображении персонажей графические новшества не заканчиваются. Активное применение normal-mapping позволило сделать джунгли как никогда реалистичными. Для сравнения разработчики показывали мне две картинки – фото и скриншот, и, признаюсь, отличить их было очень сложно.

Деревья и трава колышутся, птицы летают, бабочки порхают – остров живет своей повседневной жизнью. Чтобы сделать растительность похожей на настоящую, были написаны специальные шейдеры. Теперь ветки и листья, которые вы задеваете при ходьбе, движутся вполне реалистично и могут привлечь внимание противника. Вы, в свою очередь, тоже сумеете определить место дислокации врагов по таким вот косвенным признакам.

Поддержка HDR (Gameplay, № 2, 2005) плотно интегрирована в движок, а не прикручена дополнительно, потому практически все в игре выглядит довольно правдоподобно. К примеру, в Far Cry этот тип рендеринга был добавлен только в патче, и поскольку проект изначально делался без его учета, то в итоге и смотрелся не так хорошо, как мог бы. Здесь же HDR наконец покажет, на что он способен.

Каждый объект в игре использует bump-mapping, normal-mapping, попиксельное освещение, шейдеры – разработчики шутят, что в одном дереве из Crysis применено больше технологических приемов, чем во всем Far Cry.

Для создания кинематографичной картинки повсюду задействуются модные сейчас эффекты motion blur (движущиеся объекты слегка размыты) и depth of view (глубина резкости).

При этом системные требования Crysis будут терпимыми – сейчас игра нормально работает на 2,5 GHz, 1 GB ОЗУ и GeForce 6800, а ведь до выхода еще далеко, и мини-



мальная необходимая конфигурация, очевидно, станет еще демократичнее. Как говорят специалисты из Crytek, главное, чтобы видеокарта поддерживала шейдеры 2.0.

Кстати, интересный факт. В конце 2006 года ожидается выход новой операционной системы Windows Vista, и Crysis станет своеобразным ланч-таймом для нее. Разумеется, игра будет нормально работать и на старой доброй Windows XP, но владельцы свежей ОС получат несколько новых фишек. И еще – детище Crytek прекрасно использует возможности многоядерных и многопроцессорных систем.

МИР

Те, кто жаловался на однообразие локаций Far Cry, могут спать спокойно – одними солнечными пляжами да пальмами дело не ограничится. Естественно, поначалу действие будет происходить в знакомых курортных декорациях, но чуть позже их сменит заморженный инопланетными пейзажами, а через некоторое время – корабль пришельцев. Придется повоевать и на американском авианосце, огромном судне почти в километр длиной.

Обещается, что привычных по другим играм микроуровней не будет – их сменяют огромные локации. Это позволит нам глубже погрузиться в атмосферу Crysis без надоедливых надписей Loading. Кстати и сохраняться теперь можно будет не только по чекпоинтам: появится привычный по другим шутерам Quick Save.

В лучших традициях Half-Life 2 разработчики решили полностью отказаться от роликов: весь сюжет раскрывается через события, которые наблюдает ваш перс-

наж. Никаких cut-scenes и прочих нечестных приемов. Впрочем, это не единственное и даже не главное изменение в способе подачи истории. Вот еще несколько интересных нововведений.

Трое соратников, попавших на остров вместе с главным героем, действуют независимо, но иногда их пути пересекаются. И в некоторых случаях от игрока будет зависеть, уцелеют его друзья или погибнут. Звучит знакомо, не так ли? Но Crysis не ошаршит пользователя надписью Game Over, если кто-то из товарищей падет смертью храбрых. Просто в дальнейшем события будут развиваться несколько иначе – причем результат не обязательно окажется хуже.

Примечателен подход Crytek к исследованию мира. Вы ведь тоже не любите выслушивать нудную и бесполезную информацию обо всем на свете, но при этом хотите знать больше о том, что вас в данный момент интересует. Поэтому если главный герой начнет рассматривать какой-нибудь объект, его помощник (который общается с ним по радиосвязи) немедленно выдаст все, что он знает о данном предмете. Иногда это поможет получить новое оружие пораньше, иногда немного повлияет на развитие ситуации – не радикально, но достаточно, чтобы можно было почувствовать разницу. И в любом случае любопытный игрок будет лучше осведомлен о происходящих событиях, чем тот, кто просто уничтожает все на своем пути.

Еще один пример – непосредственно сражаться с пришельцами вам предстоит только на протяжении последнего часа игры (общая продолжительность Crysis примерно 10 часов), но их влияние будет заметно гораздо раньше. И



Обратите внимание на дым от огня



Американский генерал имеет свои планы на инопланетные технологии





У каждого персонажа в игре такая детализация

в некоторых случаях внимательный геймер сможет заметить инопланетян почти в самом начале, когда они выступают лишь в роли наблюдателей.

ИСТОРИЯ

Как вы помните, сценарий Far Cry был одним из самых слабых мест этого проекта. Как признаются сами разработчики, они стояли перед выбором: забыть о сюжете и рассчитывать, что игра выедет на графике и геймплее, или всерьез заняться сюжетом. Получилось у них или нет, мы узнаем в конце года, но уже тот факт, что к созданию игры привлечен голливудский сценарист, о чем-то да говорит.

Вообще, история Crysis весьма интересна. В районе архипелага, расположенного возле берегов Северной Кореи, падает довольно большой метеорит. Однако перед самым столкновением с поверхностью летающий объект снижает скорость, что однозначно свидетельствует о его искусственном происхождении.

Потомки Ким Ир Сена тут же вводят на острова ограниченный миротворческий контингент

вооруженных сил и недвусмысленно объясняют остальным странам, что соваться в эту зону не стоит.

Но когда Соединенные Штаты волновались по поводу суверенитета других государств? С разведывательной миссией на архипелаге скрытно высаживаются четверка спецназовцев, в том числе и наш герой Джейк Данн. Их задача: не привлекая внимания корейцев, определить, стоит ли развязывать полномасштабную войну за астероид.

Еще через некоторое время от метеорита откалываются куски, и выясняется, что внутри огромно-

го камня находился замаскированный космический корабль пришельцев. Инопланетянам очень не нравится местный климат, так что они тут же резко понижают температуру во всем регионе. Рай замерзает.

Руководство северокорейского военного контингента осознает, что помощь американцев – это не так уж плохо, и предлагает нашим героям сотрудничество. Тем более, что те же пришельцы уже посещали Землю в древнюю эпоху, больше известную под названием ледниковый период.

Сюжет ожидается относительно линейный, но, как говорил

герой Траволты, все дело в малейших отличиях. Если вы предпочитаете убивать коммунистов особенно жестоко, в дальнейшем северокорейский генерал будет относиться к Джейку хуже. Друзья также не останутся равнодушны к вашим поступкам. И хотя они вряд ли выстрелят в спину, общаться с ними окажется сложнее. А ведь есть еще и нечистый на руку американский генерал, преследующий собственные цели...

Что интересно – игра предполагает несколько вариантов финала. Одна основная сюжетная развилка даст две версии кон-



Не поверите, но это скриншот из игры. Как, собственно, и все остальные изображения в этой статье



цовки, плюс кое-что будет зависеть от того, сколько ваших соратников уцелеет.

Многовариантность прохождения была целью разработчиков с самого начала. Если помните, в интервью нашему журналу Фарук Йерли сетовал на то, что современные игры стоят дорого, а прохождение довольно быстро. С Crysis ситуация будет несколько иной – геймплей и сюжет подстраиваются под пользователя, поэтому хотя некоторые основные элементы окажутся одинаковыми, геймер каждый раз получит новую игру, отличающуюся от предыдущей.

ОБОРУДОВАНИЕ

Немного об оснащении Джейка Данна. Поскольку действие Crysis происходит в недалеком будущем, Crytek взяла на себя волюнтерство усовершенствовать реальные образцы оружия и добавить несколько видов от себя. И самое интересное – наномускульный костюм главного героя (Nano Muscle Suit).

Это уникальное изобретение позволяет персонажу быть сильнее, быстрее и выносливее его врагов. Еще бы – против всей северокорейской армии в валенках особо не повоюешь. Но то, что благодаря броне Джейк улуч-

шит свои физические показатели, не так важно. Гораздо интереснее широкие возможности костюма по настройке под текущую ситуацию.

Например, вы можете перебросить часть энергии со скорости на сопротивляемость повреждениям. При этом Данн станет двигаться медленнее, но будет лучше противостоять вражескому огню. Вам выбирать, как проходить тот или иной участок игры: расстреливая всех, кто попадется под горячую руку, или действовать скрытно, избегая лишних жертв. Nano Muscle Suit может даже приглушать выстре-

Мультиплеер

Ни один современный шутер не может считаться полноценным без сетевого режима. Разработчики обещают несколько видов игры, среди которых будут как классические обычный и командный deathmatch, так и режим с захватом артефактов. В этом случае каждая из сторон должна притащить инопланетный объект на свою базу, и только затем откроются возможности по покупке дополнительных устройств и техники.

Классов не предусмотрено – ведь благодаря настраиваемому Nano Muscle Suit каждый участник сражения почувствует себя и тяжелым бойцом, и снайпером. Причем переключаться между этими специальностями ему придется буквально на лету.

На высоких уровнях можно будет водить автомобили, танки и вертолеты. Максимального размера карты ориентированы на 32 человека, но никто не запрещает втиснуть на этот же участок вдвое больше народу.

Дополнения

Пользовательские модификации – еще одна важная составляющая успеха. Даже игра с такой потрясающей replayability может рано или поздно наскучить, посему разработчики хотят выпустить SDK одновременно с Crysis. Не исключено, что он будет сразу в коробке или станет доступен вскоре после выхода игры. Важно, что в этот раз вам не придется ждать полгода, чтобы получить возможность сделать свой уровень для любимого шутера.

лы, скрывать ваши шаги и изменять температуру. Последнее понадобится ближе к концу Crysis, когда Джейку придется сражаться против инопланетян, которые видят в инфракрасном спектре. Для борьбы с ними пригодятся и ботинки на магнитной подошве, ведь внутри вражеского корабля царит невесомость. А в случае крайней необходимости NMS может выстрелить электрическим зарядом, обездвиживая жертву на расстоянии до 50 м.

Не только костюм поддается улучшениям. Каждое оружие можно модифицировать под



Где скриншот?

ответ: Это происходит в игре Crysis.

собственные нужды: добавить оптический прицел, увеличить магазин или убийную силу. Это относится и к трофейным образцам, среди которых обещан любимице публики Freeze gun (здесь он проходит под названием Molecular Accelerator). Мы так скучали по нему со времен Duke Nukem 3D! Только учтите, противники не лыком шиты и тоже собираются использовать похожие орудия убийства.

Поскольку архипелаг довольно большой, передвигаться мы сможем не только пешком. Как в Far Cry, нам разрешат порулить самой разнообразной техникой: джипами, грузовиками, танками и даже местной помесью вертолета и самолета. Не зря же программисты Crytek создавали такие реалистичные облака! Что приятно, окружение стало почти полностью разрушаемым, поэтому развезжать на T-72 по базе противника будет куда веселее.

ВРАГИ

Искусственный интеллект Far Cry был совсем неплох для своего времени – не в последнюю очередь благодаря тому, что AI противников «знал» о существовании деревьев и стен и потому умел ориентироваться в джунглях без использования waypoints (в большинстве современных игр возможные пути врагов проложены заранее). В Crysis его обучили несколькими новыми трюками.

К примеру, неприятель теперь способен использовать двери и окна, чтобы зайти с тыла или отступить. И если наш персонаж решит отсидеться в безопасности (и восстановить здоровье), враги не станут его дожидаться, а первыми пойдут в атаку. Естественно, лишь в том случае, если они знают о присутствии главного героя.

Противники не только замечают самого Джейка, но и видят

его тень, слышат звуки его шагов и обращают внимание на подозрительно колышущиеся ветви деревьев. Если храбрый спецназвец решит залечь в высокой траве, то она предательски воманется, выдавая место его укрытия. В зависимости от ситуации враг может проигнорировать это, сходить проверить подозрительный участок или поленился и швырнуть туда гранату. Будьте осторожны!

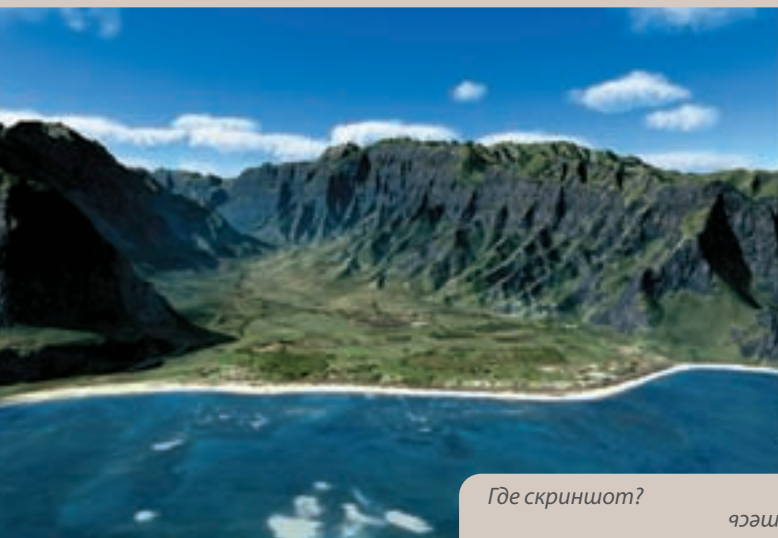
Чуть позже появляются инопланетяне. У них хороший слух, но видят они в инфракрасной части спектра, потому Джейк может скрыться от них, уменьшив температуру своего костюма. К сожалению, этот фокус требует большого расхода энергии, так что долго побыть человеком-невидимкой не получится.

Еще одна проблема с пришельцами – нулевая гравитация в их корабле. Сами гости из космоса чувствуют себя при 0 g вполне

комфортно, а вот главному герою придется несладко. Одна надежда на магнитные ботинки.

Конечно, все враги, как местные, так и из других миров, действуют в команде. Обычно лидер раздает приказы, потому если его вычислить и нейтрализовать, разобраться с подчиненными будет проще. Прибавьте к этому систему точечных повреждений – меткий стрелок всегда сможет обойтись минимумом боеприпасов в борьбе с пришельцами.

Сейчас Crysis выглядит более чем впечатляюще. Даже после знакомства с проектами для Xbox 360 игра оставляет неизгладимые впечатления – и это практически на современном железе! Так что всем поклонникам качественных FPS советуем запастись терпением и ждать осени. Похоже, победитель в звании «Лучший шутер 2006 года» уже известен.



Где скриншот?

ответ: Это происходит в игре Crysis.

У КІНО 3

1+1

КЕЙТ БЕКІНСЕЙЛ

СКОТ СПІДМАН

Війна безсмертних...
Нова глава. Нова раса. Нова битва.

ІНШИЙ СВІТ II

ЕВОЛЮЦІЯ

[illegible]

EnterTheUnderworld.com

з 23 лютого

Шарманна

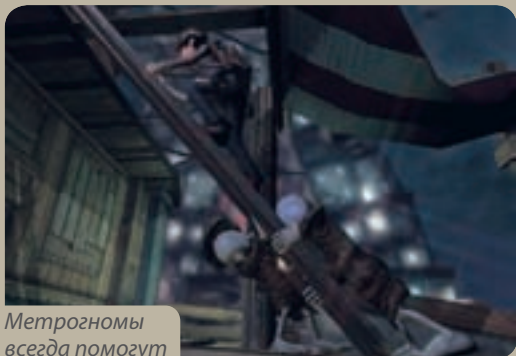
COSMOLADY

652





Хорошо, что скауты подслеповаты



Метрогномы
всегда помогут

Что главный герой забыл в театре?



PC / PlayStation 3 / Xbox 360

The City of Metronome

Никита Шило

Аудиофобы

Мечи и копы, пистолеты, автоматы, плазмо- и энергопушки... Подобный хлам уже порядком поднадоел, не правда ли? Теперь вместо всего этого господа из Team Tarsier вверяют игроку оружие куда более мощное – Его Величество Звук.

Паспорт

Жанр action/adventure
Разработчик Team Tarsier
Издатель нет данных
Дата выхода 2006
Web-сайт www.tarsier.se/metronome

О разработчике

Team Tarsier
Игры нет
Web-сайт www.tarsier.se
Команда разработчиков с офисом в Швеции, состоящая всего из 9 человек, решила посвятить себя созданию оригинальных проектов. Первой ласточкой будет The City of Metronome, описанная в этой статье.

Метроном-сити никогда не отличался чистотой. Здесь очень грязно, большинство зданий разваливаются, но на их месте буквально на глазах вырастают новые. Возможно, Бог забыл об этом городе. Но зато о нем хорошо помнит Корпорация – компания, которая владеет всей местной землей, всей недвижимостью, всем производством... В общем, всем Метроном-сити.

Именно тут, среди накренившихся подобно Пизанской башне высоток и вечно пылящих дымом фабрик, начинается наша история. Главный герой – обычный парень – узнает некоторые подробности о теневом бизнесе Корпорации, конечно же, неизвестные большинству жителей. Его лучшего друга убивают, но никто, даже представители власти, не заинтересован в расследовании преступления. Тогда юноша решает самостоятельно выяснить, кто

виноват. В этом герою помогут метрогномы – дети, которых Корпорация лишила душ и запрограммировала на выполнение определенных задач. Их можно будет зачаровать приятными звуками, и тогда несчастные создания с радостью выполнят ваши поручения: уберут камень с дороги, кинутся под колеса автомобиля и др.

Стоит ли ожидать, что мы увидим действительно живой мир? Да. Только с одной особенностью. Жизнь в Метроном вдохнут не сотни персонажей, что бестолково снуют взад и вперед по улицам, а небольшое число хорошо проработанных NPC. Шведские игроделы берут не количеством, а качеством.

Главным оружием и помощником героя станет звук. Звуки громкие и агрессивные используются в драках с врагами, а приятными и нежными можно изменить чье-то настроение в лучшую

сторону и добиться расположения.

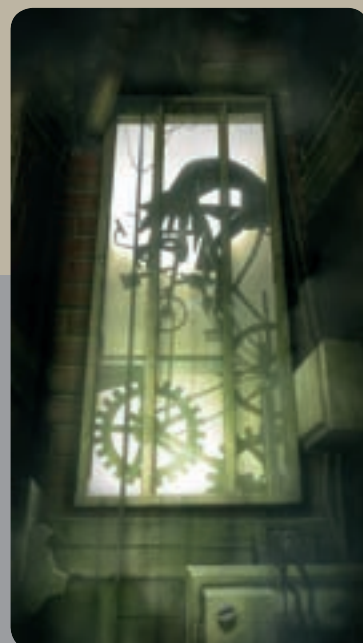
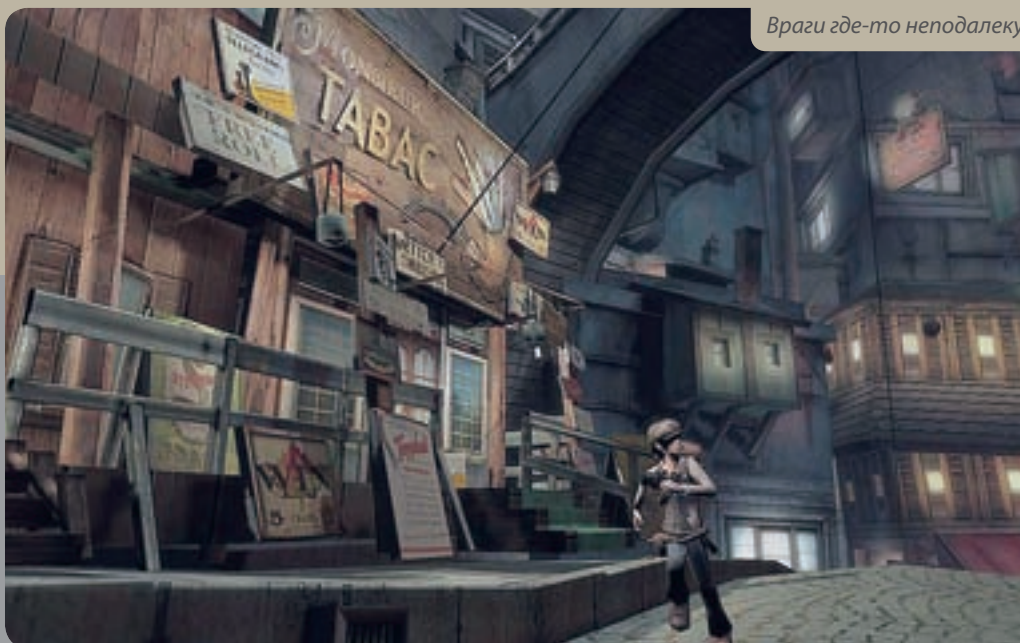
Создавать нужные колебания воздуха дозволено разными способами: кинуть камень в окно или столкнуть шкаф с лестницы – все зависит от находчивости игрока. Полученные аудиозаписи следует сохранить, чтобы применять в случае необходимости. Кроме того, имеется возможность изменять темп и тональность, добавлять эффекты... Например, если как следует обработать лай маленького песика, получится иллюзия рыка большой собаки, которая пугает врагов.

Противниками в основном выступают скауты в различных модификациях. Это механические создания, состоящие на службе у Корпорации и обладающие душой вышеупомянутых метрогномов. Не обойдется, правда, и без традиционных зомби.

Кстати, движок Metronome все еще находится в разработке, так



Враги где-то неподалеку



что по скриншотам трудно судить о качестве графики. Впрочем, потрясающий стиль виден уже сейчас.

Не в наших правилах раздавать проектам авансы задолго до их выхода, но The City of Metronome должна получиться как минимум оригинальной, что в наше время, согласитесь, довольно большая редкость.

P.S. Пока у игры нет издателя, нельзя сказать наверняка, выйдет ли она на Xbox 360 и PS3. Но разработчики планируют охватить и эти платформы.



Комендантский час



PC

Supreme Commander

Михаил Зинченко

Паспорт

Жанр стратегия реального времени

Разработчик Gas Powered Games

Издатель THQ

Дата выхода I квартал 2007

Web-сайт
supcom.gaspowered.com

О разработке

Gas Powered Games

Игры Dungeon Siege, Dungeon Siege: Legends of Aranna, Dungeon Siege 2

Web-сайт www.gaspowered.com

Американская компания, основанная в мае 1998 г. ветераном игровой индустрии Крисом Тейлором (Chris Taylor), сотрудники которой практически все свои силы отдали созданию серии Dungeon Siege. А удастся ли им достичь в жанре RTS не меньших высот, покажет время.

И снова война!

Total Annihilation до сих пор является одной из самых неоднозначных стратегий периода расцвета любимого нами жанра. Часть тех, кто ее помнит, считают детище Cavedog Entertainment лучшей RTS, другие обвиняют в абсолютной неиграбельности.

Поклонники Total Annihilation восхваляют разнообразный геймплей и весьма достойное по меркам 1997 года графическое исполнение. Их противники называют Total Annihilation симулятором фабрики по производству металлолома и упрекают в примитивности.

И обе стороны в чем-то правы. Однако уже тот факт, что игру до сих пор помнят, говорит о ее значительном вкладе в историю. Поэтому нас заинтересовало известие о том, что мастера из Gas Powered Games достаточно давно корпят над римейком Total Annihilation. Хотя, если быть абсолютно точными, Supreme Commander является не сиквелом, а скорее идейным продолжением

былого хита (приобрести у Atari права на бренд не удалось). Но название – это еще не все, а вот то, что над проектом работает сам Крис Тейлор, идейный вдохновитель Total Annihilation, позволяет надеяться на лучшее.

Как мы помним, сюжет оригинала особыми изысками нас не баловал и полностью уместился на обложке диска. Практически по Цюю: «И две тысячи лет война, война без особых причин...» За время конфликта практически все государства сумели перегрызть друг друга глотки, вид homo sapiens самоликвидировался. Остались лишь неутомимые машины Core и клоны Argm, которые и сошлись в финальной схватке. Незамысловатость сюже-

та разработчики объяснили тем, что упор был сделан на игровой процесс.

Теперь же за сценарий взялись основательно: завязки хватит на космическую оперу среднего масштаба. Сюжетная канва крепко свяжет три противоборствующие стороны, каждая из которых имеет серьезные причины для уничтожения всех и вся. Сценаристы распишут историю от настоящего времени и на 1800 лет вперед. Фракции: люди из United Earth Federation, машиноподобные Cybrans и причудливые Aeons – заключают союзы, разрывают их, плетут интриги, воюют друг у друга технологии, а иногда просто и честно воюют. Даже краткое изложение сюжета займет



немало страниц, так что оставим это неблагодарное занятие разработчикам.

НЕ ВЕРЬ ГЛАЗАМ СВОИМ

Первая же демонстрация Supreme Commander внушает уважение к масштабности замыслов разработчиков. Сначала камера показывает массивный танк, размещенный на палубе судна, затем киношный откат – и мы видим, что на фоне ПВО танк кажется на редкость скромным. Двигаемся дальше, и мобильные средства ПВО теряются в сравнении с головными орудиями боевого корабля. Продолжаем масштабирование, и вот уже полная картинка: флотилия из нескольких крейсеров и эсминцев,

окруженных авианосцами, рассекает водную гладь. А танк – небольшая иконка, иначе его не было бы видно вовсе. Однако и это не предел – отдаляемся, и наша огромная флотилия превращается в набор пиктограмм в несколько пикселей каждая.

Именно так – от отдельного танка до гигантских размеров армий. Не правда ли, впечатляет? Gas Powered Games как раз и взялась за проект такого размаха, дабы понастоящему поразить игроков. По заверению все того же Криса Тейлора, основная проблема современных RTS уровня Warcraft III заключается в излишней фокусировке на небольших группах или средних размерах отрядах. Тогда





как он считает, что настоящая стратегия начинается еще до столкновения армий, когда мы занимаемся экономикой, захватываем территории, запускаем гигантскую машину войны, ищем уязвимые точки противника и бьем в тот момент, когда сможем нанести наибольший урон. Подобно величайшим полководцам, нам суждено руководить флотами и армиями воистину гигантских размеров.

ВОЙНЫ ГУЛЛИВЕРОВ

Одним из самых спорных моментов подобной концепции была и остается графическая реализация. Юниты достаточно детальны: колеса вращаются, роботы передвигаются ногами, а пушку отбрасывает отдачей после каждого выстрела. Разумеется, все это в полном 3D и с применением полноценного освещения. Однако на стратегической карте, где в отличие от тактической мы имеем дело с огромнейшими территориями, визуальная часть становится более схематичной. Здесь на помощь приходит «повсеместное использование транспортных средств». Вы думаете, что понимаете смысл этого выражения? Мы тоже так заблуждались, пока не увидели, с каким размахом осуществили свой замысел разработчики Supreme Commander. Транспорт перевозит несколько

ко десятков роботов или огромных танков и сбрасывает все это добро прямо на вражескую территорию. Кроме того, во время пути каждый робот весьма успешно поражает наземные цели. Звучит заманчиво?

По сравнению с применяемыми здесь средствами уничтожения все современные достижения военной мысли меркнут. Представьте себе летающий авианосец или фабрику по штамповке танков, которая может перемещаться по дну океана. А при виде подводного авианосца даже выдавшие виды стратеги невольно вздрогнут. Вся игра пронизана техногенным безумием, что только добавляет ей привлекательности.

Не забыты и сторонники консервативных методов ведения боевых действий – им наверняка понравятся местные ядерные арсеналы. Занятно, что более сильные юниты способны перенести взрывную волну практически без повреждений, а самые быстрые и вовсе смогут от нее убежать. Ведь смертоносный постэффект распространяется сравнительно медленно (чтобы игрок смог насладиться зрелищем), сметая все на своем пути, вызывая цунами и вспарывая земную кору. А несколько взрывов на близком расстоянии в мгновение ока превращают огромные территории в выжженную

пустыню. Что и говорить, графическая реализация подобных явлений на высоте.

ОБЪЯТЬ НЕОБЪЯТНОЕ

В стратегиях реального времени остро стоит проблема менеджмента столь масштабных сражений. Однако и здесь разработчики обещают не подкачать и предоставить в наше распоряжение невероятно гибкий интерфейс, позволяющий эффективно руководить происходящим. При максимальном удалении камеры мы и вовсе управляем группами иконок разного цвета. Отправляя войска на значительное расстояние, игрок сразу получит информацию о выбранном маршруте, а также узнает, за сколько времени бойцы достигнут цели. А если нужно скоординировать массированное наступление, мы можем воспользоваться одной точкой сбора для нескольких армий.

Строительство баз также поставлено на широкую ногу. Ресурсы предусмотрены всего двух типов – масса и энергия. Объединяя здания в кластеры, мы повышаем их эффективность, одновременно делая легкой мишенью для противника. Ведь один пропущенный удар – и мы теряем несколько строений. Так что придется искать баланс между размером блоков и их уязвимостью.



Вы просили масштабные сражения?

Все предприятия в Supreme Commander можно будет поставить на автоматический режим производства (пока ресурсы не иссякнут). Компьютер предусмотрительно рассчитывает время завершения каждого из этапов строительства, что позволит нам продумать пути наиболее эффективного развития «машины войны». А определив для рабочих четкую последовательность заданий, мы и вовсе можем оставить управление базой на усмотрение искусственного интеллекта и заняться непосредственно уничтожением врагов.

Автоматизацию обещают довести практически до совершенства. Нам позволено будет назначить участок для атаки авиации и больше не вспоминать о нем. Самолеты самостоятельно засыпят территорию бомбами, в случае необходимости возвращаясь на базы для ремонта и дозаправки. А отправленный в дозор «косяк» подводных лодок будет упорно терроризировать всех встречных на заданной акватории до поступления дальнейших указаний. Однако глобальные цели не означают, что мы не сможем, засучив рукава, лично поруководить каждой боевой единицей. А учитывая то, что для юнитов предусмотрен как основной, так и альтернативный режимы атаки, простор для маневров открывается немалый.

МИКРОМЕНЕДЖМЕНТ В ДЕЙСТВИИ

Одной из основных наших задач станет разведка. Как и в любой другой стратегии, знание того, какой путь развития избрал ваш враг, – уже половина победы (и наоборот). Разумеется, плотная сеть противовоздушной обороны на начальном этапе дает определенные гарантии безопасности. Однако стоит допустить малейшую ошибку, направив, к примеру, танки с базы через лесной массив, и по поваленным деревьям противник четко проследит путь до очередной цели.

Для того чтобы окончательно уложить нам жизнь, разработчики задействуют концепцию активной и пассивной систем обнаружения. Активные радары сами отправляют импульсы и принимают отражения, позволяя выяснить местоположение практически всех металлических объектов. Но каждая работающая в режиме обнаружения активная станция моментально вычисляется противником посредством станций пассивных. А теперь представьте, что ваши активные радары находятся непосредственно на базе – противник

определяет ее местонахождение и продумывает верную тактику атаки. В идеале же мы должны отыскать неприятельские войска, не допустив при этом обнаружения наших собственных. Задача не из легких.

НИ КАМНЕЙ, НИ НОЖНИЦ, НИ БУМАГИ

Однако даже всего вышеперечисленного кудесникам из Gas Powered Games показалось маловато, и они спешат заявить, что извечный принцип «камень-ножницы-бумага» более не является догмой. И с их точки зрения, современные стратегии должны идти иным путем. А именно: заменить архаичные традиции полноценной симуляцией. В качестве примера нам показывают, что танку действительно сложнее поразить быстро движущуюся цель, нежели юниту, оснащенной лазерной турелью или автоматической пушкой. А вот при атаке стационарных мишеней стальной монстр получит определенное преимущество. В ответ на недоуменные возгласы будущих игроков разработчики лишь заявляют, что в реальной жизни танки ведут себя именно так. Кроме того, отныне небольшие истребители практически не наносят урона наземным целям врага, зато с легкостью расчищают путь для следующих за ними тяжелых и намного более дорогих бомбардировщиков.

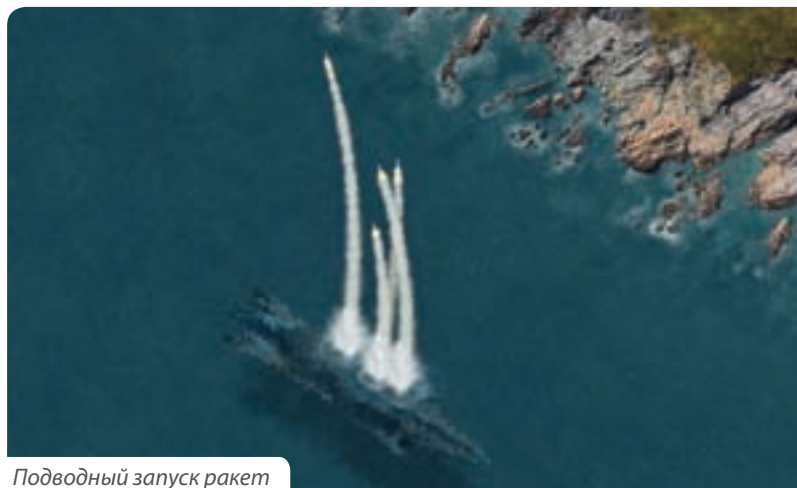
Раскроем вам тайну происхождения термина Supreme Commander – именно так называется одна из мощнейших боевых единиц в игре. Описанные выше ядерные боеголовки малого радиуса поражения – всего лишь часть арсенала этой «машины смерти».

Разумеется, в разработке находится и многопользовательский режим. И хотя сотрудники Gas Powered Games пока молчат не хуже партизан, вполне очевидно, что гигантские карты отлично подойдут для сражений «все против всех». Возможно, через некоторое время после выходы игры нам разрешат скачать с сайта новые юниты, как это было с Total Annihilation.

КАК МАЛО НАМ НАДО...

Финальная версия Supreme Commander порадует нас тремя однопользовательскими кампаниями с возможностью кооперативного прохождения. Причем довольно часто позволено будет переносить базу и войска из миссии в миссию. На вопросы о дате выхода и Gas Powered Games, и THQ отвечать не спешат. Надеемся, что до конца 2006 года

игру мы все-таки увидим. И пусть графика будет достаточно своеобразной, а хардкорность игры способна довести геймера до разбитой клавиатуры, ради того, чтобы увидеть все обещанное в действии, стоит немного потерпеть. Настоящая Большая Война не за горами.



Подводный запуск ракет



Кто не спрятался – я не виноват



PC

Auto Assault



Паспорт

Жанр MMORPG

Разработчик NetDevil

Издатель NCsoft

Дата выхода весна 2006

Web-сайт www.autoassault.com

О разработке

NetDevil

Игры Jumpgate

Web-сайт www.netdevil.com

В 1997 г. команда из Луизианы основала NetDevil с целью создания необычных многопользовательских игр. Первый их проект Jumpgate, сделанный группой из шести человек, был тепло принят прессой, и благодаря ему компания смогла подписать контракт с NCsoft на разработку Auto Assault.

Fallout Online

Мечтам поклонников «Безумного Макса» о выпуске полноценного проекта по лицензии, похоже, так и не суждено сбыться. Ну и не надо – ведь у нас есть кое-что получше.

Только в прошлом номере мы наградили русскую Ex Machina заслуженным «Выбором редакции» и посетовали на то, что игра слишком коротка. И пока Target/Nival занимаются сиквелом (еще не анонсированным, но сомнений в том, что он будет, у нас нет), команда из Луизианы сделала практически идеальный проект для любителей постапокалипсиса.

Компания NCsoft любезно предоставила нам возможность поучаствовать в тесте для представителей прессы, так что все нижеизложенное – личные впечатления после нескольких дней, проведенных в постапокалипсисе.

Для начала немного о сеттинге. Недалекое будущее. Огромный астероид падает на Землю. Очень быстро выясняется, что вместе с гигант-

ским камнем на нашу планету попали новые вещества и организмы, потому привычный мир начинает меняться с пугающей скоростью. Кто-то радуется этому, кто-то в ужасе строит персональное убежище. Оказывается, что (если вы читали статью о Crysis, будете смеяться) во всем виноваты инопланетяне, которые готовят вторжение на Землю. Отчаявшееся человечество зары-

Сергей Галёнкин



Полиция здесь больше не живет

рые тихо-мирно преобразались под воздействием радиации, биомехи предпочли не ждать милостей от природы и модифицировать свои тела самостоятельно, чтобы получить преимущество в борьбе за выживание. Естественно, все три стороны конфликта друг друга на дух не переносят и считают должным освободить землю от представителей иных рас. К тому же где-то совсем рядом находятся мерзкие инопланетяне, не оставившие своих коварных планов по захвату нашей планеты.

Auto Assault – очень динамичная MMORPG. Если в City of Heroes при борьбе с обычными противниками вполне достаточно периодически вызывать спецумения, а в World of Warcraft еще и иногда следить за заклинаниями, ограниченными по времени (я, разумеется, утрирую), то здесь любая драка с мобами превращается в бойню в лучших традициях «Безумного Макса». Враги методично нарезают круги вокруг вашей группы, чтобы в сектор обстрела попали побольше персонажей, вы, в свою очередь, стараетесь сделать то же самое, и все это на скорости 100–150 километров в час. Веселья добавляет полностью разрушаемое окружение. Когда рой перестреливающихся противников врывается в какое-нибудь поселение, снося все на своем пути, за останками хибар и горящими обломками автомобилей не видно неба. Всеобщий любимец Navok 2 с лихвой отрабатывает потраченные на него деньги. Да и графический движок собственного изготовления выдает потрясающую картинку – именно таким мы видели в мечтах закрытую когда-то Fallout Online.

вается поглубже и бомбит зеленый шарик с помощью атомного оружия. Спустя двести лет наследники тех, кто уничтожил свой собственный мир, выбирают на поверхность. Добро пожаловать домой.

В традиционное для последователей Fallout противостояние людей и мутантов вмешалась третья сила – биомехи. В то время как первые прятались по убежищам, а вто-

Классы

Human Commando

Классические бойцы – с тяжелыми неповоротливыми автомобилями, толстой броней и мощным вооружением.

Human Engineer

Местный аналог врачей. Инженеры любопытны, умны и хорошо разбираются в технике. Идти на задание без них – смерти подобно.

Human Lieutenant

В World of Warcraft их зовут паладинами. Лейтенанты – неплохие бойцы, но главное их преимущество – возможность усиливать товарищей в группе и вызывать поддержку с воздуха, когда это необходимо.

Human: Bounty Hunter

Мастера тайного проникновения в тыл врага. Напоминает rogues из World of Warcraft. Диверсанты, наемные убийцы, изгои.

Biomek Mastermind

Аналог человеческих лейтенантов, но с рядом весьма интересных особенностей. К примеру, mastermind может сколотить настоящую армию роботов прямо на поле боя.

Biomek Constructor

Конструкторы способны не только мастерить разнообразные полезные устройства, но еще и разбирать на запчасти все, что попадется им под руку. Незаметны в группах.

Biomek Terminator

Прямолинейны, как губернатор Калифорнии, и так же хитры. Способны модифицировать броню своих автомобилей, чтобы выдерживать некоторые виды повреждений.

Biomek Agent

Быстрые и смертоносные агенты умеют ослеплять противников, поражать их технику наноботами, которые разъедают корпус и даже портят двигатель.

Mutant Champion

Прекрасные бойцы, отлично противостоящие всевозможным хитрым штучкам биомехов, – их не испугать ни кислотой, ни нанотехнологиями.

Mutant Archon

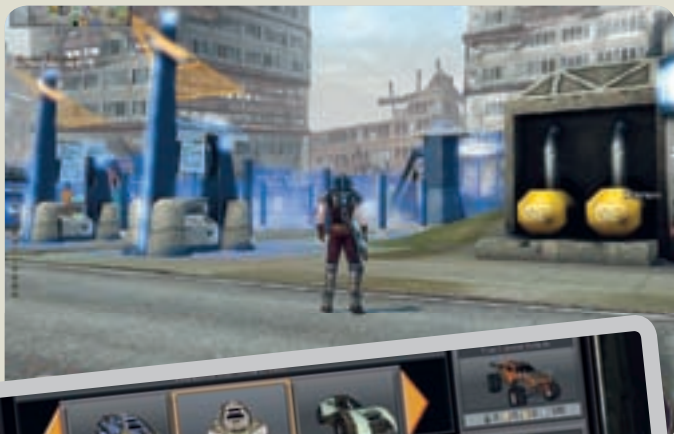
Дети природы новой эпохи могут повелевать существами, порожденными инопланетной заразой, – и горе тому, кто встанет у них на пути.

Mutant Shaman

Религиозные фанатики-шаманы совершенно не разбираются в технике, но тем не менее способны починить полностью уничтоженную машину в течение нескольких минут.

Mutant Avenger

Самые опасные из мутантов, мстители могут сливаться с окружающей средой, чинить собственное авто и натравливать тучи инсектоидов на неосторожного врага.



Навок 2 во всей своей красе



Личный фургончик персонажа Алины Жигуновой. Гламур – страшная сила!



Обратите внимание на сектор впереди машины

Классы в Auto Assault выполнены в лучших традициях MMORPG. Тут есть танки, лекари, воры и маги – только называются они, разумеется, иначе. Система апгрейдов автомобиля позволяет ограничиться всего четырьмя специальностями на расу: на высоких уровнях вы никогда не встретите двух одинаковых бойцов.

Квесты радуют разнообразием. Помимо стандартных «поди-принеси», «убей-притащи» и «жди-охраняй» имеются и забавные задачи вроде гонок на выживание, поиска редких видов растений и исследования необычных представителей флоры и фауны. Причем, как и в World of WarCraft, они часто связаны с одними и теми же локациями и противниками, поэтому старый метод «набрать квестов побольше и только потом их выполнять» по-прежнему работает.

Ролевая система достаточно стандартна. Опыт дается за убийство монстров, выполнение заданий и исследование мира, и с получением уровня игрок волен улучшить несколько базовых характеристик и изучить новое умение в одной из веток. Поэтому в Auto Assault все зависит больше от мощности оружия и прочности брони автомобиля, чем от водителя.

Практически 90% времени вам придется провести внутри своей машины. Даже чуть-чуть обидно, что такой мощный конструктор персонажей пропадает зазря – из авто вы будете вылезать только в немногочисленных городах. Украсить свою антропоморфную аватару нельзя никак, поэтому будьте внимательны при ее генерации.

А вот любителям модифицировать транспортные средства здесь есть где разгуляться. Почти каждый кусок металлолома, добытый в бою, можно навесить на свой автомобиль. К сожалению, кроме эстетического удовольствия, пользы от этого ровным счетом никакой, но

зато как круто выглядят багги, обшитый листами железа, с самодельным спойлером сверху!

Смерть в Auto Assault совершенно не опасна. Никакой тебе потери опыта, поврежденных шмоток или минуса к характеристикам: летающий эвакуатор доставит бедолагу на ближайшую станцию техобслуживания, где его быстро (и бесплатно!) приведет в порядок.

Естественно, не обошлось без любимой многими системы крафтинга. После вводного курса каждый игрок может создавать собственное оружие, броню и специальные устройства с помощью предметов, которые в изобилии остаются на поле боя. Однако нам не удалось обнаружить никакого подобия аукциона из World of WarCraft, так что поиск необходимых материалов и готовых товаров – далеко не всегда простая задача.

К сожалению, в пресс-бете участвовало очень мало игроков, поэтому мы не смогли оценить, насколько продумано взаимодействие между ними. Да, работа в группах сделана вполне на уровне, но хотелось бы посмотреть на хваленый межфракционный PvP и узнать об особенностях устройства местных гильдий. Впрочем, учитывая, что каждый житель постапокалиптического мира имеет шанс обзавестись своей квартирой и приглашать в нее друзей, мы очень надеемся, что кланы тоже смогут возводить и обустраивать собственные дворцы.

Очень приятно, что, несмотря на высокую динамичность происходящего, Auto Assault прекрасно себя чувствует на обычном модеме и потребляет всего 3 мегабайта трафика в час, и даже с пингом в 600–800 вполне можно наслаждаться процессом.

Игра появится в самом ближайшем времени, так что запасайтесь нюка-колой. Постапокалипсис наступит уже этой весной.

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)

Похождения Барада

"«Це по-справжньому смішна гра,
наповнена оригінальним
авторським гумором».

PC игры 8/2005

**Гра
місяця**



© INXILE entertainment, 2005. Усі права захищені. The Bard's Tale - торговельний знак, що використовується. INXILE entertainment, а також торговельний знак, що використовується та використовується за ліцензією Electronic Arts Inc. INXILE entertainment є філією INXILE а також торговельний знак INXILE entertainment, що використовується. Використовується торговельний знак підпису Snowblind Studios.
© Переклад на російську мову ТОВ «Логрус», 2005.
© 2005 ЗАО «1С». Усі права захищені.

PC / Xbox 360

Gears of War

Ярослав Сингаевский

Паспорт

Жанр first person shooter

Разработчик Epic Games

Издатель Microsoft

Дата выхода март 2006

Web-сайт www.gearsofwar.com

О разработке

Epic Games

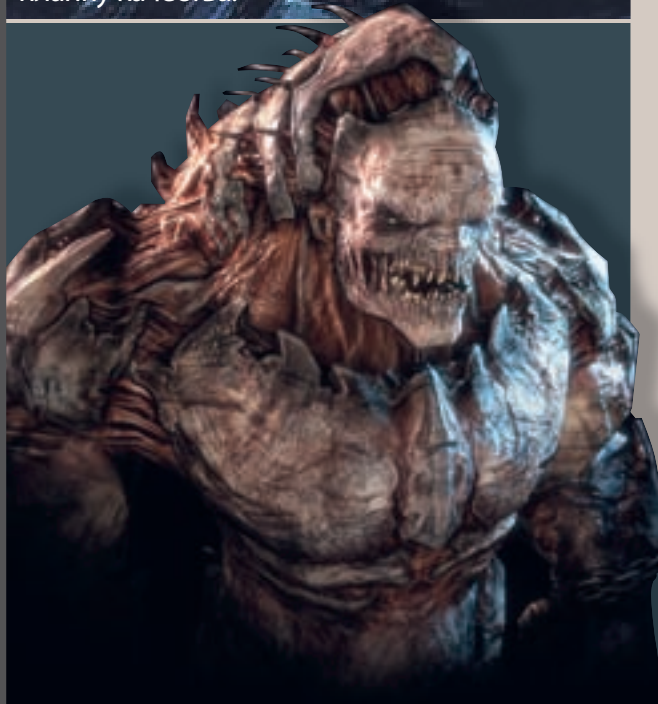
Игры многочисленная игровая классика вроде Jazz Jackrabbit или Epic Pinball. Диалоги Unreal и Unreal Championship, серия Unreal Tournament.

Web-сайт www.epicgames.com

Говорим Epic – подразумеваем Unreal. Кто бы мог подумать, что небольшая команда, выпустившая в свет забавного кролика Джазза, со временем превратится в настоящего титана игровой индустрии, а Unreal Engine станет одной из самых популярных современных технологий.

Будущее сейчас

Хороший sci-fi в наше время – явление редкое. Тяжело выдержать стиль, не испортить сюжет, заставить поверить в происходящее. Но индустриальный гигант Epic Games, кажется, вот-вот установит новую планку качества.



Действие игры разворачивается на Сера (Sera) – планете, очень похожей на Землю. Существующая на ней человеческая цивилизация вступила в свой золотой век – время спокойствия и процветания. Тем не менее люди смотрели в будущее с опаской: ресурсы планеты стремительно иссякали, а освоение космоса только-только началось, поэтому о спасительной колонизации других планет не стоило и мечтать. Внезапное открытие нового ресурса пришлось как нельзя кстати. В коре планеты обнаружили особое вещество – импульсию (Impulsion), которое можно было переработать в чистую энергию. Но вместо ожидаемого мира это принесло войну. Лидеры государств, забыв о воспеваемых принципах гуманизма и морали, начали вооруженные конфликты за право обладания месторождениями импульсии. Конфликты переросли в мировую войну, длившуюся ни мно-



го ни мало 79 лет. Причем ни одна из противоборствующих сторон за это время не достигла существенного перевеса.

Собственными бессмысленными действиями человечество привлекло внимание страшной силы, обитавшей где-то в недрах планеты. Locust Horde – орда ужасных созданий – вырвалась на поверхность и принялась уничтожать все на своем пути. Позже этот день по аналогии со Второй мировой назовут E-Day – Emergency Day. Монстры появлялись из-под земли непредсказуемо, в совершенно разных

местах. Количество тварей было так велико, а натиск столь силен, что ослабевшее за долгие годы войны человечество стало быстро сдавать свои позиции. Спустя короткое время выживших людей вытеснили на высокогорное плато Джакинто (Jacinto Plateau) – единственное место на Земле, куда Орда не смогла прорыть подземные ходы. Было принято беспрецедентное решение: с сохранившихся военных орбитальных платформ нанести массированный удар по поверхности планеты и перейти в решительное наступление.

Как видим, сюжет игры без лишней скромности претендует на звание «эпического». Недаром к его сочинению был привлечен Эрик Найлунд (Eric Nylund), автор ряда новелл по мотивам дилогии Halo – другого фантастического проекта, впечатляющего своим размахом. Создатели обещают, что в погоне за масштабностью событий не забудут и о сюжетных деталях. Если это заявление будет воплощено в жизнь, то Gears of War, без сомнения, заработает дополнительный балл к своему рейтингу, ведь степень и качество исполнения сеттинга, безусловно,

влияют на вовлеченность в игровой процесс.

Чтобы геймер максимально полно погрузился в игру, он должен ассоциировать себя с персонажем. Клифф Блезински (Cliff Bleszinski) – level-дизайнер Unreal и главный дизайнер Gears of War – довольно улыбается, когда речь заходит о главном герое: «Мы создали образ, в который приятно вжиться. Это настоящий крутой парень. Такой себе intelligent badass. Он вам понравится, точно говорю».

Маркус Феникс (Marcus Fenix) – бывалый вояка, которого



освобождают из тюрьмы по причине катастрофической нехватки добровольцев на фронте. «Но как опытный профессиональный солдат оказался в тюремных стенах?» – спросите вы. В злополучный E-Day Маркус вопреки приказу покинул военную часть и отправился на спасение своего отца. Благородное решение с точки зрения простого человека, но преступление по законам военного времени. Теперь, когда Маркус вновь на свободе, борьба с Ордой становится для него делом чести. В этом конфликте он восстанавливает свое доброе имя.

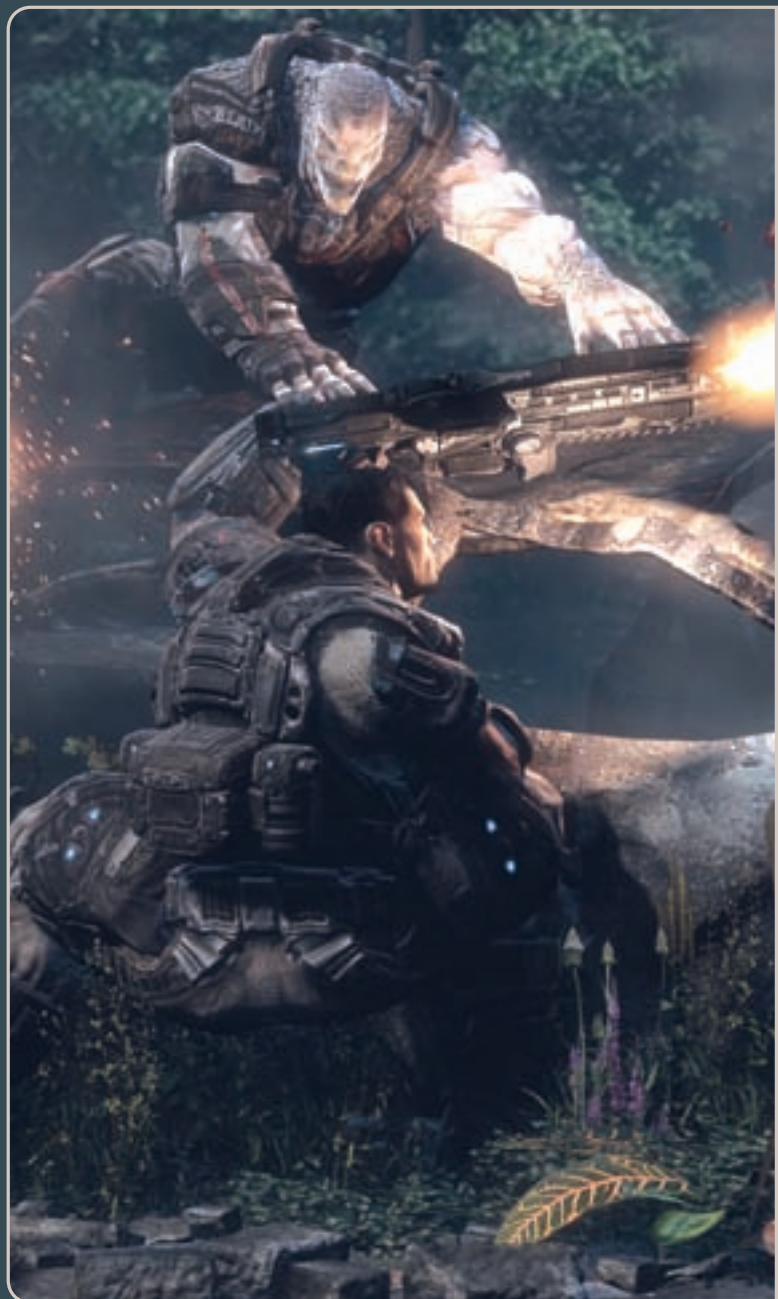
Во время публичных выступлений Клифф Блэжински не раз подчеркивал, что для усиления эмоциональности повествования был сделан акцент на интересных персонажах. Обещано, что члены Delta Company – отряда, который возглавляет наш герой, – окажутся не менее колоритны, чем их командир. Старый друг Маркуса, весельчак Доминик (Dominic); спокойная, расчетливая Аня (Аня); услужливый бот Джек (Jack). Правда, пока не ясно, как будут складываться взаимоотношения внутри отряда. Хотелось бы увидеть не только показную удачу, но и внутренние конфликты и противоречия.

Наличие команды, как вы понимаете, предполагает определенное взаимодействие между солдатами во время боя. В одиночку ломиться стрейфом вперед (как это было в том же Halo) совершенно бесполезно. По геймплею Gears of War больше похожа на тактические шутеры. У противника численное превосходство, а монстры с огнестрельным оружием умело распределены дизайнерами по хорошо укреп-

ленным засадам. Оценивайте обстановку, подбирайте оружие по ситуации (к слову, арсенал совершенно стандартен), ищите выгодные позиции, обходите врага с флангов, применяйте заградительный огонь. Жизненно важным станет умение использовать различные укрытия. Только выбирать их следует с умом: остатки добротной кирпичной стены являются надежной защитой, а вот хлипкая деревянная постройка парой очередей прошивается насквозь.

Бои должны быть достаточно динамичными. Затяжных перестрелок разработчики стараются избегать. Расстояние до противника всегда небольшое, вражьи морды скалятся из-за каждого угла. И не забывайте, что монстры могут прорывать ходы на поверхность, неожиданно появляясь у вас под ногами. В такой ситуации зачастую не избежать схваток врукопашную. Реализованы последние с помощью популярных ныне мини-игр в стиле «нажми кнопки в правильной последовательности – получи результат». А результат может быть весьма впечатляющим. Свернутой шеей, конечно, никого не удивишь, но что вы скажете о возможности засунуть монстру в глотку гранату с сорванной чекой?

В игре присутствуют традиционные (и уже изрядно надоевшие) моменты вроде использования стационарных турелей или сумасшедших поездок на разных транспортных средствах. Не забыты также stealth-элементы. В угоду новомодным тенденциям (Call of Duty 2, King Kong) решено было избавиться от показателя здоровья. Если вы не успели вовремя уйти с линии огня, вас мо-



Unreal Engine

Создатель Unreal Engine компания Epic, не собираясь терять лидирующую позицию на рынке игровых технологий, сравнительно недавно презентовала следующую генерацию своего движка. Перечисление всех его особенностей заняло бы очень много места и времени, поэтому мы упомянем лишь о ключевых.

Прежде всего это расширенный световой диапазон (HDR – High Dynamic Range), позволяющий заметно улучшить общее качество картинки и применить определенные эффекты вроде адаптации зрения при резкой





гут воскресить боевые товарищи. Главное, чтобы хоть кто-нибудь из них остался в живых (такая схема удачно работала в SW: Republic Commando). А вот действительно оригинальное нововведение, которым по праву гордятся авторы, называется co-op mode. Активировать данный режим можно в любой момент одиночной кампании. В этом случае второй игрок берет на себя роль Доминика, которого обычно контролирует AI. Играть можно с помощью классического сплит-скрина или интернет-сервиса Xbox Live, дающего очень широкие возможности для кооперативного прохождения. Другие пользователи сервиса могут посылать вам запросы на совместную игру и после их одобрения немедленно, без каких-либо рестартов игры или уровней, включаться в действие.

Кооперативный режим позиционируется как одна из ключевых особенностей данного проекта. Это подтверждает тот факт,



смене освещения (зайдя в темную комнату, вы поначалу не видите ничего, но по мере того как глаза привыкают, начинаете различать отдельные предметы). Эффект Depth of Field вводит также понятие зоны резкости. То, на что вы смотрите, будет выглядеть четким, а все остальное, что вне фокуса, – слегка размытым.

Много внимания уделяется проработке теней. Движок поддерживает все современные решения: динамические стеновые, мягкие и размытые тени, self-shadowing персонажей, высококачественный расчет теней от статических источников света и т. д.

Кроме того, разработчики применяют технологию normal mapping, позволяющую упрощать высокополигональные модели без потери визуального качества. К слову, движок уверенно держит до 1 500 000 треугольников в кадре.

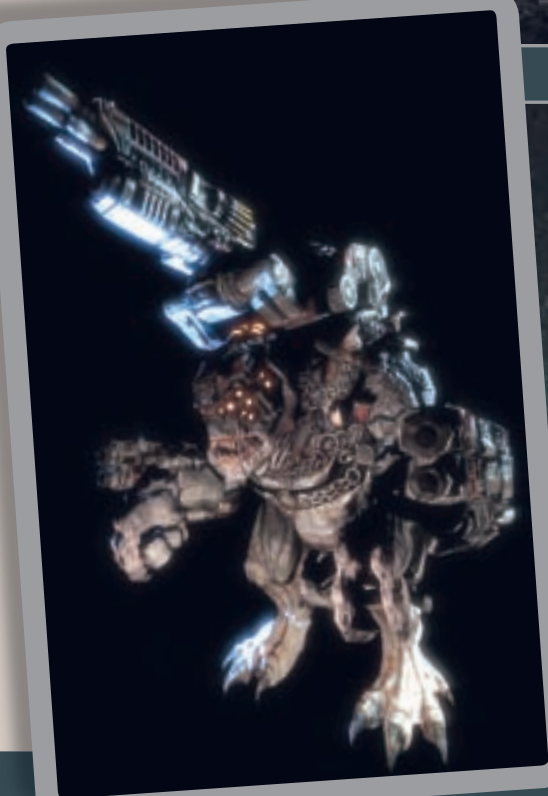
Разумеется, есть полноценный расчет физического взаимодействия игровых объектов с учетом свойств материалов, массы и трения.

В комплекте с движком поставляется весь необходимый инструментальный. Редакторы окружения, материалов, партиклов и анимации, система visual scripting для AI и разнообразные игровые события призваны максимально облегчить жизнь разработчикам, увеличить скорость и производительность труда.

Epic позиционирует Unreal Engine 3 как мощный и универсальный пакет создания игр для next-gen-консоль. Microsoft и Sony уже заключили с Epic эксклюзивное соглашение на использование данной технологии. А их примеру последовали такие известные издатели и команды разработчиков, как Atari, Vivendi Universal, Midway, Namco, BioWare, Gearbox Software и онлайн-гигант NCsoft.

что большинство игровых ситуаций изначально рассчитано на участие именно двух человек. Разработчики приводят такой пример: во время ночного патрулирования отдаленных городских кварталов Маркус и Доминик оказываются отрезанными от остальных членов группы. Внезапно на них налетает стая криллов (Krylls) – мерзких, очень опасных созданий, чем-то напоминающих огромных летучих мышей. Бойцы были бы растерзаны в мгновение ока, если бы не успели добежать до остатков горящей машины – криллы боятся света и нападают на свою жертву только в темноте. Дальше по улице видно надежное укрытие, а на крыше здания, что стоит неподалеку от машины, укреплено несколько работающих прожекторов. Решение напрашивается само собой: пока один игрок отвлекает тварей, второй пробирается наверх и освещает путь лучами прожекторов до безопасного места. Есть и альтернативный вариант: толкать автомобиль вперед, используя его в качестве прикрытия. Причем без поддержки товарища у главного героя ничего бы не получилось, так как машина слишком тяжела для одного.

Подобных моментов в Gears of War ожидается предостаточно. А в некоторых местах в игру смогут вступить сразу четыре человека (вы ведь не забыли, что Delta





Companу – это именно боевая четверка?). Хочется верить, что устраиваемая Epic шумиха вокруг кооперативного режима имеет под собой реальные основания и не является одноразовым PR-ходом. Если обещанное удастся реализовать на должном уровне, возможность столь интересного совместного прохождения станет одним из главных достоинств игры.

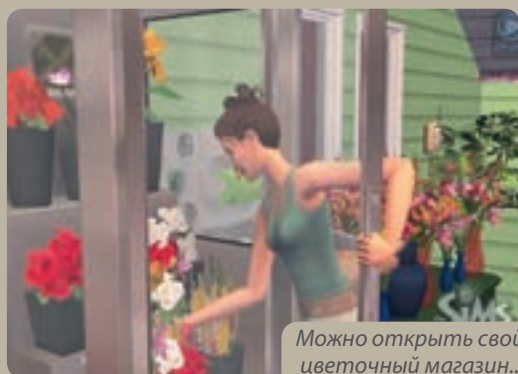
А вот об отличной графической составляющей проекта можно с уверенностью говорить уже сейчас. Визуальный стиль был выбран очень удачно. Города Серы напоминают европейские столицы, к примеру Лондон или Прагу. Вместо скучных монолитов из стекла и бетона, которые обычно символизируют урбанистическое будущее человечества, – ак-

куратные, небольшие дома с массой декоративных элементов. Безусловно, не обошлось без доли футуризма, вызывающего определенные ассоциации с великолепным Warhammer 40K. Одни только оружие и бронекостюмы чего стоят.

О зрелищности происходящего должна позаботиться интеллектуальная камера. К счастью, чрезмерной вольностью поведения она не отличается и зачастую спокойно висит над правым плечом персонажа. Когда тот берет оружие на изготовку, камера немного выдвигается вперед, облегчая прицеливание (нечто подобное мы видели в недавнем Resident Evil 4). Клифф Блэжинский называет такой способ демонстрации происходящего from second person.

Ну и, конечно же, главный козырь – это Unreal Engine 3. Вряд ли кто-то знает эту технологию лучше, чем ее создатели. Возможности своего детища и способности Xbox 360 Epic старается использовать максимально полно. Отличные модели, долгожданные текстуры высокого разрешения, ощутимо возросшая детализация. Великолепное освещение и тени. Масса визуальных эффектов. Gears of War, пожалуй, наиболее сильный по графике проект для Xbox 360 на сегодняшний день. Многие игровые моменты по графическому оформлению ничуть не уступают CG-фильмам. Недавно скриншоты часто сопровождают пояснительной надписью «...taken from actual gameplay». Мол, вы не поверите, но все действительно так.

Microsoft сумела выйти на рынок next-gen-консоль раньше своих конкурентов. Но первые военные действия оказались не слишком впечатляющими – стартовая линейка Xbox 360 подкачала. Чтобы не утратить занятые позиции, редмондский гигант в спешке подтягивает тяжелую артиллерию. Именно Gears of War является одним из наиболее громких проектов Microsoft. Да, многочисленные рекламные обещания вызывают у нас здоровый скептицизм. Но большой опыт компании-разработчика, передовая технология и всесторонняя поддержка издателем оставляют высокие шансы на успешное выполнение данных обещаний. Ждать осталось совсем недолго. Выход игры намечен на март следующего года.



Можно открыть свой цветочный магазин...



В большой бизнес – с малых лет

...или целый супермаркет



PC

The Sims 2: Open for Business

Алина Жигунова



Торговали – веселились

Главной прелес-с-стью всех «Симсов», несомненно, является возможность тотального контроля над маленькими человечками. Мы следим, чтобы они не переедали на ночь, не трогали электрооленей и вообще были хорошими мальчиками и девочками.

Паспорт

Жанр социальный симулятор

Разработчик Maxis

Издатель Electronic Arts

Дата выхода март 2006

Web-сайт www.thesims2.com

О разработчике

Maxis

Игры сериалы Sim City, The Sims

Web-сайт www.maxis.com

Студия Уилла Райта занимается

«Симсами» уже очень давно.

Параллельно с разработкой

аддонов к The Sims 2 в Maxis

трудятся над революционной

Spore и, предположительно,

очередной частью Sim City.



Мы присматриваем за симами, когда они спят, моются в душе и делают woohoo, ощущая свою абсолютную власть. У них нет от нас никаких секретов, кроме одного: совершенно неизвестно, чем же занимаются все эти кавая, когда уезжают на работу! А вдруг они нецензурно выражаются, употребляют алкогольные напитки и танцуют стриптиз на столе?! Конечно, во избежание недоразумений можно совсем не разрешать им трудиться, но тогда возникнут финансовые проблемы... Ведь правда, мы никогда не пользуемся чит-кодами?

Ничего, в марте Maxis лишит наших подопечных даже этой самостоятельности, выпустив очередной аддон под названием The Sims 2: Open for Business. С его помощью симсы, почувствовавшие в себе коммерческую жилку (или неумную жажду денег), смогут воплотить в жизнь все те зна-

ния в области менеджмента, которые они получили в The Sims 2: University, и наконец-то найти еще одно применение своей прокачанной до максимума харизме. Им разрешат организовать собственный бизнес, сначала маленький, так, пара полочек с товаром в гараже, а затем развить его в лучших традициях экономических тайкунов. Заметьте, что симуляторов налоговой инспекции и санэпиднадзора, к счастью, вроде бы не предвидится.

Итак, любой сим получит шанс производить что-то полезное. Детки всего лишь торгуют лимонадом, а вот у взрослых есть богатый выбор. Можно научиться делать что-либо своими руками (букетики цветов, сладости, игрушки, роботов) и продавать затем в магазинчике. Позволяется также выучиться на стилиста и открыть салон красоты – пожалуй, в Strangetown это заведение будет весьма популярно. А симам, имеющим до-

статочный начальный капитал, стоит организовать фитнес-центр, спортзал или ночной клуб. По мере расширения бизнеса, конечно, придется нанимать обслуживающий персонал и следить, чтобы все были довольны предоставляемыми условиями и не отлынивали от работы. Естественно, хозяин устанавливает и «маржу»: от «До смешного дешево» до «До смешного дорого». Кроме того, появится новый параметр – таланты (Talents), определяющий коммерческие способности персонажа. Например, прокачанное до максимума умение общаться с покупателем дает продавцу этакую «суперудар»: он сможет ввергать жертву в своеобразный транс и вызывать неудержимое желание что-нибудь приобрести. Ну все как в жизни!

В общем, работающие симы, допивайте последнюю бутылку пива и поднимайте лифчики с пола – Open for Business is coming!

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)

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



1С®
МІДІА "1С"

SKY FALLEN

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

Xbox 360

Lost Planet: Extreme Conditions

Ярослав Сингаевский

Паспорт

Жанр third person shooter

Разработчик Capcom

Издатель Microsoft

Дата выхода конец 2006

Web-сайт

www.capcom.co.jp/lostplanet/

О разработке

Capcom

Игры Из более чем 400 игр, выпущенных этой компанией, перечислим лишь самые известные проекты: Street Fighter, Resident Evil, Mega Man, Onimusha, Devil May Cry, Breath of Fire
Web-сайт www.capcom.com
Легенда японской игровой индустрии. Свою историю компания начала в 1979 г. с производства аркадных автоматов. Со временем акцент сместился в сторону игровых платформ, и с того момента ни одна из них не была обделена вниманием Capcom.

Ледниковый период

Недостаток игр в стартовой линейке своего next-gen-детища Microsoft старается компенсировать созданием ажиотажа вокруг будущих эксклюзивных для Xbox 360 проектов. И, надо сказать, им это удается.

Поводом еще раз обратить внимание на первую консоль следующего поколения стал относительно недавний анонс Lost Planet: Extreme Conditions, разрабатываемой не нуждающейся в лишних представлениях компанией Capcom. Презентацию нового тайтла Microsoft провела почти одновременно с японским релизом Xbox 360, продолжая тем самым завоевание Страны восходящего солнца. Впрочем, с уверенностью можно сказать, что данный проект будет интересен не только для восточных потребителей, но и для игроков Нового и Старого Света. Даже ранние наработки игры, демонстрировавшиеся в небезызвестном токийс-

ком Xbox 360 Lounge, выглядят многообещающе.

Словосочетание Extreme Conditions вынесено в название отнюдь не случайно. Действие игры разворачивается на планете, представляющей собой громадный ледник. Суровый климат, вечный мороз, вьюги и бураны. Выжить на поверхности проблематично даже с помощью так называемых Vitality Suits – специальных костюмов, защищающих от обморожений. Относительно комфортно в таких условиях чувствуют себя лишь Снежные Пираты (Snow Pirates), заселяющие приграничные районы этого опасного мира.

Играть нам предстоит за человека по имени Уэйн (Wayne). Когда-то пираты спасли его жизнь, после че-

го Уэйн стал одним из них. К сожалению, о том, что было раньше, он не помнит. Его настигла практически неизбежная болезнь всех главных героев нашего времени – амнезия. Единственный оставшийся в памяти эпизод связан с гибелью отца, которого убили гигантские инсектоиды. Да, да, вы не ослышались. Специфика планеты в том, что люди вовсе не являются доминирующей расой. Наоборот, они ведут вечную борьбу за выживание с могучими насекомоподобными существами, называемыми Eecrid. Уэйну тоже придется столкнуться с ними, чтобы выяснить свое прошлое. К слову, внешность героя списана с весьма популярного в Японии корейского актера Бьон Хун Ли (Byung Hun Lee).



Отечественному зрителю он может быть известен по кинодраме «Зона объединенной безопасности» (Joint Security Area).

Lost Planet выполнена в жанре action. Сарсом решила не экономить на кадрах и привлекла к созданию игры таких специалистов, как Кендзи Огуро (Kenji Ohguro), Кейджи Инафунэ (Keiji Inafune) и Юн Такеучи (Jun Takeuchi). Благодаря именно этим людям знаменитые сериалы Onimusha и Devil May Cry достигли успеха и завоевали популярность. Сарсом с ходу пообещала нам динамичность и большой, открытый для исследования мир. Учитывая специфику игр, над которыми вышеперечисленные профессионалы работали раньше, можно пред-

положить наличие в Lost Planet определенных черт RPG. Также нам очень хочется верить, что всевозможные погодные явления, вроде снежных бурь или сбивающих с ног арктических ветров, окажутся не просто красивыми визуальными элементами. Было бы интересно, если бы особенности местного климата непосредственно влияли на геймплей и заставляли игрока действовать в соответствии с ситуацией. К сожалению, подобные домыслы Сарсом на данном этапе никак не комментирует, предпочитая хранить многозначительное молчание.

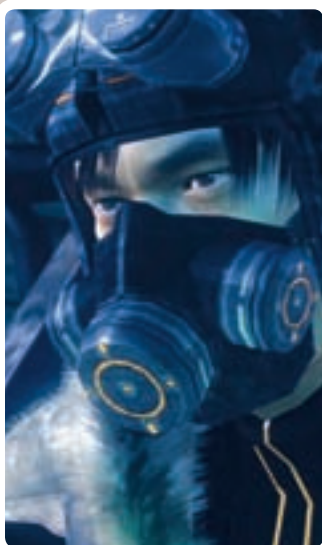
А вот о чем известно абсолютно достоверно, так это о том, что изюминкой геймплея станет использо-

вание игроком мехов – громадных шагающих роботов. Во-первых, они служат в качестве транспортных средств, увеличивая мобильность и защищая от непогоды. А во-вторых, мехи широко применяются для ведения боевых действий. Скажем больше, совладать с исполинских размеров инсектоидами, являющимися основными противниками, можно только с помощью подобно-го робота.

Визуальная составляющая проекта выглядит достойно даже сейчас, на ранней стадии. Хотя некоторые могут посетовать на чересчур ровную цветовую гамму. Здесь доминируют холодные сине-белые тона. С одной стороны, без них никак не обойтись – эти цвета создают



Стреляй, Глеб Егорыч!



нужное настроение. Но с другой – многие пейзажи выглядят удручающе однообразно. Не хватает визуальных акцентов, а ведь нашему глазу так хочется ярких, теплых пятен. Этот момент не остался без внимания разработчиков, и решение было найдено. Картинку от души сдобрили спецэффектами.

В *Lost Planet* все, что может гореть, – горит; все, что может взорваться, – красочно взрывается, разламывается и разлетается на осколки. Тяжелая поступь мехов взмывает слежавшийся снег в воздух. Залп из ракетной установки расчерчивает небо дымными шлейфами. Полыхают вспышки, мелькают трассеры, сыплются искры. Зачастую происходящее напоминает то, что

вы могли видеть на экране аркадного автомата, когда добирались до особо крупного босса, – образно выражаясь, «сплошной ба-бах!»

Для демонстрации был выбран становящийся все более популярным вид из-за плеча главного героя. В нужные моменты камера сама подбирает оптимальный ракурс: разворачивается, приближается, удаляется или отлетает в сторону. Судя по *ingame*-роликам, она ведет себя вполне адекватно.

Lost Planet: Extreme Conditions – проект с большим потенциалом. Думаем, разработчики еще не раз порадуют нас свежими новостями, так как после официальной презентации многие ключевые моменты остались нераскрытыми. К примеру,

практически ничего не было сказано об онлайн-овых игровых режимах, хотя о всесторонней поддержке сервиса Xbox Live заявлялось неоднократно. Настораживают, пожалуй, лишь банальные сюжетные ходы: потерю памяти и поиски отца мы видели не раз и не два. Но с другой стороны, нельзя заранее сказать, что произойдет в дальнейшем и что ждет главного героя впереди. В плюсы уже сейчас можно записать интересный сеттинг и достойную *next-gen* графическую составляющую. Не стоит забывать и о высоком профессиональном уровне команды разработчиков. А будут ли в геймплее действительно оригинальные решения, мы с вами узнаем только после релиза.



Слон и Моська

Международный журнал для энтузиастов

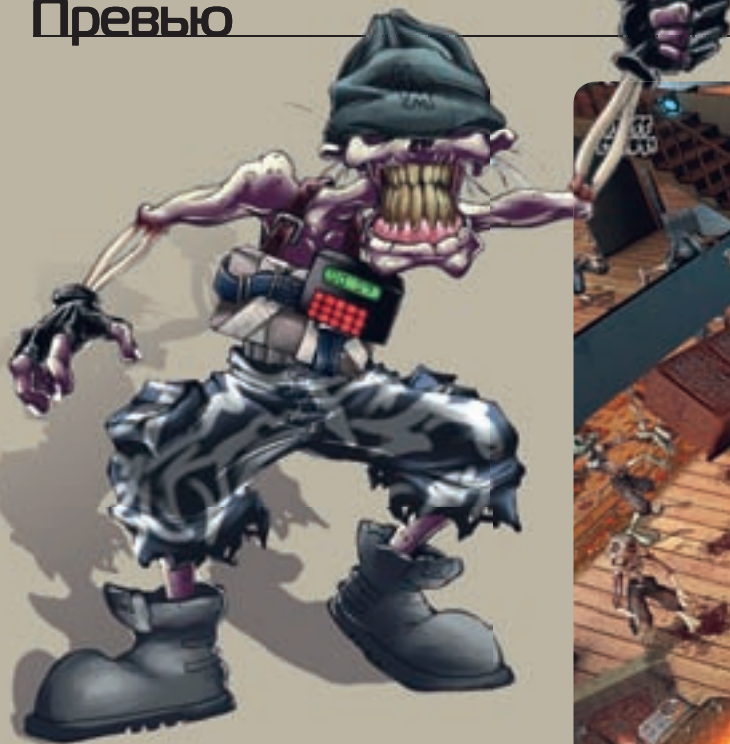
AUTOCAR

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



Обычная студенческая вечеринка

PC / Xbox 360

Monster Madness

Михаил Зинченко

Catch'em all!

Разработчики не стали затевать стройку века, а просто решили продемонстрировать нам, что время не стоит на месте. А значит, нет нужды играть в обычную Crimsonland, когда не за горами колонизация Марса и очередная часть Final Fantasy.



Паспорт

Жанр аркада
Разработчик Artificial Studios
Издатель нет данных
Дата выхода I квартал 2006
Web-сайт
www.monster-madness.com

О разработчике

Artificial Studios
Игры нет
Web-сайт
www.artificialstudios.com
Artificial Studios известна как разработчик весьма перспективного движка Reality Engine. С завидной регулярностью она демонстрировала очередные версии программного кода. Однако в последнее время дела компании пошли вверх (технологии прибрала к рукам Epic Games), и сейчас известно уже о добром десятке весьма любопытных проектов на базе Reality Engine.

И правда, стоит прикурить к идее тотального уничтожения всего движущегося кооперативный режим на четыре персоны – и творить беспредел становится намного интереснее. Никто не запрещает воплощать в жизнь лозунг KKND самостоятельно, однако изрядная доля веселья может пропасть. А для тех, чьи друзья немного дальше, чем хотелось бы, имеется и поддержка игры по Сети.

В некотором царстве, в современном государстве юные Zack, Carrie, Andy и Jennifer собрались оттянуться на вечеринке, но появились нежданные гости и испортили всю малину. Именно уничтожением разнообразной заезжей нечисти во благо всего живого мы с вами и займемся. А уж монстров, если верить названию, нам выдадут более чем достаточно. По словам разработчиков, уйдет на это часов десять игрового времени, за

которые придется зачистить пять территорий, начиная с «Пригородного кошмара» и заканчивая «Адской школой». Их названия, равно как и ехидный внешний вид героев и зверушек, навевают мысли, что курением расширяющего сознание кальяна увлекалась не только Гусеница из книги Льюиса Кэрролла. К слову, каждый из персонажей имеет уникальные предметы и характеристики, что должно повысить интерес к повторному прохождению игры.

Однако основной упор в Monster Madness будет сделан именно на технологии (не стоит забывать, чем занимаются творцы практически все рабочее время). Графическая составляющая щеголяет реализацией последней, третьей версии шейдеров, а также HDR и прочими красотоми, которые до сих пор оставались прерогативой лишь избранных шутеров. Разумеется, не забыто полное динамическое освещение в комплекте с реали-

стичными тенями. Кроме того, загребущие руки Artificial Studios дотянулись и до физического ускорителя от компании Ageia. Как известно, нормальная поддержка физики через тамошний SDK осуществляется с помощью либо физического сопроцессора Ageia PPU, либо многоядерного процессора. Xbox 360 имеет трехъядерный CPU, а вот пользователям PC для получения максимального удовольствия от Monster Madness, по видимому, придется делать апгрейд. А чтоб оправдать необходимые в будущем затраты, Artificial Studios уже порадовала нас видеозаписью, демонстрирующей весьма реалистичные взрывные волны, занятые ragdolls и изобилие физических объектов в кадре.

Атмосфера игры напоминает беззловонную пародию на и без того не особо серьезную третью часть «Зловещих мертвецов» («Армия тьмы»). На экране творится такой бедлам, что просто сердце радуется.

ся. Со всех сторон на нас прет нечисть одна другой краше: всевозможные бесы, демоны, импы, зомби сменяются сумасшедшими клоунами и злобными марсианами. Венчают феерию веселого безумия боссы вроде Бабушки, Учителя физкультуры, Короля демонов и самого Дракулы. Наши герои тоже не промах, закаленные в суровых буднях средней школы, они дадут достойный отпор неупокоенной и прочей заразе. Всего-то делов – собирай по кусочкам оружие и улучшай его (некоторые экземпляры арсенала умиляют

нас уже сейчас). К слову, предусмотрено два вида вооружения – для ближнего и дальнего боя. Быстро размахивая катаной, мы с легкостью управимся с ордой зомби, а вот для малочисленных более сильных монстров понадобится разыскать бессменную бензопилу. А не хотите побегать с «метателем CD», опробовать на нечисти «дефибриллятор» или «усиленный мобильный телефон»? И мы хотим. Для тех же, кому недосуг перемещаться на своих двоих, припасена парочка видов самоходной техники.

Действо обильно приправлено бонусами, щедро рассыпанными по уровням, и сопровождается умильным саундтреком. На этапе ранней пресс-версии претензии возникли лишь к неудобству управления с помощью мыши и клавиатуры (с геймпадом все в порядке), однако эта досадная недоработка, по заверениям создателей Monster Madness, уже благополучно устранена. В остальном же нас ждет жизнерадостная забава, обещающая продемонстрировать все возможности нового игрового железа.

Страшно сказать, но мы любим глупые и веселые проекты. Особенно наша геймерская душа радуется, когда объектами тотального уничтожения оказываются не представители вида *homo sapiens*, а толпы (нет, орды, легионы, армии!) по-своему симпатичной и неглупой нечисти. В общем, вы как хотите, а редакция ушла точить пожарные топоры, смазывать маслом бензопилы и полировать хоккейные клюшки – нашествие монстров не за горами! Во всяком случае, мы на это очень рассчитываем.



Наш кружок робототехники



PC / PS2 / Xbox / Xbox 360 / GameCube

Splinter Cell: Double Agent

Андрей Грабельников

Паспорт

Жанр stealth/action
Разработчики Ubisoft Montreal /
Ubisoft Ancey
Издатель Ubisoft
Издатель в СНГ GFI
Дата выхода осень 2006
Web-сайт www.bewaresamfisher.com

О разработке

Ubisoft Montreal
Игры Prince of Persia: The Sands of
Time, Prince of Persia: Warrior Within,
Splinter Cell, Rayman
Web-сайт www.ubisoft.ca
Игры этих талантливых
разработчиков попадают едва ли
не в каждый номер Gameplay и
неизменно получают высочайшие
оценки.

Сплинтер цел

Все – ложь. Лестные пресс-релизы, приятно будоражащие слухи и медоточивые «случайные» утечки информации изначально несут в себе такую ничтожно малую частицу достоверных сведений, что написание превью об игре, косточки которой обсасываются меньше трех-четырех месяцев, больше напоминает гадание на кофейной гуще.

Анонс нового эпизода из жизни трехглазого любителя хорошенько пошалить ночью на крышах – Splinter Cell: Double Agent, авторы которого стесняются употреблять числительные в сочных названиях своих игр, служит тому весомым доказательством. Случись данному материалу оказаться на страницах прошлого номера, он был бы чем-то вроде хва-

лебной оды, воспевающей смелость эксперимента прижимистой Ubisoft. Имеющиеся на тот момент вешдоки, а именно: стенограмма судебного процесса над Сэмом Фишером, психопатом и дерзким грабителем банков; фотокарточка, убедительно доказывающая справедливость приговора (20 лет строгого режима); план побега – казалось бы, не оставляют сомнений в



В этот момент полагается петь
про Владимирский централ



Сбежать из современной
тюрьмы – та еще задачка.
Особенно если никаких гаджетов
с собой пронести не удалось

том, что старина Сэм слетел с катушек (немаловажную роль здесь сыграла и гибель его дочери в автокатастрофе) и решил не размениваться на мелочи. В воздухе вкусно пахло симулятором тринадцатого друга Оушена (навыки Фишера оченьгодились бы в Лас-Вегасе) или как минимум вторжением в квартиру участкового через форточку. Однако смелым мечтам не суждено было сбыться – уже через пару недель агенты французского издательства предоставили официальный пресс-релиз, содержимое которого не оставило никаких надежд на оригинальность. Серия и не думала сворачивать с намеченного пути. Весь этот аморальный уголовный флирт Третий Эшелон (именно там работает Сэм) затеял специально, чтобы внедрить своего зеленоокого агента в террорис-

тическую организацию, один из руководителей которой в данный момент мотает срок в колонии. Втереться в доверие («пасть порву, моргалы выколую»), сбежать из тюрьмы и далее по схеме – вот задачи, поставленные начальством перед сильно сдавшим Сэмом. Тот надевает оранжевую униформу (только без шуток о политике!), бреет голову под ноль и с полным грусти взглядом штандартенфюрера Штирлица отправляется на randevu с соседом по камере.

В неволе Фишера лишают любимых гаджетов – придется полагаться только на себя. «Решение отобрать у Сэма его игрушки далось нам нелегко», – сокрушаются авторы. Впрочем, наличие трех зеленых глаз у новичка могло быть истолковано подозрительным эзком превратно, не так ли?

Во время побера из Ellsworth Federal Penitentiary фанатам позволяют (кажется, впервые в истории серии), сделать глоток свежего воздуха – отсутствуют привычные индикаторы видимости и уровня шума, а путь на волю лежит через ярко освещенные помещения. По пятам за Фишером послушно семечит Джеймс Вашингтон, преданно заглядывая в глаза, – искусное владение техникой сворачивания шей в подвешенном состоянии превратило угрюмого террориста в нашего верного друга. Запомните это имя, друзья, Джеймс не только послужит нашим пропуском за кулисы преступного мира, но и вовремя подставит коленку, подаст лестницу и укажет короткий путь. В общем, он обладает всеми теми навыками NPC, которые позволяют разработчикам называть попускаемых скрип-

тами болванчиков полноправными партнерами.

Покинув негостеприимные стены узилища и добровольно посвятив себя террору, Сэм, понятное дело, оказывается в щекотливой ситуации. Теперь приказы поступают сразу с двух сторон – новые хозяева предлагают вовсе не доставку медикаментов в горячие точки, а Третий Эшелон ведет собственное расследование и беспрестанно бдит за правомерностью действий своего сотрудника. Станете отлынивать от ответственных поручений друзей-плохишей – потеряете доверие и всякий респект, переусердствуете с обеспечением надежного прикрытия – разочаруете начальство. Разработчики несколько патетично размышляют о моральных ценностях, которые повлияют на выбор игрока, после чего



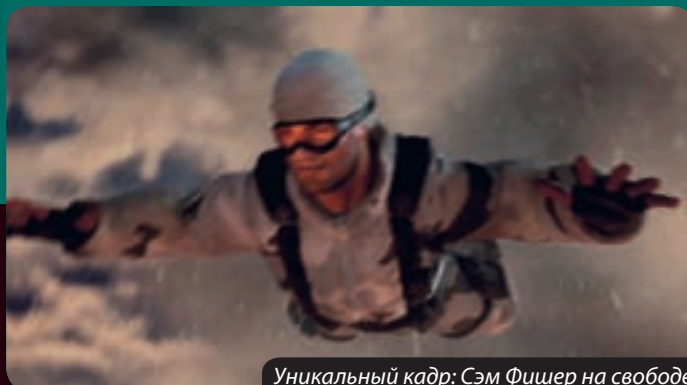
Эти террористы переговоров не ведут



Что-то плечо затекло...



С копами шутки плохи



Уникальный кадр: Сэм Фишер на свободе

приводят недвусмысленный пример. Убить пастора Шлага и лишиться себя высокотехнологичных щедрот Третьего Эшелона или спрятать падре в горах, заслужить устную похвалу от доктора Зло, получить новый гаджет от руководства и жить дальше с ощущением собственного интеллектуального превосходства? Впрочем, при желании можно пойти наперекор судьбе и, забыв о личной выгоде и высокой нравственности предыдущих частей, дослужиться до плохой концовки (в ассортименте имеется несколько штук). Мы, однако, почему-то убеждены, что главная сюжетная развилка, непосредственно определяющая, какой из финальных роликов показывать, дожидается нас аккуратно в последней миссии.

Среди прочих новшеств четвертой части следует отметить Directed Moment. Это как раз те самые вставки (мини-игры), которые, являясь прослойкой между миссиями, служат для более цельного восприятия игры. Именно их так умело внедрил еще Дейв Перри в своей MDK образца, кажется, 1998 года. Авторы Double Agent с небрежностью Колумба доверительно сообщают о нескольких игровых сценах, стилизованных под видеовставки, и контролируемых прыжках с парашютом. В MDK, кстати, прыжки оказались потрясающе удачной находкой.

За визуальное исполнение отвечает испытанный в первой, второй и третьей частях engine, но с некоторыми значительными модификациями, выполненными с прицелом на обладателей Xbox 360. Фактически игра имеет два графических движка: для приставок предыдущего поколения и нового шайтан-ящика. Работа с последним доставляет дизайнерам уровней особое удовольствие – там, где раньше приходилось ухищряться, к примеру, имитируя панику и хаос, теперь достаточно добавить десяток высокополигональных моделей, размахивающих конечностями. Какая из версий достанется обладателям PC, пока не совсем понятно, впрочем, в любом случае нас ожидает приятная игра без каких-либо революционных изменений.





КОМПЬЮТЕРНЫЕ ВЫСТАВКИ 06 Украины

20–23 февраля

«EnterEX'2006». Международная выставка корпоративных информационных систем.

«ExpoTel'2006». Международная выставка корпоративных телекоммуникаций.

Киев, Выставочный центр «КиевЭкспоПлаза». Компания «Евроиндекс». Тел./факс: (044) 461-9301, 461-9303. E-mail: info@eindex.kiev.ua www.euroindex.ua

22–25 марта

XI специализированная выставка – форум информационных технологий «Инфоком+2006». Компьютерная техника. Информационные технологии. Программное обеспечение. Телекоммуникации. Средства защиты информации.

Интернет-технологии, связь и коммуникации.

Днепропетровск, ДС «Метеор». Бизнес-центр «КОМИНФО». Тел./факс: (056) 778-0577, 778-0580. E-mail: advert@cominfo.dp.ua www.cominfo.ua

4–6 мая

VII международный форум «Мир высоких технологий Hi-Tech 2006».

VI международная выставка «Связь и коммуникации 2006».

Одесса, Выставочный комплекс Одесского морского порта. Выставочный центр «Одесский дом». Тел./факс: (0482) 37-1737. E-mail: org@hi-tech.com.ua www.hi-tech.com.ua

6–9 сентября

XVI специализированная выставка «Компьютер. Связь. Управление 2006».

Запорожье, ПС «Юность», ул. Победы, 66. Фирма «Медвин». Тел.: (044) 413-5900, (0612) 13-2839, 13-4312. E-mail: medvin@carrier.kiev.ua, medvin@reis.zp.ua www.medvin.kiev.ua

10–13 октября

VIII специализированная выставка «Электроника. Информатика. Связь 2006».

Харьков, Спорткомплекс «Политехник». «ЭкспоСервис Харьков». Тел.: (0572) 58-7030, 58-7230, 58-7029. E-mail: expo@kcci.kharkov.ua www.expos.com.ua

10–13 октября

Международная выставка информационных технологий «IT-Expo 2006».

XIV международная специализированная выставка «Информатика и связь 2006».

Киев, Международный выставочный центр. Броварской пр-т, 15, М «Левобережная». Компания «Премьер-Экспо». Тел./факс: (044) 451-4160, 451-4161. E-mail: COMP@pe.com.ua, info@pe.com.ua www.ite-exhibitions.com www.pe.com.ua

18–20 октября

XI международная выставка информационных технологий «Компьютер-Банк-Офис 2006».

Компьютерные системы, компьютерные сети, средства связи и телекоммуникации.

Одесса, Морской вокзал. «Центр выставочных технологий». Тел./факс: (0482) 21-0591, 21-0500, 37-2936. E-mail: anna@expo-odessa.com www.expo-odessa.com

22–25 ноября

XII межрегиональная специализированная выставка «Компьютер-Офис 2006».

Винница, Экспоцентр Винницкой ТПП. Тел.: (0432) 32-6944, 32-2682. E-mail: expo@cci.vn.ua www.expo.vn.ua

22–25 ноября

XIII международная специализированная выставка «Компьютер+бизнес 2006». Компьютерная техника, программное обеспечение, Интернет, средства связи и телекоммуникации, оргтехника и системы безопасности.

Львов, Дворец игровых видов спорта «Украина». Выставочное бюро «Экспо Бизнес Сервис». Тел./факс: (032) 240-3070, 240-3071. E-mail: b.s.@expo.lviv.ua www.expo.lviv.ua



Trot можно перебрать по кусочкам



Безобидная техника на страже мира

PlayStation 2

Steambot Chronicles

Олег Овсиенко

Не мехом единым

Культура мехов медленно и уверенно проникает в нашу жизнь. Завладев умами поклонников аниме и манги, она постепенно перебралась в компьютерные и видеоигры. Пока достойной реализации не видел лишь кинематограф, но этот день, может быть, уже не за горами.

Паспорт

Жанр action/JRPG
Разработчик Irem
Издатель Atlus
Дата выхода весна 2006
Web-сайт www.bumptytrot.com

О разработке

Irem
Игры сериал R-Type, SOS: The Final Escape, Sub-Rebellion
Web-сайт www.irem.co.jp
Японская компания разработчиков из Исиавы, основанная в 1997 г. Известна игрокам по всему миру главным образом благодаря популярнейшему бренду R-Type – едва ли не последнему бастиону сайд-скроллеров.

Сначала Bandai анонсировала JRPG для поклонников Gundam, а теперь Irem решила отойти от привычного им жанра скроллинговых стрелялок и собирается выдать на-гора довольно интересную ролевую смесь.

Мир Steambot Chronicles (Bumpty Trot в Японии) – это нечто среднее между вотчиной Гарри Поттера, бескрайними кукурузными прериями поклонников музыки кантри и пыльными мегаполисами времен «сухого закона». Здешие обитатели не представляют себе жизни без здоровенных прямоходящих машин, которых гордо именуют Trot. Данные средства могут использоваться как для повседневных нужд – перевозки грузов и пассажиров, так и для более активных занятий – боевых действий, ведущихся с помощью самого разнообразного вооружения. Зачем в

этом мире оставили автомобили образца 20-х годов прошлого века, пока остается тайной, покрытой мраком.

Сюжет в игре обещают сделать до безобразия простым. После неудавшегося путешествия бело-брысый парень по имени Vanilla Beans окажется без сознания в неизвестной ему части планеты. Как водится в таких случаях, спасет его прекрасная особа противоположного пола Connie. Ходить пешком в этом мире не принято (хотя такая возможность, естественно, имеется), так что средство передвижения нам обещают практически сразу.

На первый взгляд Trot напоминает какую-то безумную абракадабру из болтов, фар и шарниров. Управление этим чудом инженерной мысли осуществляется примерно как в файтингах. Бейте врага кулаками и фонарными столбами, швыряйте в него под-

вернувшиеся под стальную руку автомобили – все в лучших традициях жанра. Более того, после завершения игры вы сможете открыть специальный режим поединков для двух игроков.

Если американская версия не будет отличаться от японской, то нас ожидает независимая полноприводная подвеска и верхняя платформа для пилотов. Причем для выполнения разнообразных па обещают задействовать все кнопки контроллера. Приобретенный шагohод необходимо холить и лелеять, посещая многочисленные мастерские. Поменять в нем можно буквально все – от вооружения до значков идентификации. Управлять роботом, а значит, и сражаться, вам придется в реальном времени, что на данном этапе очень напоминает изрядно усложненную систему Dark Cloud 2. Будет ли это столь же удобно – пока неизвестно, но

динамичный геймплей нам обеспечен.

Если всего перечисленного недостаточно, приготовьтесь еще и к полной нелинейности геймплея. Для японской версии сотрудники Irem сочинили массу диалогов с разными вариантами ответов, и разработчики обещают, что вам будет где разгуляться. Помимо сюжетных квестов, вы можете заняться отгрузкой угля, сбором урожая или отстрелом здешних поганцев – выбор останется за игроком.

В графическом плане Steambot Chronicles не сделает никакого прорыва – крепкий середнячок без особых недостатков или изысков. Дизайн персонажей выполнен в аниме-стиле, однако от стандартных «Гандамов» все же слегка отличается.

Если локализаторы ничего не испортят, этой весной нас ожидает весьма интересный микс жанров с почти полной свободой действий, а раз уж за дело взялась Atlus, результат просто обязан быть не хуже оригинала.

Чудеса тюнинга



Пропустите пешехода!



Серпень – жница



Давид и Голиаф

Лопата – друг борца с зомби



Драматический ракурс

PC

They Hunger: Lost Souls

Николай Корж

Иногда они возвращаются

Создание модов – занятие специфическое, связанное с рядом трудностей. К тому же оно почти никогда не бывает коммерчески прибыльным. Но из каждого правила, как известно, есть исключения.

Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Black Widow Games
Издатель нет
Дата выхода 2006
Web-сайт нет данных

О разработчике

Black Widow Games
Игры USS Darkstar, They Hunger, Underworld Bloodlines
Web-сайт
www.blackwidowgames.com
Легендарная команда разработчиков модификаций, основанная в 1997 году. За время своего существования выпустила 14 бесплатно распространяемых проектов. Наиболее известный, пожалуй, – трилогия They Hunger (мод для Half-Life).

Для Нила Манки (Neil Manke), как и для большинства, создание любительских модов было просто увлечением. Со временем, став самым влиятельным картостроителем для Quake, он основал Black Widow Games и начал работать по заказу крупных развлекательных компаний. В 2000 г. студия подарила игрокам первую часть трилогии They Hunger, которая вполне заслуживает звания «наиболее удачного пользовательского дополнения в истории индустрии». Серия модов, навеянных классическими голливудскими фильмами ужасов, выходит с небольшими перерывами на дисках журнала PC Gamer и завоевывает невероятную популярность.

Но реализовать свой потенциал на данном поприще студия не могла. Поэтому сейчас команда Нила Манки готовит то, чего тысячи геймеров так долго ждали. Еще

до выхода Half-Life 2 она начала работу над полноценным независимым проектом They Hunger: Lost Souls, взяв за основу движок Source. И нам обещают, что в случае успеха игры студия создаст не один сиквел. Может, мы даже получим нечто вроде SiN Episodes.

Lost Souls останется верна традициям: она будет страшной, интригующей и невероятно увлекательной. Игра занесет нас в небольшой городок в Северо-Восточной Европе. Главный герой, обычный турист, окажется свидетелем массового исхода мертвых из уютных могилок (вы знаете, в Европе подобное часто случается).

Спасая жизнь, он укрывается в местном монастыре, постепенно осознавая, что весь город наводнен зомби и так просто отсюда не выбраться. Подробности сюжета пока не раскрываются, но, как обещает BWG, скучать нам не придется. Дайте бензопилу – и мы в это охотно поверим!

Действие в Старый Свет перенесено неспроста: разработчики хотели максимально дистанцироваться от оригинала, дабы получить полную свободу в реализации творческих замыслов. А что может быть лучше, чем начать все сначала? Именно в Европе они видят отличную площадку для развития про-

Дед Мазай вышел, но скоро вернется





Такси заказывали?

Опять нажрался, скотина!



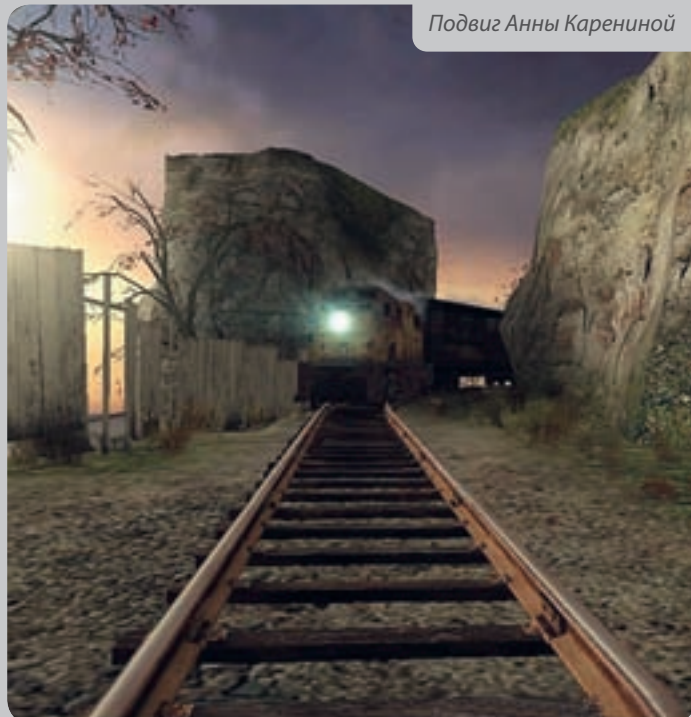
блематики зомби, а 60-е годы ушедшего века показали авторы наиболее подходящими для первых вылазок неупокоенных живоедов.

Восставшие трупы предстанут перед нами во всей своей гнилой красе. На каждую ступеньку эволюционной лестницы – от медленных и глупых до довольно мысленных и опасных – разработчики обещают посадить по несколько колоритных экземпляров нежити. А особи с не до конца разложившимся мозгом продемонстрируют нам разнообразие акробатических этюды. Недаром здесь немало времени уделяется исследованию зомби (есть даже секретная подземная лаборатория!).

Кроме возможности отстрела этой нечисти и беглого осмотра мрачных городских достопримечательностей, нас порадует множество головоломок. Ребята клянутся камерой Джорджа Ромера, что загадки будут действительно

интересными. Заявленная протяженность игры – несколько часов, но вот удастся ли так просто пробежать от старта к финишу, разработчики хитро умолчали. В любом случае, главное, помнить первое правило выживания в условиях непредвиденной активности зомби – всегда стрелять в голову, а остальное приложится, по кусочкам.

Трилогия They Hunger уже стала классикой жанра, удостоилась звания «лучший хоррор-FPS со времен Blood», попала в десятку самых страшных шутеров на PC по версии PC Gamer, а Нил Манки был назван Спилбергом игрового дизайнера. They Hunger: Lost Souls обещает оказаться для ценителей давно ожидаемым сюрпризом. Обратить внимание на старый проект BWG однозначно стоит. Ведь работы над ним завершены на 75%, и совсем скоро ребята смогут представить на наш суд игру своей (и нашей) мечты.



Подвиг Анны Карениной



Да, на поле.
Да, грохотали



Как и в любой RTS, самолеты летают очень низко



PC

War Front: Turning Point

Михаил Зинченко

Сколько нам открытий чудных...

Удивительно, но проектов в жанре альтернативной истории в последнее время почти не анонсируют. А уж как только заговаривают о Второй мировой войне, практически все разработчики делают серьезное лицо и разглагольствуют об исторической достоверности.

Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Digital Reality
Издатель CDV
Дата выхода II квартал 2006
Web-сайт www.war-front.com

О разработчике

Digital Reality
Игры Imperium Galactica, Imperium Galactica II: Alliances, Hegemonia: Legions of Iron, Desers Rats vs. Afrika Korps, D-Day
Web-сайт www.digitalreality.hu
Венгерские разработчики, уже более десяти лет создающие весьма достойные игры, упорно пытаются записаться в ряды стахановцев. Целых три стратегии одновременно куются в недрах компании. Учитывая качество предыдущих проектов Digital Reality, это не может не радовать.

При этом становится все сложнее отличить один проект от другого, а щепетильность в отображении униформы, оружия и техники вызывает опасения по поводу психического здоровья отдельных разработчиков. Тем интереснее кажутся попытки мастеров кода и планшета из Digital Reality направить историю в иное русло. Правда, в результате мы, по всей видимости, получим очередной римейк Command & Conquer: Generals, но от этого уже никуда не деться. Главное, можно будет не относиться к происходящему серьезно, а просто играть в свое удовольствие.

По версии War Front: Turning Point, переломным моментом истории станет 1940 г., когда одно из покушений на Гитлера окажется успешным (да-да, мы приложим к этому руку!). Однако машина войны уже запущена, и у враждующих сторон не остается иного выбора, нежели продолжать начатое. Даль-

ше интереснее – новое правительство Германии прекращает пагубное для развития страны истребление ведущих ученых и все мощности бросает на производство новых видов супероружия. Именно благодаря этому немцы успешно проводят операцию «Морской лев» и захватывают Британию. Попытку союзников организовать D-Day также пресекают на корню, вынуждая американцев начать восстановление царства добра и справедливости с юга Европы. Разумеется, чтобы противостоять мощи арийского орла, СССР и США также смещают приоритеты в сторону программ по разработке высокотехнологичного вооружения. В результате на поле боя сойдутся три армии, снабженные последними достижениями военного прома.

В War Front предусмотрены всего две кампании, и это при наличии трех игровых сторон в многопользовательской части! Как не сложно догадаться, Советский Союз

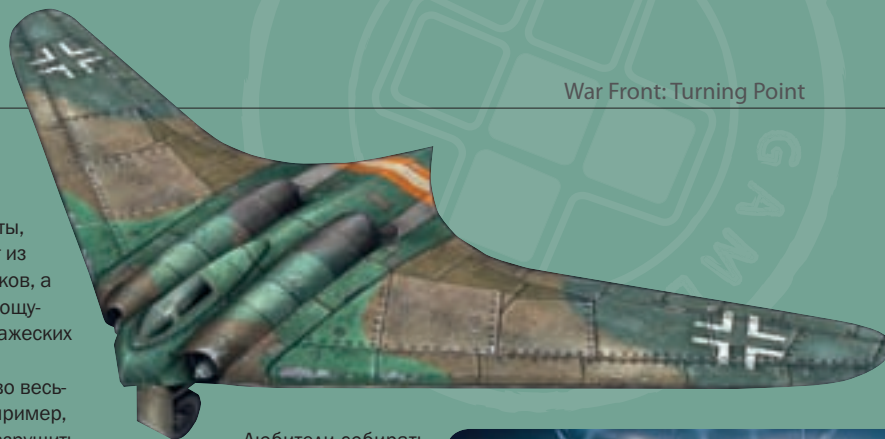
в очередной раз впал в немилость игроделов из страны бывшего соцлагеря, за что им, разумеется, наше громкое «фе». Доказывать собственную правоту мы будем именно с помощью новейших разработок наших замечательных ученых. Мастера из Digital Reality пока рассказали лишь о некоторых орудиях победы, однако продемонстрированные образцы вызывают трепетный восторг у ценителей юмора и любителей здорового цинизма. Так, доблестные войска СССР смогут использовать в качестве аргумента замечательный танк Kharkov («Харьков»), оснащенный пятью (!) независимыми орудиями (давным-давно это называлось Devastator). Американцы обяжутся подбросить за линию фронта некоторое количество сотрясающих землю бомб, превращающих местность в выжженную пустыню. Германия, задействовав высокоточные крылатые ракеты, с легкостью расправится с вражеской авиацией.

Разумеется, список будет пополняться. К примеру, в данный момент разработчики внедряют «замедляющий луч», с помощью которого командиры Страны Советов смогут дистанционно тормозить и даже прекращать производство техники на вражеских заводах.

Сильной стороной проекта венгры небезосновательно считают графическую составляющую. Недавно еще на E3 2005 многие журналисты называли эту игру одной из самых красивых RTS выставки. Помимо высокой детализации окружения и техники, нельзя не упомянуть работу Digital Reality над внутриигровым освещением. Так, при любом взрыве видны столбы пламени, отчетливая тепловая волна и разлетающиеся во все стороны мелкие осколки. Не забыта и смена времени суток, ведь в тем-

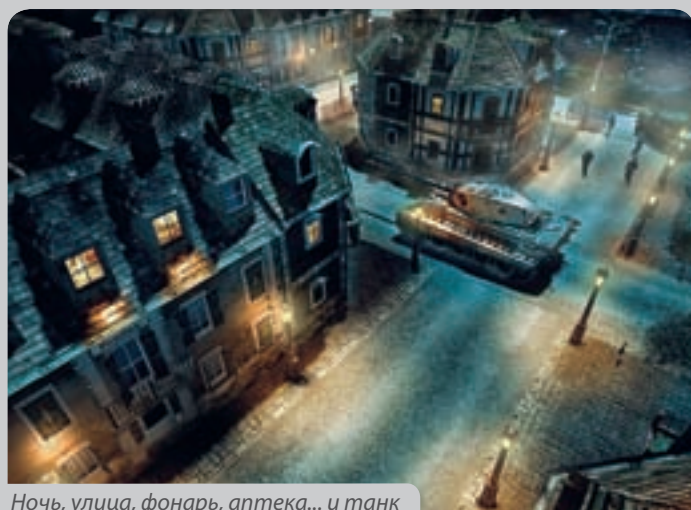
ноте действо становится еще более красочным – взлетают сигнальные ракеты, фары танков выхватывают из темноты силуэты противников, а прожекторы неугомонно прощупывают небо в поисках вражеских бомбардировщиков.

Ожидает нас и множество весьма занятных нюансов. Например, возможность полностью разрушить в нужный момент переправы через реку или же наоборот – возвести собственный понтонный мост. Для людей, придерживающихся принципа «хочешь, чтобы все было сделано правильно, – сделай это сам», добавлена функция прямого управления стационарными турелями и некоторыми другими юнитами от первого лица. Однако мы-то с вами знаем, что подобная радость нам не очень нужна.

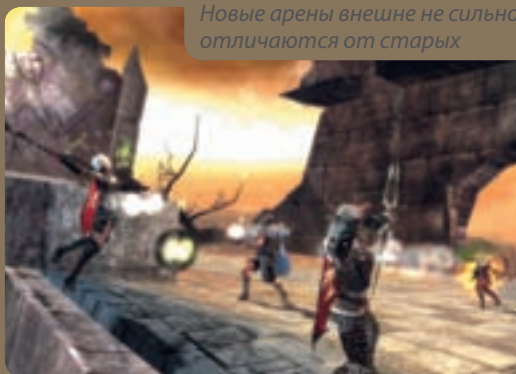


Любители собирать тибериум и разбрасывать коктейли Молотова не будут разочарованы грядущим релизом, ведь, по всей видимости, нас ждет хорошо знакомый игровой процесс в новых декорациях. Будем надеяться, что реализация окажется на высоте. Однако мы все же не обещаем простить Digital Reality отсутствие советской кампании в однопользовательской игре.

Подвиг Чкалова никто повторять не собирается



Ночь, улица, фонарь, аптека... и танк



Новые арены внешне не сильно отличаются от старых



Ассасин во всей своей красе

PC

Guild Wars: Factions

Алина Жигунова

Еще один постапокалипсис

Если бы в Gameplay присуждался титул «Самая нежадная ММОГ года», его, вероятно, получила бы Guild Wars: здесь не требуется внесения абонентской платы, не предлагается покупать предметы за реальные деньги, а сейчас даже проводится чемпионат с призом в 50 тыс. долл.

Паспорт

Жанр MMORPG
Разработчик ArenaNet
Издатель NCsoft
Дата выхода II квартал 2006
Web-сайт www.guildwars.com

О разработчике

ArenaNet
Игры Guild Wars
Web-сайт www.arena.net
Группа бывших сотрудников Blizzard, работавших над StarCraft, Diablo II, WarCraft III и World of WarCraft, объединилась под командованием директора и вице-президента Blizzard, чтобы создавать игры с развитым сетевым режимом. Так появилась Guild Wars, ставшая одной из самых популярных ММОГ прошлого года.

В придачу недавно ArenaNet и NCsoft анонсировали свой новый проект на базе Guild Wars под названием Guild Wars: Factions, который может запускаться как самостоятельная игра и не требует предварительной установки GW. Владельцы же оригинального продукта просто получают в дополнение к уже имеющимся еще один континент – Cantha, расположенный далеко на юге от Tyria. Эти места, несомненно, привлекут настоящих готов своими постапокалиптическими пейзажами. История, конечно, не настолько трагичная, как в Auto Assault, но тоже интересная: телохранитель Императора по имени Shiro Tagachi (все отаку напрыгались и на минуту оторвались от «Азуманги») предал своего повелителя, за что и был казнен. Его смерть вызвала ужасные катаклизмы, в результате которых море превратилось в янтарь, а леса окаменели. И вот спустя сотни лет дух неверного японца вернулся, очевидно, чтобы

править миром... Не слишком правдоподобно, но ведь мы знаем, драконов тоже нет на самом деле.

Однако свято место пусто не бывает, и к этому моменту в Cantha уже живут три нации: в степях обитают лояльные The Canthans, купцы и торговцы, поддерживающие Императора; в петрифицированных рощах поселились The Kurzicks, религиозный и консервативный народ; на побережье обосновались The Luxans – суровые кочевники, приспособившиеся передвигаться по застывшему морю на шагающих кораблях, сторонники принципов дарвинизма (особенно того, что касается внутривидовой борьбы за выживание). Кстати, жители каменных джунглей и потомки викингов – непримиримые враги, находящиеся в состоянии перманентной войны за власть над континентом.

Именно с их извечным противостоянием и связано следующее новшество Guild Wars: Factions, заключающееся как раз в необхо-

димости поддерживать одну из соперничающих фракций. Таким образом, игроки приобретут гораздо больше возможностей для теплых и дружественных PvP-встреч «гильдия на гильдию», вернее, даже «альянс на альянс» (истинные варкрафтеры возмущенно фыркают, подкоркой чувствуя, что здесь что-то не так). Действительно, с выходом Factions гильдиям будет разрешено объединяться в альянсы, которым и предстоит вести постоянную борьбу за территории и ресурсы. Именно по этой причине разработчики определяют жанр игры как CORPG (Competitive Online Role-Playing Game).

Кроме того, появится множество новых квестов, в том числе элитных, для самых прокачанных геймеров с самыми большими посохами. Вообще-то, если спросить у игроков, они, пожалуй, отдали бы все свои посохи и флакончик серебряной краски в придачу за возможность перешагнуть заветный рубеж двадцатого



уровня и подняться еще хотя бы на пять. Однако на сей раз, похоже, придется обойтись без этого.

Зато в Guild Wars: Factions нас ожидают дополнительно красивейшие PvP-арены нового континента Battle Isles, 300 умений (90 из них – элитные), 50 оригинальных локаций, 100 разновидностей никем ранее не виданных мобов, а также огромное количество модной одежды, свежавыкованного оружия, гламурных и не очень причесок и (самое главное) 2 новых класса – Assassin и Ritualist. 20–22 января у всех любителей Guild Wars была возможность увидеть и опробовать представителей обоих классов в действии, правда, только в PvP, а заодно познакомиться с измененной PvP-системой и посмотреть на новые арены (нас особенно впечатлила заснеженная опушка березовой рощи: так и ждали, когда же выйдет из-за дерева медведь и сыграет на балалайке). Конечно, баланс еще предстоит подправить, но уже сейчас ясно, что ассасины – это местный вариант rogue: они умеют уворачиваться от ударов,

незаметно подкрадываться к врагам, быстро бегать, владеют телепортацией, а их любимое оружие – кинжалы. Хорошо хоть, что андедов вроде бы пока нет. Внешне ассасины напоминают таких мало и ярко одетых средневековых ниндзя, у них даже соответствующие масочки имеются. А вот ритуалисты больше похожи на шаманов: обилие татуировок по всему телу и бубенцы на ручках-ножках делают их особенно симпатичными. Представители этого класса способны призывать себе на помощь самых разных духов, а уж те выполняют за хозяев всю работу – и полечат группу, и побьют врагов, и бонусов всяких надают. К счастью, живут такие «призывники» недолго – максимум 120 секунд, а иначе на ритуалистов и вовсе не было бы управы.

Вообще Guild Wars – единственная достойная альтернатива World of Warcraft (особенно когда в очередной раз забываешь положить деньги на кредитку), и мы верим, что Factions будет отличным развлечением. В перерывах между WoW: The Burning Crusade, разумеется.

WORLD WAR II ONLINE BATTLEGROUND EUROPE

Жорстокі битви

Другої Світової Війни 1940–1942

років західної Європи

Тисячі онлайн гравців в одній грі

Гра від першої особи

Величезне поле гри, що охоплює 500,000 кв. км

Підвищення рівня персонажа і зростання по службі в стилі RPG.

Стратегічні системи, що приводяться в дію командою гравця

Більше 90 видів історичної зброї

Більше 80 видів військової техніки часів II Світової Війни



Cornered Rat Software та Cornered Rat Software logo є зареєстрованими торгівельними марками Playnet Inc. BATTLEGROUND EUROPE та BATTLEGROUND EUROPE logo є зареєстрованими торгівельними марками Playnet Inc. World War II Online та Virtual Battlefield Series є зареєстрованими торгівельними марками Playnet Inc. © 2005 Playnet Inc. Усі права захищені. Ексклюзивний представник на території України - компанія «Одісей», 65009 м. Одеса, вул. П'юнєрська 3/2. З питань оптових продажів і співпраці звертатися по тел.: (050)336-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua.

www.battleground-europe.com

www.wwiionline.com

gameplay





PC / Xbox 360

Retribution

Сергей Гаврюченко

Во имя мести

Расписывая многочисленные достоинства своего первого проекта, разработчики из U-235 Studios на эпитеты не скупятся. Беспрецедентный AI, фотореалистичная графика и бесподобный сценарий, по мнению авторов, заставят нас переосмыслить само понятие компьютерной игры.

Паспорт

Жанр FPS/TPS

Разработчик U-235 Studios

Издатель нет

Дата выхода 2007

Web-сайт

www.deadlyretribution.com

О разработчике

U-235 Studios

Игры нет

Web-сайт www.u-235studios.com

Об амбициозной австралийской компании U-235 Studios никакой информации практически нет. Впрочем, если ребята сдержат все обещания касательно своего дебютного проекта, известность им обеспечена.

К сожалению, представление о подходящем сюжете для шутера у творцов из U-235 особой оригинальностью не отличается. Хорошее – значит проверенное временем, вероятно, думают они и посредством Retribution планируют рассказать нам очередную душеспитательную историю о мести, любви и предательстве. Тем не менее явная шаблонность сюжета несколько не мешает австралийцам на полном серьезе сравнивать его с киносценарием и даже более того – обещать доселе невиданную в играх кинематографичность.

По замыслу U-235 безымянный протагонист в 12 лет становится свидетелем убийства родителей и всю свою дальнейшую жизнь посвящает, естественно, мести. Как это обычно бывает в таких случаях, на пути к осуществлению возмездия нашему герою, кроме армии плохих, подлежащих немедленному убиению, обязательно встретятся

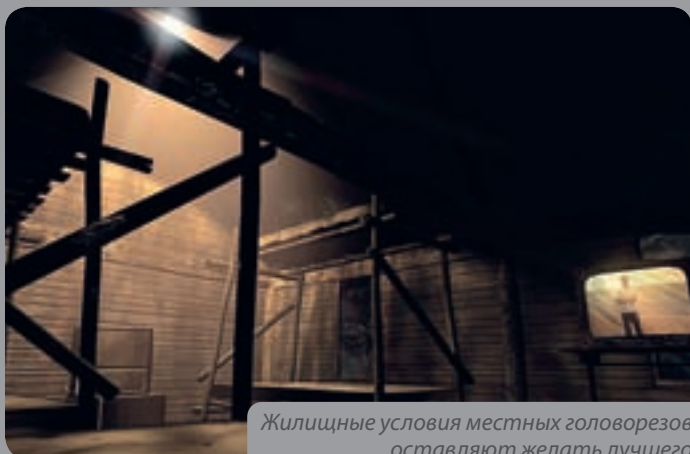
настоящая любовь, предательство и прочие необходимые по законам жанра вещи. Тем не менее возможно, что сюжет Retribution не будет совсем уж скучным и шаблонным. Несмотря на столь банальную завязку, последующее развитие событий обещает быть намного интереснее, и без неожиданных поворотов, уверяют разработчики, не обойдется.

Действие игры разворачивается примерно в наше время. Для поиска и наказания виновных в распоряжение игрока отводится огромная территория где-то на побережье Флориды, для удобства поделенная на 11 обширных локаций. Жаловаться

на однообразие антуражей при этом не придется, среди ключевых точек нашего маршрута значатся портовый район Майами, особняк местного наркобарона, база морской пехоты и многие другие не менее интересные места. А специально для того чтобы во время осмотра достопримечательностей мы не заскучали, разработчики позволяют нам брать с собой в дорогу целую команду до зубов вооруженных наемников. Которые (вы не поверите), кроме того что не станут как обычно мешать и путаться под ногами (вспоминаем о беспрецедентном AI), еще и смогут в процессе игры обучаться и развивать свои

Ящики и ржавые бочки – обязательный элемент всех шутеров

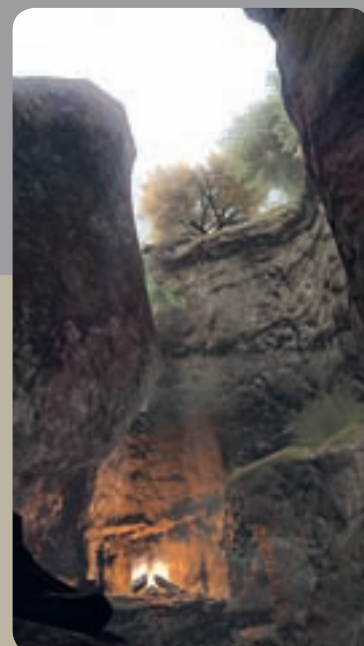




Жилищные условия местных головорезов оставляют желать лучшего



Разработчики явно любят Far Cry



навыки. Созерцать же окружающие нас весьма недурственные, благодаря движку Reality, красоты в зависимости от предпочтений будем в двух режимах: от первого и от третьего лица, переключение между которыми возможно в любой момент игры.

Впрочем, основная достопримечательность Retribution – это, прежде всего набирающий все большую популярность открытый геймплей. Как следствие, в игре нас ожидает огромный мир, множество внесюжетных миссий, среди которых значится даже захват заложников, и, конечно же, уйма различных видов морского транспорта, подлежащего угону и последующей продаже.

Но увы, в бочке гипотетического меда как всегда не обошлось без пары ложек реального дегтя. До 2007 г. все-таки ждать еще долго, а имеющиеся уже сейчас скриншоты самым подозрительным образом напоминают Far Cry и не выдерживают никакого сравнения с Crisis. Как говорится, поживем – увидим.



Невыносимая легкость, в многопользовате

Сергей Коваль

Так сложилось, что человек всегда пытается облегчить себе жизнь, зачастую используя для этого не совсем легальные пути. Ценителям виртуальных боев недоступные блага могут предоставить читы – программы (или устройства), изменяющие логику игры.

Термин происходит от английского глагола cheat – обманывать. Людей, использующих подобные программы, называют «читерами» или «ботами». Bot (сокращение от robot, жаргонизм) – программа, которая автоматизирует какой-либо вид деятельности, сводя к минимуму вмешательство человека. На борьбу с приверженцами и создателями читов разработчики тратят немало времени и средств. Но обо всем по порядку.

Многопользовательские игры принято разделять на две категории: «клиент–клиент» (Point-to-Point или Peer-to-Peer) и «клиент–сервер» (client–server). Подход к обмену информацией и к реализации игровой логики в них существенно отличается. В проектах, использующих архитектуру «клиент–клиент», данные передаются напрямую между всеми подключенными компьютерами. Основные недостатки подобного подхода – проблема синхронизации клиентов и незащищенность игровой логики. Поскольку вся информация о персонаже содержится и обрабатывается на клиентском PC, подтасовать данные не составляет особого труда. Ведь куда приятнее, если ваш герой может телепортироваться, стрелять и бегать быстрее остальных, а также имеет неограниченные показатели жизни и боеприпасов. Проконтролировать и пресечь злостный мухлеж в данном случае очень сложно, ведь защита ставится (если ставится) непосредственно на клиентский компьютер, а значит, ее можно обойти.

При использовании принципа «клиент–сервер» вся информация обрабатывается на сервере. Например, PC отправляет запрос «персонаж идет вперед», после чего получает обновленные данные о мире игры. При таком подходе устраняют-

ся определенные проблемы, поскольку геймер ограничен возможностями, которые ему предоставляет сервер. Именно этот принцип применяется во всех современных многопользовательских шутерах. Первым проектом, где сетевые баталии просчитывались не на компьютере игрока, стал Quake от id Software. А первым читом для Quake был Stanford StoozeBot – программа, которая перехватывала пакеты данных клиента и, модифицировав их, отправляла дальше на сервер. В этом случае движением персонажа управлял игрок, стрельбой – чит. StoozeBot создавался в исследовательских целях, он «сообщал» о своем присутствии, а значит, сервер мог запретить его использование. Отключить информацию о наличии StoozeBot было совсем несложно, что, собственно, и делали. С появлением Quake II умельцы порадовали любителей халявных фрагов известным читом ZBot. Последний пошел в далеко не всегда честные массы, и пока не создали защиты от программы и ее модификаций (RatBot, RatStation и т. д.), полноценно играть на публичных серверах было практически невозможно. Ну кому понравится, если суперснайпер поселится возле точки respawn?

Однако ни одна игра не может похвастаться таким количеством читов и их приверженцев, как Half-Life. Именно пример бессмертного творения Valve вынудил разработчиков встраивать защиту в свои продукты. Сразу после выхода проекта с замечательным многопользовательским режимом не заставил себя ждать и Colorbot. Действовал он следующим образом: в *deathmatch* для всех персонажей задавалась «одежка» (skin) определенного цвета. Далее сторонняя программа с определенной периодичностью мониторила экран и при наличии данного



ИЛИ ЧИТЫ ЛЬСКИХ ШУТЕРАХ

цвета наводила курсор мышки. Просто, но не идеально – множество ложных срабатываний, а постоянное сканирование снижало скорость игры. Начало же массовому читингу в Half-Life (и Counter-Strike в частности) положили XQZ и ViperG. Первая программа представляла собой модуль – «прослойку» между OpenGL (стандартной графической библиотекой) и игрой. При отображении модели противника она экспериментальным путем подсчитывала затраченное на нее количество треугольников. Затем при появлении на экране произвольного объекта чит определял его тип и положение в пространстве. А на основе полученной информации выбирал соответствующее поведение, например имитировал движения мыши и нажатие на кнопку стрельбы.

Доступность SDK Half-Life и унифицированность процесса загрузки клиентской части модификаций привели к появлению целой серии программ, изменяющих клиент. Первой из них стала ViperG, которая обрабатывала имеющиеся данные (позиции видимых геймеров, их скорость, карту и т. д.), определяла цель и, имитируя работу клиента, наводилась и нажимала на курок. Со временем появился HLH (Half-Life Hack) – чит с открытыми исходными кодами, предоставивший базу тем, кто раньше не знал, как подступиться к игре. Нельзя не отметить и OGC (Online Gaming Cheat), пожалуй, самого известного нарушителя порядка для Half-Life.

Естественно, такая ситуация не радовала ни игроков, ни разработчиков. Справедливости ради отметим, что античиты существовали и до Half-Life, их создавали сами геймеры. Но с «разгулом преступности» наступил переломный момент. Разработчики, осознав масштабы беды, начинают действовать. Программы по поддержанию порядка делятся на два типа – с клиентской составляющей и без. Первой системой защиты для Half-Life, которая включала и клиентскую, и серверную части, считается Punk Buster. К сожалению, Valve не поддержала умельцев и данный проект закрыли.

Затем появился HLGuard (позже известный как CSGuard). Этот античит работал исключительно на сервере и мог вычислить известные ему программы (в основном ViperG, HLH и OGC ранних версий). За ним последовал Cheating Death. Он состоял из клиентской и серверной частей и отличался тем, что блокировал работу «обманок», а не только обнаруживал их по базе данных. Позже Valve выпустила свою защиту – VAC (Valve Anti Cheat).

Однако с появлением античитов перед разработчиками встала проблема ложных срабатываний. Так, например, HLGuard использовал вероятностные методы для определения нечестных игроков – если точность стрельбы превышает определенную норму, значит использует чит. При таком подходе могли пострадать невинные, а репутация – дело тонкое. Программы же класса XQZ очень сложно обнаружить даже на компьютере игрока. Единственный более-менее гарантированный вариант – проверка драйверов видеокарты, но и здесь случаются конфузы. Например, одно из обновлений VAC заблокировало всех пользователей, которые установили определенную версию драйверов для карт ATI. Учитывая специфику работы VAC, игрокам отказали в доступе на серверы Half-Life в Интернете. Конечно, когда ошибку обнаружили, пострадавших восстановили, но доверие к VAC уменьшилось.

Массовое внедрение программ защиты подстегнуло активность создателей читов. Работа ведется над усовершенствованием функциональности (отображение на экране полезной информации, улучшенные алгоритмы наведения и т. д.) и поиском способов обхода сторожевых программ. Например, в Half-Life при отбраковке невидимых объектов проводится определенная оптимизация и упрощение, а значит, существует вероятность, что модель противника будет видна даже за стеной. HLGuard же полностью блокировал подобные объекты. Теоретически это не позволяло смотреть сквозь стены. Однако, как оказалось, при воспроизведении звука можно опре-

делить расположение его источника. Несложно, услышав шаги, связать их с игроком и отметить его на карте.

Однако справедливость все же торжествует, и медленно, но уверенно античиты начинают вытеснять противников, ведь на обход защиты необходимо потратить гораздо больше времени. Программы-нарушители, которые находятся в свободном доступе, оперативно блокируются (обычно в течение двух-трех дней). Начинается их медленный уход в подполье. Геймеры объединяются в группы (кланы), которые играют исключительно с использованием этих программ, более того, они распространяются только среди своих. Появляются определенные правила, предписывающие, на каких серверах можно пользоваться данными читами. В клане есть специалист, который занимается обходом новых версий защиты. Так как разработчикам подобных систем такие «помощники» недоступны, то и нейтрализовать их удается не всегда.

Это повествование можно продолжать долго – нет игры, которая была бы застрахована от читов. Жизнь приверженцев окольных путей облегчает то, что в основе многих проектов лежит один игровой движок (например Quake). А значит, достаточно разобраться со структурой необходимой версии (наличие SDK упрощает задачу) и – вуаля. Так появились читы для Return to Castle Wolfenstein, Wolfenstein: Enemy Territory, Jedi Knight 2, Call of Duty и других проектов. Если же SDK недоступен, придется попотеть, ковыряясь в коде, но некоторые готовы и на это. Сложно сказать, что ждет нас в будущем, но пока борьба с читами продолжается.

ССЫЛКИ

Stanford StooogeBot

graphics.stanford.edu/#quake

Крупнейшее игровое сообщество читеров

www.mpcforum.com

United Admins, дом Cheating Death и CSGuard

www.unitedadmins.com

Punk Buster

www.punkbuster.com



OGC: Wallhack, дополнительная информация об игроках



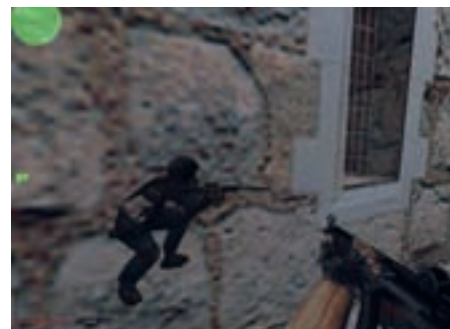
OGC: модифицированная версия, выстрел в голову через стену



OGC: наглядно показаны углы поворота



XQZ: конфигурационное меню



XQZ: рентгеновский взгляд

Xbox 360: трезвый взгляд

Антон Логвинов



Когда выходит новая игровая платформа, она обречена на предвзятое отношение публики. Одни, захлебываясь слюной, рассказывают, как им нравится очередное приобретение, перекупленное дважды на eBay. Другие, изначально настроенные скептически, вступают в бесконечные споры о том, чего даже не видели. И это, в общем-то, нормально.

ЗНАКОМСТВО

Я приобрел Xbox 360 одним из первых. Консоль стояла у меня уже в начале декабря. Покупал, как водится, втридорога, почти со всеми launch-проектами. Но без фанатизма, система нужна была в основном для работы. Скептицизма – полный вагон. И в первый же день знакомства – полное разочарование. Причина проста – игры не впечатляли.

Желанная Perfect Dark Zero оказалась пустышкой с нулевым сюжетом, скучными вселенной и атмосферой, хотя и очень красивым саундтреком. В плане графики игра ничем не выделялась на фоне современных шутеров. Катео понравилась, но также страдала имбецильностью сюжета и практически во всем уступала недавно выпущенному римейку Conker. И движок у нее, похоже, оттуда же. В игре оказалось лишь несколько впечатляющих сцен, одинаковых по содержанию, – когда многотысячная армия троллей атакует людские позиции. Высокодетализированные модели, отличная дальность прорисовки и на глаз не меньше 60 fps – замечательный бенчмарк с частично воплощенными потенциальными возможностями Xbox 360, которые когда-нибудь будут реализованы полностью. В остальном – обычная для Xbox картинка плюс высокое разрешение плюс HDR-освещение.

Need For Speed: Most Wanted и King Kong получили неплохой апгрейд, но это, конечно же, не next-gen. Ну и Project Gotham Racing 3 – пожалуй, единственная игра со стоящей картинкой (как для консоли следующего поколения) – показалась всего лишь технически улучшенной второй частью. В общем, впечатления от знакомства с Xbox 360 были не самыми приятными. Но целую неделю я посвящал изучению возмож-

ностей системы, и постепенно от кривой ухмылки на лице не осталось и следа. Каждый день я открывал что-то новое и со временем пришел к осознанию всей значимости и революционности продукта Microsoft.

ВНЕШНИЕ УЛУЧШЕНИЯ

Но об этом немного позже. Сперва – о внешнем виде консоли. Как известно, над Xbox 360 трудились два дизайнерских бюро из США и Японии, дабы сделать ее, так сказать, интернациональной. Вообще Microsoft вложила значительные средства в имидж новой системы. Стиль чувствуется практически во всем – от формы консоли и джойстика до кнопки Power, огоньки вокруг которой мигают в такт загрузочной заставке. Даже винчестер на 20 GB является отдельным элементом дизайна. Но главное, конечно, джойстик. Он определенно удачнее small-контроллера первой Xbox и уж подавно лучше того гигантского плода больной фантазии, что продавался с системой в самом начале. Джойстик Xbox 360 – отличный конкурент Dual Shock 2. Лучше ли он? Нет. Хуже? Тоже нет. Оба имеют достоинства и недостатки. У Dual Shock 2, на мой взгляд, неудобно расположены аналоговые джойстики, а у Xbox-контроллера странная крестовина и все та же проблема черной и белой кнопок. Они хоть и превратились во вторую пару шифтов, но нажимать их по-прежнему неудобно. Ведь нижние шифты имеют форму триггеров и предназначены лишь для указательных пальцев.

Ну а главное новшество в джойстике Xbox 360 – отсутствие кабелей. Конечно, беспроводные пады были и раньше, но только у этого есть одна большая клавиша X, обладающая воистину сверхвозможностями. Глав-



ное – включение и выключение консоли. Звучит банально, но невероятно меняет дело. Фактически отныне вы вспоминаете о системе лишь когда нужно поменять диск с игрой. Кнопка предназначена еще и для мгновенного вызова основного интерфейса на экран и входа в Xbox Live.

РЕВОЛЮЦИЯ LIVE

Мое знакомство с Xbox 360 растянулось на неделю. Естественно, не из-за того, что я никак не мог понять, где там *Start*, а где *Select*, т. е., простите, *Back*. Новая консоль Microsoft действительно таит в себе немало сюрпризов, не заметных с первого взгляда. И все они так или иначе связаны с сервисом Xbox Live. Вообще если вы собрались покупать Xbox 360, то запастись толстым интернет-соединением необходимо, ибо Microsoft сделала ставку именно на сетевую игру. Даже главное меню самой системы – фактически меню Xbox Live. Многие функции Live были реализованы и в версии для первой Xbox, но только в 360-й все это оформилось в единую систему с фантастическими возможностями. Microsoft впервые дала почувствовать молодым игрокам, что они не одиноки. Простой пример: вы проезжаете круг в соло-режиме Project Gotham Racing 3, и на экран вылезает знакомое по всем гонкам окно с итоговым временем. Только вот вместо заранее вбитых показателей жен и детей программистов система говорит вам: «Ща схожу, погляжу в Live», после чего выводит таблицу результатов реальных геймеров. И вы радостно узнаете, что находитесь на три тысячи двадцать восьмом месте в мировом топе. Причем такая статистика есть практически во всех играх. Даже в action и adventure.

Дальше – больше. Вы можете открыть профиль любого игрока в топе и посмотреть – кто он, откуда, какие жанры предпочитает и каких успехов достиг. За прогресс в играх дают очки, которые отображаются на своеобразной «карточке» пользо-

вателя. Если геймер кажется вам интересным, то попроситесь к нему в друзья. Если же вы по каким-то причинам его недолюбливаете, то позволяется оставить о нем отрицательный отзыв, после чего Live будет стараться не сводить вас вместе на одном сервере.

Любому пользователю в Xbox Live можно послать письменное, звуковое, а в ближайшем будущем – и видеосообщение. В любой момент вам разрешено посмотреть, что делает ваш друг. То есть, Live сообщает вам, какую игру, и даже больше – какой уровень он сейчас проходит. И если приятель рубится в deathmatch на известном вам сервере, то достаточно лишь одного (!) нажатия клавиши, чтобы присоединиться к нему. Верно и обратное. Создав сервер, вы мгновенно можете разослать друзьям приглашения. Все очень просто и быстро. Никогда игра по Сети не была столь удобной.

При появлении друзей в онлайн на экране выводится соответствующее сообщение, и если в этот момент нажать заветную кнопку X, то откроется окно коммуникаций. Здесь позволяет пригласить игрока в голосовой чат или к себе на сервер.

На самом деле продолжать можно бесконечно. В Xbox Live достаточно интересных идей. Видно, что очень многие люди работали над тем, чтобы создать для игроков онлайн-универсум. Здесь практически нет лагов (игры от EA и Dead or Alive 4 – досадные исключения) и никогда не нужно ждать дольше минуты, чтобы в вашу комнату набежала виртуальная толпа геймеров.

Основное неигровое нововведение – Xbox Live Marketplace. Там желающие могут скачать новые обои для интерфейса, аватары, трейлеры в HDTV-качестве и самое главное – демо-версии. Думаю, не нужно объяснять, что это огромный шаг вперед для консолей. Xbox Live Arcade позволяет приобщиться к классике – загрузить, опробовать и купить «вечные» игры. Большинство из них – простень-

кие убийцы времени, но уже в марте на Arcade собираются продавать Street Fighter 2, что делает сервис очень перспективным.

ОБРАТНАЯ СТОРОНА

Как я уже говорил, понадобилась неделя, чтобы разобраться во всех возможностях Xbox 360. Каждая игра несла нечто свое, уникальное, связанное с Live. Большинство проектов оказались пустышками в сингле, но очень крепкими в сетевом режиме. Даже Dead or Alive 4 можно было бы назвать самой настоящей халтурой (движок у игры остался от третьей части!), если бы не мультиплеер. Онлайн-бои коренным образом отличаются от поединков с друзьями.

Впрочем, мы обещали трезвый взгляд на Xbox 360, поэтому расскажем и обо всех промахах.

Xbox 360 по сути все-таки ближе к PC, нежели к консолям. Система невероятно шумная, от нее пышет жаром, как от гриля, и еще она повисает. Причем постоянно. И в большинстве случаев это связано не с перегревом и прочими сказками о блоках питания, которым нечем дышать. Виновник – Xbox Live. Он очень любит глючить при выходе с сервера или при запуске очередного уровня. И тогда повисают все, находящиеся на сервере. Понятно, что вскоре выйдут патчи, но пока дело обстоит именно так. Да и обычные баги тоже есть. Понять, конечно, можно – старт системы, все торопились, включая разработчиков игр. PlayStation 2, если помните, тоже вышла с браком и не лучшими проектами.

ПЕРСПЕКТИВА

Кстати, игры – это по-прежнему основной недостаток Xbox 360. Дело даже не в launch-тайтах, а в анонсах. На Xbox 360 пока не предвидится ни одной действительно крепкой игры с next-gen-графикой. Сколь бы хороша не была система, главное – интересные проекты. Ведь именно из-за их отсутствия Microsoft уступила в предыдущем раунде.

Беда компании в том, что она швыряется деньгами и, похоже, совершенно не заботится о результате. Microsoft купила Rare, дала им большой бюджет – в итоге вышли две посредственные игры. Другой пример – проект с, пожалуй, самым idiotским названием в мире, [eM] «eNCHANT arM». Но JRPG среди launch-тайтов – это уже смешно. Такие вещи не делают успех. Друзья из Японии (пока игра вышла только там) уже описали ее, как «тоску зеленую с устаревшей графикой». А Сакагучи-сана напрягли еще аж на два проекта... Помните, EA уже пыталась состряпать полностью коммерческую RPG в японском стиле в сжатые сроки (LOTR: The Third Age). Ничего не получилось.

Широко рекламируемая Lost Planet пока не впечатляет. Gears of War – типичная игра-однодневка с современными технологиями. И так далее.

Ну и, наверное, самое неприятное – похоже, Microsoft отводит Xbox 360 всего три года. Об этом обмолвился Билл Гейтс в одном из интервью. То есть они будут пытаться всеми средствами вытеснить Sony с рынка, превращая сами консоли в некий аналог PC. Не мне вам говорить, что хорошие игры делаются года по 3–4. На что можно рассчитывать при трехлетнем цикле? Футбольное дело, на Need for Speed, FIFA, NBA, Halo и им подобные.

Но не будем о грустном. Тем более что пока ничего точно не известно. На платформе вполне могут появиться впечатляющие проекты, и тогда она проживет долгие годы, как и PlayStation 3. Сейчас ясно лишь одно – Xbox 360 совершила революцию. Xbox Live раздвигает границы гейминга и даже в чем-то меняет его суть. Он настолько хорош, что любая другая консоль без подобного сервиса будет восприниматься как гостья из каменного века. И Sony данный факт вовремя приняла к сведению – она уже обещает «догнать и перегнать». Конкуренция – это замечательно!

Пятнадцатилетний

Младший брат Сергея Григоровича, Евгений, практически не известен широкой публике. Мало кто знает, что он является одним из самых молодых разработчиков игр. Причем игр успешных, продающихся огромными тиражами. Первое интервью с Евгением Григоровичем – только в нашем журнале.

Насколько мы знаем, игры ты начал делать в 15 лет. Нескромный вопрос, ты школу закончил?

Нет. Это нынче не модно (смеется).

Учиться было неинтересно?

Ну почему же, интересно. Девочки там... Просто мне сделали предложение, от которого невозможно было отказаться, – бросить школу и начать делать игры.

А как родители отреагировали на такой отчаянный шаг?

Папа с мамой были просто «счастливы». Правда, их три недели уламывали, но в конце концов они все же согласились. Мой брат умеет профессионально разговаривать с родителями.

Скажи, только честно, сложно было в 15 лет решиться так круто изменить свою жизнь?

Да, очень трудно. Но знаете, когда говорят: «В атаку!», никто ведь не раздумывает, все берут ружья и идут вперед. В принципе, мне не было слишком уж тяжело, ведь я попал в команду, где трудились знакомые люди. Сначала бегал по офису такой маленький мальчик, поиграть приходил, а потом остался работать.

Как думаешь, одноклассники тебе завидовали?

Нет у меня больше одноклассников (смеется). Завидовали, конечно, по-доброму.

На какой проект ты пришел в GSC Game World?

Это был первый аддон к «Казакам» («Последний довод королей»). Меня взяли тестером на оклад в \$100.

В «Казаках II» ты значишься уже как руководитель проекта. Сколько тебе было лет, когда начал работать над игрой?

Да я не помню. Аня (Анна Зинченко. – Прим. ред.) говорит семнадцать, я ей верю. Ну да, семнадцать.

Ты ведь участвовал в создании всех последних стратегий GSC Game World?

Вот только «Александром» я почти не занимался. Ситуация получилась следующая. Мы работали над «Казаками II», когда приехала Ubisoft и предложила сделать для них «Александра» за приличное вознаграждение. Серега подумал и согласился. Решили собрать параллельную команду, которая и возьмется за этот проект. По идее, на «Казаков II» заказ повлиять не должен был. Но на финальном этапе пришлось перебросить на «Александра» и команду «Казаков II». В комнате, где создавались «Наполеоновские Войны», остались только я и тестер. А поскольку работать без программистов было невозможно, я тоже подключился к «Александру». В конце возникла страшная запарка, каждый человек на счету. После сдачи игры Ubisoft все вернулись к нашим «Казакам II», но от плана мы уже отставали на 4–5 месяцев. Не очень удачно получилось. Сами виноваты.

А первые шаги в гейм-дизайне Евгений Григорович сделал в «Казаках II» или в «Завоевании Америки»?

Да я не гейм-дизайнер в принципе. При создании «Завоевания Америки» был помощником продюсера. Это человек, выполняющий грязную работу, причем очень много и в короткие сроки. Версии собирать, чистить, следить, чтобы то, что надо сделать быстро, – делалось, и т. д. Занятие, в общем-то, достаточно удобное, поскольку нужно решать поставленные задачи, а самому думать не обязательно. Я был тогда очень молодой, и все получалось. Что касается «Казаков II», то на первых этапах я работал не самостоятельно, некоторые установки по геймплею задал Серега. Мы с ним просто отыгрывали его варианты, смотрели, как будет лучше. После чего брат все повесил на меня и велел сделать законченный проект.

Вообще кардинальные изменения геймплея (по сравнению с первой частью) задумал он. Мне же дали лишь общие указания. Конечно, реализовывать идею не так интересно, как ее придумывать.

Ты доволен своей работой над «Казаками II»? Все ли сделал, что хотел?

Нет, не доволен, хотелось всего того же, только быстро. В принципе, на финальной стадии разработки я в нее почти не играл, больше смотрел на тестеров и участников play-test, на их реакцию. Сейчас «Казаки II» воспринимаются не как игра, а как продукт, который нужно было сделать. Мы его сдали, получили результат, оценили затраченное время и прибыль.

Если бы у тебя было еще полгода на работу над «Казаками II» и ты знал заранее отзывы игроков, стал бы что-то менять?

Переделывать бы точно ничего не стал. Это трата времени, которая не имеет смысла – вся старая работа идет в утиль и создается дополнительный кусок. Зачем? Новые идеи нужно реализовывать в новых проектах. Сейчас у меня – «Герои уничтоженных империй».

Какой из проектов, над которыми пришлось работать, запомнился больше других и чем?

Впечатления от всех одинаковые. Не могу сказать: «Вау! Я создавал то-то!» Восхищение вызывает задача, которой занимаешься сейчас. Например, сделал сегодня какую-нибудь классную вещь, думаешь: «Здорово!». А назавтра уже забываешь об этом и работаешь дальше.

Насколько сильно, по твоему опыту, издатель влияет на разработку?

В принципе, нельзя сказать, что бы CDV очень сильно вмешивалась в создание «Казаков II». Иногда тамшние менеджеры приезжали и выдавали список того, что хотели бы увидеть в игре, мы его сокращали, говорили: «Сделаем это и это». И все расходилось довольные друг другом. Порой издатель обращает внимание на те дырки, о которых разработчик уже знает. Например, обучающая кампания в «Казаках II». Нам постоянно напоминали, что нужно ее сделать, но мы и сами были в курсе.

Как ты считаешь, решение кардинально поменять геймплей второй части было удачным?

Сейчас можно только размышлять, поскольку реальная ситуация иная – игры разные. Конечно, было бы интересно посмотреть на «Казаков» с новой графикой, но мы пошли по другому пути. Не могу сказать, что это плохо.

Что интереснее или легче: придумывать самому или работать четко по дизайн-документу?

Последнее никогда не получается. Я считаю, что диздок – это ненужная бумажка. Ее никто практически не использует, но все почему-то пишут. Конечно, людям, которые приходят в проект, нужно получить информацию о нем, понять, что это за игра. Здесь диздок помогает, но он не должен занимать 300 страниц.

Так все же что лучше: генерировать свои идеи или воплощать чужие?

Лучше кататься на сноуборде (смеется).

Но работать-то надо?

Вот там и работать, спасателем.

Значит ли это, что сейчас ты готов бросить работу гейм-дизайнера и переключиться на что-то другое?

Ну не считаю я себя гейм-дизайнером, очень уж неясный термин. Для меня гейм-дизайнер – это каждый человек, который работает над проектом. Любой член команды выдвигает какие-то идеи и реализует их. Например, программисту стукнуло что-то в голову, и он сделал новую фичу. Если она пойдет в финальную версию, этот программист, по сути, был отчасти гейм-дизайнером.

А не бывает так, что люди придумывают совершенно ненужные фишки?

На практике я с таким уже не сталкиваюсь. У нас в команде каждый знает свой участок работы и на чужой не лезет, поэтому ненужных идей не подают. Ну если быть уж совсем честным, то сейчас я получаю меньше таких предложений, чем, скажем, при создании «Завоевания Америки» и «Казаков II». Некоторые люди трудятся в компании

Капитан

уже больше пяти лет, они устали придумывать бесполезные фишки. Этим в основном занимаются те, кто только пришел в индустрию. Подобный этап длится у них около года-двух, у некоторых даже до трех растягивается. Потом проходит.

Вопрос от наших читателей: ты что читаешь?

Интересную информацию, которую присылают знакомые. В основном по электронной почте или в Интернете.

Посещаешь ресурсы, посвященные игровой индустрии?

Нет, там много мусора, да и времени не хватает. В офисе нужно трудиться, а в свободные часы мне и без того есть чем заняться. Я работаю от восьми до двенадцати часов в день, правда, в последнее время авралов меньше. А ведь еще спать и отдыхать нужно.

Что тебе больше всего нравится в «Героях уничтоженных империй»?

Графика и то, что ее можно значительно улучшить. Атмосфера, которая создается роликами и мелкими фенечками; посмотрев на них, можно, даже не играя, получить удовольствие. По геймплею пока ничего не скажу, он еще не окончательный.

Не расстраивает то, что тебя мало кто знает? Ведь последние стратегии GSC Game World ассоциируются больше с Григоровичем-старшим?

По-моему, мешает наоборот известность. Как представляю, что за мной будут бегать с криками: «Посмотрите, это Женя Григорович!», вот тогда расстраиваюсь.

Есть личности в индустрии, на которых ты, скажем так, равняешься?

Да, брат.

Играешь ли ты в продукты конкурентов? Когда выходит какая-нибудь новая RTS, ты считаешь нужным ее посмотреть?

У меня был период где-то года полтора, когда я практически не играл. Работа отнимала почти все время. Сейчас же знакомлюсь с проектами, которые показались интересными. Например, Armies of Exigo очень красиво выглядит. Дизайнеру потом

говорили: «Паш, ну елки, ну что за эффект, ты глянь, как люди делают!» (смеется). Так что изучать конкурентов – занятие полезное.

Какой из проектов, над которыми пришлось работать, оцениваешь как наиболее трудный?

Все оказались одинаково тяжелыми. Самые приятные воспоминания сейчас о «Завоевании Америки» – сделать там нужно было очень много, но успели вовремя.

Женя, а как ты сейчас воспринимаешь игры – как развлечение, как продукт или как работу, сидение в офисе с 10.00 до 19.00?

По настроению, иногда как продукт, иногда как что-то свое, приятное, которым нужно срочно заняться, задержаться в офисе, поработать в выходные.

Традиционный вопрос о планах на будущее? Собираешься и дальше заниматься производством игр?

А у меня выбора нет, я же делать больше ничего не умею.

Если так, то не жалеешь, что в свое время не окончил школу, институт?

Нет. У меня есть знакомые, которые получили диплом. Я считаю, что они хорошо провели пять лет жизни. Разница между нами простая: у них были студенческие годы, у меня нет. Но я бы не стал ничего менять, ведь сейчас имею на порядок больше, да и жить веселее. Думаю, что в гейм-индустрии высшее образование особой роли не играет.

Сколько ты знаешь людей без «корочки», которые работают в индустрии?

Да, много, все такие неудачники (смеется).

Не планируешь переходить от руководства проектами к управлению компанией?

Я пока не потяну, а если и потяну, то плохо.

И что, не было желания «порулить»?

Раньше было, когда не понимал, что это такое. Сейчас больше хочется отдыхать, развлекаться.



Фото: Константин Самоцетов



d F O T O

Motion Pictures 2006

ТЕМЫ ФЕСТИВАЛЬНЫХ РАБОТ

Разделы «АМАТОРСКОЕ ВИДЕО» и «ПРОФИЛЬНОЕ СТУДЕНЧЕСКОЕ ВИДЕО»

- Музыкальный видеоклип (до 5 мин)
- Игровой фильм (до 15 мин)
- Документальный или научно-популярный фильм (до 10 мин)

Раздел «КОММЕРЧЕСКОЕ ВИДЕО»

- Свадебный видеоклип (максимальная продолжительность 10 мин)
- Торжественное событие (до 15 мин)
- Корпоративный заказ (до 15 мин)

Подробнее с условиями акции, а также с правилами оформления и отправки работ на фестиваль dFOTO Motion Pictures 2006 можно ознакомиться в dFOTO, № 12, 2005 г. или на сайте www.dfoto.com.ua



Manfrotto



pinnacle

ОРГАНИЗАТОРЫ

Редакция журнала dFOTO;
компания Pinnacle Systems

ЦЕЛЬ АКЦИИ

Помочь проявить себя
одаренным энтузиастам
видео

СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ

1 декабря 2005 г. –
15 апреля 2006 г.

НОМИНАЦИИ КОНКУРСА

В каждом подразделе фестива-
ля определяется по три призо-
вых места. При оценке учитыва-
ется оригинальность идеи,
ее художественное и техничес-
кое воплощение.

ПРИЗЫ*

1 МЕСТО

в каждой подкатегории раздела «Аматор-
ское видео» –
Pinnacle 700 USB.

1 МЕСТО

в каждой подкатегории разделов «Про-
фильное студенческое видео» и «Ком-
мерческое видео» –
Avid Liquid 7 PRO.

2 МЕСТО

в каждой подкатегории разделе-
ла «Аматорское видео» –
Pinnacle 500USB.

2 МЕСТО

в каждой подкатегории разделе-
ла «Профильное студенческое видео» –
рюкзак KATA R103.

2 МЕСТО

в каждой подкатегории разделе-
ла «Коммерческое видео» –
**штатив Manfrotto 055PROB + голова
Manfrotto 128 RC2.**

3 МЕСТО

в каждой подкатегории разделе-
ла «Аматорское видео» –
штатив Manfrotto 728.

3 МЕСТО

в каждой подкатегории разделе-
ла «Профильное студенческое видео» –
**штатив Manfrotto 190 PROB + голова
Manfrotto 700RC2.**

3 МЕСТО

в каждой подкатегории разделе-
ла «Коммерческое видео» –
сумка KATA CC193.

Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны



rFactor

Кто бы мог подумать, что комплект «Сделай сам гоночную игру своей мечты» окажется настолько популярен? Тысячи пользователей принялись модифицировать rFactor, добавляя в нее новые машины, трассы и чемпионаты. Если вы любите автомобили – не пропустите ни в коем случае.

Albatross 18

Бесплатные онлайн-игры – это всегда хорошо. Особенно когда перед нами не очередной клон «Бойцовского клуба», а полноценный многопользовательский гольф с приятной графикой и прекрасной физической моделью.

с. 91



Не сезон

Рождество и Новый год давно позади, и разработчики вместе с издателями наслаждаются заслуженным отдыхом. Можно было бы посоветовать на то, что сейчас не выходит практически никаких игр, но полноте – неужели вы успели пройти все те отличные проекты, что были выпущены в ноябре–декабре? Мы до сих пор пытаемся разобраться с кучей отличных RPG, свалившихся на нас в конце 2005 года. Так что поторопитесь, ведь уже совсем скоро начнется новый сезон – Star Wars: Empire at War, Crashday, Steamboat Chronicles, Black и Grandia III.

- 88 rFactor
- 90 Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan
- 91 Albatross 18
- 92 TrackMania Nations
- 94 Wild ARMs 4
- 96 Gauntlet: Seven Sorrows
- 97 Aeon Flux
- 98 25 to Life
- 98 Ape Escape 3
- 99 Sonic Rush
- 99 The Legends of Heroes
- 100 Mario Kart DS
- 100 Darkstalkers Chronicle
- 101 PoPoLoCrois
- 101 Ночной (Дневной) Дозор Racing



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

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.



CUSTOMIZE. CONTROL. CONNECT.

Кабины смоделированы не лучшим образом



rFactor

Игорь Климовский

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ

Gameplay

Формула и все-все-все

rFactor – уникальная игра. Она дает возможность ощутить себя пилотом практически любого автомобиля, на почти любой шоссейно-кольцевой трассе. И не потому, что разработчики смогли создать «все-в-одном».

По большому счету, ребята из Image Space сделали отменную физическую модель, графический движок, а в придачу – несколько автомобилей и трасс. Это и есть тот «стартовый пакет», загружаемый нами из Сети (распространяется rFactor исключительно через Интернет). Естественно, им авторы игры не ограничиваются, продолжая выпускать новые чемпионаты, трассы и авто, которые можно подбирать исходя из личных предпочтений. Любите кузовные чемпионаты? Получите, распишитесь. Жить не можете без Формулы 1? Милости просим. Вам картинг? Катайтесь на здоровье!

А играть в rFactor стоит, причем, как рекомендуют разработчики, с хорошим рулем. Во-первых, точность управления виртуальным автомобилем возрастает; во-вторых, эффекты обратной связи воплощены бесподобно. Кроме того, игра поддерживает педаль сцепления, а это верный признак серьезного симулятора. Физическая модель, как уже упоминалось, просто великолепна. Нюансы поведения машины на трассе реализованы не хуже, чем в той же GT Legends. Чтобы описать все регулируемые параметры, не хватит и страницы. В общем, любителям часами возиться с настройками свое-

го болида будет чем заняться. А результат вы ощутите моментально. Малейшее изменение передаточного числа КПП или угла наклона антикрыльев тут же отразится на поведении машины. К сожалению, система повреждений работает не очень корректно и не так зрелищно, как хотелось бы.

Игровые авто – точные копии своих реально существующих собратьев. Интерфейс и меню выполнены качественно. Мы, как заправские гонщики, можем ориентироваться по бортовому компьютеру, следить за показаниями разнообразных датчиков температуры, давления, степени износа шин и т. д. К слову, сами машины очень хрупкие, и даже легкое столкновение (по касательной) зачастую приводит к возникновению неисправностей.

Уровень вашего мастерства и возможности железной лошади демонстрируются, разумеется, в чемпионатах. По традиции победа вознаграждается не только овациями, но и определенной суммой в условных единицах. Естественно, чем выше спортивные достижения, тем больше гонорары. Заработанные деньги уходят на приобретение апгрейдов для любимого транспортного средства. Собственно, если рассматривать карьеру в rFactor, перед нами самая

что ни на есть классическая гоночная игра: с тестовыми заездами, квалификацией, картой мира и т. д. Зато геймплей!

И пусть трекор изначально не так уж и много, но, учитывая обилие вариаций, а также необходимость индивидуального подхода к каждой отдельной трассе (выбор и настройка машины), наскучат они не скоро. А вот AI вызывает существенные нарекания. Все автомобили компьютерного оппонента ездят как по шаблону, без намека на разнообразие, а когда в гонке участвует 20 таких машин, признаемся, выглядит это удручающе. Более того, они ведут себя совершенно неадекватно: могут неожиданно сменить траекторию и вылететь с трассы или выписывают бессмысленные виражи.

К недостаткам отнесем и слабую графику. Несмотря на поддержку DirectX 9, выглядит rFactor несколько архаично. И если машины смотрятся вполне приемлемо, то детализация трасс и задников заставляет удрученно покачать головой. Но, положив руку на сердце, уже через пару минут игры на недостатки картинки перестает обращать внимание. Ибо перед нами Симулятор с большой буквы, а графика здесь, как известно, далеко не главное.



Паспорт

Жанр racing

Разработчик Image Space

Издатель Image Space

Web-сайт www.rfactor.net

Возраст 7+

Оценка 4,5/5

Идея Гонки, в которых вы сами выбираете, на каких автомобилях и трассах соревноваться

Графика Без особых изысков, но смотрится симпатично

Звук Достаточно простой, но качественный

Игра Оригинальна, с отменной физикой (одна из лучших в жанре) и увлекательным геймплеем

О разработчике

Image Space

Игры F1 Challenge '99-'02, Hot Rod Monster Squad, NASCAR Thunder 2003, NASCAR Thunder 2004, серия F1 и др.

Web-сайт

www.imagespaceinc.com

Американская компания, известная своими автосимуляторами. Однако разработчики не почивают на лаврах, а продолжают создавать новые и оригинальные проекты.

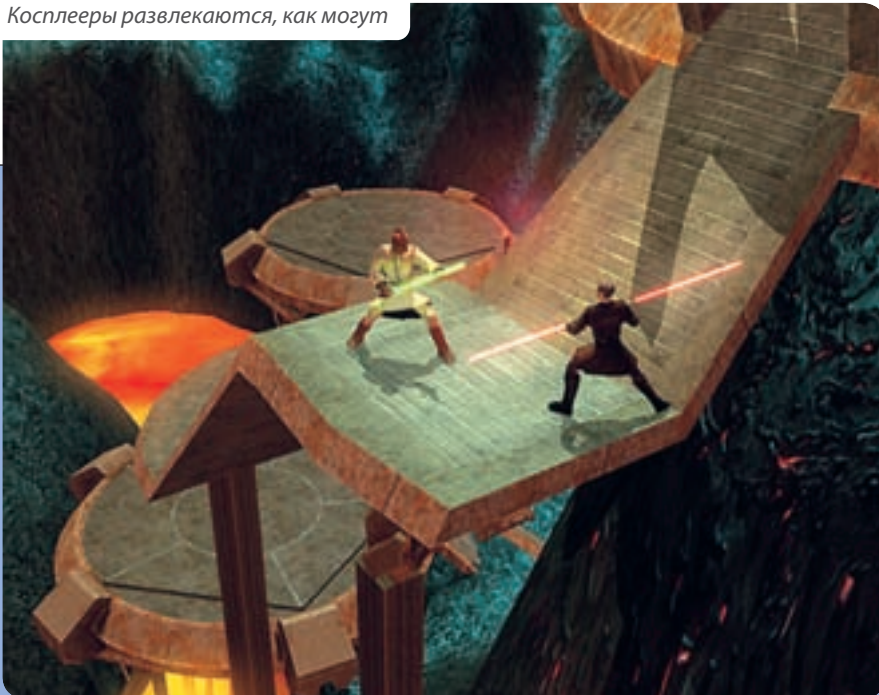




Косплееры развлекаются, как могут



Оби-Ван общается со всеми желающими



PC

Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan

Денис Волынский

Новые времена

Мустафар – огромная планета, покрытая морями раскаленной лавы. Только небольшой участок ее поверхности заселен гуманоидами, а также невероятно опасной фауной. Адепты темной стороны нашли здесь убежище. Сможем ли мы остановить их?



Паспорт

Жанр MMORPG**Разработчик** Sony Online Entertainment**Издатель** LucasArts**Web-сайт** starwarsgalaxies.station.sony.com**Возраст** 12+

Оценка 3/5

Идея Звездные войны**Графика** Мрачные пейзажи Мустафара вызывают противоречивые чувства**Звук** Музыкальные темы из третьего эпизода**Игра** Каждое последующее дополнение SWG лучше предыдущих. Но вот Combat Upgrade 2...

Очередной аддон посвящен, как несложно догадаться, третьему эпизоду «Звездных войн». SOE еще раз доработала квесты, и теперь задание на уничтожение очередного супостата сопровождается историей, которая должна помочь нам разобраться, что же происходит на планете. Но воистину царским подарком стала возможность окунуться в прошлое, во времена Старой Республики. Нам удастся побеседовать с духом Оби-Вана, сразиться с ситхом за право обладания мощным артефактом и спасти Мустафар от хорошо знакомого НК-47. Но на этом плюшки не заканчиваются: инстансы, награды, предназначенные только для одного игрока, сложные квесты, требующие большого количества людей. Заметно, что источником вдохновения для SOE послужил World of Warcraft. Не обидели и охотников за сокровищами – вы сможете найти не просто красивые и полезные вещи, но и уникальные схемы световых мечей или артефакты, дающие преимущества в бою.

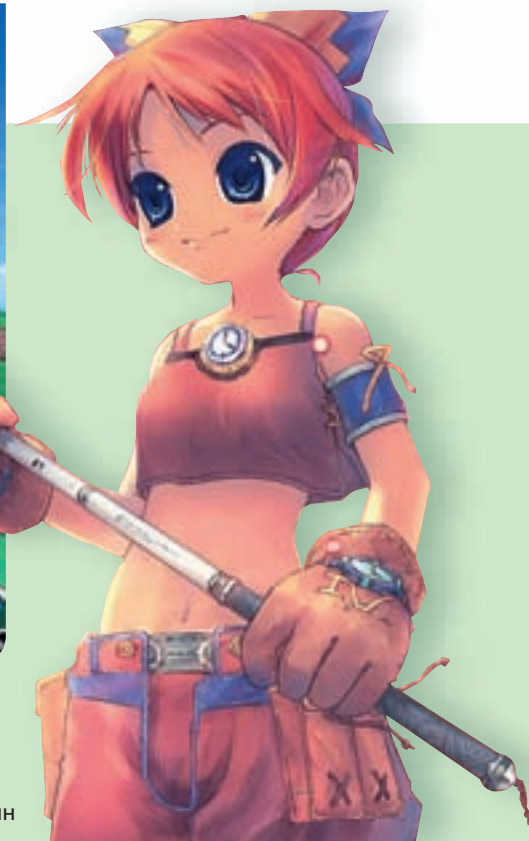
Разумеется, не обошлось без недостатков. При внимательном изучении картинки возникает ощущение, что дополнение делалось несколькими группами разработчиков. Восторг от архитектуры и качества текстур некоторых локаций (например, фабрика) перемежается недоумением от допотопного воплощения гор и лавы, к тому же боевые дроиды и боссы ничем не отличаются от мирных роботов-погрузчиков, что сплывают в космопортах. Большую часть скалистых массивов теперь нужно объезжать, делая гигантские крюки через засады злых монстров, которые так и норовят скинуть с транспорта. Однако если сравнивать Trials of Obi-Wan с предыдущими аддонами, перед нами – самый удачный.

Нельзя не упомянуть и Combat Upgrade 2, запущенный по инициативе LucasArts, которая решила, что игре не хватает динамичности. Честно говоря, трудно понять, чем на самом деле руководствовались разработчики, ибо получили мы нечто неудововаримое. Количество профессий урезали с 30 до 10 (в утиль пошли creature

handler, dancer, image designer и т. д., собственно те, что делали игру живее и разнообразнее). Занятия теперь нельзя комбинировать, а выбор на старте ограничен: officer, smuggler, commando, bounty hunter, medic, entertainer, spy и jedi. Джедай стал доступен в самом начале, а ведь многие потратили на получение элитного статуса от четырех месяцев до года. Параметры оружия урезали до двух: тип и количество наносимых повреждений. А из-за увеличения темпа игра потеряла и красивую анимацию спецударов. Макросы писать теперь тоже запрещено и т. д.

После выхода Combat Upgrade 2 посыпались жалобы и петиции с просьбой вернуть хотя бы CU (не говоря уже о Pre-CU – изначальной боевой системе). Были уходы игроков и отмены аккаунтов, разочарование и протесты на форумах, даже письма геймеров на BBC. По мнению людей, как и я, посвятивших SWG больше двух лет, игра стала совершенно другой. Без сомнения, она найдет свою аудиторию, но не из числа ветеранов. Да пребудет с вами Сила!

Дрессированную сумку выдают бесплатно



PC

Albatross 18

Сергей Галёнкин

Девятнадцатая лунка

Мир онлайн-игр не ограничивается World of Warcraft, Guild Wars и Lineage II. Кроме огромных пафосных ролевых игр о спасении Вселенной от подлых демонов, существуют десятки небольших, но не менее интересных MMOG.



Паспорт

Жанр MMOG (massive multiplayer online golf)

Разработчик Ntreev

Издатель Gamefactory

Web-сайт

www.albatross18.com

Возраст 6+

Оценка 4/5

Идея Онлайн-гольф

Графика Маловато полигонов, но персонажи и дорожки сделаны очень стильно

Звук Неплохая музыка, посредственные звуковые эффекты

Игра Прекрасное развлечение, которое не отнимет много времени

Одна из них Albatross 18. Это простой и приятный онлайн-симулятор гольфа, выполненный в аниме-стиле. Но в отличие от, скажем, серии Tiger Woods Golf управление здесь довольно простое: достаточно выбрать клюшку да определить направление и силу удара. При этом физическая модель в Albatross 18 вполне честная – учитывается не только ветер, но и тип поверхности, а также использованная клюшка и даже «подкручивание» мячика. Но игру это совсем не усложняет, первое время можно не задумываться о подобных тонкостях и просто методично пинать мяч по направлению к лунке.

Как это ни странно звучит, но в Albatross 18 имеются элементы RPG. Ваш персонаж набирает опыт, повышается уровень и улучшает базовые характеристики. Кроме того, вся одежда, клюшки и даже помощники (которые бегают за укатившимся мячиком и носят тяжелую сумку) дают определенные бонусы к параметрам героя.

Приятно, что в Albatross 18 очень дружелюбное коммьюнити. Хотя в каждой партии есть победивший и проигравшие, соперники обычно подбадривают отстающих и дают советы. Пожалуй, это предусмотрено создателями – ведь участники набирают опыт не только за счет побед, но и в зависимости от продемонстрированного профессионализма, и даже тот, кто занял последнее место, в обиде не останется.

Еще одна хорошая новость – Albatross 18 абсолютно бесплатен. Никаких ежемесячных взносов, а клиент загружается из Сети. Но если вам все же хочется потратить немного денег, приобретите себе несколько новых персонажей и предметы для них. Однако не забывайте, что то же самое можно купить за очки

опыта, хотя времени это отнимет, разумеется, больше.

Я бы рекомендовал Albatross 18 абсолютно всем любителям сетевых развлечений для отдыха в перерывах между более жесткими и динамичными играми. Это медитативная, спокойная и очень интересная MMOG, что в наше время большая редкость.



Самый сложный этап – последний удар



Паспорт

Жанр аркадные гонки
Разработчик Nadeo
Издатель Nadeo
Web-сайт
www.trackmanianations.com
Возраст 3+

Оценка 5/5

Идея Защитите честь своей страны в международных соревнованиях!

Графика Дополненная и улучшенная версия TrackMania Sunrise

Звук Хорошие звуковые эффекты, неплохие мелодии

Игра Лучшие онлайн-гонки

О разработчике

Nadeo

Игры TrackMania, TrackMania Power-Up, TrackMania Sunrise, TrackMania Original, TrackMania Sunrise eXtreme, Virtual Skipper 2-4

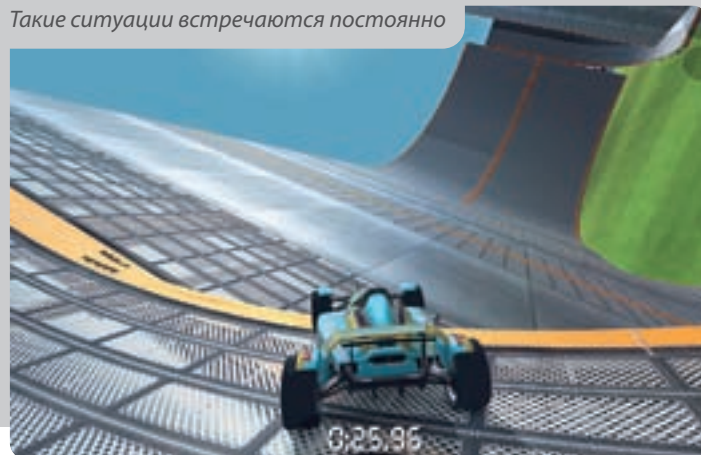
Web-сайт www.nadeo.com

Эта маленькая, но гордая французская студия выпускает одни из самых качественных и необычных игр для PC – симуляторы парусной регаты Virtual Skipper и безумные каскадерские гонки TrackMania. Последний сериал горячо любим редакцией Gamerplay.

К счастью, в сетевом режиме машины не сталкиваются



Такие ситуации встречаются постоянно



Одна из самых простых трасс

PC

TrackMania Nations ESWC

Олег Данилов



Кубок наций

Шейх Мактум Хашер Мактум аль-Мактум, член правящей королевской семьи Дубаи, запустил в 2005 г. новую зимнюю гоночную серию – A1 Grand Prix. Она изначально позиционировалась как Кубок наций по автоспорту, где основное внимание уделяется не успехам отдельных гонщиков, а выступлению всей команды.

К сожалению, Украина в A1 GP не участвует, зато у нас появилась возможность защитить честь державы в виртуальных гонках TrackMania Nations, построенных по схожему принципу.

TrackMania Nations ESWC – первая компьютерная игра, созданная специально для киберспортсменов. Французская студия Nadeo, используя движок и принципы великолепной гоночно-каскадерской аркады TrackMania Sunrise, по заказу киберспортивной лиги Electronic Sports World Cup модифицировала игру, сделав упор на онлайн-соревнования. По итогам турниров, которые пройдут в 53 странах мира, будут отобраны лучшие гонщики – они и примут участие в гранд-финале в Париже, запланированном на июль 2006 г. Призовой фонд серии TrackMania Nations ESWC – 40 000 долл.!

Благодаря технологии Peer-to-Peer никто не мешает пилотам соревноваться за личное первенство в мировой таблице о рангах уже сегодня. На момент сдачи номера в печать в онлайн-турнире принимают участие более 250 тыс. игроков из 68 стран мира! Основные сражения разгораются между представителями Германии, Франции, Голландии и Бельгии. Лидеры меняются буквально каждый час. К четверке фаворитов быстро подтягиваются Финляндия, Италия, Чехия, Великобритания, Россия и Швейцария. Украина пока что с трудом удерживается в четвертой десятке – цвета страны защищают лишь 700 гонщиков, многие из которых на данный момент не могут похвастаться особыми успехами.

Если вы видели TrackMania Sunrise, то и в TrackMania Nations ос-

воитесь быстро. Для игры создана новая машина – нечто среднее между болидами A1 GP и прототипами и новый набор строительных блоков – Стадион. Трассы представляют собой скоростные головоломные каскадерские треки с мертвыми петлями, трамплинами и препятствиями. Один заезд редко длится более полутора минут, игровая сессия (несколько заездов) в онлайн – около десяти. Существует два типа соревнований – Time Attack и Rounds. В первом за отведенное время (5–6 минут) вы можете стартовать сколько угодно раз, стараясь улучшить результат. Второй режим больше похож на классические гонки – нужно в серии заездов первым набрать определенное количество очков.

Но TrackMania Nations ESWC – это не только сетевая игра. Имеются около сотни созданных Nadeo треков для тренировок в офлайне (обязательно учите трассы), режим *hot seat*, игра по локальной сети и, конечно же, удобный и простой в использовании конструктор треков. Что приятно – все треки открыты с самого начала, так что проблем с набором необходимого количества очков не предвидится. Нам фактически подарили улучшенную и дополненную версию TrackMania Sunrise с усовершенствованным сетевым режимом.

Графика игры великолепна. Саундтрек и звуковое оформление на высшем уровне. Replayability – бесконечная. Вы еще здесь? Быстро в онлайн, сражаться за Родину с лучшими гонщиками планеты! Зря мы, что ли, положили клиент TrackMania Nations ESWC нашему DVD.

P.S. На модеме играть можно – выиграть сложно. Внимание – генерируется 10–15 MB трафика в час.





И почему ему в море не сиделось?

PlayStation 2

Wild ARMs 4

Олег Овсиенко

Ролевой платформер

Очевидно, разработчики из Media Vision настолько устали от бесконечных нареканий фанатов и их заявлений о стагнации любимой серии, что решили пойти на поводу у поклонников. Однако лучшее, как говорится...



Паспорт

Жанр JRPG
Разработчик Media Vision
Издатель Xseed Games
Web-сайт wildarms4.com
Возраст 12+

Оценка 4/5

Идея Еще одна попытка влить свежую кровь в серию
Графика Просто отличная
Звук Прекрасная музыка и посредственная озвучка
Перевод Добротный перевод текстовой части и ужасная работа актеров
Игра Не шедевр, но этот блин будет несправедливо называть комом

Что касается графики, Wild ARMs 4 – это сильнейшая часть серии и одна из самых красивых ролевых игр на данный момент. Мир Filgaia выполнен настолько детально, что порой удивляешься, как такое возможно на немолодой уже консоли. Но за все приходится платить. Разработчики выбросили из игры активную карту, оставив точечные передвижения в духе Final Fantasy X, скриптовые сюжетные сцены заменили статичными врезками, а входить в здания вообще запретили. От динамической управляемой камеры также пришлось отказаться.

Нашей аватарой в Wild ARMs 4 стал юноша по имени Jude. Всю свою сознательную жизнь паренек провел в резервации, пока однажды жестокий пустынный мир не принял его в свои неласковые объятия. Игровой процесс мало напоминает классику. Располагая статичной камерой и только Jude в качестве активного персонажа, мы вынуждены использовать окружающие предметы и совершать чудеса эквилибристики, пробираясь через подземелья. Теперь нас ждут

именно такие головоломки. До Mario, конечно, далековато, но попотеть за непривычки заставит.

Вместо простенькой походовой боевой системы Media Vision предлагает гексагон – новое слово в военной науке. Во время сражения экран разделен на семь зон, а персонажи расположены в них случайным образом. Некоторые шестигульники обладают свойствами определенных стихий, и использование там нейтральной магии может иметь разные последствия. Так что воюем мы теперь чаще, да и сами бои стали интересней.

А вот характеры героев в англоязычной версии переданы более чем посредственно, довольно похабная озвучка не делает актерам чести. И это при том что текстовая часть переведена на редкость добротно.

В период зимнего затишья новая Wild ARMs 4 непременно обеспечит ценителям жанра часы приятного времяпровождения. А фанам серии настоятельно рекомендуется запастись бутылочкой валерианы и переждать начало игры. Поверьте, дальше – лучше.



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!



Четверо на одного – все как обещали

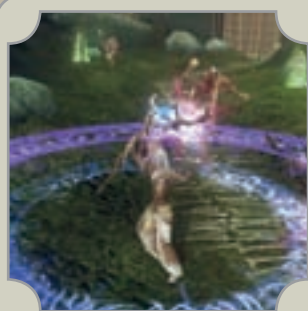
PlayStation 2 / Xbox

Gauntlet: Seven Sorrows

Дмитрий Шишов

Хотели как лучше

Gauntlet: Seven Sorrows вряд ли заинтересует кого-то, помимо самых ярких поклонников этого жанра. Ведь в механике игры мало что изменилось с восьмидесятых годов прошлого века – времени ее первого появления на аркадных автоматах.



Паспорт

Жанр arcade/RPG
Разработчик Midway
Издатель Midway
Web-сайт www.gauntletsevensorrows.com
Возраст 13+

Оценка **2/5**

Идея Hack-and-slash
 dungeon crawl
Графика Вполне пристойная
Звук Слегка навязчивые
 музыкальные темы
Игра Неприятная и не
 заслуживающая особого
 внимания

Если тогда она была весьма популярной и даже стала объектом для подражания, то в наши дни столь бесхитростный подход к созданию видеоигр заставляет лишь недоуменно пожимать плечами.

Gauntlet поведает нам о судьбе четырех бессмертных героев, которых предал их император и отправил в изгнание. Однако после того как советники недальновидного правителя повернули с ним аналогичную штуку, монарх раскаялся в своих поступках. Он освободил героев, дабы они избавили мир от зла, хаоса и шести его бывших приспешников. Эпично.

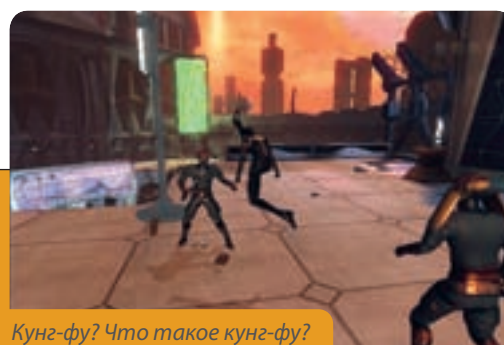
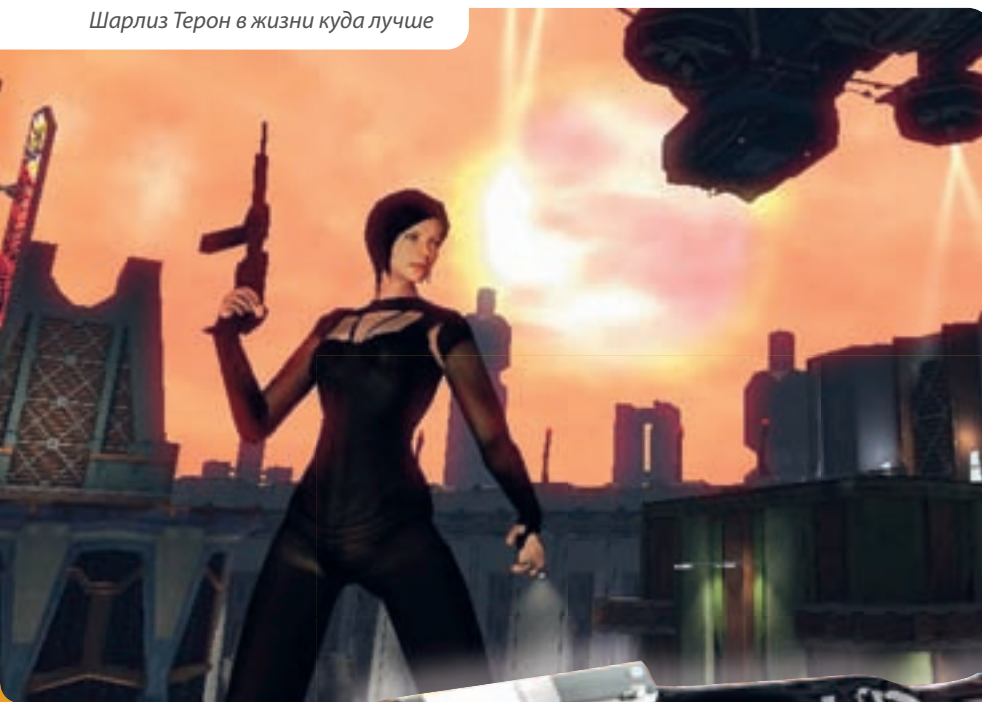
Каждый эпизод открывает вступительный ролик, помогающий сориентироваться в перипетиях сюжета, при этом игровой процесс не прерывается даже простеньким диалогом. Весь геймплей сосредоточен на истреблении полчищ врагов, которые время от времени штампуются в специальных «гнездах». Естественно, разрушив эти монстрофабрики, мы избавим себя от необходимости по многу раз за-

чищать один и тот же участок. Зарабатываемый опыт превращается в единицы совершенствования, их, в свою очередь, можно потратить на повышение основных характеристик. А за собранное золото нам предложат приобрести новые смертоносные приемы, ценность которых, к слову, весьма сомнительна, поскольку у воина, мага, валькирии и эльфа они практически одинаковые. Геймплей Gauntlet: Seven Sorrows довольно скучен и вряд ли способен заинтересовать искушенного игрока. Но кооперативное прохождение (до четырех человек) сможет отвлечь вас и ваших друзей от более полезных дел на пару-тройку часов.

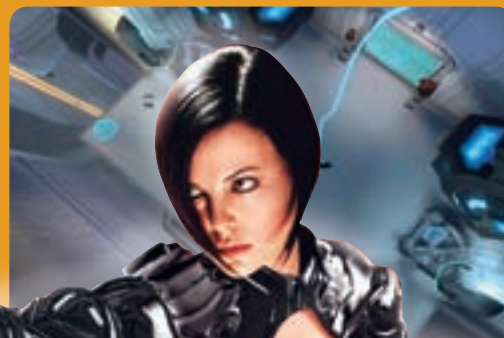
Нельзя сказать, что Gauntlet: Seven Sorrows так уж плоха. Перед нами яркий образчик old skool, в котором хорошая графика сочетается с незамысловатым, в меру динамичным геймплеем. Отсутствие свежих идей не позволяет ей претендовать на лавры Diablo. Так что играть в новинку от Midway или в на двадцатый раз проходить Champions of Norrath, решать вам.



Шарлиз Терон в жизни куда лучше



Кунг-фу? Что такое кунг-фу?



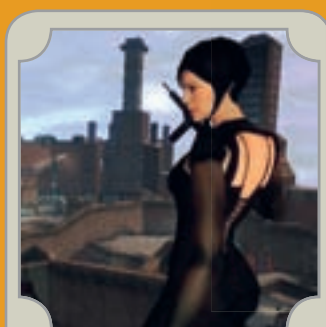
PlayStation 2 / Xbox

Aeon Flux

Алексей Пасак

Футуризм

К сведенью неискушенной публики, Aeon Flux – не только недавно вышедший (так и хочется добавить старую добрую приставку «научно-») фантастический фильм с Шарлиз Тэрон в главной роли.



Паспорт

Жанр action
Разработчик Terminal Reality
Издатель Majesco
Web-сайт www.majescoentertainment.com/catalog/works/aeonflux.php
Возраст 13+

Оценка 3/5

Идея «Игроизация» очередного кинофильма. На удивление неплохая
Графика Футуристический минимализм, ностальгическая цветовая гамма
Звук Фоновый эмбиент особой цепкостью не отличается
Игра Sci-fi плюс проблемы генной инженерии. Ничего экстраординарного, но играть интересно

Э то еще и анимационный сериал, показанный по MTV в середине 90-х годов прошлого столетия. Позже по его мотивам были сделаны одноименные графические новеллы.

Уже с появлением первых анонсов о киноплощадке невеселой постапокалиптической картины будущего закономерно было ждать и объявления о параллельном выходе игры. Еще бы, не упускать же такую плодотворную тему: 2400 год, единственный город на планете, выживший после страшной эпидемии, вспыхнувшей в забытом 2011 г., – это Брегна, скрытая под гигантским куполом. Ну и противостояние отряда сопротивления (в том числе нашего альтер-эго – профессиональной наемницы Эон Флак) и правительства, представленного советом ученых, которые и поддерживают жизнь остатков человеческой расы.

Делать в подобном сеттинге медленный квест было бы по меньшей мере странно (хотя вспомните Blade Runner), посему готовьтесь к бескомпромиссному action. Гипертрофированно быстрые кошачьи дви-

жения Эон выглядят весьма симпатично и соответствуют тем, что благодаря спецэффектам и трехмесячному курсу акробатики показывала Тэрон в фильме. Разнообразием приемов наша героиня блистать не будет, но вполне выдержит мировые стандарты beat'em up в три кнопки на удары и одну – на уходы от атак. Плюс пробежки по стенам, скачки по тонким трубам, свободное падение на вытяжном шнуре и мощные прыжки на несколько десятков метров с легким оттенком slo-mo – совокупность action/adventure-частей динамична и проста в освоении. Периодически мы будем разбавлять процесс суровой партизанщины «катанием шаров» разного диаметра (этакий кивок в сто-

рону любимой Metroid) или же стрельбой из пулеметных гнезд, как в тире.

И если не учитывать погрешности автоприцеливания в бою (запросто можно гоняться за очередным супостатом, а в это время расстреливать кого-то сзади, вывернув руку за спину), периодическое падение частоты смены кадров при чрезмерной плотности эффектов и несколько невнятный сюжетный нарратив – то игра удалась. В отличие от десятков других откровенно низкопробных поделок по мотивам и лицензиям.



Сэм Фишер в лифчике



PC / PlayStation 2 / Xbox

25 to Life

Дмитрий Шишов

Гангста-рэп

25 to Life – гангста-боевик, анонс которого мы помещали на страницах октябрьского номера нашего журнала. И вот настало время проверить правдивость обещаний разработчиков.

Мы ожидали увидеть hard-boiled-историю противостояния бандитских группировок и сил правоохранительных органов с подробным раскрытием мотивации и тех и других. Но на деле получили блеклый очерк из жизни одного из черных гангстеров по имени Freeze, коих полно в гетто и трущобах Лос-Анджелеса.

Графика в игре смотрится дешево, а эффекты – тускло. Дизайн уровней и персонажей, создававшийся по словам разработчиков, с привлечением специалистов по уличной субкультуре, настолько невыразителен, что его вполне мог состряпать какой-нибудь Вова со Львова, видевший пару раз по музыкальным каналам клипы R&B-исполнителей.

Геймплей 25 to Life целиком и полностью позаимствован из десятков других игр этого жанра. И даже разнообразие оружия, несколько нестандартных приемов (например, использование живых щитов) и широкое применение ненормативной лексики вряд ли смогут подавить состояние сонливости, вызываемое игровым процессом. Мультиплеер на проверку оказывается более динамичным, поддерживающим четыре режима и 16 игроков. Но со стороны разработчиков было, мягко говоря, весьма опрометчивым

Паспорт

Жанр third person shooter
Разработчики Ritual Entertainment/Avalanche Software
Издатель Eidos Interactive
Web-сайт www.25tolife.com
Возраст 17+

Оценка **1/5**

покупком заявлять, что он способен затмить Counter-Strike.

После прохождения игры остается впечатление, что Eidos сочинила весь этот гангста-рэп не столько для того, чтобы угодить целевой аудитории, сколько для проведения мощной пиар-акции. В частности с помощью американских политиков и правозащитных организаций. Потому как только они умеют делать из мухи слона, а без их поддержки этот проект не стоит и выеденных пятидесяти центов.



Нигга-идеал



PlayStation 2

Ape Escape 3

Сергей Галёнкин

Командир роты обизян

Сумасшедшие обезьянки опять захватили несчастную планету. В этот раз безумные макаки собираются править миром с помощью телевизионных передач.

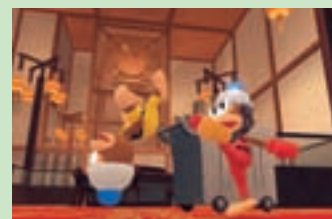
Серия Ape Escape всегда отличалась совершенно невероятными роликами и персонажами, потому нам было очень интересно, чем же теперь удивят игрока разработчики? И нужно сказать, что наши ожидания вполне оправдались: Ape Escape 3 – достойный сиквел, с минимумом нововведений в игровом процессе, но зато с массой дополнительных плюшек.

Собственно геймплей довольно прост: необходимо переловить сбежавших обезьян с помощью сачка. Естественно, им это не нравится, потому они сопротивляются как могут: убегают, отстреливаются из всех видов оружия, строят пакости, запускают заводных роботов и даже разъезжают в гигантских мехах.

К привычным инструментам начинающего зверолова (сачок, дубинка, радар, рогатка и прочее) в лучших традициях махо-седзе-аниме добавились специальные формы главных ге-



Дикие, дикие мартышки



Кунг-фу здесь знают все

роев. Можно превратиться в рыцаря или ниндзя – так проще уничтожать неприятелей, но ловить обезьянок в таком виде нельзя.

В Ape Escape всегда было много бонусов, но в этот раз Sony превзошла сама себя. Специально для игры программисты Konami написали модуль Mesal Gear Solid, представляющий собой отличную пародию на знаменитый сериал Metal Gear Solid.

Так что если вас не смущает излишне детское оформление игры, обязательно попробуйте поймать сотню другую приматов.

Паспорт

Жанр аркада
Разработчик Sony
Издатель Sony
Web-сайт www.apescape.com
Возраст 6+

Оценка **4/5**



Nintendo DS

Sonic Rush

Варвара Марченко

Touch the speed

Пожалуй, недалек тот день, когда ежики захватят Солнечную систему, а может, и всю галактику. По крайней мере, им будет нетрудно это сделать, ведь большая часть человечества уже согласна, что «ежики – наше всё».

Вот и Соник осваивает одну консоль за другой, держа всех фанатов себя любимого в ежовых рукавицах.

И нет ничего странного в появлении синего ежа на DS, в последние годы платформы Nintendo стали для него почти родным домом. Как ни стараются отважные разработчики придумать новых врагов, понастроить дополнительных преград, усложнить и разнообразить задания, дабы защитить мир от колючей экспансии, – Соник всегда выходит победителем. Но сейчас появилась надежда обуздать неуловимого ежа, ведь у DS есть два сенсорных экрана. Добавлено множество трамплинов, пружинок, спиралей – как классических, так и новых элементов, над которыми день и ночь трудились лучшие умы Sonic Team. Нам также подарили еще одного персонажа – милашку Blaze the Cat.

Геймплей по-прежнему сверхзвуковой, но при этом он стал немного более «умным». Теперь необходимо точнее рассчитывать действия: разработчики попробовали слегка изменить привычную по двумерным «Соникам» идею – пробежать этап за полминуты на безумной скорости. В сражения с боссами добавлены интересные 3D-элементы, а полное



Паспорт

Жанр платформер/аркада
Разработчики Dimps/Sonic Team
Издатель SEGA
Web-сайт www.sonic-rush.net/en/
Возраст 3+

Оценка **4,5/5**

игнорирование touch-screen в основной игре с лихвой компенсируется в бонус-уровнях, где мы управляем ежиком с помощью стилуса, собирая колючки и зарабатывая кристаллы.

Sonic Rush – отнюдь не революционный проект, это просто еще один яркий, безумный и неповторимый «Соник» со знакомой и любимой многими графикой, веселым саундтреком и увлекательным многопользовательским режимом.



Нас не догонят



PlayStation Portable

The Legend of Heroes: A Tear of Vermilion

Олег Овсиенко

Первый блин комом?

Несмотря на технологическую мощь карманной консоли от Sony, отсутствие на американском рынке хоть какой-нибудь RPG для нее сильно снизило продажи приставки.

Вandai недолго искала источник вдохновения. Компания взялась за весьма популярную в Японии серию Falcom – The Legend of Heroes, выпускаемую уже более десяти лет. Нашему вниманию предлагается римейк четвертой части, которому было дано дополнительное название «Слеза Вермилиона».

Как и полагается в играх с классическим сюжетом, в наше распоряжение поступает положительный парень по имени Эвин (Avin), потерявший в далеком детстве сестру и посвятивший ее поискам свою жизнь. В этом деле ему помогает группа товарищей, первый из которых присоединяется к герою практически в самом начале пути.

Графическое исполнение довольно приятное: спрайтовые персонажи разгуливают по полигональным ландшафтам. Но куда более интересно выглядят портреты героев, нарисованные Минако Ивасаки. Врагов можно увидеть на карте и сразиться с ними



Паспорт

Жанр jRPG
Разработчик Falcom
Издатель Bandai
Web-сайт bandaigames.com/games/loh_psp.html
Возраст 12+

Оценка **3/5**

ми в полностью пошаговом бою с применением мечей и магии. Забавный факт: слабые монстры не слишком горят желанием падать под руку прокачанному герою.

Оценка могла бы быть куда выше, если бы не пара «но». Во-первых, управление в игре просто ужасно. Аналоговым стиком невозможно пользоваться – наводить курсор на объекты приходится буквально со снайперской точностью, что раздражает неимоверно. Второй и самой главной проблемой игры является тот факт, что почти одновременно с The Legend of Heroes появилась куда более интересная RPG PoPoLo-Crois. Читайте о ней в этом номере Gameplay.



Nintendo DS

Mario Kart DS

Богдан Афанасьев

Сбей друга с трассы

Nintendo продолжает использовать всевозможные ипостаси своих популярных героев. Но на этот раз ничего принципиально нового – им опять приходится гонять на спортивных автомобилях по кругу.

Игра однозначно удалась – симпатичная мультяшная графика (учитывая, что данный продукт сделан все-таки для DS, а не для PSP, к которому автор привык за последние полгода), превосходный звук и великолепный геймплей. Игра предельно простая, и в ней с легкостью разберется любой, даже если он никогда геймпада в руки не брал. Стилус используется постольку-поскольку, без него можно смело обойтись – все равно порулить им не дадут. А вот два экрана задействованы на полную катушку.

Изначально нам доступны восемь персонажей с двумя средствами передвижения у каждого и четыре турнира по четыре трассы. По мере прохождения открываются новые герои, чемпионаты и машинки. Поклонники серии смогут узнать знакомые по предыдущим версиям для SNES, N64, GBA и GameCube трассы. Кроме обычных гонок по кругу, есть бои за воздушные шарики, собирание всяких солнышек и выполнение заданий на время.

Но основное в Mario Kart DS, конечно же, мультиплеер. Кроме привычных состязаний «напрямую» между несколькими консолями, есть возможность

Паспорт

Жанр аркадные гонки
Разработчик Nintendo
Издатель Nintendo
Web-сайт
www.mariokart.com/mkds
Возраст 3+

Оценка **4/5**

играть через Интернет буквально где угодно – главное, найти точку доступа Wi-Fi. К сожалению, за время, предшествующее написанию статьи, автору так и не удалось обнаружить в Киеве бесплатных хот-спотов, поэтому пришлось использовать Сеть на работе.



PlayStation Portable

DarkStalkers Chronicle: The Chaos Tower

Богдан Афанасьев

Римейк! Как много в этом звуке...

Судьба, наверное, такая у PSP – в основном для нее выпускают мультиплатформеры, сиквелы и римейки. И DarkStalkers, к сожалению, не исключение.

Сарсом не долго думая решила подзаработать денег на фанатах и казуалах, побыстрому выпустив римейк своего дряхлого хита. Попытка, в принципе, удалась – поклонники серии заглохли наживку, а те, кто раньше в DarkStalkers не играл, так и не заметили, что им подают осетрину второй свежести.

Хотя, откровенно говоря, игра неплохая, даже можно сказать – хорошая. Но есть один минус, который перечеркивает многие ее достоинства, – полное отсутствие нововведений. А так вроде все на месте. Графически файтинг полностью повторяет своих предшественников – на первый взгляд (как и на второй, третий и последующие) ничего не изменилось. К сожалению, адаптация к экрану 16×9 проведена из рук вон плохо: предлагается играть в окне с привычными пропорциями 4×3 или изображение растягивается на весь экран, из-за чего персонажи выглядят ниже и толще. Что помешало сделать нормальную картинку, нам непонятно.

Звуковое сопровождение также не претерпело изменений – может, это и к лучшему, но, по моему мнению, саундтрек давно требует обновления.

Геймплей может быть подстроен под правила любой из предыдущих версий, что оценят поклонники серии. Но мало кому понравится управление – крестовина PSP создавалась явно не для такого типа игр, и некоторые привычные комбо воспроизвести будет очень трудно.

Если игру оценивать как римейк, то она, без сомнения, заслуживает «четверки». Но сколько можно слушать старые песни о главном?



Не подходи, противный!

Паспорт

Жанр файтинг
Разработчик Capcom
Production Studio 5
Издатель Capcom
Web-сайт www.capcom.com/darkstalkers
Возраст 3+

Оценка **3/5**



PlayStation Portable

PoPoLoCrois

Олег Овсиенко

Добро пожаловать в сказку

Поразив всех невероятными для карманной консоли уровнем графики и размерами экрана, насытив рынок тонной художественных фильмов и аниме в новом видеоформате, Sony решила позаботиться о своих преданных поклонниках.

Наконец-то RPG-вакуум на PSP стал постепенно заполняться. Игры PoPoLoCrois хорошо известны в Японии еще со времен первой консоли Sony. Протагонист серии – совсем юный принц Пьетро – вынужден доказывать свое право на трон и попутно спасать королевство уже с малых лет. При создании римейка, которым и является рассматриваемый проект, главное – не переборщить. Жаль, но и на этот раз данное правило было соблюдено не полностью. Стремясь в лучшем виде донести до игроков историю приключений молодого монарха и его друзей, разработчики затолкали в один проект одиссею, которая занимала три отдельных игры на PSOne. И если

обычным игрокам небольшие дыры в сюжете будут не так заметны, фанатам, знакомым с оригиналом, это вряд ли доставит удовольствие.

На протяжении трех основных глав игры вы посетите множество красочных и сочных локаций.

Изометрический вид радует глаз, но стоит отме-

Паспорт

Жанр JRPG
Разработчик G-Artists
Издатель Agetec/SCEI
Web-сайт us.playstation.com/games.aspx?id=ULUS-10018
Возраст 12+

Оценка 4/5

тить, что графическое исполнение недалеко ушло от оригинальной версии. А ведь карманная консоль Sony способна и на большее. Все это сопровождается просто обворожительной музыкой, а яркие ролики помогают связать историю воедино.

Дабы добраться до победного конца, вам предстоит сразиться толпы врагов. Боевая система в игре под стать общему классическому стилю проекта. Несмотря на то что случайные битвы происходят очень часто, благодаря удачному пошаговому режиму и грамотному тактическому интерфейсу проблем не возникнет ни у новичков, ни у профессионалов.

PoPoLoCrois – это прекрасная сказка, которую не стыдно подарить и другу, и ребенку. Даже в таком урезанном PSP-виде она сияет яркой звездочкой на ролевом небосклоне.



PC

Ночной (Дневной) Дозор Racing

Сергей Галёнкин

Не покупайте эту игру

Обычно мы начинаем рецензию с какого-нибудь умного вступления, чтобы заинтересовать читателя. Но сейчас я скажу сразу: «Ни в коем случае не покупайте эту игру!»

Вы все еще здесь? Желаете аргументов? Без проблем. Начнем с того, что две рассматриваемые игры отличаются только саундтреком и возрастным рейтингом. Об этом честно предупреждает надпись на коробке мелким шрифтом, но я все же решил данный факт прояснить.

Как вы знаете, качественный вступительный ролик – половина дела. Н(Д)ДР встречает нас старой доброй вертикальной прокруткой текста на черном фоне. Последний раз такую заставку я видел, кажется, еще на больших вычислительных машинах в игре «Королевство Эйфория» лет эдак двадцать назад. Впрочем, потому идет нарезка из фильма «Ночной Дозор», но первое впечатление самое важное, верно?

Собственно игра выглядит просто отвратительно. Автомобили явно сделаны из каучука, потому что при каждом ударе друг о друга или о бордюр



Сумрак выглядит именно так

весело отпрыгивают на пару метров в сторону.

Пресловутая система магии только добавляет неразберихи. Увернуться от вражеских заклинаний обычно нет никакой возможности (их не видно), поэтому, обнаружив, что машина в очередной раз взлетела к небесам, просто вызываем Гесера (здесь он подрабатывает автоэвакуатором) клавишей R.

Озвучка, ради которой и затеялось два издания игры, ужасна. В версии для светлых имеются «Кукрыникисы» и «Дельфин» («Дельфин» у нас теперь – русский рок), а в варианте для темных – безымянный «гангстерский рэп». Где «Лигалайз», где «Бонч Бру Бонч», где ДеЦл наконец? Рэп, господа, это не рифмованный мат под музыку.

Ах да, еще игра вылетает раз в полчаса. Но вы все равно столько не выдержите.

Паспорт

Жанр гонки
Разработчик Psycho Craft Studios
Издатель «Новый Диск»
Web-сайт нет
Возраст 13+ / 18+

Оценка 0,5/5

Collector's Corner

videogamecollectors.com/gallery/

Вы тоже собираете видеоигры и все, что с ними связано? Ваш шкаф завален коробками от старых консолей, а трюмо не выдерживает нагрузки всех CD/DVD? И вы не одиноки, поверьте! Более трех сотен альбомов и почти пять тысяч фотографий берлог настоящих коллекционеров ждут вас. Кто не спрятался – мы не виноваты.



Спят усталые игрушки

Дорогие читатели, не берите пример с молодого человека на фотографии! Помните: твердая ребристая поверхность клавиатуры не способствует нормальному отдыху. Ну как можно восстановить силы, если тебе всю ночь будут сниться точки, тире, дизель, малые и большие буквы и т. д.? То ли дело замечательная подушечка в форме милой сердцу 8-битовой консоли или с изображением очаровательной Касуми-тян (www.lik-sang.com). Приятные цветные сны, уносящие в далекое детство или на тропический остров, обеспечены.

Неплохо на роль проводников Морфея подойдут мягкие игрушки. К слову, мой родитель иногда использует в качестве подушки плюшевого рыжего льва и отменно высыпается. Желаящим же в грезах прогуляться в мир отважных водопроводчиков amazon.com может порекомендовать мягеньких Марио, Луиджи (правда, это на

любителя). Зато при виде мегалопочки Йоши ваше сердце непременно оттаит, а веки сами начнут опускаться.

Но истинные клады таятся в недрах e-bay.com. Помимо покемонов всех видов и мастей, Супермена, Спайдермена, Донки Конга и Барта Симпсона, приложить уставшую голову можно и на неугомонного Соника или летучего Тейлза, милую Китти или забавного мугла из Final Fantasy. Выбор не просто велик, он огромен. Жалко только, мягкого воплощения Гордона Фримена, Серьезного Сэма или Дюка мы там не нашли. Есть, правда, Чарльз Диккенс, Будда, Джеймс Джойс и Ван Гог, но они не имеют ни малейшего отношения к играм.



Old Grandma Hardcore

oghc.blogspot.com

Казалось бы, удивить кого-нибудь блогем геймера в наше время абсолютно невозможно. Но дневник Барбары Хилэйр, более известной под ником Old Grandma Hardcore, впечатлил даже нас, причем до глубины нашей геймерской души. Эта жительница Кливленда, штат Огайо, первого февраля как раз отпраздновала свое семидесятилетие (!). Вести онлайн-дневник старушке помогает один из внуков, а посвящен сей блог играм, которыми и занимается себя в часы досуга неутомимая дама. Дай ей бог здоровья, и обязательно поздравьте нашу сестру во гейминге со столь замечательным юбилеем.

The First Video Game

www.bnl.gov/bnlweb/history/higinbotham.asp



Сенсация! Как оказалось, первой в мире видеоигрой был теннис. В далеком-далеком 1958 году некий William Higinbotham умудрился с помощью мутировавшего осциллографа и швейной машинки «Зингер» опередить историю на несколько десятилетий. Смотрим?

Experimental Gameplay

www.experimentalgameplay.com

Один из самых необычных проектов о Всемирной Паутине, посвященный инновационным играм. Любая концепция из представленных здесь отвечает ровно трем требованиям. Зато каким! Каждая из них сделана меньше чем за 7 дней. Над проектом работал только один человек, занимавшийся созданием графики, звука и программированием. И наконец, каждая игра базируется всего на одной идее или принципе, будь то «гравитация», «рой», «рост» или нечто еще более безумное.

И знаете, даже столь сумасшедшее начинание может быть жизнеспособным – эксперимент длится уже достаточно долго, и многие игры оказались на порядок интереснее уймы коммерческих подделок. Возможно, и вы чувствуете в себе силы и желание присоединиться? Вливайтесь, благо комьюнити у Experimental Gameplay более чем благожелательное. И уж в любом случае вы просто обязаны потратить несколько часов и увидеть лучшие работы.



Maximum Graphics

Mod для DOOM 3

Не успели мы рассмотреть в позапрошлом номере Gameplay наиболее популярные моды к DOOM 3, как энтузиасты выпустили новый вариант – Maximum Graphics, объединивший в себе все лучшее из предыдущих наработок.

Честно говоря, он больше смахивает на какой-то неофициальный аддон, чем на любительский мод, настолько много в нем различных «вкусностей». Всего в Maximum Details Mod вошло более 40 модификаций, сильно преобразующих как внешний вид, так и сам стиль хита от id Software.

Существенно изменилось оружие – начиная с обновленных текстур и завершая радаром на plasma gun, значительно упрощающим процесс отстрела монстров. Абсолютно все стволы обзавелись встроенными фонариками или лазерными прицелами, а

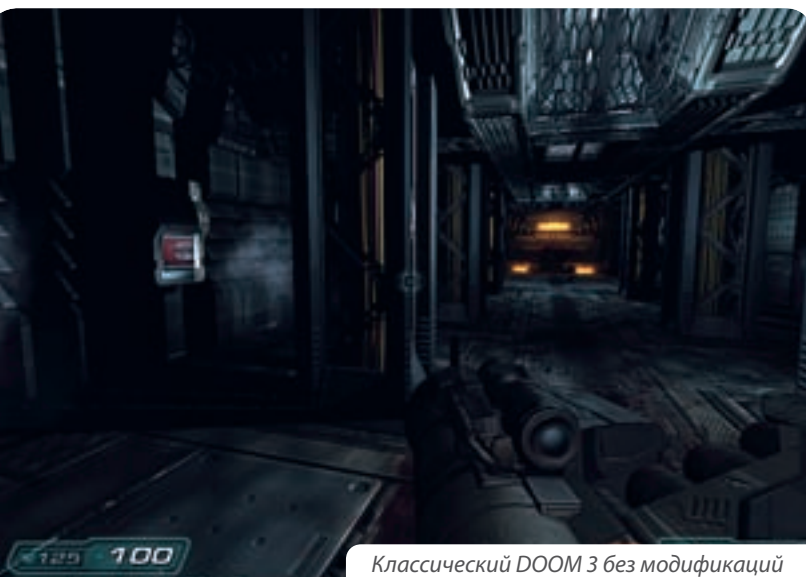
максимально реалистичные звуковые эффекты позволят в полной мере погрузиться в атмосферу игры.

Однако все-таки главное достоинство мода – это полностью обновленная графическая часть, благодаря чему он по праву заслуживает звания Maximum Graphics. Тотальной переработке в игре подверглось практически все: от текстур помещений до моделей монстров и персонажей, которые наконец-то перестанут пугать нас шестиугольными затылками. Новомодные «мягкие» тени придадут реалистичность происходящему, а рельефность предметов и архитек-

турных элементов помещений сделает DOOM 3 практически неотличимым от своего киношного собрата, недавно вышедшего на DVD. Впрочем, достаточно просто взглянуть на скриншоты – они как нельзя лучше иллюстрируют тщательный подход разработчиков к этому вопросу. Разумеется, увидеть подобные эффекты удастся только в режиме *Ultra Quality* и на современной видеокарте, поддерживающей последние технологии, так что не рассчитывайте оценить все красоты данного мода на какой-то GeForce 4 MX. Поэтому неудивительно, что модификация оказалась весьма

требовательной к системным ресурсам. Даже на неплохом по современным меркам игровом PC автора (Athlon 64 3200+/1 GB RAM/GeForce 6600 GT 128 MB), в разрешении 1024×768 Maximum Graphics Mod выдавал всего 5–10 fps. Что в очередной раз подтверждает старую истину: какой бы мощной ни была видеокарта, все равно найдется технологически продвинутая новинка, по максимуму использующая ее вычислительные возможности.

Загрузить мод можно по этому адресу: doom3.filefront.com/file/Maximum_Graphic;50595x



Классический DOOM 3 без модификаций



Новая версия с модом Maximum Graphics

Олег Козак, Никита Шило

Lasciate ogni speranza, voi ch'entrate!*

Выпустив Diablo II, Blizzard сорвала джекпот. И по сей день (а прошло уже более пяти лет) тысячи геймеров проводят ночи за ее бессмертным творением. Кто-то сражается в Интернете, кто-то продолжает прокачивать своих героев на последних уровнях сложности, собирать сеты или танцевать с бешеными буренками. За это время игра обросла немыслимым количеством фанатских модификаций и дополнений. Мы представляем вашему вниманию самые интересные из них. Читайте, выбирайте, а после непременно играйте!**

МОДЫ

Zy-El: Trial by Fire

mods.moddb.com/1929

Отличная модификация для тех, кто считает Diablo II излишне мирной и дружелюбной. Не побоимся заявить, что Zy-El: Trial by Fire трансформирует игру в нечто более напоминающее survival. Здесь даже самый мелкий моб справится с новорожденным персонажем одной левой, поэтому для умерщвления супостата придется сломя голову бегать в город и обратно. Кроме того, добавлены новые сорта адских редисок, около

300 вещей, необычные комплекты, более пяти сотен рунических слов и, разумеется, демонические ключи и шкатулки, которые (при наличии нужных объектов) можно превратить в нечто невиданное. Нам предлагают лотерею, ведь есть шанс открыть заветный ящик и получить весьма ценный предмет или ничего не стоящую пустышку. Нам позволят усовершенствовать любимую «метелицу», впрочем, как и остальные заклинания, до максимального теперь сотого уровня (ура!). Устроим Новый год в аду?



Median_2

mods.moddb.com/5960

Захватывающий мод, который кардинально меняет магическую систему Diablo II. Для детального изучения разработчики предоставили нам 42 навыка, общих для всех персонажей, да еще и по 21 уникальному для каждого класса. Подобное разнообразие покрывает сразу, единственное «но» – индивидуальные волшебства доступны лишь с шестидесятого уровня, поэтому для достижения

истинного могущества придется запастись терпением. Разумеется, создатели модификации поколдовали над характеристиками оружия и брони, а еще добавили любопытное новшество – снижение уровня защиты. Последнее работает достаточно просто: чем быстрее мы бежим, тем выше вероятность, что точный удар противника окажется фатальным. Поэтому, дабы не окопаться от демонского чиха, желательно передвигаться не спеша. Рекомендуем Median_2 всем ценителям кародейства.

The Grapes of Wrath

Одна из самых сложных и в то же время наиболее популярных из описанных здесь модификаций. Тут уничтожение рядового порождения зла сродни битве с незабвенным

Diablo, а чемпионы и боссы обрели действительно колоссальную мощь. Теперь, перед тем как вызвать очередную неведомую зверушку на смертный бой, придется как следует подкачаться. Кроме того, разработчики переделали дизайн почти всех окон меню, добавили около двух десятков новых монстров и сказочно обогатили перечень рунных ком-

бинаций и вариантов инкрустации. Из-за сложности значительно увеличилось игровое время – прохождение одного акта займет несколько десятков часов. А для получения заветного уровня придется немало потрудиться, да и умереть не раз. Зато потом можно смело хвастаться перед прочими ценителями вашей машиной для убийства.

* «Оставь надежду, всяк сюда входящий». – Данте Алигьери, «Божественная комедия».

** Для Diablo II выпущено несколько патчей, может случиться так, что некоторые моды не заработают на текущей версии вашей игры. Перед установкой модификации проверьте, какую «заплатку» она требует.



Ancestral Recall

tekno.kyo.planetdiablo.
gamespy.com

Фанатское дополнение к Diablo II: Lord of Destruction, которое больше изменяет внутреннюю начинку игры. Переработаны заклинания и навыки персонажей, например очаровательная волшебница вместо того, чтобы осыпать врага ледяными шарами, как следует поддает ему изящной ножкой. Не менее творчески создатели мода подошли и к редизайну уровней. Так, в некоторых подземельях убрали переборки, объединив комнаты в один большой зал. Зачастую здесь бродят как слабые, так и невероятно смертоносные противники, а в конце подземелья первой локации мы увидим целых три Andariel. Если вы уверены в своих силах и не жалуетесь на удачу – попытайтесь победить их. Ведь награда за это – прямая дорога во второй акт. Модификация рассчитана на последний уровень сложности. К слову, после уничтожения сильных монстров шанс получить редкий комплект возрастает.



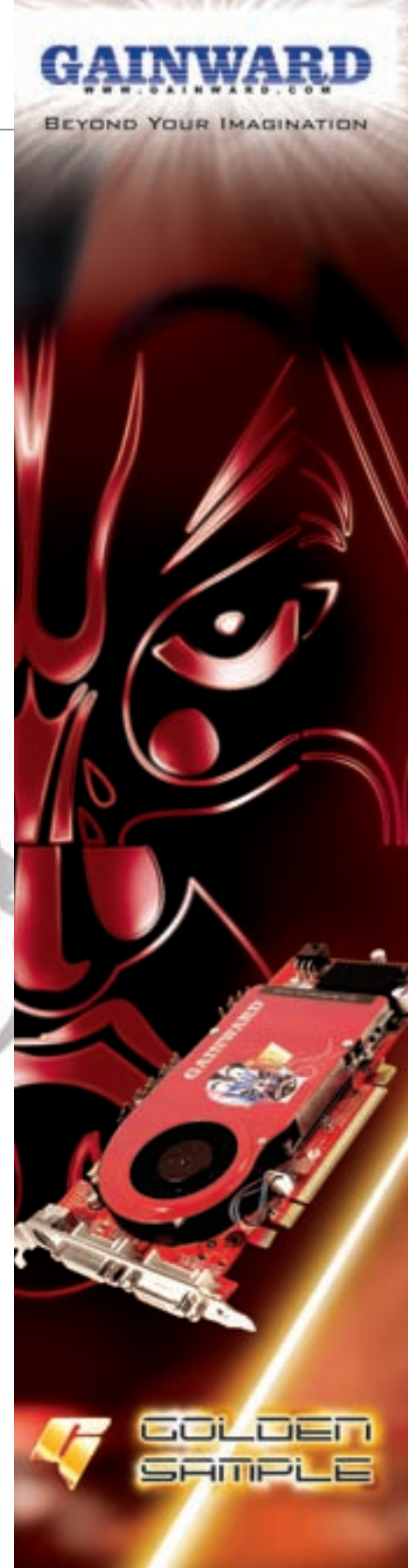
Hell on Earth 2

hellonearth.planetdiablo.
gamespy.com/HoE2_us.htm

Модификация вносит не так уж много изменений, но некоторые из них весьма своеобразны. Великолепная семерка отныне получила новые имена: варвар теперь зовется Tribal Lord, друид – Northman, ассасин – Magehunter и т. д.

Герои, сражающиеся с помощью магии, Spellcastress (экс-волшебница) и Dark Mage (экс-некромант), получили прямо-таки царский подарок от разработчиков – мана не

иссякает. Еще добавлено много новых вещей, скроенных под того или иного героя, подобные предметы имеют приятное свойство повышать характеристики и умения персонажей. Локации заселили невиданные до сих пор монстры, а сложность игры значительно возросла по сравнению с оригиналом (будьте готовы принять не одну смерть от вражеского меча/лука/топора/когтистой лапы). А надпись над столь полезным магическим порталом оптимистично вопрошает: «Где вы хотите умереть сегодня?»



Roma

Офіційний дистриб'ютор
GAINWARD в Україні
компанія "Ромма"

м. Запоріжжя
вул. 40 років Рад. України, 39
тел.: (051) 220 04 49
224 02 64

www.roma.ua



SnEj-Mod

snej-mod.de.vu

Неплохая модификация, которая позволит скоротать за игрой еще пару деньков. По сравнению с другими описанными выше модами изменений немного. Добавлен таинственный «неизвестный череп»: чтобы узнать секрет и назначение артефакта, придется посидеть за SnEj-Mod. Его создатели сшили 15 новых комплектов брони, придумали рецепты семи уникаль-

ных зелий и сочинили каждому персонажу по свежему заклинанию (последнее, увы, еще не доработано, но это обещают исправить в следующем патче). Кроме того, на просторы выпустили дополнительно более 50 видов монстров, а в пятой локации появилось здоровенное подземелье, которое насчитывает аж 11 уровней. Так что для его прохождения придется запастись терпением, боеприпасами и зельями. В общем, мы опять идем убивать бедного Diablo. C'est la vie?

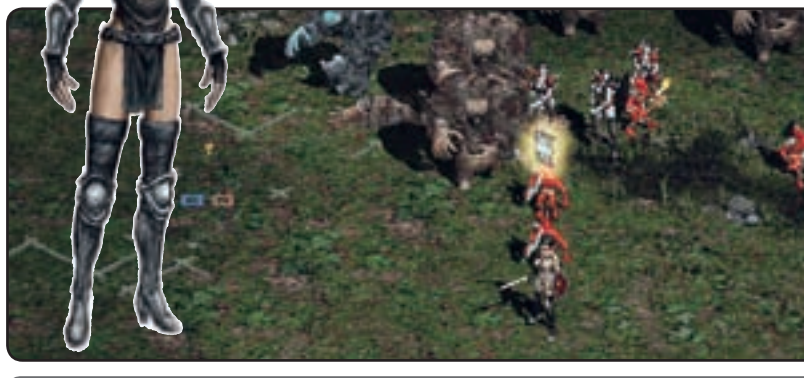


Hades Boss

www.planetdiablo.com/hades

Если вы любитель хороших драк с боссами и поиска раритетных и коллекционных вещей, добро пожаловать в Hades Boss. Здесь Mefisto и главного злодея игры – Diablo – можно встретить уже в первой локации, причем в больших количествах. Кроме того, вы познакомитесь с новыми видами монстров: циклопами, карликами и прочей злобной братией. NPC в некоторых городах прошли ускоренный курс пластической хирургии, но самой яркой звездой стал Декарт Каин – вместо сухонького старичка с героем теперь общает-

ся здоровенный дракон. Разумеется, увеличен объем сумок и сундучка и изменен внешний вид большинства предметов. Но самое главное, что из всех монстров выпадают раритеты, которые раньше можно было получить только в результате победы над боссами! Поэтому после прохождения первого акта герой, если повезет, разживется тремя или четырьмя сетами и парой сотен редких вещичек! Правда, есть одно «но»: персонажем начального уровня не удастся убить даже совсем завалающего плохиша, зато, если немного подрасти в оригинальной версии игры, мы им покажем, кто здесь в цари первый!



The Hordes of Chaos

mods.moddb.com/3788

В главном меню нас приветствует обаятельный орк из Warcraft III, явно намекая на то, что пора скрестить клинки (топоры, посохи, волшебные палочки и т. д.) с представителями этой расы. Создатели сей тотальной конверсии изменили не только дизайн помещений и темниц, но даже некоторые квесты. Теперь в первом акте нужно будет препроводить в лучший мир банды гоблинов, а во второй локации придется искать след Темного

Мастера. Путешествия заведут нас в заброшенные города, доселе невиданные леса и крепости, а по дороге герой встретит не только новых, но и хорошо знакомых противников (разумеется, модифицированных). Кроме того, создатели The Hordes of Chaos добавили необычные рунные комбинации, типы зелий, комплекты брони и виды оружия, а также увеличили объем инвентаря и Horadric Cube. Появилась очень нужная вещь – кошелек для самоцветов, и наконец-то сумки не будут завалены десятками полезных камушков. Устанавливаем и наслаждаемся!



Sanctuary in Chaos

www.planetdiablo.com/sic

Что сразу бросается в глаза, так это огромное количество совершенно новых вещей, причем назначение большей части из них остается загадкой. Разработчики изменили и внешний вид предметов, и их свойства, например лечебные зелья трансформировались в шаманскую траву. Поначалу разобраться в этом довольно сложно. Кстати, не все найденные перчатки или рукавицы надеваются на персонажа: некоторые можно использовать в качестве оружия. Инвентарь тоже подвергся модификации, а количество новых (не перерисованных, а именно новых) монстров внушает уважение. Предупреждаем, маленькому герою тут делать нечего – зверушки слишком сильны. Начав игру закаленным в боях и охоте за шмотками ветераном, не удивляйтесь, если половина, а то и больше вещей вашего подопечного пропадет – искусство требует жертв. И даже опытный боец не пройдет по миру, как нож сквозь масло, – сложность Sanctuary in Chaos довольно высока.

Nude Assassin

phrozenkeep.it-point.com/forum/dload.php?action=file&file_id=41

Данный мод интересен в первую и последнюю очередь тем, что он минимизирует количество одежды на грозной воительнице-ассасине. Вещи практически не отображаются на стройной фигуре девушки-убийцы. На чем, собственно, изменения и заканчиваются. Никаких новых монстров, оружия, умений, но, судя по всему, разработчики к этому и не стремились. Скорее всего, они продолжают творческий поиск, и, возможно, вскоре мы сможем лицезреть столь же «скромно» одетых амазонку и волшебницу.



ЗВЕРЬ
ГЕЙМЕРА

отличный экстрим для
задающей вид гей



(steelpad QcK)

Microsoft
Laser Mouse 6000



RAPTOR GAMING M2
THUNDER 8

eletek

ИНДУСТРИАЛЬНА, 27
(044) 495-29-11
www.eletek.com.ua

PC

Flight Simulator X

Дата выхода IV квартал 2006

Вот уже почти двадцать пять лет Microsoft выпускает игры серии Flight Simulator. Очередная часть этого отличного авиасимулятора обещает стать одним из самых красивых PC-проектов 2006 г. Нас поразят многообразием традиционно реалистичных самолетов, красотой и детальностью проплывающих под крылом пейзажей и заставят шуриться от бликов яркого солнца, которое непременно будет отражаться от хромированных, стеклянных и окрашенных поверхностей. А еще игру оптимизируют под Windows Vista.



Xbox 360

Chromehounds

Дата выхода весна 2006

Завороженные потрясающей картинкой от известных роботостроителей FromSoftware, мы с нетерпением ждем момента, когда сможем погрузиться в напряженные тактические баталии. Ключ к победе – безупречная работа каждого из шести членов команды, будь то commander, sniper, тяжелый gunner или другие. Однопользовательская игра – это, по сути, тренировка (обещано шесть историй, дабы мы опробовали каждую из машин войны), после которой мы наконец-то сможем продемонстрировать свои умения в сетевых боях через Xbox Live. Ах да, еще более 300 деталей для тюнинга нашей «крошки». Поехали?



PC / Xbox 360

Star Trek Legacy

Дата выхода сентябрь 2006

Bethesda решила осчастливить поклонников непотопляемого бренда, причем всех и сразу. Разработчики из Mad Doc Software водрузят нам на голову адмиральскую шляпу и с ветерком прокатят абсолютно по всем этапам «Звездного Пути» – от Star Trek: Enterprise до Voyager. Новый враг угрожает Федерации – раса, способная путешествовать в четвертом измерении (это вам не клингоны и даже не борги). Тернистый путь флотоводца усеют масштабными и не очень баталиями, обломками невероятно аутентичных и детализированных моделей кораблей, расцветят фантастической красоты эффектами и светом далеких звезд. И все это в реальном времени.





DS

Cooking Mama

Дата выхода не объявлена

Nintendo уже позволила нам попробовать себя в роли адвоката и хирурга, открыть собственное дело и создать парочку музыкальных тем. Теперь же кудесники решили развить наши кулинарные способности. Игрокам представится уникальная возможность стать ассами очистки и шинковки, нарезки кубиками и соломкой, панировки и обжаривания во фритюре. Достичь вершин поварского мастерства (рецепты здесь самые что ни на есть настоящие) и даже придумать свои уникальные блюда из доступных продуктов, специй и трав. Долой скучные кулинарные книги! Веселая большеглазая и ушастая девушка в косынке станет вашим верным проводником в страну вкусной и здоровой пищи. А еще Nintendo выгуливает собак.

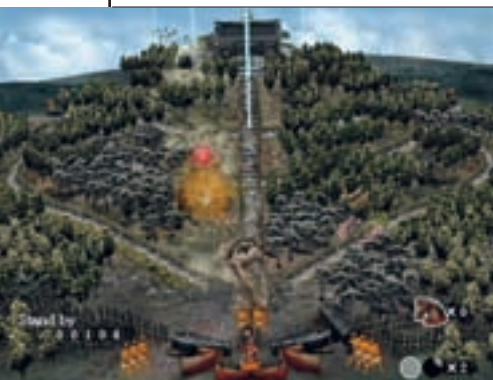
P.S. Пока проект идет под грифом Japan only, но мы все же надеемся и ждем.

PC

Dungeons & Dragons Online Stormreach

Дата выхода март 2006

Бескрайние просторы Eberron, узкие улочки Stormreach – мир, живущий по давно знакомым правилам (теперь редакция 3.5), раскроет свои виртуальные объятия. Нехоженые инстансы, не нюхавшие меча/кинжала/файерболла противники, сотни невыполненных квестов, ненайденных сокровищ, неактивированных ловушек, неразгаданных головоломок и прочая, и прочая. Канонизированные расы и классы из D&D, action-ориентированная боевая система, отсутствие PvP, крафтинга и опыта за убийство монстров, ограниченное число «зарядов» заклинаний... Любопытно.



GC

Odama

Дата выхода март 2006

Перед нами микс стратегии и пинбола. Посылая гигантский шарик в стан противника, уничтожаем его строения и войска, при этом не забывая отдавать в микрофон приказы собственным солдатам. Цель – загнать свой отряд в ворота. К слову, вражеские юниты, соприкоснувшись с округлым боком супероружия, от шока сразу переходят на нашу сторону. Странно? А еще там сюжет есть. То-то же.

PC

Medieval 2: Total War

Дата выхода 2006

Решив, что нет предела совершенству, разработчики собираются пройти напильником по второй части своей эпопеи. Только одна из 21 заявленной страны станет лидером в Европе образца 1080–1530 гг. Все пути к великой цели хороши: и через браки, и опираясь на плечо союзника, и, разумеется, по трупам врагов (а также многие другие, но это военная тайна). Кстати, доказано, что незаменимых Пап не бывает. Поломаем голову за глобальной картой и отдохнем душой при просмотре кинематографических баталлий (для юнитов используется более тысячи mo-sar-анимаций). И разве Creative Assembly делает плохие стратегии?



PS3

Fifth Phantom Saga

Дата выхода 2006

Разработчики пока не спешат раскрывать жанровую направленность проекта, хотя вид от первого лица и ствол оружия прямо перед носом игрока прозрачно намекают на шутер. Осталось только выяснить, что это за пылающая синим фигура носится по экрану, уничтожает перегородки, разрушает стены, перемещает ящики и подсвечивает странные символы на стенах. Фантом, говорите?



PSP

Def Jam Fight for NY: The Takeover

Дата выхода март 2006

Для тех, кто не в курсе, сообщаем, что здесь вы сможете взять самого что ни на есть лицензированного Xzibit, одеть его в не менее лицензированные тряпки от Def Jam University, Phat Farm и других понтовых брендов, после чего начистить лицо Ludacris, Snoop Dogg и прочим звездным личностям. А если селебрити не прельщает, создаем своего персонажа и далее по накатанной схеме. Знаюкам же скажем, что игра эта – приквел к Def Jam Vendetta, где мы наконец-то узнаем, как D-Mob заграбастал власть в Нью-Йорке.



PC

Scratches

Дата выхода март 2006

Потрепанный годами викторианский особняк с темным прошлым как нельзя лучше подходит для одинокого блуждания по комнатам, рассматривания предметов обстановки и тыкания в них пальцем. Известному сочинителю страшилок Michael Arthate «посчастливилось» приобрести это чудо потусторонней природы. И теперь, вздрагивая от таинственных шорохов, которые доносятся из подвала, ему придется выяснить, что случилось с предыдущими жильцами и что за «мышка» мешает наслаждаться тишиной.



Xbox 360

MotoGP 2006

Дата выхода май 2006

Шоссе-кольцевые гонки по сути похожи на бег по кругу лохматых пони. Но игры о соревнованиях забавных коняшек почему-то не пользуются у сильной половины человечества бешеной популярностью. Вероятно, все дело в скорости? В очередной части серии нас обещают поразить достоверной реализацией этой физической величины, равно как и красотой мотоциклов, реалистичной анимацией спортсменов, игрой света на всевозможных поверхностях и пр. Также ценителей ждут новые аутентичные машины, гонщики, трассы и возвращение Extreme Mode (предусмотрены категории 600, 1000 и 1200 см³). Но-о, лошадка!



PC

SiN Episodes: Emergence

Дата выхода март 2006

Во время экскурсии во Freeport City вы непременно встретите мутантов и солдат SinTEK под руководством злыдни Elexis Sinclair (она мечтает причесать человечество под свою щеточку для ресниц). В остальном же это весьма милое место, созданное с использованием Source. Оно отличается повышенной интерактивностью и автоматически подстраивается под ваш уровень мастерства. Только, совершая сюжетный моцион, не забудьте прихватить старую добрую пушку (с альтернативным режимом стрельбы). Вы поняли меня, полковник John R. Blade?



Top 5

Игры марта

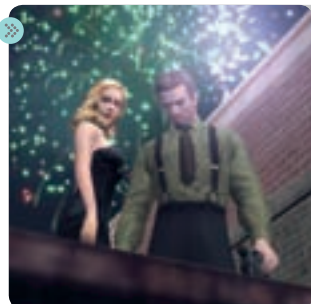
Тамриэль, Роберт Де Ниро, коп под прикрытием, небесные пираты и Дисней

С началом весны вместе с подснежниками появляются и первые проекты сезона. Обычно это творения тех, кто не спешил сломя голову к Рождеству, а старался максимально отладить и сбалансировать свою игру.



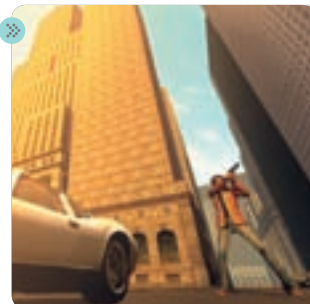
1 THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Самая ожидаемая классическая RPG последних нескольких лет. Мы уже прошли Morrowind вдоль и поперек, попробовали десятки пользовательских дополнений и даже попытались соорудить что-то свое. Но мы хотим еще! И если верить Bethesda Softworks, в Oblivion нас ждет грандиозное приключение.



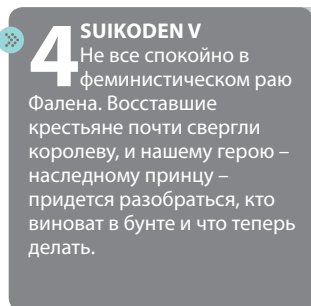
2 THE GODFATHER

Тут должны были быть дежурные шутки о «предложении, от которого невозможно отказаться» и «он отправился кормить рыб», но нам стало стыдно, и мы их стерли.



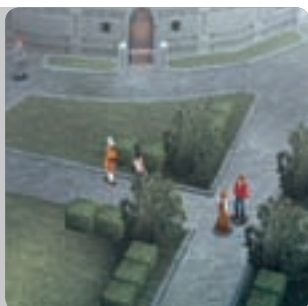
3 DRIVER: PARALLEL LINES

После потрясающего провала Driv3r компания Reflections взялась за ум и теперь не собирается пугать поклонников серии клоном GTA: большая часть игры – это именно гонки, хотя пешие миссии тоже останутся.



4 SUIIKODEN V

Не все спокойно в феминистическом раю Фалена. Восставшие крестьяне почти свергли королеву, и нашему герою – наследному принцу – придется разобраться, кто виноват в бунте и что теперь делать.



5 KINGDOM HEARTS II

Мультяшки Disney плюс персонажи Square Enix в совместной ролевой игре – что может быть необычнее? Только вторая часть серии, в которой появятся герои фильмов, в частности Капитан Джек Воробей.

