

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**, № 4 (8),
апрель 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
Издаётся с сентября 2005 г.
Учредитель – Сергей Арабаджи
Издатель – ООО «Издательский Дом ИТС»,
г. Киев, 2006 г.

За содержание рекламной информации ответ-
ственность несет рекламодатель.
Он также самостоятельно отвечает за достовер-
ность рекламы, за соблюдение авторских прав и
других прав третьих лиц, за наличие в рекламной
информации необходимых ссылок, предусмотрен-
ных законодательством. Передачей материалов
реklamодатель подтверждает передачу Instruc-
тов прав на их изготовление, тиражирование и
распространение.

Редакция не использует в материалах стандартные
знаки для обозначения зарегистрированных прав
на объекты любого рода собственности. Все ука-
занные 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. Красновозвездный, 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

Наши игры

Когда мы начинали ра-
боту над «Нашими игра-
ми 2006», то не пред-
ставляли, насколько
изменилась украинская игровая
индустрия за прошедший с мо-
мента публикации предыдущей
статьи год (до сих пор эта серия
материалов печаталась в «До-
машнем ПК»).

В апрельском номере вас
ждет рассказ практически обо
всех играх, которые сейчас со-
здаются нашими соотечествен-
никами. К сожалению, часть из
них скрывается под интригую-
щим названием «неанонсиро-
ванный проект», а о других и
вовсе пока нельзя упоминать. Но
в любом случае вы сами можете
оценить масштаб.

Интересно, что количество
проектов увеличивается в гео-
метрической прогрессии. На
данный момент в разработке
почти столько же игр, сколько
вышло за предыдущие десять
лет. Конечно, не все они доживут
до релиза («смертность» в нашей
индустрии достигает 50%), но
хороших отечественных продук-
тов становится больше.

Естественно, так же быстро
растет и число студий. В Украине
сейчас насчитывается примерно
90 компаний, создающих игры.
Для сравнения: в России их, по
разным данным, от 200 до 250,
в США – около полутора тысяч.
Оборот же украинской индустрии
разработки игр можно приблизи-

тельно оценить в 16–20 млн
долл. Продажа игр в Украине
ежегодно приносит около
20–40 млн долл. (в зависимости
от того, учитывается ли пиратс-
кий рынок). Неплохой результат
для страны, где еще совсем не-
давно компьютер считался пред-
метом роскоши.

Количество людей, занятых
созданием игр, чуть больше полу-
тора тысяч – это те, кто непосред-
ственно делает игры, без
учета обслуживающего персона-
ла, бухгалтеров и т. д. Не так
много, но необходимость в объ-
единении по профессионально-
му признаку назрела. Мы уже
рассказывали об украинской
ассоциации разработчиков IGDA
(International Game Developers
Association), члены которой не-
давно выбрали руководство и на-
метили основные цели. Впрочем,
в полном соответствии со старой
поговоркой «два украинца – три
гетмана» недавно появился еще
один своеобразный «профсоюз»
разработчиков игр, о котором
мы планируем написать в следу-
ющем номере.

В любом случае украинский
геймдев уже перестал быть увле-
чением узкой группы фанатов и
превратился во вполне серьез-
ный бизнес с многомиллионным
оборотом. А мы и дальше будем
информировать вас обо всех
событиях в нашей игровой ин-
дустрии.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галенкин,
segal@itc.ua



100

Fatal1ty:
когда игра
становится
профессией

Как простой парень за несколько лет превратился из обычного геймера в настоящую знаменитость? Читайте краткую биографию самого известного киберспортсмена Fatal1ty.



№ 4 (8) апрель 2006

Содержание

Рецензии

76 Dungeons
& Dragons
Online:
Stormreach

Мы так соскучились по полноценным ролевым играм на основе D&D, ведь в последнее время появлялись исключительно Diablo-клоны. И пусть D&D Online оказалась MMORPG – так даже интереснее.

Рецензии

94 Grandia III

Третья часть неоднозначной JRPG вышла на заказе PlayStation 2. Что совсем не мешает ей претендовать на лавры самой красивой и самой интересной ролевой игры 2006 года.

Новости

- 6 Чарты продаж
- 6 В этом месяце
- 8 Кратко
- 14 Даты выхода
- 15 Киберспорт
- 16 Письма

Тема

- 18 Интервью с Д. Архиповым и В. Кудром из «Акеллы»
- 22 Наши игры 2006

Превью

- 50 SiN Episodes: Emergency
- 54 [eM] -eNCHANT arM-
- 58 Eschalon: Book 1
- 60 Medieval 2: Total War
- 62 Half-Life 2: Episode One
- 64 FlatOut 2

- 66 Реализма.нет
- 67 Злобный геймер
- 68 Top 5: Больше чем человек

Рецензии

- 70 Star Wars: Empire at War
- 74 RF Online
- 76 Dungeons & Dragons Online: Stormreach
- 78 Silkroad Online
- 80 The Regiment
- 82 Black
- 84 TOCA Race Driver 3
- 86 Экспедиция-Трофи
- 88 Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown
- 90 Mark Ecko's Getting Up: Content Under Pressure
- 91 State of Emergency 2
- 92 Tales of Legendia
- 94 Grandia III

- 96 Crashday
- 98 Проклятые Земли: Затерянные в Астрале
- 99 Empire Earth 2: The Art of Supremacy

- 100 Fatal1ty: когда игра становится профессией
- 102 Комикс
- 103 Tetris: апрельская рецензия
- 104 Модификации для The Elder Scrolls III: Morrowind
- 108 Галерея
- 112 Top 5: апрель



70

Star Wars: Empire at War

Пусть вас не смущает имя компании-разработчика. В Petroglyph трудятся выходцы из знаменитой Westwood, а эти парни плохих игр не делают. Вот и стратегия по «Звездным войнам» у них получилась что надо.



Превью

[eM] -eNCHANT arM-	54
Armored Core 4	110
Black	82
Crashday	96
Da Vinci Code	109
Desperados 2:	
Cooper's Revenge	111
Dungeons & Dragons Online:	
Stormreach	76
Empire Earth 2:	
The Art of Supremacy	99
Eschalon: Book 1	58
FlatOut 2	64
Grandia III	94
Half-Life 2: Episode One	62
Killzone: Liberation	111
Lara Croft Tomb Raider:	
Legend	110



LEGO Star Wars II:	
The Original Trilogy	109
Mark Ecko's Getting Up:	
Content Under Pressure	90
Medieval 2: Total War	60
Ninety-Nine Nights	108
Rainbow Six: Lockdown	88
Resident Evil 5	111
RF Online	74
Rogue Trooper	109
SEED	108
Silkroad Online	78

SiN Episodes:	
Emergency	50
SingStar Rocks!	108
Star Wars: Empire at War	70
State of Emergency 2	91
Stronghold Legends	110
Tales of Legendia	92
The Regiment	80
TOCA Race Driver 3	84
Проклятые Земли:	
Затерянные в Астрале	98
Экспедиция-Трофи	86

Тема

50

SiN Episodes: Emergency

Как назло, сиквелы хороших игр появляются куда реже, чем хотелось бы. Где вторая часть Anachronox, где еще одна American McGee's Alice? К счастью, история любимой многими SiN наконец-то получила продолжение.



18

Наши игры

Перед вами – самое полное, самое свежее, всеобъемлющее собрание информации обо всех (ну, почти всех) играх, создаваемых в нашей стране. Украинские разработчики любезно согласились предоставить информацию о многих до сих пор не анонсированных проектах специально для читателей журнала Gameplay!



Содержание

Gameplay DVD#4 (8)



Игры

Полные версии

Blitzum 1.3
Galactic Magnate 1.07
Lost Labyrinth
Mu-cade 0.1
Nexuiz 1.5
Spooks
Stan Ames: Private Eye,
Episode 1 – Murder
Incorporated
Super Human Cannonball
TETRIS Lives! 1.05
The New Satan Sam 3.0

Демонстрационные версии

Battle of Europe:
Royal Air Forces
Commandos: Strike Force
Putt Nutz DX 0.3
Sniper Elite
SpaceStationSim 1.1
Total College Basketball

Shareware-игры

Around the World
Beetle Ball
Birds Of War
Bloxtor 1.2.5
Cactus Bruce and the
Corporate Monkeys 2.4
Clash'n'Slash 1.21
Deadly Rooms of Death:
King Dugan's Dungeon
Diamond Hunter 1.0.2.1
Diner Dash
Dragon Jumper 1.61
Downfall 2.5.7
Fish Tycoon
Flameball
Gazillionaire
Gunner 2
Jam XM 1.12
Master Of Defense 1.61
Meeklits 1.0
Monster Fair 1.20
Petal Palace 1.0.4
PuzzleJig 1.44
Shapy Deluxe
Speedy
Steam Brigade
Super Granny
Theseus – Return
of the Hero

Tradewinds Legends
Tumbling Bricks 1.0
Wordigo
Zulu Gems

Патчи

Русские версии

Восточный Фронт:
Неизвестная война #1 (полный)
Магия Крови 1.2
Метро-2 1.01
Перл-Харбор 4.03, 4.04
Такеда 2: Путь самурая 1.21
Deadhunt: Охотник на нечисть #1
F.E.A.R. 1.03
Lock On 1.1: Горячие скалы 1.12a
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 1.03
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 1.01

Английские версии

American Conquest:
Divided Nation 1.86
Blitzkrieg: Mission Kursk 1.31
CodeRED: Alien Arena 2006 Gold
Crusader Kings 1.5
Dragonshard 1.2.1b
Dungeon Lords 1.4
F.E.A.R. 1.03
FIFA Manager 06 1.2
Football Manager 2006 6.0.3
Jagged Alliance 2: Wildfire 6.04
Journey to the Center of the Earth #1
Legion Arena 1.01
Lock On 1.1: Flaming Cliffs 1.12a
Madden NFL 06 2.0+
Pacific Fighters 4.04
Quake 4 1.1 Beta
rFactor 1.081 beta

Sailors of the Sky 5.42 Gold
Star Wars: Battlefront 2 1.1
Star Wars: Empire at War 1.02
S.C.S. Dangerous Waters 1.3
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 1.03
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 1.01
The Regiment 1.01
Tony Hawk's American Wasteland 1.01
Total College Basketball 1.4
Total War in Europe: First Blitzkrieg 1.02
Universal Combat Gold 1.00.03
Universal Combat: A World Apart 1.00.13
Winter Challenge 1.02

Модификации

FIFA'06

РПЛ'06 1.0
УЛ'06 1.1

The Elder Scrolls III: Morrowind

Ashes of Apocalypse
Havish 1.2
Sea of Destiny
Silgrad Tower:
Morrowind 4–003
Sword of the Perithia 1.4
The Underground 1.1
Wizards' Islands – Scourge of the Frost Bringer 1.05

Видеоролики

Driver: Parallel Lines
EverQuest 2:
Kingdom of Sky
Seed
SUN: Soul of the Ultimate Nation
The Elder Scrolls IV: Oblivion
TOCA Race Driver 3

UFO: Extraterrestrials
WarPath
Burnout: Revenge
Dead Rising
Far Cry Instincts: Predator
Ninety-Nine Nights
Tomb Raider: Legend
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
Armored Core 4
Resident Evil 5
Okami
Street Fighter Alpha Anthology
Ultimate Ghouls'n'Ghosts
Monster Hunter Freedom
Power Stone Collection

Обои для Рабочего стола

Программы

Игровые утилиты

ArtMoney 7.17 SE
CheMax for Console 1.3
CheMax Rus 4.6

Офисные приложения

OpenOffice.org 2.0.1

Системные утилиты

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

Программы для Интернета

Avant Browser 10.1.40
Azureus 2.4.0.0
Download Master 5.02.995
Firefox 1.5.0.1
Free Download Manager 1.9
Maxthon 1.5.2 build 21
Miranda IM 0.4.0.3
Opera 8.52
Thunderbird 1.5
uTorrent 1.4

Программы для просмотра изображений

FastStone Image Viewer 2.30
IrfanView 3.98
XnView 1.82.3

Мультимедиа-приложения

Apollo 37zq
FFDShow MPEG4 Video Decoder 20060123
foobar2000 0.9 RC
Light Alloy 3.5
Media Player Classic 2006.02.26
QuickTime Alternative 1.68
Real Alternative 1.47
Zoom Player Standard 4.51

Обеспечение безопасности

Ad-Aware SE
Personal 1.06
AntiVir PersonalEdition Classic 6.33
Spybot – Search & Destroy 1.4

Диагностика, информация, тесты

CPU Burn
CPU-Z 1.32
Memtest86+ 1.65
Motherboard Monitor 5.3.7.0
Nero InfoTool 3.01
Prime95 24.14
Sandra Lite 2005.SR3

Тонкая настройка и оверклокинг

ATITool 0.0.24 / 0.25 Beta 14
ATI Tray Tools 1.0.5.824
ClockGen 1.0.4.2
Driver Cleaner Pro 1.4
RightMark CPU Clock Utility (RMClock) 2.05
RivaTuner 2.0 RC 15.8

Драйверы

Прочее

«Издательский Дом ИТС», редакция журнала Gameplay, составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, несут ответственность 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, апрель 2006» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 4 (8), 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

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:



PC

Европейский рейтинг продаж игр для PC (full price)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Star Wars: Empire at War	LucasArts	Petroglyph
2	RF Online	Codemasters	CCR
3	TOCA Race Driver 3	Codemasters	Codemasters
4	Football Manager 2006	SEGA	Sports Interactive
5	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
6	World of WarCraft	Vivendi	Blizzard Entertainment
7	Age of Empires III	Microsoft	Ensemble Studios
8	Rome: Total War — Gold Edition	SEGA	Creative Assembly
9	Command & Conquer: The First Decade	Electronic Arts	EA LA
10	The Sims 2: Nightlife	Electronic Arts	Maxis

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

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	The Sims 2: Open for Business	Electronic Arts	Maxis
2	Dungeons & Dragons Online: StormReach	Atari	Turbine
3	Guild Wars: Factions	NCsoft	ArenaNet
4	Star Wars: Empire at War	LucasArts	Petroglyph
5	World of WarCraft	Vivendi	Blizzard Entertainment
6	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II	Electronic Arts	EA LA
7	Age of Empires III	Microsoft	Ensemble Studios
8	Sid Meier's Civilization IV	2K Games	Feraxis
9	Elder Scrolls 4: Oblivion Collector's Edition (preorder)	Bethesda/2K Games	Bethesda Softworks
10	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II Collector's Edition	Electronic Arts	EA LA

Российский рейтинг продаж игр для PC (jewel)

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	«Механоиды 2: Война кланов» (3 CD)	«1С»	SkyRiver Studios
2	«Зимние игры. Турин 2006»	«Новый Диск»	Independent Arts Software
3	«ХЗ: Воссоединение» (DVD)	«Новый Диск»	EgoSoft
4	«Герои Мальгримии. Затерянный мир магии» (2 CD)	«Новый Диск»	«Альфакласс»
5	«Проклятые Земли: Затерянные в астрале» (2 CD)	Nival	Matilda Entertainment
6	Max Payne 2 (3 CD)	«1С»	Remedy
7	GTR (2 CD)	«1С»	SimBin Development
8	«Магия Крови» (2 CD)	«1С»	SkyFallen
9	«Хроники Нарнии. Лев, Колдунья и Волшебный шкаф» (4 CD)	«Новый Диск»	Traveller's Tales
10	«Нэнси Дрю: Проклятые поместья Блэкмур»	«Новый Диск»	Her Interactive

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

PlayStation 2

Европейский рейтинг продаж игр для PS2 (full price)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Black	Electronic Arts	Criterion
2	TOCA Race Driver 3	Codemasters	Codemasters
3	Shadow of the Colossus	Sony	Sony
4	Torino 2006	Take-Two	49games
5	Rugby 06	Electronic Arts	HB Studios
6	Chicken Little	Buena Vista Games	Avalanche Software
7	Need For Speed: Most Wanted	Electronic Arts	EA Canada
8	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	The Collective
9	FIFA '06	Electronic Arts	EA Canada
10	Pro Evolution Soccer 5	Konami	Konami

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	Kingdom Hearts II (Pre-order)	Square-Enix	Square Enix/Buena Vista
2	24: The Game	Take-Two	Sony
3	Black	Electronic Arts	Criterion
4	MLB 2006: The Show	Sony	Sony
5	Dance Dance Revolution Extreme 2	Konami	Konami
6	LEGO Star Wars: The Video Game	Giant Interactive	Traveller's Tales
7	Madden NFL '06	Electronic Arts	Tiburon
8	World Soccer Winning Eleven 9	Konami	Konami
9	Metal Gear Solid 3	Konami	Konami
10	Kingdom Hearts	Square Enix	Square Enix/Disney Interactive

Российский рейтинг продаж игр для PS2

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	«Black. Эксклюзивная демо-версия»	SoftClub	Criterion Games
2	Tekken 5 Platinum	SoftClub	Namco
3	Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	SoftClub	Rockstar
4	God of War	SoftClub	Sony
5	Need for Speed: Most Wanted	SoftClub	EA Canada
6	NHL 06	SoftClub	EA Canada
7	Shadow of the Colossus	SoftClub	SCEI
8	Killzone Platinum	SoftClub	Guerilla Games
9	Prince of Persia: The Two Thrones	Vellod Impex	Ubisoft Montreal
10	Hitman: Contracts	SoftClub	io Interactive

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

Апрель



2005

Вышла уйма проектов, получивших позже награды от нашего издания в материале «Игры 2005»: Psychonauts, Jade Empire, «Казак II: Наполеоновские войны», Guild Wars, LEGO Star Wars. Наверное, самый удачный апрель в истории видеоигр.



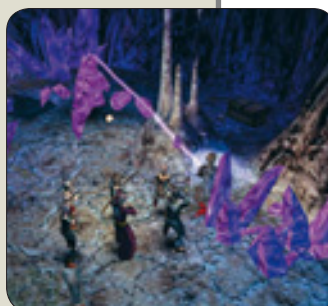
2004

Painkiller, Manhunt, Hitman Contracts, Forbidden Siren, Fight Night 2004 – месяц был богат добрыми милыми играми без капли насилия. Впрочем, в апреле 2004-го вышли еще и City of Heroes с Lineage II: Chaotic Chronicle. Но осадок остался.



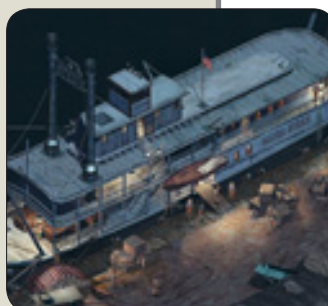
2003

Винс Дейзи со товарищи в очередной раз шокировал мировую общественность сиквелом Postal. Напомним, Postal 2 запрещен в нескольких десятках стран, а в остальных его распространение ограничено. И только в СНГ он продается с милостью в своей наивности пометкой «не для детей до 13».



2002

Крис Тейлор, создатель Total Annihilation, огоршил своих поклонников необычным Diablo-клоном Dungeon Siege. А любители FPS получили Tactical Ops: Assault on Terror – некогда бесплатный мод для Unreal Tournament.



2001

Не самый лучший апрель в истории. Порадовал только очень интересный клон Commandos в декорациях Дикого Запада Desperados: Wanted Dead or Alive. Кстати, его полностью трехмерное продолжение ожидается буквально со дня на день.

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

• 60 трас та

6 спецділянок

на шляху через
усю зимову
Росію - від
Мурманська до
Владивостока

• 20 команд-учасниць

з Києва, Москви,
Санкт-Петербурга,
Новосибірська,
Катеринбурга,
Праги...

• 10 видів

позашляховиків,
сотні варіацій у
настройках підвіски,
шин, балансі гальм
та інших параметрах



ЕКСПЕДИЦІЯ
ТРОФИ

Мурманск-Владивосток

- Ексклюзивне відео і фото «Експедиція трофі»
- Прекрасна графіка, що створює неповторну атмосферу російських шляхів, атмосферу пригоди і азарту

Хабаровск

Владивосток

Кратко

Хорошие новости



PC-гейминг ЖИВ

Аналитическое агентство Forrester опубликовало результаты опроса 10 000 американских и канадских семей. Как показывает исследование, 80% из них имеют PC и 39% используют его для игр, в то время как остальные – исключительно для работы и путешествий по Интернету. Из этих геймеров 60% играют преимущественно в онлайн-новые игры, но 82% из них – только в бесплатные.

В 37% семей есть еще и приставки, так что в сумме с PC-геймерами играми забавляются аж 48% опрошенных. При этом агентство прогнозирует, что количество игроков в дальнейшем будет только расти.

WCG

Прощай, Halo

Организаторы турнира World Cyber Games объявили список дисциплин, в которых будут соревноваться участники самого большого киберспортивного мероприятия 2006 г. В целом разница по сравнению с прошлым годом невелика, но есть два интересных новшества. Во-первых, Counter-Strike: Source заменен на старый добрый Counter-Strike 1.6, а во-вторых, вместо Halo 2 появится Project Gotham Racing 3. Ну и сериалы DoA, FIFA и NFS будут представлены свежими версиями.

Напомним, регистрация для участия в украинских отборочных WCG начнется 1-го мая на сайте www.wcg.com.ua



Интересное совпадение



World of Warcraft offline

Корейская компания NCsoft продемонстрировала широкой публике скриншоты из своего следующего детища под названием Dungeon Runners. Это будет обычная RPG, но с возможностью игры в онлайн. Что интересно – на картинках мы видим практически World of Warcraft. Заимствованы не только дизайн персонажей, но и интерфейс, и даже знаменитые желтые восклицательные знаки над головами NPC. Причина тривиальна: визуальной составляющей игры занимается Джо Мадурейра, один из создателей WoW.

Обещания

10 МИЛЛИОНОВ Xbox 360

Мы уже неоднократно писали о проблемах Microsoft с продажами консоли Xbox 360: до недавнего времени приставку было просто невозможно купить в США и Европе. Но несмотря на это, аналитики из PJ McNealy считают, что к июню компания сможет реализовать 6 млн Xbox 360, а до конца года – 10 млн.

Интересно, что сама Microsoft к июню собиралась продать всего 4,5 млн консолей и недавно объявила о том, что из-за проблем с поставками этот план, возможно, не будет выполнен. И кому теперь верить?



Политика в играх

Смерть ниндзя-лутерам!

Большая группа игроков в Lineage из Южной Кореи вот уже несколько недель занимается исключительно истреблением персонажей китайского происхождения. Последние завели нехорошую практику – подбирать выпавшие из убитых другими игроками предметы с тем, чтобы потом продать их за реальные деньги на аукционах. Причем, поскольку курс на корейских серверах выше, хитрые китайские ниндзя-лутеры предпочитают портить жизнь не своим соотечественникам, а восточным соседям.

Кроме того, китайские преступники массово воруют логины и пароли корейских игроков – на данный момент в полиции находятся жалобы свыше 220 тыс. геймеров. Компания NCsoft, владелец игры, уже начала блокировать доступ из Китая, но злоумышленников так просто не остановить – они активно пользуются зарубежными прокси-серверами.

Кстати, недавно Codemasters запретила оплачивать RF Online российскими кредитными картами. Печальный опыт Warsong из World of Warcraft, который россияне превратили в помойку, все-таки кое-чему да научил.



ND LADA RACING

Впервые!
-реальная Москва
-реальные автомобили
-реальный тюнинг



GELEOS MEDIA Inc.

© GELEOS MEDIA Inc. Все права защищены. © «Новый Диск», 2006. Все права защищены. Эксклюзивный представник на территории Украины - компания «Одиссей», 65009 М. Одесса - вул. Понерська 3/2, 3 этажа, оптовых продаж и сервисных работ по тел. (050)336-73-73, e-mail: sales@odyssey.ua, www.odyssey.ua. Виняткові права на видання і розповсюдження програми на території Росії, країн СНД і Балтії належать ЗАТ «Новий Диск» 103030 Москва, вул. Довгоруковська, буд. 33, стр.8, тел. (095) 933-07-26 (багатоканальний), e-mail: sale@nd.ru 3 питання технічної підтримки звертатись за тел. (050)390-32-41, e-mail: help@odyssey.ua



www.nd.ru



Первая ласточка

19 февраля в компьютерном клубе Samsung C-club Metrograd были проведены два первых в своем роде турнира. Наконец-то привычный и, согласитесь, немного поднадоевший набор обязательных дисциплин разбавили две новые игры для PS2: Soul Calibur III и Tekken 5. Чемпионаты собрали неплохое (как для первого раза) количество участников, а некоторые спортсмены даже играли на весьма приличном уровне. Особенно победитель в SC3 под ником Haster, показавший, чего стоит Астарот в умелых руках. В соревновании по Tekken 5 выиграл Dante, но соперников у него было всего лишь пять.

Подобные чемпионаты уже стали регулярными в России, у нас же дело только за организацией – хотелось бы играть на большом экране с хорошим звуком. Но все еще впереди – три года назад многие не верили в успех MMORPG в Украине, а до повального увлечения Counter-Strike сетевые шутеры не были столь популярны.

Больше сиквелов

Wolfenstein везде

Как сообщил недавно управляющий id Software Тодд Холленшид (Todd Hollenshead), компания в данный момент разрабатывает следующую часть Wolfenstein сразу для трех платформ: PC, Xbox 360 и PS3. Причем игра сначала появится на Xbox 360, затем на PC и лишь после этого на PS3. А вот Enemy Territory Quake Wars в первую очередь осчастливит пользователей компьютеров и только потом переберется на Xbox 360.

Еще он пообещал, что на E3 2006 компания анонсирует новую игру, никак не связанную с основными сериалами id.



Мимо E3

Fallout 3

Bethesda, владеющая правами на сиквел одной из лучших RPG всех времен – Fallout, расстроила поклонников сообщением о том, что не собирается показывать третью часть игры на грядущей выставке E3 2006. Жаль, ведь фанаты были уверены, что сразу по завершении работ над Oblivion Bethesda примется рекламировать Fallout 3. Но, похоже, компания решила подождать до осени.



Конкурент PSP



Origami

Компания Microsoft продемонстрировала видео, рекламирующее новый портативный концепт-PC. Небольшое устройство (несколько меньше Tablet PC и ноутбуков) под кодовым названием Origami позволит пользователям не только смотреть фильмы, работать с документами и Интернетом, но и играть. В ролике имеется фрагмент, показывающий человека, который увлеченно играет в Halo. Интересно, что цена этого PC ожидается вполне демократичная – от \$500 до \$800.

Уве Болл рыдает

Dead or Alive

В Сети появились очередные скриншоты из экранизации культового файтинга Dead or Alive. Полуобнаженные красотки в бикини присутствуют, драки в мокрых маечках имеются, богатый выбор мест для побоищ – налицо. К тому же в списке актрис есть Дэвон Аоки («Город грехов») и Сара Картер («Пункт назначения 2»).

Ах да, сюжет. Какой такой сюжет?



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C МУЛЬТИМЕДІА

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

AGE of EMPIRES® III



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

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

«На небосхилі RTS запалюється Новий Світ»
СТРАНА ІГР

Microsoft
game studios

ENSEMBLE
STUDIOS

UBISOFT

1C

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

Парой строк

Nintendo сообщила, что к новому контроллеру Revolution будет подключаться специальная дополнительная насадка в виде игрушечной лошади (для симуляторов скачек).

Baldur's Gate 3 планируют разрабатывать в Японии. Третья часть знаменитого сериала превратится в платформенный файтинг, а дизайн будет стилизован под аниме.

Под патронатом «Нефтегаза Украины» объявлен тендер на создание экономической стратегии по мотивам газового конфликта с Россией.

В Китае принят закон о жестоких играх. В полном соответствии с традициями, создание, распространение и употребление игр со сценами насилия теперь карается сроком от 10 до 15 лет с конфискацией имущества.

По лицензии фильма «Горбатая гора» будет выпущено сразу несколько игр: симулятор знакомств, квест и экшн от третьего лица.

Вслед за уроками истории по Civilization IV и физкультуры по Dance Dance Revolution в школах США начнут преподавать геометрию по Perimeter, астрономию с Homeworld 2 и этику семейной жизни с The Sims 2.

Режиссер Уве Болл сообщил, что его студия будет делать фильмы по таким известным играм, как Pong, Tetris, Zuma и Sokoban.

После начала подписания договоров с Глюкозой, Димой Биланом и Серёгой российские издатели переключились на политиков. В ближайшее время ожидается файтинг Virtua Putin, теннис Yeltsin's World Cup и симулятор Zhirinovsky's Mansion.

В ответ на жалобы фанатов Crystal Dynamics включила в Tomb Raider Legends специальный уровень с пластической лабораторией, где можно увеличить грудь главной героини.

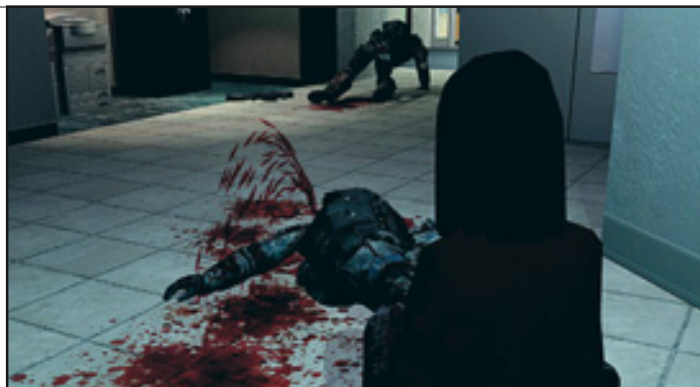
Nintendo выпустила специальную версию Nintendogs для полиции. Теперь собачки могут по запаху обнаруживать наркотики и выславивать преступников.

Четвертый номер журнала Gameplay по счастливому совпадению является еще и апрельским.

Бойся дальше

F.E.A.R. 2?

История про страшную дохлую девочку получит продолжение. Monolith намерена сделать сиквел F.E.A.R. для PC и консолей следующего поколения. Что интересно – права на торговую марку F.E.A.R. принадлежат Vivendi Universal, так что вторая часть игры будет наверняка называться как-то иначе. Сама же Vivendi Universal собирается портировать F.E.A.R. на Xbox 360 в ближайшем будущем.



Ну надо же!



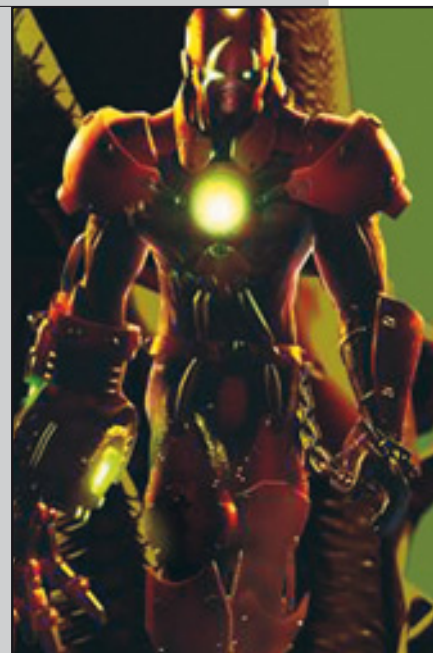
Mario Superstar!

Марио вездесущ, он даже поет в опере. Еще в мае 2005 года Jonathan Mann написал либретто и музыку для The Mario Opera. Премьера состоялась в California Institute of the Arts, расположенном в городе Santa Clarita, что в Калифорнии. С тех пор спектакль не сходит со сцены, билет стоит от \$5 до \$10.

Причуды маркетинга

Bombberman: Act Zero

Помните замечательную веселую игрушку Bomberman? Да, ту плоскую, где нужно было ставить бомбы в лабиринте? Забудьте. Какой-то безумец подбил компанию Hudson на превращение детского сериала в мрачный футуристический сетевой боевик от третьего лица. Выйдет этот кошмар в конце мая на Xbox 360. А нам почему-то вспоминается провальный «адский ежик» Shadow the Hedgehog, жертва такой же сумасшедшей маркетинговой политики SEGA.



С миру по нитке

Мода, мода...

SEGA спешит порадовать маленьких поклонниц игры Fashionable Witch Love and Berry одноименной коллекцией стильной одежды, обуви и учебных аксессуаров. К слову, этот проект для аркадных автоматов произвел в свое время настоящий фурор среди японских школьниц младших классов. Даешь одежду имени Соника!



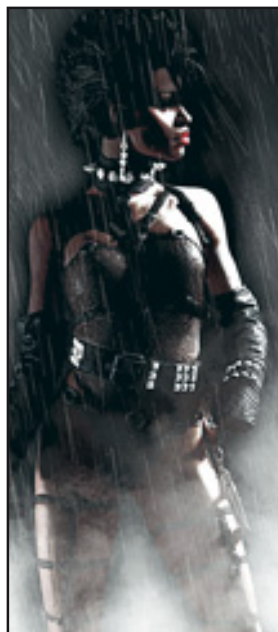
Пчелы против меда

Проститутки против GTA

Как, вы еще не подали в суд на GTA? Спешите, количество мест ограничено! Так, недавно ассоциация работников секс-индустрии призвала бойкотировать игры серии Grand Theft Auto, потому что в них можно не только снять проститутку, но и избить ее, отобрав честно заработанные деньги.

И тут же в суд на Take-Two подали ее акционеры. Если вы не знали – это те самые люди, которым, собственно, и принадлежит компания. Они, будете смеяться, недовольны тем, что их прибыли уменьшились из-за судебных процессов против Take-Two, и собираются вернуть свои деньги.

Редакция Gameplay делает ставки на то, кто следующим обидится на GTA: профсоюз наркоторговцев или организация защиты прав наемных убийц?



ТАКИХ ГОНІМІ РАНИШЕ НЕ БУЛО

CRASHDAY

ТАЧКИ ПУШКИ РОК-Н-РОЛ



У L.A.Rush у розпорядженні гравця будуть не тільки 500 кілометрів ретельно відтворених вулиць Лос-Анджелеса, включаючи Голлівуд, Південний Централ, Беверлі-хиллз і Санта-Моніку, але і безліч машин, у числі яких Subaru Impreza, Nissan Skyline GT-R, Chevrolet Camaro COPO 427 і не тільки. Гра дозволяє вибрати один з декількох режимів гонки: стандартний, режим Road або режим Cruise. Але, у будь-якому випадку, який би з режимів ти не обрав, зіткнення з серйозними випробуваннями гарантовані.



West Coast
CUSTOMS



L.A. Rush © Midway Home Entertainment Inc., 2006. Все права защищены. L.A. RUSH является товарным знаком Midway Home Entertainment Inc. Название и логотип MIDWAY являются товарными или зарегистрированными товарными знаками Midway Amusement Games, LLC. Распространение по лицензии Midway Home Entertainment Inc. Эксклюзивные представления на территории Украины – компания «Одиссей-65009» м. Одесса, ул. Поверьская 3/2. 3-е платно оптовых продаж и спонсорства завершается по тел. (050) 336-73-73, e-mail: sales@odyssey65009.com, www.odyssey65009.com, Винтовое платно на издание / продолжение программы на территории РТР, край-ОД Благот. належит ЗАТ «Новий Диск»-103030 Москва, ул. Довгорукого, буд. 33, стр.8, тел. (095) 935-07-26 (с-моб.Благод.), e-mail: info@noveydisk.com



modern Egypt

Replay Studios



© 2006 DEVELOPED BY MILOM BYTE STUDIOS / REPLAY STUDIOS. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. СОДЕРЖАНИЕ ПРЕДСТАВЛЕНО ДИСТРИБЮТИРОВАННЫМ ПОСРЕДСТВОМ MILOM BYTE STUDIOS. ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ ПРОГРАММЫ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СТРАН СНГ И САХЛИН ПРИНАДЛЕЖАТ SAG «ЛО-ТЕК» (RUSSA 502-92-75) (ИНТЕРНАЦИОНАЛЬНЫЙ E-MAIL - SA@SAG.BY). ВООБЩЕ НЕ ОТВЕЧАЕТ ЗА ТЕЛ.: +375 10 25-25 5400; FAX: +375 10 25-25 5400; WWW.SAG.BY. КОПИРОВАНИЕ ДОПУСКАЕТСЯ НА ТЕРРИТОРИИ УКРАИНЫ – МИНИМАЛЬНЫЙ АДВОКАТ: TEL.: +380 44 205-72-72; E-MAIL: SVLADOSLOVSKYI@UA.RU; WWW.ADVOCAT.UA

Издательство GSC World Publishing отчиталось о результатах

Сергей Грушко, начальник отдела продаж GSC World Publishing, 11 февраля подвел итоги работы компании за прошлый год. Отметим, что это первый случай в СНГ, когда издатель оглашает свои точные тиражи, бюджеты и прочую статистику. Издательскую деятельность GSC начала недавно и за 2005 г. успела выпустить две игры: «Александр» по лицензии одноименного фильма и «Казачи II: Наполеоновские Войны». Поскольку пока компания издает проекты на территории СНГ, то в первую очередь были оглашены цифры продаж по этому региону. Тираж составил 152 121 копию (Россия – 126 575, Украина – 25 546) для «Александра» и 265 896 копий (Россия – 1 213 115, Украина – 52 781) для «Казачков II». Интересно, что доля отечественных продаж составляет 16,79% и 19,85% соответственно, а это выше, чем 12%, как обычно оценивают украинский рынок. На Западе же тиражи следующие: «Александр» – чуть больше 200 тыс., «Казачи II» – немногим менее 200 тыс. копий. Результат более чем удовлетворительный, учитывая текущую ситуацию.

Были оглашены и бюджеты обеих игр (разработки GSC Game World) – 330 тыс. долл. для «Александра» и 750 тыс. долл. для «Казачков II». На рекламу первой было потрачено всего 8 824 долл., а

второй – аж 78 663 долл. В случае с «Казачками II» львиная доля расходов на рекламу пришлось на проведение чемпионата в Москве и необычные (как для продвижения игры) мероприятия: расклейка в метро, размещение баннеров на непрофильных сайтах, проведение большой презентации в Киеве, которую, к слову, посетил Олег Скрипка. Доход издателя с двухдисковой копии в jewel-упаковке без учета стоимости изготовления составляет около \$3 (в зависимости от тиража).

Также Сергей Грушко очень подробно рассказал о том, что ожидает проекты, ориентированные на локальный рынок. По его мнению, с ростом зарплат и повышением стоимости разработки (а именно это происходит сейчас) такие игры перестанут окупаться уже в самом ближайшем будущем. Он тут же отметил, что у отечественных студий есть несколько выходов: создание игр по лицензии, MMOG либо ориентированных на западный рынок. По его мнению, до сих пор в СНГ наблюдалась уникальная ситуация, когда проект, предназначенный для локального рынка, мог окупиться даже без издания за рубежом. Именно так обстоит дело в США, Японии, Китае и Корее. Что ж, может, это простимулирует наших разработчиков делать игры мирового уровня.



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
11.04.2006	Condemned: Criminal Origins	SEGA	action
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: Episode One	Valve	FPS
25.04.2006	Paradise	Ubisoft	adventure
25.04.2006	Hearts of Iron II: Doomsday	«1С»	strategy
25.04.2006	Guild Wars: Factions	NCsoft	MMORPG
26.04.2006	Heroes of Might and Magic V	Ubisoft	strategy
02.05.2006	FUEL	Dreamcatcher	racing
09.05.2006	UFO: Extraterrestrials	Tri Synergy	strategy
23.05.2006	X-Men: The Official Movie Game	Activision	action
24.05.2006	«В тылу врага 2»	«1С»	strategy
27.06.2006	Rise & Fall: Civilizations at War	Midway Games	strategy
27.06.2006	Space Empires V	Strategy First	strategy
27.06.2006	Cars	THQ	racing
28.06.2006	Titan Quest	THQ	RPG
25.07.2006	Snow	2K Games	strategy
26.09.2006	Heroes of Annihilated Empires	GSC World Publishing	strategy
26.09.2006	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	tactical
26.09.2006	War Front: Turning Point	CDV	strategy
26.09.2006	Darkstar One	CDV	action

PlayStation 2 Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
04.04.2006	Commandos: Strike Force	Eidos Interactive	FPS
04.04.2006	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	shooter
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
16.05.2006	Da Vinci Code	2K Games	action
23.05.2006	X-Men: The Official Movie Game	Activision	action
27.06.2006	Cars	THQ	racing
22.08.2006	Bully	Take-Two	action
26.09.2006	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	tactical
24.10.2006	Mortal Kombat: Armageddon	Midway Games	fighting

PSP Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
25.04.2006	Field Commander	Ubisoft	strategy
02.05.2006	Guilty Gear Judgment	Majesco	fighting
23.05.2006	Race Driver 2006	Codemasters	racing
27.06.2006	Cars	THQ	racing
28.06.2006	Juiced: Eliminator	THQ	racing
25.07.2006	Blade Dancer	NIS America	RPG
26.09.2006	Star Trek: Tactical Assault	Bethesda	action
26.09.2006	Rush	Midway Games	racing

Xbox 360 Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
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

Новости киберспорта

Дмитрий Веселов

По многочисленным просьбам наших читателей с этого номера мы решили добавить рубрику с новостями киберспорта.



Grubby, чемпион мира по Warcraft III

РЕЙТИНГИ

Сайт **SoGamed** (sogamed.com) представил общественности международный рейтинг команд в Counter-Strike. Он составлен по результатам 35 международных и региональных турниров. Вот первая девятка стран, делегировавших свои команды в Топ 50:

1. **США** – 8 команд
2. **Швеция** – 6 команд
3. **Китай** – 6 команд
4. **Германия** – 5 команд
5. **Норвегия** – 3 команды
6. **Бразилия** – 3 команды
7. **Россия** – 3 команды
8. **Корея** – 3 команды
9. **Франция** – 3 команды

Как видим, Россия на седьмом месте. Радуемся за соседа, огорчаемся за Украину.

Вот так выглядит первая десятка самих команд:

1. **Complexity** (США) – победители Electronic Sports World Cup
2. **SK Gaming** (Швеция) – выиграли CPL Summer и CPL Winter

3. **Mousesports** (Германия) – выиграли CPL Barcelona, 3-е место на Electronic Sports World Cup
4. **Lunatic Hai** (Корея)
5. **NiP** (Швеция)
6. **Catch-Gamer** (Норвегия)
7. **wNv** (Китай)
8. **SK Gaming** (Дания)
9. **Virtus.pro** (Россия) – победители Acon5, второе место EuroCup XI
10. **fnatic** (Швеция)

Всех девят числом шведы. Стоит также отметить мощь международного клана SK, он же Schroet Kommando.

Также свои собственные рейтинги, объединив усилия, решили составлять SK Gaming (www.sk-gaming.com) и WCReplays (www.wcreplays.com). Все звезды Warcraft III: TFT разбиты на три группы – европейскую, американскую и азиатскую. В европейской десятке отметился киевлянин HoT (6-е место). В общем мировом топе заметно, что лучше корейцев в Warcraft не играет никто.

1. **Grubby**, орк (Голландия)
2. **Moon**, эльф (Южная Корея)
3. **Sweet**, андед (Южная Корея)
4. **FoV**, андед (Южная Корея)
5. **sky**, хуман (КНР)
6. **Lucifer**, андед (Южная Корея)
7. **ToD**, хуман (Франция)
8. **GoStop**, андед (Южная Корея)
9. **Deadman**, эльф (Россия)
10. **Check**, эльф, (Южная Корея)

WEG 2006

Организаторы World E-sport Games объявили лучшие на их взгляд

Counter-Strike-команды мира, которым посчастливится принять участие в следующем турнире. Это англичане **4Kings**, американцы **Complexity**, норвежцы **Catch-Gamer** и **NoA**, корейцы **Project_kr**, китайцы **wNv** и россияне **Virtus.pro**. Восьмая – последняя – команда пока не заявлена. Шведы **SK Gaming** от участия отказались по причине болезни одного из игроков.

Избранными для схваток на полях Warcraft III: TFT стали: голландец **Grubby**, корейцы **GoStop**, **Zacard**, **Moon**, **Sweet**, китайцы **xiaOt** и **sky**, а также француз **ToD**.

WCG 2006 SAMSUNG EURO CHAMPIONSHIP

Объявлены страны, которые примут участие в Samsung Euro Championship в дисциплине Counter-Strike: Source (он состоится в конце марта). Это Австрия, Болгария, Чехия, Финляндия, Франция, Германия, Греция, Польша, Португалия, Румыния, Россия, Сербия, Словакия, Испания, Швеция и Швейцария. Украины, к сожалению, на столь престижном турнире не будет.

UKRAINE CYBER CUP

В Киеве планируется проведение турнира по Counter-Strike с крупнейшим для Восточной Европы призовым фондом – \$40 000. На Ukraine Cyber Cup состоятся отборочные туры, и прошедшие квалификацию команды схлестнутся в финальной части с лучшими кланами Европы. Подтвердили свое участие россияне **Virtus.pro**, немцы **Mousesports**, норвежцы **NoA**, финны **Serious Gaming**, шведы **Fnatic**. Еще три VIP-клуба пока не названы.

Результаты ASUS Winter 2006

В конце февраля в Москве прошел очередной турнир ASUS – ASUS Winter 2006. Приятно отметить наличие наших бойцов на всех подиумах.



COUNTER-STRIKE 5V5

Virtus.pro – одна из сильнейших команд России – даже не смогла выйти из группы, проиграв подряд St. Islanders и белорусам t21. Украинские pro100 и A-Gaming за весь турнир не уступили (до финала, конечно) ни разу.

- 1-е место – **pro100** (Украина) – 110 000 руб.
- 2-е место – **A-Gaming** (Украина) – 70 000 руб.
- 3-е место – **Begrip Gaming** (Россия) – 40 000 руб.



Q4 MALE 1V1

На турнире неожиданно слабы оказались фавориты – Mikes и Lexex. Mikes очутилась на 5–6 местах,

Lexex – еще ниже. Наша Hunter проиграла Cooler в полуфинале виннеров, однако сумела подняться из лузеров в суперфинал, где снова уступила более сильной команде. Жаль, ведь успех был так близок. Сильнейшим на ASUS Cup оказался Collier – один из лучших игроков мира.

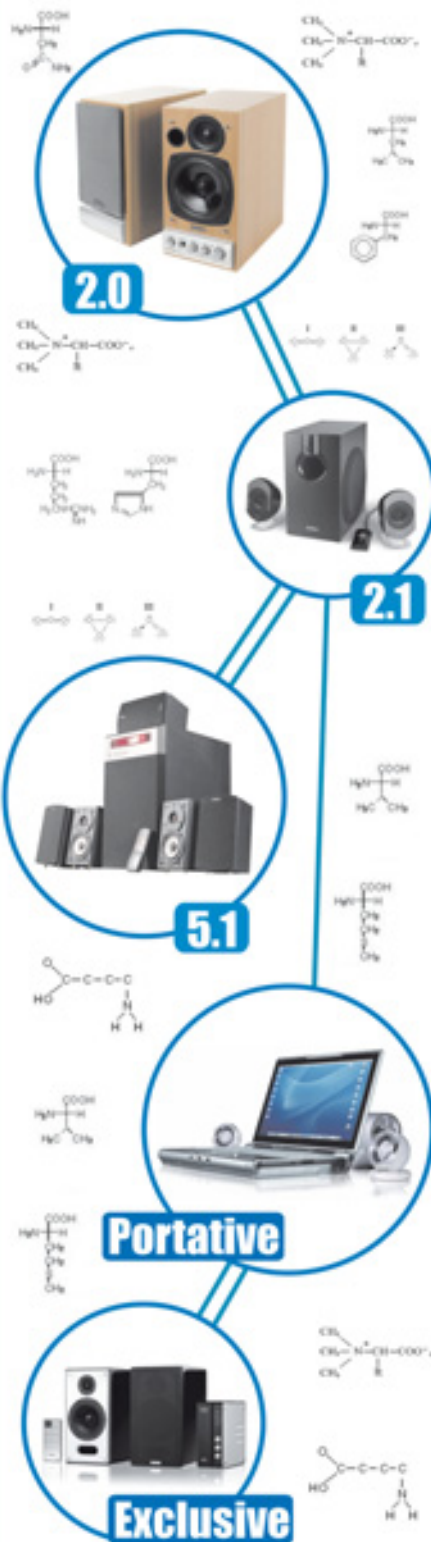
- 1-е место – **AOpen.mouz.Cooler** (Россия) – 55 000 руб.
- 2-е место – **e-Mobile*Hunter** (Украина) – 40 000 руб.
- 3-е место – **Playground Jibo r3d** (Китай) – 25 000 руб.



QUAKE 4 FEMALE 1V1

Турнир отличался камерностью – лишь 9 участников. Зато все – прекрасные девушки.

- 1-е место – **Quetz** (Россия) – \$3000
- 2-е место – **god:Barbie** (Россия) – \$2000
- 3-е место – **Fly CC** (Украина) – \$1000



МОЛЕКУЛА ЗВУКУ

Edifier
The Audio Artist
www.edifier.com.ua
Дистриб'ютор в Україні:
ТОВ ЕЛСІ-А, (044) 461-8523.

Провідні бізнес-партнери:
Фокстрот, (044) 247-70-37; Версія, (044) 554-27-47; Алгі, (048) 715-15-01.

Партнери:
Київ: Udicom, (044) 251-72-72; Untrade, 8-800-507-70-70; Сокил, (044) 569-57-00. Запоріжжя: РОМА, (061) 220-96-22. Львів: Action-Ukraine, (032) 292-07-77; Neo-Serbis, (032) 294-81-81. Харків: ЧП Шестопал, (057) 717-81-12. Луганськ: Пролон, (0642) 610-999. Донецьк: АМІ (Нова Електроніка), (062) 385-48-88. Севастополь: Оптика, (0692) 45-41-00. Черкаси: ВЕД-Центр, (0472) 36-12-00; Ірбіс, (0472) 32-10-90. Херсон: КОТ, (0552) 26-56-02; Нетком, (0552) 42-48-20. Дніпропетровськ: ЧП, (0562) 370-94-55. Нікополь: Мера-Байт, (05662) 63-92-88. Чернівці: INGRESS, (0462) 10-15-45; БІТ, (0462) 101-197. Чернівець: Флеш, (0372) 52-38-66. Вінниця: Алекс, (0432) 532-168. Одеса: Контегіо: Тері та мультмедіа, (0482) 37-29-41.

ЗАПРОШУЄМО ДО СПІВПРАЦІ!

Консоли попадают к нашим игрокам зачастую весьма странными путями. Некоторые покупают приставку, чтобы использовать ее в качестве DVD-проигрывателя или даже CD-плеера. Читайте признания **Евгения Лисицы**.



Олег Пархоменко – автор письма, опубликованного в прошлом номере, – с призом от редакции *Gameplay* и компании *DataLux*

Мое знакомство с консольными играми произошло, в общем-то, случайно. Лет семь-восемь назад друг попросил совета: он купил два диска с последним альбомом Ванессы Мэй, но его музыкальный центр напрочь отказался их воспроизводить.

Как у работника магазина бытовой электроники у меня под рукой было большое количество разной аппаратуры, в том числе и компьютер. Но ни он, ни музыкальные центры, ни стационарные CD-деки так и не смогли выжать из злосчастных дисков ни одной ноты...

Обещав другу помочь, я оставил диски у себя. На самих компактках, кроме двух больших иероглифов, не было ничего, что хоть как-то могло пролить свет на принадлежность к какому-либо формату. Затем в голову пришла мысль о том, что диски, вероятно, игровые, и, воспользовавшись служебным положением, я добыл через несколько дней Sony PlayStation «для изучения спроса».

Догадка оказалась верной – консоль, пошуршав диском, выдала абсолютно потрясающий ролик, закончившийся двумя словами, такими непонятными тогда и такими милыми сердцу сейчас, – Resident Evil. Это была вторая часть приключений в Raccoon City. Нужно ли говорить, что, попробовав поиграть, я уже не смог оторваться.

Для того чтобы оценить степень моей увлеченности, представьте следующее: игра – на английском языке. Я и сейчас в нем далеко не профи, а в то время был вообще ни в зуб ногой. Поэтому играл с геймпадом в руках и англо-русским словарем на коленях. Но самое

страшное – у меня не было карты памяти! Я не мог сохраниться. Вы спрашиваете, как же играть в RE не сохраняясь? А вот так – каждый раз начиная заново. Первые несколько часов я мог пройти вообще с закрытыми глазами. Однажды, надеясь закончить игру, я сидел за ней 16 часов – с 8 утра и до 12 ночи с коротким перерывом на обед. И как было обидно, когда погиб перед самым, казалось, финалом. Позже, правда, я узнал, что впереди меня ждали еще 9–10 часов.

Потом были, конечно, и другие игры: NFS и Rainbow Six, Spyro и Crash Bandicoot, Legacy of Kain и Final Fantasy, WarCraft II и Warzone 2100 – список очень велик, но первая игра навсегда предопределила мои жанровые предпочтения. Survival horror – это наше все. Именно с тех пор я, желая похвалить геймплей PC-проекта, говорю: «Не хуже, чем для консоли».

И через несколько лет, читая в новостях о том, что Resident Evil 4, возможно, будет портирована на PS2, я подумал, что суммы, отложенной на апгрейд моего домашнего PC, вполне достаточно для покупки приставки и необходимых аксессуаров. Вот так более года назад у меня и появилась Sony PlayStation 2. Честно говоря, если бы на этой платформе не вышло вообще никаких игр, кроме God of War, Fatal Frame, Shadow of Colossus и Onimusha – она всё равно стоила бы каждой потраченной на неё копейки.

P.S. Как человек нежадный я одалживал свою консоль поиграть на время друзьям. Теперь у каждого из них есть своя такая же. Разно!



Беспроводной геймпад Logitech для PS2 мы отправляем Евгению Лисице. Наверняка с таким количеством друзей одного стандартного пада будет мало.

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

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

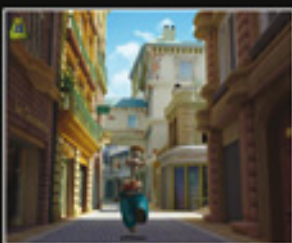
Замечательные беспроводные геймпады и руль Logitech (все – для PlayStation 2) предоставил официальный дистрибьютор Logitech в Украине – компания DataLux (www.datalux.ua).



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)



Архипов и Кудр, «Акелла»: «Мы хотим быть лучшими в нише, которую занимаем»

Вышедшие в конце прошлого года «Корсары III» наделали много шума. Реакция игроков была довольно резкой. Как студия, выпускающая игры мирового класса, допустила появление в продаже версии 0.99? Президент компании «Акелла» Дмитрий Архипов и вице-президент Владимир Кудр рассказывают о том, почему же так вышло.

О «КОРСАРАХ III»
Начнем с самого важного для наших читателей вопроса. Как так получилось с «Корсарами III»?

Да, игра вышла немного раньше времени. Мы в этом проекте только разработчики и должны считаться с издателем. Я был против того, чтобы «Корсаров III» выпускали в декабре, по моему, им стоило появиться в конце января. Но есть определенные законы рынка, и мы вынуждены им подчиняться. В любом случае работа над «Корсарами III» все еще ведется – исправляем игру с помощью заплаток. Она уже стала намного лучше.

Мы установили патч перед написанием рецензии. Он вылечил отнюдь не все.

Дело в том, что игра гигантская, уйма внутри-игровых взаимодействий. Нереально все исправить за месяц. Финальный патч, который все улучшит, будет в конце февраля.

В том числе и геймплей? Игра очень скучная.

Лично я, как и большинство наших игроков, ее скучной не считаю. Вообще, «Корсары III» изначально создавались в качестве аддона к «Корсарам II», точнее, к «Пиратам Карибского моря». Мы внимательно выслушали огромное количество предложений и отзывов покупателей. Чего от нас хотели, то в игру и добавили. Жаловались на жесткий сюжет, желали больше свободы, огромного мира, возможности развивать свои колонии. Мы удовлетворили запросы, и теперь нас за это ругают. Всем не угодишь.

«Корсары III» ориентированы на тех геймеров, которые требовали свободы. Действительно, в игре слабо выражена сюжетная линия. Похоже, получилось две крайности: в «Пиратах» сценарий прописан жестко, а здесь – наоборот. Сейчас мы делаем аддон к «Корсарам III», где введем третий очень интересный персонаж и выстроим сильный сюжет – на уровне первых «Корсаров». Ну и добавим несколько островов, городов. Думаю, любители нелинейности останутся довольны.

Как бы то ни было, «Корсары III» стали самым продаваемым нашим продуктом: 200 тысяч копий в первый день реализации. Абсолютный рекорд за всю историю СНГ. И игрой мы гордимся. Единственное, о чем я сожалею, что ее выпустили раньше срока. Пошли на поводу у маркетинга.

Когда игра выйдет на Западе?

В конце марта появится на прилавках магазинов.

Опять наши пользователи будут возмущаться, что на них провели платный бета-тест.

С другой стороны, они же требовали выпустить ее пораньше.

Не боитесь, что негативные отзывы повлияют на следующие морские проекты «Акеллы»?

Реакция очень разная. Я считаю, что те журналы и сайты, которые обругали игру, были несколько тенденциозны. «Корсары III» не настолько плохи. Действительно, есть негативные статьи в прессе, но одобрительных гораздо больше. Просто агрессивные люди более активны. Тот, кому понравилось, не пойдет скандальничать на форумы.

О ДРУГИХ ИГРАХ

Кстати, какова ситуация с другими вашими морскими проектами? Когда их ожидать?

В разработке еще три игры на морскую тематику. Они более линейны, чем «Корсары III». Это «Капитан Блад», который делается для PC и Xbox 360. Очень хорошо выглядит. Там великолепная технология – следующая версия движка «Шторм 3», поддерживающая все возможности next-gen-консолей. А геймплей будет в духе LOTR: Two Towers. Выйдет в третьем квартале этого года на обеих платформах.

Заканчиваем Swashbucklers. Она тоже стала гораздо красивее. Правда, у нее основная платформа PS2 (хотя будет и на PC), так что смотрится хуже «Блада», разумеется.

Всюю идут работы над «Морским охотником». Немного изменили технологию моря. Она стала эффектнее и быстрее. Сейчас у нормальной сцены 40 fps, а раньше было 10. Но пока еще не все объекты добавлены.

Почему «Акелла» делает игры только о море?

Каждая студия должна иметь специализацию. Планка качества очень высока, поэтому нельзя хвататься за все. Мы хотим быть лучшими в той нише, которую занимаем. Хотя она и не столь широка, как FPS и RTS, зато в ней мы первые. «Акелла» пока не планирует пробовать себя в других жанрах как разработчик. Но планирует в качестве издателя.

Не по этой ли причине был заморожен Axle Rage?

Он был заморожен потому, что мы не могли вести одновременно два консольных проекта. Переоценили свои силы и поняли, что нужно работать последовательно. Чтобы не снижать качество, решили один отложить, закончить



Swashbucklers, а затем уже – Axle Rage (теперь он зовется Rage Rider).

Не будет ли поздно его выпускать?

Наверное, но есть планы портировать его на PSP. В любом случае, в мире 100 миллионов PS2, и их владельцам надо во что-то играть.

О MMORPG

«Акелла» начала активно заниматься MMORPG. Почему?

Для нас Сеть – стратегическое направление. Считаю, что будет бум. На Западе он хорошо заметен, а на Востоке тем более. Второй человек по богатству в Китае не торгует нефтью или металлами – он привез в страну онлайн-игры.

У Everquest 2 гигантский потенциал в СНГ. В нее можно играть даже на офисных компьютерах, но чем лучше PC, тем лучше картинка. Во всемирном рейтинге она находится в первой десятке. Плюс Everquest 2 будет первой онлайн-игрой на русском языке. А ведь это целый мир. При всем уважении к World of WarCraft сомневаюсь, что она появится на русском в ближайшее время.

Известно, что наши игроки очень не любят платить за зарубежный трафик. Вы будете открывать серверы в России и Украине?

Патч-серверы планируются и там и там: решим вопрос с кем-нибудь из украинских провайдеров. Игровой сервер разместим, наверное, в Амстердаме, но этот трафик относительно невелик: менее 5 МВ/ч. Много трафика поглощают патчи, но они будут загружаться локально – либо с российских, либо с украинских серверов. Ну и к тому же в коробке станем продавать версию с последними заплатками и последним аддоном.

Однако у большинства наших игроков модемы. Поэтому, хотя играть они смогут без проблем, патчи выкачивать будет очень неудобно и долго.

Мы планируем разместить их в локальных сетях и на дисках к журналам. Это должно решить проблему. Плюс высокоскоростной Интернет развивается быстрыми темпами, так что через несколько лет вопрос снимется с повестки дня.

Вы упомянули о переводе. Расскажите о нем подробнее. Кто занимался локализацией?

Задача была весьма серьезная. 18 МВ очень сложного специфического текста. Чтобы его перевести и отредактировать, мы наняли лучших игроков Everquest 2 по всему СНГ. У нас есть люди, которые работают в Прибалтике, Украине, России. На сегодняшний день локализация близится к завершению. И это самый большой проект подобного типа за всю историю – пришлось переводить практически целую библиотеку текста.

А какие еще онлайн-игры запланированы?

20 марта у нас выходит PlanetSide. Это сетевой шутер от Sony Online. Наши геймеры будут играть на западных серверах, но в русскую версию.

Еще совместно с американской компанией Flying Lab работаем над «Корсарами онлайн». Очень неплохо получается, сейчас как раз идет закрытый бета-тест, ближе к лету, возможно, будет открытый.

О БИЗНЕСЕ

В последнее время в наши игры стали вкладывать деньги многие инвесторы, в том числе и западные. Компания «Акелла» недавно получила средства от Quadriga Capital и Intel Capital. Как это, по-вашему, повлияет на индустрию вообще и на «Акеллу» в частности?

На отрасль повлияет положительно. То, что венчурный западный капитал пришел в нашу индустрию – это знаковое событие, которое

показывает, что мы взрослеем, становимся интересны для инвесторов.

Вообще производство игр развивается семимильными шагами и в России, и в Украине, растет его привлекательность с точки зрения прибыли (не секрет, что оно очень рентабельно). Если же говорить конкретно об «Акелле», то последние четыре года мы ежегодно удваивали свой оборот. Доход компании составляет значительную долю в общем обороте, а источник сверхвысокой, по международным меркам, прибыли – за счет роста рынка и пока еще относительно низких зарплат. Хотя с этим мы имеем серьезные проблемы: и в России, и в Украине зарплаты стали существенно увеличиваться и уже обгоняют расширение рынка и тех бюджетов, которые даже крупные западные компании могут выделить на проект. Мы уже столкнулись с тем, что игры нам, как издателю, дешевле заказывать не в России, не в Украине, а в Америке. Но при всем при этом наши страны имеют огромный потенциал, высококлассные кадры – очень творческих людей, способных целиком посвятить себя разработке игр.

А хорошо ли то, что у нас так много энтузиастов? Не вредит ли это делу? Ведь порой желание сделать гениальную игру несовместимо с бизнесом...

Так и есть. Худшее, что можно делать – игру своей мечты. Разрабатывая проект, нельзя забывать, что это прежде всего серьезный бизнес. И только во-вторых – творчество, позволяющее человеку реализовать себя. Здесь важно сбалансировать искусство и производство, требования первого и законы второго.

В последнее время все заметили, что игр, легально изданных в странах СНГ, стало больше. Это не может не радовать. В чем, по вашему мнению, причина и долго ли продержится такая тенденция?

Факторов роста рынка несколько. Это возросшая покупательная способность населения; если говорить о России, то это нефтяные де-

О «Бое с тенью»



В Сети была статья о «Бое с тенью», где двое сотрудников вашей компании с большой долей цинизма рассказали о подходе к разработке продуктов В-класса. Этично ли это?

Не станем лукавить. Игры В-класса существуют. Делаются они в жесткие сроки, по четким и суровым законам рынка. Все этим занимаются, потому что выгодно. На момент выхода «Бой с тенью» был, пожалуй, лучшей игрой такого класса в СНГ. А статья опубликована на DTF и рассчитана на разработчиков. Ее цель – призвать их прекратить лицемерие и начать говорить правду о том, как «лепятся» подобные проекты. У простых геймеров этот материал может вызвать не сов-

сем адекватную реакцию. Не все читатели должны быть посвящены в кухню разработчиков. Повторяю: статья рассчитана на подготовленного человека.

Вы же понимаете, игры по кинолицензии – это отдельный жанр. Нужно выйти в срок и с максимально хорошим качеством, но вот срок обычно невероятно жесткий.

Тем не менее вы делали и игры А-класса по кинолицензиям. Те же «Пираты Карибского моря».

Это была другая ситуация, другой бюджет и другие сроки. Мы стараемся делать игры так хорошо, как только возможно в поставленных условиях. В случае с «Боем с тенью» условия оказались иными.

нги, – увеличение зарплат позволяет людям тратить больше, в частности, на индустрию развлечений. Рост количества ПК, приспособленных для современных компьютерных игр – на сегодняшний день в России, например, их более 5 млн. Расширение легального рынка. Сейчас он делится 50 на 50 – если говорить обо всем рынке, а что касается продуктов, издаваемых «Акеллой», то ситуация значительно лучше. Это связано с тремя факторами. Первый – ценовая политика. Второй – конечный пользователь начал понимать разницу между легальным и пиратским продуктом – в байки о том, что последний может испортить компьютер, уже никто не верит, но качество перевода и локализации там невероятно низкое. А мы гарантируем качество, нормальный перевод, техническую поддержку (патчи, игра через Интернет и т. д.), так что уже многие из принципа не покупают пиратские продукты, даже если игра на легальный рынок выходит позднее. И все большая часть продукции выпускается законно. Третий фактор – борьба с пиратством. В крупных городах, особенно в Москве и Питере, серьезную работу проводят антипиратские ассоциации. Мы сотрудничаем с двумя: «Русский щит», которая преследует пиратов, опираясь на Уголовный кодекс, и организация «Сорбонна», наказывающая пиратов через арбитражный суд. Поэтому в Москве и других крупных городах доля пиратской продукции существенно ниже, чем легальной. Очень хотелось бы увидеть ту же картину и в Украине. Особенно в отношении так называемой «серой лицензии».

Все помнят вашу неудавшуюся разработку Axle Rage под PS2 и успешных «Пиратов Карибского моря» для Xbox. Планируете ли дальше делать и издавать что-то для консолей?

Для нас это уже давно является стратегическим направлением. Сейчас готовимся к разработкам под приставки следующего поколения.

Axle Rage переименован и заморожен. Надеюсь, что к нему вернемся после сдачи Swashbucklers для PS2.

С изданием игр пока сложно: менеджеры Sony и Microsoft не воспринимают рынок СНГ всерьез. Мы обсуждали с ними возможность специальных цен для местного рынка, но пока им это не интересно.

Все приставки следующего поколения – многоядерные. Новые процессоры – тоже. Ваши игры поддерживают распараллеливание вычислений? Какой прирост производительности это дает?

В наших играх скорость увеличивается примерно на 30%.

Когда многодисковые игры будут вытеснены DVD-изданиями?

Уже больше половины продукции выходит именно так. По высокотехнологическим проектам, которые тиражируются в двух версиях, продажи распределяются где-то 50/50. Часто во всех странах игра появляется только на DVD, и лишь мы одни делаем дополнительно CD-издание, чтобы не терять покупателей, не имеющих пока DVD.

Расскажите вкратце о нынешнем игровом рынке СНГ.

Объем российского рынка в 2005 г. составил примерно 200 млн долл. Украинский обычно оценивают в 10% от российского. Лидером является компания «1С» (около 25%), дальше идут три разработчика: «Акелла», «Бука» и «Новый Диск». Мы считаем, что находимся на втором месте, немного обгоняя «Буку» и «Новый Диск».

Не планируете ли пойти по пути «1С», покупая западных дистрибьюторов и издателей?

К нам регулярно обращаются с подобными предложениями. Мы исследовали несколько

вариантов и считаем, что сейчас это экономически невыгодно.

Как «Акелла» работает с внешними студиями, в частности с украинскими компаниями?

В последнее время это один из наших главных приоритетов. Сначала мы были просто разработчиком, потом стали локализатором, затем издателем и наконец занялись продюсированием внешних студий. Посвящаем им много усилий, выделяем крупные средства на покупку лицензий. У нас немало книжных брендов (Булычев, Успенский, Стругацкие, «Волшебник Изумрудного города», попугай Кеша и др.). Сейчас в производстве около 60 проектов, завязанных на внешние студии. Это как квесты, так и игры других жанров. Только по «Обитаемому острову» разрабатывается три проекта. На КРИ будут достаточно громко анонсированы наши новые продукты.

Ходили слухи по поводу «Ежика в тумане». Права у вас?

Нет.

Не собираетесь открывать собственный офис в Украине?

Пока мы довольны работой с нашим партнером, компанией «Мультитрейд». Создаем представительства в других регионах России. Хорошо работает питерский офис, открываются в Ростове и Екатеринбурге.

Планируете ли вы искать новые студии, в том числе в Украине?

Да. Активно ищем. В Украине есть много талантливых разработчиков и прекрасных организаторов бизнеса, на которых мы возлагаем огромные надежды.

О том, какие игры уже делаются в Украине по заказу «Акеллы», читайте в материале «Наши игры» на соседних страницах.

Но продавались-то эти игры рядом.

К сожалению, у нас нет ценовой дифференциации. Если бы была – то никакие вопросы у покупателей и не возникали бы.

У вас есть интересное разделение на производителей бюджетных и дорогих игр: «Полет Навигатора» и собственно «Акелла». Почему же «Бой с тенью» был издан под торговой маркой «Акелла»?

Нужно понять, что «Полет Навигатора» – это совсем уж «бюджетное». Все-таки игра «Бой с тенью» очень неплохая. Она предназначена для отдыха и отсылает к впечатлениям от кинофильма. Человек вернулся с работы, поиграл пятнадцать минут, побил бандитов, выключил и пошел

дальше по своим делам. Такой подход имеет право на существование. Игра хорошо продается, кстати, недавно мы выпустили улучшенную версию к выходу сериала. И у нее много поклонников. Просто профессионалам присущ некий снобизм и «эстетское» представление о том, какими должны быть игры.

Среди В-класса, кстати, тоже встречаются жемчужины.

У нас сейчас выйдет такая жемчужина – «Сорвать куш». Рекомендую.

Прибыль от продуктов В-класса в процентном соотношении больше, чем от А-класса?

Все зависит от каждой конкретной игры. Нельзя утверждать определенно.



Наши Игры 2006



С каждым годом украинских игр становится все больше. Что приятно, растет не только их количество, но и качество, и недавние примеры это подтверждают. «Казакі II», «Вивисектор. Зверь внутри», «80 дней», «Хенус: Точка кипения» – 2005 год оказался для отечественной индустрии весьма успешным.

Мы полагаем, что в 2006-м ситуация станет только лучше. На этот год запланировано масса интересных украинских проектов, и у некоторых из них есть все, чтобы стать хитами продаж как в СНГ, так и за его пределами. «XIII век», You Are Empty, «Герои Уничтоженных Империй», «Комбат», «В тылу врага 2» и многие другие очень скоро смогут претендовать на первые места в европейских рейтингах продаж.

На соседних страницах вы найдете самую подробную информацию обо всех (или почти всех) отечественных игровых компаниях и их проектах. О некоторых вы услышите впервые – ни одно издание (кроме нас) до сих пор не писало о Borderland Wars, Afterlife, All Zhang, Ragnesis Online, Northern Wars, «Анабиозе», «Лабиринте отражений» и еще нескольких весьма интересных разработках. Читатели Gameplay узнают о них первыми.

Список компаний

Компания	Стр.
Abducted Artists	36
Absolutist	27
Abyss Lights Studio	37
Action Forms	33
AeroHills	24
Ailen Workshop Studios	29
ASKI	26
A.V.A.T.A.R.	39
AW Group	25
B-Cool Interactive	46
Best Way	25
Boolat	26
Boston Animation	39
Bravo Interactive	35
BTE Soft	43
Crazy House	30
Crytek	27
Deep Shadows	41
Digital Spray Studios	24
DIOsoft	38
DVS	24
Electronic Paradise	40
First Hand Solutions	37
Five BN	45
Frogwares	33
G.A.P.	41
GFI UA	28
Graviteam	26
GSC Game World	37
KranX Ukraine	35
Kyiv's Games	28
Lucky Soft	42
Mandel ArtPlains	35
MAUS	29
Meridian 93	36
Mind Link Studio	43
Mistic Soft	46
New Way Entertainment	36
Newtonic Studios	45
N-Game Studios	31
Persha Studia	45
Program-Ace	32
Red Terra	29
Rostok-Games	39
RRG Studios	44
Spector Studios	29
Symphony Games	41
UCT	31
UDC	30
UkrGameExport	32
Ulysses Games	34
Unicore Games	23
Voodoo Dimention	31
АльфаКласс	27
Баян	46
Студия им. С. В. Савченко	45
Таркос Софт	34



Unicorn Games

Город Киев

Дата основания июнь 2005

Количество сотрудников 15

Web-сайт нет

Игры нет

Проекты «XIII век» (конец 2006)

Об украинском проекте «XIII век» слышали, пожалуй, все. Игру в лучших традициях серии Total War сначала делала студия OSW, затем основная команда разработчиков отделилась и сейчас именует Unicorn Games.

Проект целиком и полностью отдан детальному освещению европейской военной истории XIII века. Нам обещано 5 сюжетных кампаний: за англичан, французов, монголов, немцев и русичей. Геймер

сможет принять участие в таких известных исторических битвах, как битва при Булгине, бой при Фалкирке, сражение при Лас-Навас де Толоса, Ледовое побоище. Будут также интересные события, известные узкому кругу специалистов и никогда не освещавшиеся в играх, например битвы при Гельхейме и при Тайлебурге. Всего планируется 30 сражений. Масштаб тоже соблюден – на поле брани сойдутся многие тысячи бойцов.

Тщательный подбор исторических материалов позволит показать разные формы средневековых битв: схватка на открытом пространстве, сложные маневры на пересеченной местности, штурм укреплений, вылазки, атака осадившей крепость армии, уличные бои, битва на болотах и на льду.

Геральдика, в отличие от многих других известных проектов, будет полностью соответствовать реальной, кроме того, обещаны 60 исторических личностей: Филипп II Август, Фридрих II Гогенштауфен, Эдуард I, Александр Невский, Даниил Галицкий, Симон де Монфор и др.

Вообще к исторической достоверности разработчики подходят со всей дотошностью. Оружие, доспехи и боевые соединения будут именно XIII века, причем учтены национальные особенности враждующих сторон: французские рыцари считаются непревзойденными в конном бою, а итальянские арбалетчики стреляли лучше прочих.

На каждого солдата будут влиять около 80 параметров и характе-

ристик, что сделает бои более правдоподобными и вместе с тем эффектными.

Естественно, как и в случае с любой исторической стратегией, тут же найдутся знатоки, которым не угодить: то на подковах у лошадей испанской конницы гвозди не того размера, то камыш по берегам Чудского озера растет не в тех местах. Специально для них обещан инструментарий, позволяющий самостоятельно воссоздать интересные события той эпохи или даже придумать что-то свое: скажем, французскую армию, штурмующую Новгород.

«XIII век» должен появиться на полках магазинов в конце этого года при поддержке компании «1С».



DVS

Город Николаев

Дата основания 2000

Количество сотрудников 12

Web-сайт www.dvshome.com

Игры нет

Проекты «Восхождение на трон» (весна 2006)

П риблизается релиз одной из самых ожидаемых украинских игр «Восхождение на трон». Напомним, этот дебютный проект николаевской студии представляет собой смесь RPG и пошаговой стратегии и напоминает некоторые JRPG.

Главный герой «Восхождения на трон» – король, преданный своими соратниками, оказавшийся вдали от родины в незнакомой стране. Цель очевидна – найти дорогу домой, отомстить и вернуть власть.

Исследование мира и общение с NPC происходят в режиме реального времени с видом от третьего лица – совсем как в классических action/RPG. Но стоит начать драку, как игра превращается в пошаговую тактику в духе Heroes of Might & Magic. Причем бои бывают разные: от небольших стычек до масштабных сражений с участием ста человек с каждой стороны. Естественно, в случае победы главный герой получает не только опыт, но и трофеи.

Создавать собственную армию и изучать заклинания предстоит в стандартном action/RPG-виде. На выбор предлагается свыше 90 различных типов юнитов и около 40 заклинаний, так что скучать не придется. Кстати, заработать опыт и деньги можно не только за военные действия, но и за выполнение квестов для различных NPC, которые живут в деревнях, городах (их здесь около двух десятков) и замках.

«Восхождение на трон» появится на прилавках магазинов уже этой весной. Издателем выступает компания «1С».



AeroHills

Город Киев

Дата основания 2004

Количество сотрудников 11

Web-сайт www.alice.com.ua

Игры нет

Проекты «Алиса: Следуй за белым кроликом!» (2006), «Алиса: Английский в Стране Чудес» (2006), MindRunner (н/д)

П рошло больше полугода с тех пор, как мы были в гостях у AeroHills. За это время команда заметно окрепла, нашла издателя и сейчас активно трудится над линейкой образовательных проектов. Занятное путешествие в страну английского языка вместе с очаровательной Алисой уже почти готово и поспеет аккурат к началу нового учебного года. Великолепная работа художника, занимательные мини-игры (аж 15 штук) и словарь, который вместит весь пройденный

материал, помогут детям сделать первые шаги в изучении языка Шекспира и Роби Уильямса. В планах еще математика и другие полезные науки. Не забыта и адвенчура о погоне за Белым Кроликом, работы над ней ведутся, правда, не столь ударными темпами, как рань-

ше, – сказывается большая нагрузка команды. По секрету нам рассказали об одной задумке: MindRunner (название предварительное) – action в футуристическом сеттинге с элементами киберпанка. А еще AeroHills открывает офис в США.



Digital Spray Studios

Город Киев

Дата основания 2001

Количество сотрудников нет данных

Web-сайт www.digitalspray.com

Игры нет

Проекты You Are Empty (2006)

Компания Digital Spray Studios из одной студии превратилась в три – собственно DSS, а также Mandel ArtPlains и еще одну, пока засекреченную. В итоге Digital Spray занимается производством движка, а две новообразованные творческие группы – созданием игр на его основе. Об этих проектах читайте в текущем номере.

AW Group

Город Горловка

Дата основания нет данных

Количество сотрудников 4

Web-сайт www.awplanet.com

Игры AWplanet (2005)

Проекты AWplanet

Первая и единственная студия в Украине, сумевшая самостоятельно разработать и запустить MMORPG. Некоммерческий проект AWplanet стартовал в 2005 г., и сейчас компания занимается его поддержкой и улучшением, не планируя в ближайшем будущем новых игр.

Главная особенность AWplanet – демократичность. Клиент весит всего 2 МВ и потребляет совсем немного трафика. Конечно, из-за этого игра выглядит устаревшей, но, согласитесь, для бесплатного проекта – очень неплохо. Ролевая система довольно сложна: у каждого персонажа имеется 19 параметров, и он может изучить любой из 22 навыков. Поэтому в мире AWplanet есть воины, ремесленники, старатели и др. Наличествует также PvP. Сейчас у игры восемь тысяч подписчиков, а одновременно в онлайн встречается в среднем около 200 геймеров.



Best Way

Город Северодонецк

Дата основания 1991 (игровое подразделение – 1999)

Количество сотрудников 30

Web-сайт нет

Игры «В тылу врага»

Проекты «В тылу врага 2» (весна 2006)

Вest Way, пожалуй, – вторая по известности на Западе украинская студия. «В тылу врага» (Soldiers: Heroes of World War II) держалась в западных чартах несколько месяцев – неслыханный результат для игры, созданной в Восточной Европе. Учтите, что это был дебютный проект сравнительно молодой компании!

Вполне понятно, что сейчас Best Way занимается продолжением под прогнозируемым названием «В тылу врага 2» (на Западе оно именуется Faces of War, потому что сменился издатель). Изначально планировалось, что это будет дополнение, но в итоге проект вырос из простого аддона в полноценный сиквел – это видно и по графике, и по количеству нововведений.

События игры развернутся во время окончания Великой Отечественной войны, летом 1944 – весной 1945 гг. Высадка союзников в Нормандии, Фалезский котел, Бастонь, взятие Берлина и захват Рейхстага. Естественно, будет возможность поиграть и за немцев, но переломить ход истории в любом случае не получится.

Движок «В тылу врага 2» сильно переработали. Например, теперь позволяет разрушать строения по



частям, выбивая куски здания один за другим, а солдаты смогут прятаться за упавшими обломками и другими динамическими укрытиями. Графика также заметно преобразилась, модели стали куда детальнее, спецэффекты – ярче и правдоподобнее. Впрочем, все это можно оценить по прилагающимся скриншотам.

Главный принцип «В тылу врага» остался неизменным – мы по-прежнему управляем группой бойцов, причем в любой момент можем взять на себя руководство одним из них. Кроме того, добавилась система командования отрядом, когда игрок водит лидера, а остальные юниты следуют за ним, выполняют его приказания и под-

держивают его огнем в случае необходимости. Впрочем, хардкорные геймеры могут отключить эту опцию и действовать по старинке, лично указывая каждому подчиненному, что ему необходимо делать.

Да, ждать осталось совсем недолго: «В тылу врага 2» выйдет весной 2006 года.



ASKI

Город Киев

Дата основания сентябрь 2005

Количество сотрудников 4

Web-сайт www.aski.kiev.ua

Игры нет

Проекты Arctic Trip (2006)



Молодая студия ASKI до сих пор занималась postproduction для рекламной индустрии и спецэффектами для кино, поэтому никаких проектов выпустить не успела.

Приятно, что начинают ребята не с «постапокалиптической RPG в духе Fallout», а с симпатичной юмористической action/adventure Arctic Trip о (не поверите) эскимосе, который пытается добыть клык моржа-альбиноса, ус самого большого в арктических водах кита и кусок меха шерстяного пингвина для принесения в жертву местному божеству. По сути, перед нами классический квест с одноэкранными пазлами, разбавленный аркадными вставками. В каждой из 10–15 локаций главному герою по имени Юк нужно решить конкретную задачу: сбить снежками за определенное время как можно больше рыбешек или, скажем, запрячь шесть собак в упряжку, следуя определенным правилам.

Ориентировочная дата выхода игры – декабрь 2006 года, издатель пока не объявлен.



Graviteam

Город Харьков

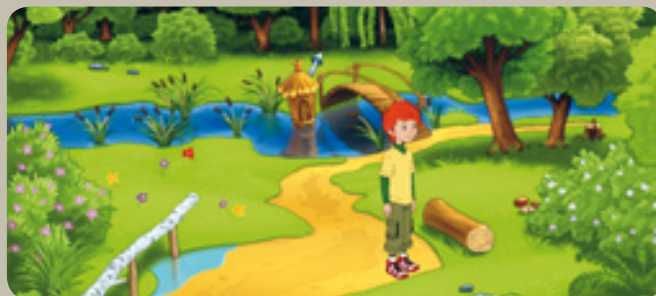
Дата основания 4 июля 2004

Количество сотрудников 20

Web-сайт www.graviteam.com

Игры нет. Сотрудники Graviteam приняли участие в разработке «Т-72. Балканы в огне» (2004), «Вий. История, рассказанная заново» (2003), занимались аутсорсингом

Проекты безымянный танковый симулятор (2007), «Планировщик ландшафтного дизайна» (2006), «Тренажерный комплекс водителя БРДМ» (2006)



Харьковская компания была организована 4 июля 2004 г. в День независимости США (так уж совпало). На данный момент ведутся завершающие работы над следующими проектами: «Планировщик ландшафтного дизайна» (2006), «Тренажерный комплекс водителя БРДМ» (2006).

На ниве аутсорсинга сотрудники Graviteam потрудились на славу. На их счету фоны для

таких квестов, как «Путешествие Алисы», «Трое из Простоквашино: Путешествие на плоту», «Золотой теленок», «Вечера на хуторе близ Диканьки». А сейчас художникам компании поручено создание фонов для игры «Понедельник начинается в субботу».

Кроме того, Graviteam сделала несколько флэш-игр для различных заказчиков (в том числе и для mail.ru).

Но главный большой проект студии – безымянный пока танковый симулятор, идейное продолжение «Т-72. Балканы в огне». К сожалению, никаких подробностей о нем разработчики пока не сообщают. Отметим только, что ролики, которые они демонстрировали на «Новогодней ярмарке Intel и Samsung», выглядели весьма впечатляюще. Дата выхода также неизвестна, но мы ставим на 2007 год.

Boolat

Город Донецк

Дата основания 1999

Количество сотрудников 30

Web-сайт www.boolat.com

Игры «Смертельные грезы» (2003), «Тормозилки» (2004)

Проекты Slam'em All! (2006)



Каждый раз, когда мы вспоминаем о Boolat, нас в первую очередь интересует судьба двух ранее объявленных проектов студии: Age of Angels и «Тормозилки-2». К сожалению, ничего о них не сообщается, поэтому можно предположить, что игры либо заморожены, либо засекречены. Мы очень наде-

емся на последний вариант, ведь «Эпоха Ангелов» выглядела весьма многообещающе. Ходят слухи (непроверенные, разумеется), что одна из этих игр делается для PlayStation 2. Звучит интересно, не так ли?

А вот локализационный отдел Boolat продолжает нас радовать новыми переведенными проектами – их уже выпущено

больше 50! В частности, именно Boolat занималась всей детской локализацией Humongous: «Рыбки Фредди», «Автомобильчика Бип-Бипа» и «Агента Лиса».

Также у компании имеется мобильное подразделение, которое сейчас готовит к мировой премьере трехмерную Java-игру Slam'em All.

Crytek

Город Киев

Дата основания декабрь 2005

Количество сотрудников

нет данных

Web-сайт www.crytek.com

Игры нет

Проекты нет данных

Киевский офис Crytek открылся совсем недавно и поэтому пока не успел поучаствовать в разработках компании. Вы ведь, разумеется, знакомы с Far Cry и Crysis? Поскольку в немецком отделении Crytek

трудится несколько выходцев из Украины, братья Йерли настроены весьма оптимистично по поводу местного представительства студии. И кто знает, возможно через полгода-год мы услышим о самостоятельных проектах киевского офиса. Благо ультрामощный движок CryEngine у них имеется, а таланта и энтузиазма нашим соотечественникам, как обычно, не занимать.

P.S. Обязательно почитайте preview на Crysis в Gameplay, № 3, 2006 и интервью с Фаруком Йерли в Gameplay, № 4, 2005.



АльфаКласс

Город Харьков

Дата основания 2002

Количество сотрудников 10

Web-сайт www.malgrimia.kh.ua

Игры «Мальгримия: Затерянный мир магии» (2005)

Проекты «Мальгримия II: Нашествие некромантов» (осень 2006)

Харьковская компания «АльфаКласс» вообще-то занимается серьезным лабораторным оборудованием. Но ее владелец Сергей Прокофьев в свое время в одиночку сделал знаменитую King's Bounty 2, которая была невероятно популярна среди любителей качественных пошаговых стратегий.

Впрочем, довольно о прошлых заслугах. Совсем недавно вышел новый проект студии – «Мальгримия: Затерянный мир магии», и в данный момент идет работа над его второй частью.

В сиквеле будет добавлена новая фракция – некроманты, разделенная на три «нации»: зомби, скелеты и призраки. У каждой из них свои города, герои и юниты. Кроме того, планируется сделать демонов, но пока никакой информации о них нет.

Естественно, трем нациям из первой части тоже скучать не придется – появятся новые артефакты, заклинания, оружие и квесты.

«Мальгримия II: Нашествие некромантов» выйдет этой осенью при поддержке компании «Новый Диск».



Absolutist

Город Днепропетровск

Дата основания 1999

Количество сотрудников 60

Web-сайт www.absolutist.ru

Игры свыше 200 небольших игр

Проекты по одному каждый месяц

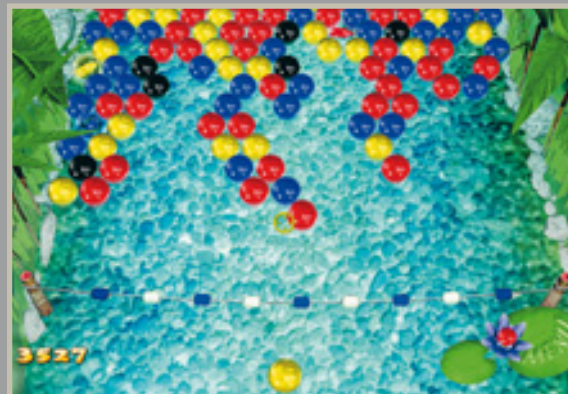
Компания Absolutist из Днепропетровска – уникальное для Украины явление. Коллектив из четырех человек за семь лет превратился в огромных размеров студию, производящую по одной небольшой, но интересной игре в месяц и сотрудничающую с такими гигантами, как Yahoo!, Real Arcade, Nival, «Новый Диск», «Акелла». Как утверждают сами разработчики, в их проекты играло и играет свыше 50 миллионов человек из 140 стран, включая Ватикан и Люксембург, – согласитесь,

впечатляющий результат. Впрочем, они тут же отмечают, что покупателей игр гораздо меньше, всему виной банальная бедность большей части населения земного шара.

Уверены, вы видели продукты Absolutist, ведь они выходили

почти на всех платформах: от мобильных телефонов до Linux. Самая известная, Bubble Shooter («Бульки» в Украине), даже удостоилась отдельного запрета в ряде российских нефтегазовых компаний как подрывающая трудовую дисциплину.

Естественно, мы не можем рассказать о каждой игре, разрабатываемой компанией Absolutist (хотя, поверьте, очень хочется) – их слишком много. Но без упоминания об этой замечательной студии наш материал был бы неполным.



GFI UA

Город Киев

Дата основания август 2003

Количество сотрудников 18

Web-сайт www.kombat-game.ru

Игры нет

Проекты «Комбат» (IV квартал 2006)

Если вы читаете *Gameplay* с самого первого номера, то наверняка слышали о проекте «Комбат» – арт из него был на обложке сентябрьского номера журнала. В принципе, с тех пор ничего не изменилось – перед нами все та же стратегия реального времени с элементами RPG о Второй мировой.

Игроку предстоит примерить форму офицера Германии или одной из стран-союзников (Советский Союз будет в аддоне) и поучаствовать в знаменитых сражениях. С учетом того, что движок поддерживает карты 5×5 км и до 1500 полностью трехмерных юнитов, битвы обещают быть поистине масштабными.

Вообще, реалистичность «Комбата» радует. Без перегибов в духе хардкорных варгеймов, но и без условностей классических RTS. Так, система повреждений техники очень правдоподобна: можно сбить гусеницу, повредить двигатель или башню, контузить и уничтожить экипаж. Кроме того, есть линии снабжения – представить серьезную стратегию без них нельзя в принципе. Мы уж не говорим о таких «мелочах», как погодные условия и смена времени суток, влияющие на ситуацию на поле боя.

Выглядит это все очень красиво. Можно долго рассуждать о DirectX 9, динамических тенях и попиксельном освещении, но, наверное, лучше посмотреть на скриншоты, расположенные рядом. Со времени публикации превью в *Gameplay* «Комбат» заметно похорошел.

Насколько нам известно, в производстве у GFI UA находится еще как минимум один проект, но пока компания ничего о нем не сообщает.



Kyiv's Games

Город Киев

Дата основания июнь 2005

Количество сотрудников 30

Web-сайт www.kg.com.ua

Игры нет

Проекты Fire Department 3 (весна 2006), Silver Fall (осень 2006), City Life II (2007)

Молодая компания Kyiv's Games является украинским отделением европейского издательства Monte Cristo Games – вы наверняка знаете его по играм 7 Sins, Desert Rats vs. Afrika Korps, Fire Department и многим другим. Киевская студия сейчас занимается двумя проектами и

вскоре приступит к работе над третьим.

Ближе всех к релизу – стратегия о пожарных Fire Department 3. Это продолжение серии Emergency Fire Response, представляющее собой симулятор пожаротушения. Первая часть вышла в 2003 г. и получила теплые отзывы – все-таки нечасто встречаются RTS, в которых не нужно никого убивать.

Базовая механика достаточно проста: имеется возгорание на объекте (в третьем эпизоде в их числе есть даже самолет «Мрия»), которое необходимо локализовать как можно быстрее. Если действовать медленно, пламя распространится дальше, нанесет больше ущерба и даже приведет к смерти

нескольких человек – как ваших подопечных, так и простых NPC.

В арсенале геймера разные типы пожарных, а также всевозможная техника: от лестниц до насосных машин. Естественно, третья часть добавляет кое-что новенькое для борьбы с огнем и, кроме того, демонстрирует улучшенные AI, физику и графику.

Второй проект киевляне делают вместе с французским офисом Monte Cristo Games. Это action/RPG Silver Fall, ранее известная под названием Incarnation. За год, прошедший с начала ее разработки, она сильно изменилась: графика стала мультяшной, механика – более аркадной. В будущем планируется портировать Silver Fall на пор-

тативную консоль PSP, а на PC она появится осенью 2006 г.

Кроме того, после завершения Fire Department 3 компания примется за сиквел градостроительного симулятора City Life II. Первая часть как раз должна появиться этой весной, но Monte Cristo настолько уверена в успехе, что запускает сиквел еще до выхода оригинала. По сути, перед нами – честный трехмерный подражатель Sim City, а так как уже довольно долго не появлялось ничего подобного, это очень даже интересно. К сожалению, дата выхода City Life II еще не известна.

Подробнее о планах Kyiv's Games вы можете прочитать в интервью с Андреем Бурцевым в *Gameplay*, № 2, 2006.



Red Terra

Город Кривой Рог
Дата основания июнь 2005
Количество сотрудников 10
Web-сайт нет
Игры нет
Проекты Northern Wars (2007)

Впервые о компании Red Terra мы писали в февральском номере журнала Gameplay. Напомним, что молодая команда из Кривого Рога занимается созданием необычной смеси action/RPG и RTS (рабочее название – Northern Wars).

По сути, перед нами эдакий King's Bounty (или, скажем, «Магия Войны») с видом от третьего лица. Главный герой захватывает шахты и месторождения. Это приносит ему постоянный доход. На полученные средства он нанимает бойцов и укрепляет базу – строит новые оборонительные сооружения, улучшает уже имеющиеся.

Управление солдатами осуществляется в стиле тактических шутеров – командами «Атаковать», «Держать оборону», «Следовать за мной» и т. д. События происходят в реальном времени, сам герой в этот момент может наравне со всеми драться с противником. Войск может быть довольно много, враги очень сильны. Поэтому битвы выглядят масштабно: вокруг летают файерболы и стрелы, наемники клином вламываются в строй демонов (на самом деле построений пока нет, но почему-



то именно так и выходит). А посередине – главный герой.

Убивая врагов, протагонист получает опыт. Вместо очков XP здесь выдают вражьи головы, причем их еще надо отнести на базу, и только тогда улучшатся параметры нашего персонажа. Если вас вдруг угораздит погибнуть, то все трофеи исчезнут. Поэтому камикадзе здесь не в чести.

Естественно, будут сюжет и большой мир со множеством городов, толпами солдат и противников – все как обычно. Кроме классического сингла в духе той же King's Bounty, разработчики собираются сделать качественный многопользовательский режим. В этом случае нас ждет некая смесь Capture the Flag и Domination: необходимо контролировать месторождения, истреблять мелких противников и

отражать набеги войск других игроков.

Свежая версия Northern Wars хорошо смотрится, и мы надеемся, что в итоге получится интересный проект.

Издателя у игры еще нет. Соответственно, и точная дата выхода пока что не известна. Но вряд ли «Северные войны» стоит ожидать раньше 2007 года.



Maus Software

Город Донецк/Бохум (Германия)
Дата основания 1995
Количество сотрудников 50
Web-сайт www.maus-soft.com
Игры Billiard, «Римский бильярд» (2003), «Рыцари неба. Асы королевских ВВС» (2005)
Проекты Battle of Europe 2 – Special operations (2006), Billiard DeLux (2006)



Сейчас совместная немецко-украинская компания трудится над второй частью летной аркады, известной отечественным игрокам как «Рыцари неба». Разработчики решили слегка отойти от исторической правды, дабы получить больший простор для маневра. Традиционных для многих игр о Второй мировой кампаний «за русских, за немцев и еще одну нацию по выбору» не будет. Нам предложат миссии, включающие от двух до трех эпизодов, в которых мы сможем поддерживать за штурвал не только аутентичных немецких, советских, британских и других самолетов, но и прототипов вроде Arado. В Battle of Europe 2 также реализуют многопользовательский режим и посадку летных средств на авианосцы. Кроме того, Maus Software продолжает радовать любителей гонять шары (пусть и виртуальные) – новый Billiard DeLux совместит несколько видов бильярда: русский, карамболь, снукер и т. д.



Ailen Workshop Studios

Город Киев
Дата основания 2004
Количество сотрудников 6
Web-сайт www.ailen-ws.com
Игры нет
Проекты The Monastery: Initiation (2007), Phantom of Glory: Revolution (2007)



Все, что известно: в Phantom of Glory планируется сильный искусственный интеллект (покажите стратегию, где предполагается слабый AI) да 60 000 юнитов на поле боя, а в The Monastery: Initiation будет возможность играть вчетвером, менеджмент-составляющая, реалистичная физика и система повреждений плюс управление, оптимизированное под клавиатуру.

Издателя у ребят пока нет, но планов море. Посмотрим, что из этого получится.

Молодая амбициозная студия Ailen Workshop Studios занимается сразу двумя проектами: сюжетным файтингом для PC под названием The Monastery: Initiation и глобальной стратегией Phantom of Glory: Revolution. Пока нет практически никакой информации ни об одной из этих игр, и даже скриншоты отсутствуют.

Spector Studio

Город Киев
Дата основания 2001
Количество сотрудников нет данных
Web-сайт www.ailen-ws.com
Игры «13 подвигов Геракла» (2003), «Свободу попугаям» (2006)
Проекты нет

После выхода проекта о приключениях знаменитого попугая Кеши («Свободу попугаям» уже в продаже) студия Константина Булатникова переклонила на игры для DVD-проигрывателей. К сожалению, больше никакой информации о ней нет.

UDC

Город Киев

Дата основания 2002

Количество сотрудников 18

Web-сайт www.udc-game.com

Игры нет

Проекты «Сердце вечности»/Heart of Eternity (2006)

Начнем с печального. Мы следим за «Сердцем вечности» уже более трех лет и до сих пор не знаем точной даты выхода. Впрочем, для Украины это вполне обычное явление. Главное то, что разработка игры ведется активно и постепенно близится к финалу, а сейчас идут переговоры с издателем.

Общая концепция практически не изменилась. Перед нами action/RPG от третьего лица в фэнтезийном мире. Здесь он называется Саркус, и живут в нем вполне традиционные орки, гномы, эльфы, гоблины и люди. Правда, откуда-то взялись и вампиры... Но разве когда-нибудь они мешали хорошей игре?

Главная особенность «Сердца вечности» – уникальная ролевая система. И если параметры персонажа довольно стандартны (сила, ловкость, выносливость, интеллект, сила магии), то с классами дела обстоят гораздо интереснее. Во-первых, существует четыре

специализации владения оружием: щит и меч, пара, двуручный класс, дистанционный. Во-вторых, есть четыре направления развития магической науки. Но развиваться каждый персонаж волен одновременно в нескольких дисциплинах, что дает в итоге 36 вариантов!

Традиционны для action/RPG масса оружия, доспехов (все они отображаются на модели героя) и противников. Кстати, броня защищает именно ту часть тела, на которую надета – больше никаких общих фраз о «10 АС».

Ожидается свыше 100 квестов, каждый – с несколькими вариантами прохождения. Причем от выбранного вами способа будет зависеть отношение фракции к персонажу. Следовательно, есть нелинейный сюжет с разными версиями финала.

Поскольку в «Сердце вечности» заявлена очень динамичная боевая часть, вполне логичным станет появление сетевого режима. Обещаны кооперативное прохождение и deathmatch на аренах. И мы очень надеемся, что разработчики сумеют выполнить взятые на себя повышенные обязательства. Продумать и прописать такое количество заданий будет непросто!



Crazy House

Город Харьков

Дата основания 2002

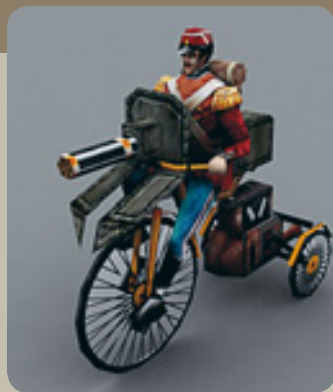
Количество сотрудников 20

Web-сайт www.crazyhouse.ru

Игры «Вий. История, рассказанная заново» (2004), «Т-72. Балканы в огне» (2004), «Т-72. Балканы в огне. Стремительный рейд» (2004), «Убойное дело» (2005)

Проекты Tank Killer (III квартал 2006), «Жюль Верн. Войны изобретателей» (н/д), «Т-72. Плающий Восток» (н/д)

Сrazy House образовалась на базе студии локализации «Дядюшка Рисеч» (это еще и прозвище лидера компании Юрия Лихоты), которая работает с 1996 г. Так что ребята явно не новички на данном рынке – помимо нескольких сотен переводов (в их числе имеются Phantasmagoria, Freelancer, Soulbringer), они успели выпустить три полноценные игры и один аддон. Сейчас Crazy House ведет



работы над тремя проектами – аркадной Tank Killer, необычной стратегией реального времени «Жюль Верн. Войны изобретателей» и совершенно новым танковым симулятором под названием «Т-72. Плающий Восток».

Tank Killer – классический танковый боевик, ближайший конкурент Panzer Elite Action. Вторая мировая, три управляемые боевые машины, полностью разрушаемые уровни – все для того, чтобы весело

провести несколько часов, не задумываясь о сложностях управления реальной многоотонной машиной. Сетевой режим идет в комплекте.

А вот «Войны изобретателей» обещают стать весьма необычной RTS. Ведь кроме интересного сеттинга (эдакий жюльверновский ретро-паропанк), у игры есть ряд примечательных особенностей. Например, конструктор юнитов, RPG-элементы и оконная система, позволяющая геймеру наблюдать

за несколькими ключевыми местами поля боя одновременно. Ландшафт будет полностью разрушаемым, а у игрока появится возможность строить мосты, копать туннели и траншеи. О всяких мелочах вроде зон видимости и слышимости у юнитов, а также заключения дипломатических союзов мы даже не говорим.

К сожалению, ни дата выхода, ни издатель этой амбициозной стратегии пока не объявлены.

Voodoo Dimention

Город Луганск

Дата основания 17 июня 2002

Количество сотрудников 2

Web-сайт www.voodoodimension.com

Игры Epicenter: Nuclear Burn (2004), различные advergimes

Проекты Master of Defence (2006)

Луганская команда Voodoo Dimention состоит всего из двух человек. При этом в портфолио у нее – изданный проект. Согласитесь, солидно, ведь не каждая большая студия может таким похвастаться.

Сейчас ребята завершают свою новую игру – Master of Defence. Вы помните секретный уровень из WarCraft III, на котором нужно было остановить врага, построив различные башни? Здесь эта идея доведена до совершенства. Пять типов оборони-



тельных сооружений, три вида магии, три десятка монстров, шесть локаций и сто восемьдесят (!) неприятельских рейдов. Такое еще попробуй пережить. Притом враги не просты: они действуют не в лоб, а способны сами колдовать и лечиться, иг-

рок в ответ будет сбрасывать на них бомбы, кастовать заклинания и выбирать, какого монстра лучше уничтожить первым.

Кстати, демо-версию игры можно взять с нашего DVD или загрузить с сайта (www.towerdefence.com).

N-Game Studios

Город Днепропетровск

Дата основания 2002

Количество сотрудников 12

Web-сайт www.ngsdev.com

Игры «Час Сапера» (1999), «Cascad: Зона Реактора» (2000), «Cascad II: Nitrogenium» (2001), «Легенды Аллодов: Наследие Некромансера» (2005)

Проекты неанонсированный проект (н/д)

Хотя сотрудники N-Game Studios выпускали игры аж с 1999 г., датой основания студии принято считать 2002 г., когда начались работы над самым знаменитым проектом компании «Легенды Аллодов: Наследие Некромансера». Напомним, «Легенды» – это total conversion для Dungeon Siege, представляющая собой неофициальное продолжение сериала «Аллоды» (разрешение от «Буки» и Nival у ребят имелось), но уже в трех измерениях. Игра пользовалась популярностью, тем более что по вполне очевидным причинам распространялась бесплатно.

В данный момент студия занимается каким-то неанонсированным проектом, но пока что предпочитает ничего о нем не говорить. Мы надеемся сообщить вам больше информации в будущих номерах Gameplay.



УСТ

Город Киев

Дата основания 2003

Количество сотрудников 6

Web-сайт www.starmaster.su

Игры Webrace (браузерная)

Проекты StarMaster Online, Escape (браузерная)



Спешим успокоить тех, кто внимательно следит за проектом StarMaster и недоумевает по поводу отсутствия новостей об игре. Все в порядке, код пишется, космос рисуется, модели создаются, а всевозможные корабли бороздят просторы Вселенной. Придя к выводу, что нельзя объять необъятное, команда прекратила работу над наземной частью игры, частично сменив концепцию. Теперь ожидаются только аркадные полеты в безвоздушном пространстве, но с непременными заданиями, наградами, тюнингом кораблей, PvP и прочими атрибутами MMORPG. Планов еще громадье, так что на вопрос о дате выхода руководитель проекта уклончиво отвечает: «Как только, так сразу». Кроме того, студия попробовала себя на поприще браузерных игр, и ее первенец уже доступен в Сети по адресу www.webrace.kiev.ua. А со дня на день начнется бета-тестирование Escape (www.escape.org.ua), второго подобного проекта УСТ.



Program-Ace

Город Харьков

Дата основания 1993

Количество сотрудников 140

Web-сайт www.programace.com

Игры Berenstain Bears and the Spooky Old Tree (2005), Pack Hunter Survival, Horse Cross: Steeplechase (2004), Horse Cross 3D (2005), Winter Games (2005)

Проекты Photo Hunter (2006), неанонсированные игры

Компания давно зарекомендовала себя на рынке как разработчик программного обеспечения и Web-приложений. С 2002 г. Program-Ace открывает игровое направление и за последующие несколько лет достигает значительных успехов на этом поприще. В аутсорсинговом портфолио студии как отдельные работы, так и целые проекты, причем не только для PC (Pack Hunter Survival по заказу SG Interactive), но и для экзотических для украинского рынка разработок платформ (Berenstain Bears and the Spooky Old Tree сделана для GBA по заказу Namco). Кроме того, Program-Ace развивает мобильное направление и создает shareware-игры, последние из которых можно загрузить с официального сайта.

В скором времени мы познакомимся и с PC-разработками студии (уже подписаны договоры с российскими издателями), причем игры ориентированы на самую широкую аудиторию. Устроить скачки можно в Horse Cross: Steeplechase, состязаясь с противником в режиме *split screen* и через Интернет. Жанр – аркада, так что прокатиться на шести разных лошадах по ярким локациям смогут даже малыши. Для любителей более ре-

листичной и спокойной картинки предназначен Horse Cross 3D, где под копытами нашего коня будут стелиться поля Англии, лесные тропинки Франции, улицы городов США и пески пляжей Греции. Красиво и необычно.

Эти игры, равно как и сборник зимних видов спорта Winter Games, уже завершены. Недавно студия закончила работу над занятием детской обучающей аркадой Photo Hunter, причем в проекте –

создание линейки подобных игр, действие которых будет разворачиваться в нескольких природных зонах (тундре, тайге, ледяных пустынях Антарктиды и т. д.). А глобальные планы у Program-Ace действительно впечатляют – собрать под своей крышей разработчиков из разных городов и создать самый большой в Восточной Европе центр по разработке игр, ориентированный на сотрудничество с западными заказчиками.



UkrGameExport

Город Киев

Дата основания 2005

Количество сотрудников 8

Web-сайт www.ukrgameexport.com

Игры нет

Проекты Rocks (2006)

UkrGameExport не является в чистом виде разработчиком или издателем. Основная концепция компании – сотрудничество с независимыми участниками игровой индустрии и развитие ее в целом. В конце прошлого года немецким представителем

UkrGameExport был заключен контракт с быстро развивающейся немецкой компанией Bad Brain Entertainment. Теперь они возьмутся за разработку компьютерной игры Rocks, в создании которой также принимает участие студия BTE Soft.

Rocks представляет собой римейк популярных некогда игр Boulderdash и Emerald Mine. Те, кто начинал свое знакомство с компьютером еще во времена ZX-Spectrum, наверняка провели не одну бессонную ночь, помогая пиксельному муравью собирать

алмазы и одновременно ловко уворачиваться от страшных падающих камней.

На этот раз игра будет возрождена с трехмерной графикой, современной динамичной музыкой, возможностью многопользовательской игры и даже с сюжетной линией.

Кроме того, сейчас уточняются детали контрактов по еще двум проектам донецких компаний Boolat и IT Group. UkrGameExport собирается объявить эти игры чуть позже. Те же проекты, которые компания разрабатывает

самостоятельно, еще находятся на стадии утверждения дизайнерских документов.



Action Forms

Город Киев

Дата основания 1995

Количество сотрудников 25

Web-сайт www.action-forms.com

Игры Chasm: The Rift (1997), Carnivores (1998), Carnivores II (1999), Carnivores: Ice Age (2000); «Вивисектор. Зверь внутри» (2005); «Остров сокровищ» (2005)

Проекты «Приключения капитана Врунгеля» (2006), «Анабиоз» (2006)

Одна из старейших украинских игровых студий продолжает работы над игрой-анимацией знаменитых мультфильмов студии «Киевнаучфильм», созданных в мастерской Давида Черкасского.

Буквально через несколько месяцев на золото уйдет аркада с квестовыми элементами по мотивам «Приключений капитана Врунгеля». Виденные нами фрагменты поражают мастерски переданной атмосферой мультфильма. Трехмерные (а игра создается на модифицированном движке «Вивисектора») Врунгель, Лом, агент 007, гангстеры и другие персонажи ленты ужасно похожи на своих 2D-прототипов. Да и локации, забавная анимация героев и прочие элементы видеоряда имеют почти стопроцентное сходство с оригиналом. Как сказали нам сами разработчики, художники и аниматоры просто получали удовольствие от воссоздания мультфильма в 3D. В «Приключениях капитана Врунгеля», конечно, будут квестовые элементы, но базис геймплея аркадный. Лому, а основное время мы будем управлять именно им, придется прыгать, лазить по канатам, драться с гангстерами и другими участниками

ми регаты. На некоторых уровнях придется даже поводить яхту «Беда» (в проекте достаточно много мини-игр). Сюжет «Приключений», как и в случае с «Островом сокровищ», начинается сразу после финала мультфильма. Для озвучки будет приглашена та же команда, великолепно справившаяся со своей работой в «Острове» – Евгений Паперный, Виктор Андриенко, Василий Бендес и Алексей Колган.

Второй проект Action Forms – это, естественно, шутер, только на сей раз с ярко выраженными чертами horror. Игра, имеющая рабочее название «Анабиоз», еще не анонсирована, поэтому информации совсем немного. Для нее написан новый движок, поддерживающий все современные эффекты – parallax и normal mapping, глубину резкости (depths of field), мягкие тени, проекционные текстуры, карты отражений, HDR и т. д. По сюжету игры, который разворачивается на крайнем севере СССР в 60-е годы прошлого века, мы случайно оказываемся на замерзшем во льдах еще в 30-е гг. корабле, перевозившем заключенных. Нам обещают действительно огромное грузовое судно, саспенс и тонкую философскую подоплеку происходящего. Разработчики отказались от полчищ противников, нападающих со всех сторон, в пользу атмосферности и изобразительной правдоподобности. Обещают, что игра не будет затянутой и что пугать нас собираются всерьез, особое внимание уделяя картинке и звуковому сопровождению. Работы над проектом идут уже давно, и Action Forms надеется закончить его к концу года. Мы тоже очень хотим в это верить.



Frogwares

Город Киев

Дата основания 1995

Количество сотрудников 40

Web-сайт www.frogwares.com

Игры «Шерлок Холмс: 5 египетских статуэток» (2002), «Путешествие к центру Земли» (2004), «Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки» (2005), 80 days (2006)

Проекты Sherlock Holmes 3: Awaken (2006), Sherlock Holmes 4 (2007), Sherlock Holmes 5 (2008), TrackMania Arena, TrackMania Seasons (н/д)

Как вы можете заметить, изучив список работ франко-украинской компании Frogwares, основные творческие силы которой базируются в Киеве, последнее время она с завидным постоянством выпускала по игре в год. Причем забавно, что истории о великом сыщике чередовались с проектами, вдохновленными литературными трудами Жюль Верна. Однако этой традиции, похоже, пришел конец, и Frogwares сконцентрировалась на сериале о Шерлоке Холмсе.

Третья часть цикла имеет рабочее название Awaken. Как и прежде, нет смысла искать в творческом наследии Конан Дойла ее сюжет, поскольку все «рассказы» о Холмсе от Frogwares совершенно оригинальны, а их сценарии пишет брат руководителя студии Ваеля Амра Жалиль Амр. Awaken будет существенно отличаться от «Серебряной сережки» как в технологическом плане, так и особенностями геймплея. Вас ожидает не столько детективное расследование, сколько атмосферная приклю-

ченческая история, пропитанная духом почитаемого в среде девелоперов Лавкрафта.

Холмс и Ватсон разгадывают тайну исчезновения людей. Для этого им придется покинуть Лондон и поколесить по Старому и Новому Свету – от водопадов Швейцарии до борделей Нового Орлеана (порядка сорока локаций). В предыдущей игре «80 дней» команда Frogwares впервые испытала в действии трехмерный движок. Его существенно «переработанное и дополненное издание» и стало технологической основой Awaken. Кстати, полное прохождение игры займет у опытного квестомана около 15 часов. Релиз должен состояться в ноябре 2006 г., а контракт на ее издание на европейских территориях подписан с французской компанией Focus.

А вот и несколько сюрпризов. Оказывается, холмсиана не ограничится только лишь игровыми продуктами. В планах Frogwares – создание трехмерного фильма по знаменитому детективу и выпуск его DVD-версии.

Ваель Амр не боится экспериментов, о чем свидетельствуют два новых проекта, на которых гордо красуется любимый редакциями Gameplay и «ДПК» бренд TrackMania. Сами понимаете, головоломные гонки и адвентюры – это две большие разницы. Но мы почему-то уверены, что и TrackMania Arena (разрабатывается совместно с Nadeo) и TrackMania Seasons (собственный проект) с этикетками Made in Ukraine привлекут к себе массу поклонников как в нашей стране, так и за рубежом.



Таркос Софт

Город Киев

Дата основания 2002

Количество сотрудников 50

Web-сайт www.tarkos.com.ua

Игры несколько игр для мобильных телефонов, MMOG для корейского рынка

Проекты Secretus Incognito (2006), All Zzang (2006), Eternal Forces (2006), Rainbow Worlds (2006)

Одна из самых крупных киевских студий, «Таркос Софт» до сих пор выполняла преимущественно работы по аутсорсингу для корейских заказчиков. Но с недавнего времени компания взялась за несколько полноценных проектов. Сотрудничество с Южной Кореей не прошло даром, и потому большинство из них – многопользовательские игры. Так, Secretus Incognito представляет собой классическую MMORPG с поддержкой огромного «бесшовного» (т. е. без подзагрузок, как в World of



WarCraft) мира, населенного всевозможными монстрами. Игра делается опять же по заказу компании из Южной Кореи, поэтому на нашем рынке появится вряд ли.

Еще один проект для корейцев – All Zzang, трехмерная онлайн-аркада с элементами RPG. Это скорее аналог Guild Wars, чем WoW: геймеры встречаются только на специальных аренах, в остальное время общаясь в чате. Интересно, что All Zzang поддерживает покупку и продажу внутриигровых предметов за реальные деньги.

А третий многопользовательский проект делается уже для нашего рынка. Rainbow Worlds изготавливается по заказу российской компании «Арена.ру» и представляет собой дальнейшее развитие этого мира. Только вместо старой сетевой флэш-игры наконец-то появится полноценная трехмерная MMORPG.

Впрочем, нам более интересен проект Eternal Forces, создающийся по заказу американской компании. Это стратегическая игра, основанная на серии книг, в которой рассказывается о конце

света. Апокалипсис еще не наступил, но все праведники уже в Раю, а оставшимся придется решать – умереть с честью в борьбе с воинством Сатаны или присоединиться к нему. Мы играем за одну из организаций, решивших противостоять дьявольскому войску. Битвы будут проходить на улицах Нью-Йорка, причем нанимать своих сторонников придется прямо тут с помощью классических проповедников. Естественно, будет и сетевой режим, в котором в сражении сойдутся несколько фракций.

Ulysses Games

Город Киев

Дата основания 2005

Количество сотрудников 10

Web-сайт www.ulysses-games.com

Игры нет

Проекты Borderland Wars (конец 2006)

Ulysses Games – молодая киевская студия, в данный момент работающая над своим первым стратегическим проектом. Интересно, что у ребят подход к созданию игры вполне разумный. Во-первых, они лицензировали чужой движок, чтобы не тратить времени на создание и отладку собственного. Во-вторых, большая часть работы по графическому оформлению игры делается сторонними художниками по аутсорсингу. Ну а в-третьих, коллектив компании хоть и довольно маленький, вместе с тем успел сделать достаточно много.

Итак, что же такое Borderland Wars? Это не совсем обычная RTS о противостоянии людей и демонов. В 2008 (предположительно) году потусторонние существа появятся на нашей планете и начинают стремительно захватывать мир. Между землями, все еще населенными homo sapiens, и новообретен-



ными территориями порождений ада появляется Барьер. Это тонкий, шириной всего в несколько метров, участок – своеобразная граница, разделяющая «их» и «нас». Впрочем, не надейтесь на защиту: внутри Барьера живут весьма неприятные создания, готовые атаковать каждого, кто попытается его пересечь.

К счастью, вскоре человечество обнаружило способ отвоювать планету назад. Для захвата земель демоны проводят темные ритуалы в определенных местах, и с помощью хитрого устройства, размещенного на вершине алтаря, можно очистить территорию от сквер-

ны. А самих тварей придется уничтожать по старинке: огнестрельное оружие было и остается лучшим способом борьбы с незваными гостями.

Сбор ресурсов организован довольно необычно. Специальные юниты (у демонов – импы, у людей – грузовики) регулярно курсируют по «своей» зоне и собирают артефакты, которые обеспечивают постоянный приток ресурсов в казну. Соответственно, чем больше квадратных метров, тем быстрее пополняется ваш счет.

Даже на ранней стадии разработки Borderland Wars смотрится

очень хорошо. Отлично выдержан стиль. Заброшенные заправочные станции, разбитые автомобили, сожженные деревья – сразу понятно, что идет война. На территории демонов земля стала черной и потрескалась, видны потеки лавы – пейзаж контрастирует с золотой осенью за Барьером.

В Borderland Wars ожидается кампания за людей и сетевой режим, в котором мы сможем командовать обеими противоборствующими сторонами.

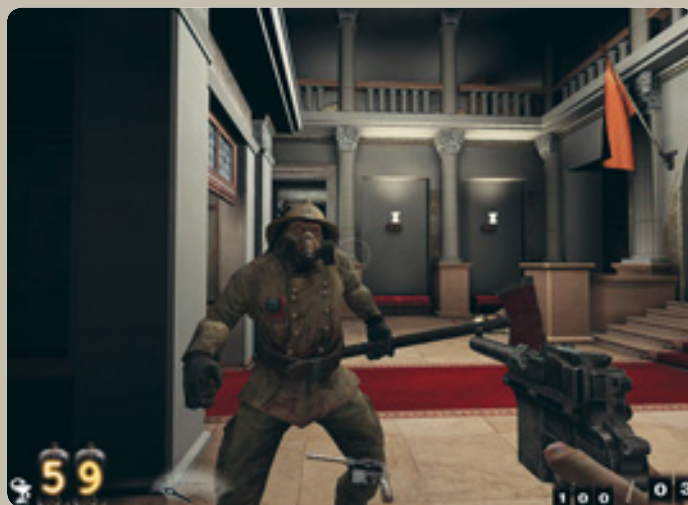
Издатель пока не объявлен, выход игры намечен на конец этого года.

Mandel ArtPlains

Город Киев
Дата основания 2005
Количество сотрудников 13
Web-сайт www.digitalspray.com
Игры нет
Проекты You Are Empty (лето 2006)

Уверены, многие наши читатели задаются вопросом, почему это вдруг никому не известная Mandel ArtPlains значится соразработчиком You Are Empty. Официальный ответ довольно прост: существовавшие до сих в Digital Spray Studios две команды решили, так сказать, официально оформить отношения и создали вторую компанию Mandel ArtPlains. Ниссор, ни раздела имущества не было, и две студии по-прежнему совместно трудятся над You Are Empty, как и раньше, DSS отвечает за движок, а MAP – за геймплей и арт.

Так что волноваться не стоит – You Are Empty уверенно движется к релизу и никаких существенных изменений в проекте не произошло. Перед нами все тот же survival FPS о судьбе одинокого советского гражданина, уцелевшего после эксперимента по созданию идеальных людей. Как и любое научное исследование в компьютерных играх, опыт закончился неудачей, и целый город будто вымер. Злу способен противостоять только наш персонаж, остальные либо исчезли, либо превратились в монстров. Причем не в банальных демонов или чертей: враги у нас в лучших традициях соцреализма.



Двадцать типов противников весьма интересны: психобольной, медсестра, пожарный, курица, собака Павлова, сталевар, буденновец, дедушка-сторож с берданкой и т. д. Будут, правда, и нормальные выжившие, но их настолько мало, что надеяться на какую-то серьезную помощь не приходится.

Естественно, арсенал тоже соответствует эпохе (на дворе, напомним, 60-е годы насквозь альтернативного прошлого века). Борьбаться за жизнь придется с помощью гаечного ключа, маузера, дробовика, ППШ, пулемета Максима и отобранной у буденовца трехлинейки. Планируется и футуристическое оружие, но о нем вам пока лучше не знать.

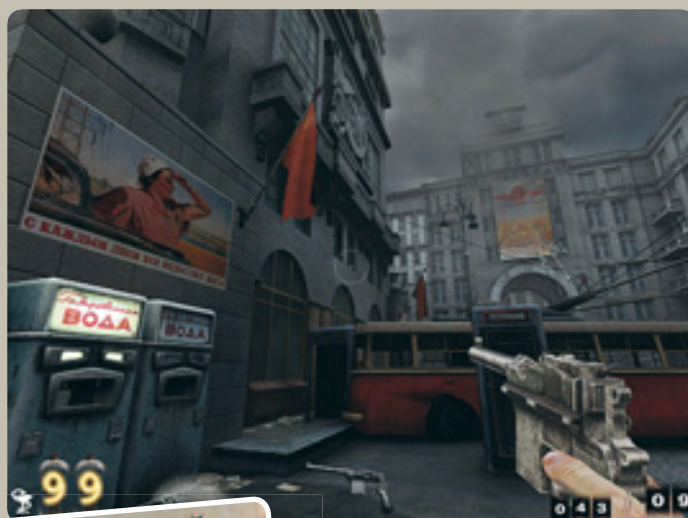
Количество уровней несколько сократилось – вместо обещанных ранее 25 их будет 18. MAP рассчитывает компенсировать потерю более качественной проработкой

имеющихся локаций. Верим, ведь места знатные: колхоз, индустриальная зона, город, в котором будут и мрачные трущобы, и центральные районы со сталинской

архитектурой. В качестве прототипов, напомним, использовались Киев и Москва. К примеру, здание Горсовета – это Национальный музей истории Украины, расположенный в Киеве в начале Андреевского спуска.

Графика You Are Empty звезд с неба не хватает: движок хоть и поддерживает все новомодные эффекты, включая физику, однако не способен конкурировать с более именитыми собратьями. Но это неважно. Соль игры в неповторимом духе урбанистического тоталитарного ретро-хоррора. Такой смеси дизайнов сталинской эпохи и безумной параноидальной атмосферы в лучших традициях Лавкрафта нам еще не встречалось.

You Are Empty появится в продаже летом этого года при поддержке компании «1С».



Bravo Interactive

Город Киев
Дата основания 2002
Количество сотрудников 18
Web-сайт bravointeractive.com
Игры аутсорсинг
Проекты не объявлены

Киевская студия Bravo Interactive продолжает заниматься аутсорсингом. За прошедшее с момента нашего последнего визита время Bravo успела внести свою лепту в создание 15 проектов, разработанных известными западными и отечественными компаниями: MotoGP 3, Chaos League, Pro Rugby Manager, Crazy Frog Racing и др.



KranX Ukraine

Город Киев
Дата основания 2006
Количество сотрудников нет данных
Web-сайт www.kranx.com
Игры нет
Проекты нет данных

Вслед за западными фирмами, которые открывают свои офисы и представительства в Украине, к нам пожаловали и россияне. KranX – первая русская студия, создавшая подразделение в Киеве. Напомним, что во главе родительской компании стоит Андрей Кузьмин, автор «Периметра».

New Way Entertainment

Город Киев

Дата основания 2006

Количество сотрудников 8

Web-сайт newway.com.ua

Игры нет

Проекты «Русалочка: Волшебное приключение» (н/д)

Молодая команда решила порадовать малышей и их родителей интерактивной историей с элементами приключения. За основу взята сказка великого Ганса Христиана Андерсена «Русалочка», только вот в версии от New Way Entertainment нас ждет непременный хэппи-энд со свадьбой. А перед этим храброй морской царевне Айлин предстоит потерять и вновь обрести голос, завоевать любовь принца и спасти его (злая морская ведьма превращает юношу в статую). Проект рассчитан на младших геймеров от трех до шести лет. История порадует не только яркой картинкой, забавной анимацией и приятной музыкой, но и разнообразными обучающими заданиями и мини-играми. Собрать паззлы, раскрасить картинки, приготовить вкусное блюдо из разных ингредиентов и др. В планах у ребят создание обучающих игр.



Meridian'93

Город Луганск

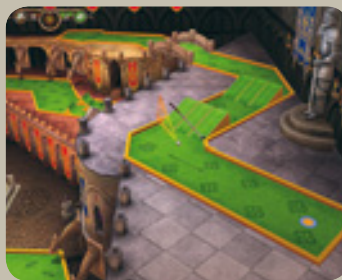
Дата основания 1993

Количество сотрудников 35

Web-сайт www.meridian93.com

Игры Admiral: Sea Battles (1996), Carcassonne, Mouse Force (2005), El Grande (2004), Alexander: Hour of Heroes (2004) и еще почти десяток

Проекты «Волкодав из рода Серых Псов» (2006), «Мини-гольф» (2006), «Магик» (2006), Defender (2006)



Старейшая игровая студия Украины существует уже тринадцать лет и прекращать свою деятельность не собирается. Луганчане из Meridian'93 уже успели выпустить уйму игр и в данный момент работают сразу над четырьмя проектами.

Нас, конечно, больше всего интересует «Волкодав из рода Серых Псов», который делается по одноименному российскому фильму и будет издаваться компанией «1С». Но, к сожалению, кино-

шники категорически запретили публиковать какую-либо информацию об этой action/RPG, так что остается надеяться, что игра окажется достойной литературного первоисточника.

Кроме того, меридиановцы делают три небольших проекта: «Мини-гольф», «Магик» и Defender. Первый представляет собой классический трехмерный мини-гольф с необычными трассами – нам удалось поиграть в демо-версию, и должны признать, смотрится она весьма

неплохо. «Магик» – нечто вроде знаменитой Insaniquarium, но никаких подробностей о нем пока нет. Зато больше известно о Defender – классическом hack'n'slash, в котором игроку необходимо защищать деревню от нашествия монстров с помощью главного героя (его можно прокачивать) и группы наемных охранников.

Точные даты выхода игр Meridian'93 пока не известны, но, скорее всего, мы увидим их еще в этом году.

Abducted Artists

Город Киев

Дата основания 2004

Количество сотрудников 7

Web-сайт www.abductedartists.com

Игры нет

Проекты Highway Gladiator (н/д), Harlampus and the Tulip Case (н/д)



Студия Abducted Artists появилась сравнительно недавно, и до сих пор материалы о ней нигде не публиковались. Так что просим любить и жаловать!

Хотя на сайте компании значатся три проекта, в данный момент все силы брошены на геймплей-демо только одного из них: боевого гоночного симулятора Highway Gladiator (название может измениться). Это классический боевик

на колесах, немного похожий на Full Auto для Xbox 360. Обещаны апгрейды автомобилей, реалистичная физика и вместе с тем довольно простое управление. Также планируется закрученный сюжет, что для этого жанра, согласитесь, в новинку.

Издателя у Highway Gladiator пока нет, соответственно дата выхода игры неизвестна, но ребята с оптимизмом смотрят в будущее.

Пожелаем им удачи.

Abyss Lights Studio

Город Киев

Дата основания 2002

Количество сотрудников 20

Web-сайт www.abys-light.com

Игры мобильные игры (Java):

Alia vs. Aliens I, II ; Aertha (Girl from Magicland), аутсорсинг

Проекты Abyss Lights:

Frozen System (2007)

Несмотря на то что Abyss Lights Studio по-прежнему тратит немало времени на аутсорсинг, работы над собственным аркадным космическим симом Frozen System отнюдь не заморожены, а напротив, идут полным ходом. Пока студия хранит молчание, но к концу лета информация по проекту должна обновиться. Возможно, проявится и ситуация с издателем.

First hand solutions Ukraine

Город Киев

Дата основания 2005

Количество сотрудников 8

Web-сайт www.fhs-ua.com

Игры аутсорсинг

Проекты не объявлены

Эта студия создана бывшими сотрудниками компании Digital Arts, которая перестала в прошлом году заниматься играми. Сейчас ребята уделяют внимание аутсорсингу и разработке 3D-продуктов в области online gambling, но рассчитывают в обозримом будущем выпустить собственные полноценные игровые проекты.

GSC Game World

Город Киев

Дата основания 1995

Количество сотрудников 100

Web-сайт www.gsc-game.com

Игры «Казаки: Европейские войны», Venom: Codename Outbreak, «Казаки: Последний Довод Королей», Hover Ace, «Казаки: Снова Война», «Завоевание Америки», «Завоевание Америки: В Поисках Эльдорадо», FireStarter, «Александр», «Казаки II: Наполеоновские Войны»

Проекты «Герои Уничтоженных Империй. Эпизод I» (2006), «Казаки II: Битва за Европу» (2006), S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (2007)

как стратегические проекты удаются GSC лучше всего, а во-вторых, мы сами любим экспериментировать по смешению жанров. Основное отличие «Героев» от выходивших до сих пор Role Play Strategy, таких, например, как Spellforce или «Магия войны», – возможность самому выбирать тот тип геймплея, который вам больше по душе. Никакого чередования ролевых и стратегических миссий. Нравится управлять большими армиями – стройте классическую базу, проводите апгрейды, нанимайте огромные толпы юнитов. А если хотите играть в RPG, забросьте базу, выберите одинокого героя – и вперед, крошить орды монстров. И все это на одной и той же карте. Игру можно пройти двумя разными способами или попытаться как-то совместить обе концепции. Прокачанный персонаж способен даже самостоятельно решить все задачи, правда, придется ему нелегко.

Основных параметров у героев не так уж много, главную роль

играет система магии. Структура заклинаний напоминает небезвестную Magic: The Gathering или «Демидургов». В процессе прохождения вы находите или получаете карты магии, которые потом, во время боя, по три выпадают в активную «руку». Карточки здесь не тратятся, а после использования через некоторое время опять возвращаются в игру. Не будем раскрывать все секреты, в следующем номере Gameplay вас ждет полноценное и обширное превью.

Нельзя не сказать о графическом исполнении. «Герои Уничтоженных Империй» – визуально самая совершенная игра GSC Game World. И хотя здесь по-прежнему кое-где применяются спрайты, боюсь, вы их не отличите от 3D-моделей. Ну а детализация мира, магические спецэффекты и большие юниты просто поражают. Отдельной похвалы заслуживают внутриигровые ролики, особенно ключевые. Кстати, нам показали и видео из третьей части саги, так что в выходе про-

должений можно не сомневаться. А еще в этой фэнтезийной RPS есть танки...

Второй стратегический проект GSC Game World – «Казаки II: Битва за Европу». В этом дополнении, которое должно появиться уже совсем скоро, поклонников серии ждут три новые фракции – Испания, Герцогство Варшавское и Рейнский союз, каждая с оригинальными зданиями и войсками, а также двенадцать дополнительных секторов на карте Европы. Уже создаются четыре кампании – за французов, поляков, испанцев и Рейнский союз. Будут и три новые баталии. Бородин, Ватерлоо и Битва народов. Некоторым изменениям подвергнется и баланс игры.

Ну а судьба еще одного проекта GSC Game World – S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl – пока не ясна. Вчерне игра готова, но процесс тестирования и отладки баланса, как мы увидели на примере Xenius, может занять чуть ли не год. Остается только верить в удачный исход.

УGSC Game World, флагмана украинской игровой индустрии, в разработке традиционно сразу несколько проектов: трехсерийная стратегическая ролевая эпопея, дополнение к «Казакам II» и злополучный S.T.A.L.K.E.R.

Самой многообещающей нам показалась RPS «Герои Уничтоженных Империй». Во-первых, потому





DIOsoft

Город Киев

Дата основания 2002

Количество сотрудников 35

Web-сайт www.diosoft.com

Игры нет

Проекты «Пираты XXI века» (2006), «Глубина» (2007)

Киевская компания DIOsoft работает сейчас сразу над двумя проектами. Основное внимание студия уделяет, конечно же, шутеру «Пираты XXI века». Игра продолжает пополняться контентом. Авторы переделали уже имеющиеся острова и добавили еще несколько. Изменились и леса –

показанные нам густые мангровые заросли впечатляют, осталось лишь оптимизировать отрисовку деревьев, пока что fps на тестовых уровнях невысок. Появились в игре и внутренние помещения больших кораблей, значит, бои будут проходить не только на палубах. Дизайнеры заняты заселением морей, высаживанием кораллов и водорослей. Кстати, водная поверхность, и без того великолепная, улучшена – появились буруны и трехмерный кильватерный след. Игровые уровни уже скрипятся: идет работа над геймплеем. Настраивается физический движок PhysiX, поддержи-

вающий одноименный аппаратный акселератор.

Тем не менее, как нам стало известно, в мае на Е3 будет объявлено о небольших изменениях в концепции «Пиратов XXI века». Честно говоря, мы знаем, о чем идет речь, но пока, увы, не можем об этом рассказать. Завершить игру DIOsoft и издатель проекта компания «Новый Диск» планируют уже в 2006 г., хотя официального анонса даты выхода еще не было.

Вторая игра, создаваемая DIOsoft, – шутер по мотивам знаменитого романа Сергея Лукьяненко «Лабиринт отражений». Из-

начально планировалось, что проект под условным названием «Глубина» будет привязан к фильму, съемки которого уже давно должны были начаться. Однако кинематографисты сорвали все сроки, и судьба картины до сих пор не ясна. В то же время в DIOsoft на базе очень неплохого масштабируемого движка FireStarter уже собираются игровые уровни, и выглядят они весьма достойно. Впрочем, пока непонятно, что станет с проектом, если фильм вообще не выйдет, и разработчики не торопятся выдавать подробности. Подождем дальнейших анонсов.



Rostok-Games

Город Киев

Дата основания 2001

Количество сотрудников 30

Web-сайт www.beltion-game.com

Игры нет

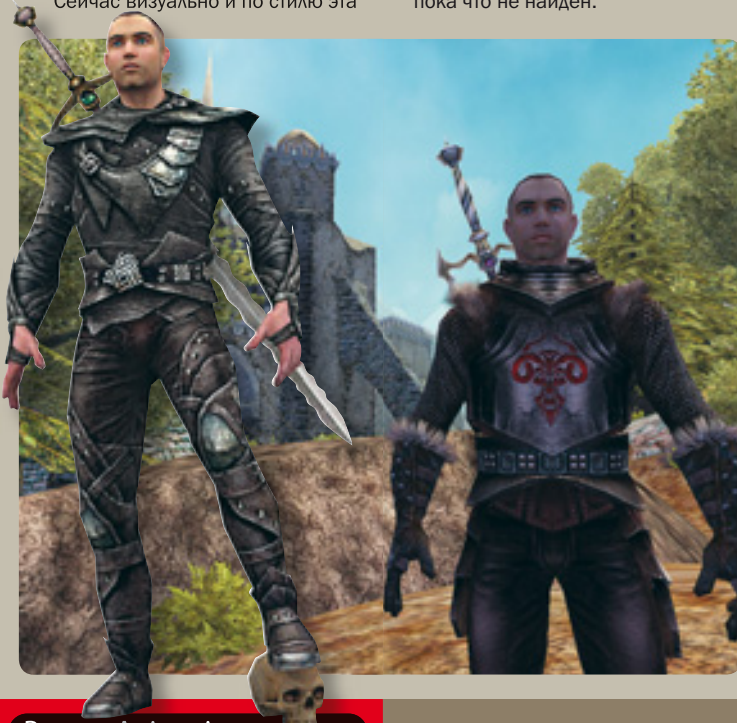
Проекты Beltion: Beyond Ritual (2007)

Как знают наши постоянные читатели, внутренняя игровая студия компании «Росток» – Rostok-Games – в 2005 г. заморозила ролевой проект «Бельтион: Звезда Полынь», взявшись за action/RPG в том же мире под названием Beltion: Beyond Ritual.

В прошлом году мы не смогли посмотреть переработанный движок игры, зато теперь с удовольствием отмечаем, что в графическом плане проект Rostok-Games значительно продвинулся вперед. Сейчас визуально и по стилю эта

игра чем-то напоминает Gothic II, естественно, с той разницей, что в Beltion: Beyond Ritual полигонов гораздо больше, да и текстуры детальнее. Вообще в игре поражает число объектов, различных вариантов брони и оружия (выглядят великолепно). Дело за малым – все это теперь надо расставить и заставить работать. Однако тут у Rostok-Games есть некоторые проблемы. Боевки, т. е. основы геймплея для action/RPG, пока нет, хотя система параметров, способностей и магии уже создана.

В компании надеются к началу лета сделать игральное демо. В идеале, конечно, было бы полностью завершить проект до конца года, но, как нам кажется, вероятнее всего это произойдет в 2007 г. Издатель для Beltion: Beyond Ritual пока что не найден.



Boston Animation

Город Киев

Дата основания 1997

Количество сотрудников 25

Web-сайт www.bostonanimation.com

Игры Richard Scarry's Busytown: The Best Christmas Ever, Richard Scarry's Busytown 2000, M&M's: The Lost Formulas, Shell Shocked (PlayStation), Bumper Wars, Darkened Sky, TONKA Firefighter, World Poker Championship, Scrabble Online, Chris MoneyMaker's World Poker Championship

Проекты не объявлены

Одна из старейших киевских игровых студий, американско-украинская Boston Animation продолжает упорно трудиться на ниве аутсорсинга. Компания поучаствовала в таких проектах, как Freelancer (Digital Anvil/Microsoft), Brute Force Xbox (Digital Anvil/Microsoft), Spy Masters 1 и 2 (Knowledge Adventure), Duel Masters PS2 (Atari), Leisure Suit Larry 3D (Atari), Disney Playhouse

(Disney), Star Wars Online (Sony Online), EverQuest (Sony Online), EverQuest II (Sony Online) Dignovations/BA (этот проект получил TellyAwards 2004). К сожалению, собственные продукты Boston – так понравившиеся нам в свое время Shaman и командный средневековый action Castles Age – закрыты. Но в компании не отказываются от мысли создавать игры и под своим брендом, так что чем черт не шутит.

A.V.A.T.A.R.

Город Донецк

Дата основания нет данных

Количество сотрудников нет данных

Web-сайт www.avatar-media.net

Игры нет

Проекты Anomaly (н/д), «Дебри нашего леса» (н/д)

Донецкая компания A.V.A.T.A.R. занимается играми сравнительно недавно и в данный момент работает над двумя новыми проектами.

Electronic Paradise

Город Киев

Дата основания 1995

Количество сотрудников 28

Web-сайт www.ep.com.ua

Игры «Трое из Простоквашино: В поисках клада» (2005), «Трое из Простоквашино: Путешествие на плоту» (2005), «Трое из Простоквашино: Дядя Федор идет в школу» (2005), «Трое из Простоквашино: Веселая математика» (2006)

Проекты «Отель "У погибшего альпиниста"», «Трое из Простоквашино: День рождения Дяди Федора», «Трое из Простоквашино: Летние каникулы», две обучающие игры о простоквашинской троице, «Волшебник Изумрудного города», «Урфин Джюс и его деревянные солдаты», Wehrwolf, неанонсированные проекты



Студия Electronic Paradise – ветеран украинского мультимедийного и игрового рынка. В прошлом году она отпраздновала свое десятилетие. Сегодня же команда работает в режиме настоящей фабрики по производству игрушек по популярным литературным и кинолицензиям из портфеля известного российского издателя «Акелла». Похоже на то, что в нынешнем обзоре украинского геймдева именно Electronic Paradise является рекордсменом по количеству проектов, находящихся в работе. Заметим, что большинство игр ориентировано на юную аудиторию. С них и начнем.

Первые проекты с персонажами из всенародно любимого цикла книжек Эдуарда Успенского и не менее хитового мультесериала «Трое из Простоквашино» молодое

поколение геймеров приняло весьма благосклонно. Совсем скоро (в апреле) их ожидает пятая встреча с Дядей Федором, Матроскиным и Шариком. На этот раз детвора должна быть готовой к ряду изменений и усложнению геймплея. Дело в том, что в «Дне рождения Дяди Федора» сосуществуют три сюжетные линии (персонально для каждого из главных героев) и, естественно, предусматриваются переключение между персонажами и личный инвентарь (предметами из которого, кстати, можно обмениваться). Не обойдется и без вставных аркадных мини-игр. А через пару месяцев последует очередное приключение Дяди Федора и его друзей: «Летние каникулы», как им и положено, начнутся в июне.

Дан старт еще одному авантюрному циклу, который, как и

простоквашинский, явно не ограничится несколькими игрушками. Элли, Тотошка, Страшила, Железный Дровосек и прочие обитатели Волшебной Страны из книжек Александра Волкова оживут на наших мониторах поначалу в «Волшебнике Изумрудного города» и «Урфине Джюсе», а потом и в игроизациях других сказок писателя. В отличие от свободных вариаций на тему Дяди Федора и его друзей сюжет этих игр будет близок к первоисточнику. Большое внимание уделяется интерактивному насыщению локаций.

Есть у компании и свой собственный долгострой – военный шутер Wehrwolf. Концепция игры осталась прежней, а вот движок за год претерпел изменения, добавились разнообразные модные фишки – glow, particles, динамические тени, погодные эффекты и т. п. К

сожалению, враги пока не могут похвастаться продвинутым AI. Возможно, движок Wehrwolf найдет свое применение в другом продукте, который вскоре будет анонсирован главным партнером EP – компанией «Акелла».

И наконец, из всего обширного списка проектов EP на сладкое мы оставили самую ожидаемую игру. И не только из-за безмерной любви к творчеству братьев Стругацких. Если бы вы хоть пару минут поговорили с лидером этого проекта Андреем Авиловым, то почувствовали бы, что в «Отель» он буквально вкладывает душу. Нам пока трудно судить, насколько хорошо будет выстроен геймплей, но в том, что по качеству картинки игра не уступит легендарной «Сибири» (а может, и превзойдет ее), уже сейчас сомнений нет.



Symphony Games

Город Киев

Дата основания 2005

Количество сотрудников 8

Web-сайт symphony-games.com

Игры «Экспедиция-Трофи»

Проекты не объявлены

Студия Symphony Games создана чуть больше года назад, но уже может записать в свой актив один готовый проект. Аркадный симулятор «Экспедиция-Трофи» появился в продаже буквально во время подготовки данного материала, и его обзор вы найдете на страницах нашего журнала.

Отрадно, что ребятам удалось не просто сделать свою первую игру таким небольшим коллективом в настолько короткие сроки (8 месяцев), но и выпустить качественный продукт, практически лишенный ошибок. Хотя «Экспеди-

ция-Трофи» создавалась на базе движка раллийного полуаркадного сима Xrand Rally, сотрудникам Symphony Games пришлось переделывать многие его элементы, в том числе и физическую подсистему. Впечатляет и количество смоделированных машин, размеры этапов и система выбора маршрута. Честное слово, хоть ставь Symphony Games в пример другим студиям, затягивающим время выхода продукта. Впрочем, как нам сказали сотрудники компании, они изначально рассчитывали создать несложный, но качественный проект в сжатые сроки и правильно спланировали процесс разработки.

Сейчас у Symphony Games на стадии pre-production находится несколько игр. Ведутся переговоры и по созданию сиквела «Экспедиция-Трофи». Что ж, это можно только приветствовать.



Deep Shadows

Город Киев

Дата основания 2001

Количество сотрудников 25

Web-сайт www.deep-shadows.com

Игры Venom: Codename Outbreak, «Xenus. Точка кипения» (2005)

Проекты «Предтечи» (2007), Xenus 2 (2007)

К сожалению, представители компании Deep Shadows пока что не захотели приподнять завесу тайны над своими новыми проектами, поэтому информацию нам пришлось черпать из открытых источников и довольствоваться слухами.

На текущий момент у Deep Shadows, выпустившей в прошлом году неоднозначную action/RPG «Xenus. Точка кипения», в разработке два проекта. О сикве-

ле Xenus, выросшем из планировавшегося ранее дополнения, информации пока слишком мало. Известно, что движком игры будет Vital Engine 3, поддерживающий все современные технологии. Естественно, появятся новые ландшафты и города. Миссии станут более разнообразными, будет переработан AI, количество разрушаемых объектов возрастет. Ну и конечно, ожидаются новые виды транспорта, животных, оружия, NPC и т. д.

О втором проекте студии – шутере с ролевой и экономической составляющей, а также с элементами космического сима – известно не намного больше. Похоже, нас ждет что-то в стиле Parka 2. То есть здесь будет космическая часть с межпланетной торговлей, пиратством,

охотой за головами, боями огромных кораблей (обещают крейсеры до 10 км в длину) и юрких истребителей, абордажем и т. д. Что выйдет с наземной, шутерной составляющей – пока не понятно: то ли планеты предназначены для общения с NPC, получения квестов и торговли, то ли на них будут свои, «пешие» миссии.

Обе игры, находящиеся в разработке, подразумевают свободный геймплей, и нам остается только надеяться, что бета-тестированию уделят намного больше внимания, чем в случае с Xenus, и количество багов, дошедших до финальной версии, значительно уменьшится. Очень хочется в это верить.

Издателем обоих проектов Deep Shadows в СНГ по-прежнему выступает компания «Руссоби-М».

G.A.P.

Город Киев

Дата основания 2005

Количество сотрудников 10

Web-сайт нет

Игры нет

Проекты Nuclear Gods (2006)

Киевская студия G.A.P. создана осенью прошлого года. В ней трудятся выходцы из различных игровых компаний, имеющие за плечами опыт разработки игр. Уже через три месяца у ребят появился движок и играбельная демо-версия стратегии реального времени под названием Nuclear Gods. По задумке авторов, эта RTS ориентирована на геймеров, которые предпочитают несложный и динамичный игровой процесс.



Lucky Soft

Город Донецк

Дата основания 2002

Количество сотрудников 3

Web-сайт www.ragnesis.com

Игры нет

Проекты Ragnesis Online (2006)

В начале 2003 г. небольшой коллектив Lucky Soft, состоявший тогда всего из семи человек, решил заняться разработкой игр. После анализа ситуации было решено сделать фэнтезийную MMORPG, работы над которой начались только в апреле 2004 г. Спустя непродолжительное время был заключен договор с американской инвестиционной компанией, согласившейся профинансировать проект. Более того, после маркетингового исследования она создала собственное подразделение для изготовления и издания игр на мировом рынке.

В результате все разработчики (сейчас свыше 45 человек), непосредственно создающие игру, теперь трудятся в Intelligent Soft, а Lucky Soft выступает издателем на территории СНГ.

Ragnesis Online – классическая MMORPG, но с некоторыми отличиями. Несмотря на фэнтези-сеттинг, никаких эльфов/гномов не будет, вместо этого обещаны четыре уникальных народа.

Класса, как ни странно, всего два – воин и маг. Многовариантность достигается за счет различных умений и специальных возможностей – их здесь сотни. В игре обещают пять магических школ и массу заклинаний в каждой из них. При этом маги могут сражаться на двух энергетических уровнях: в мире живых и в мире мертвых. К тому же система предусматривает взаимодействие разных по своей природе заклинаний, что позволяет создавать множество комбинаций атак. В итоге игрок способен выстраивать огромное количество тактических схем ведения боя.

Вдобавок ко всему перечисленному независимо от выбранного класса каждый может изучать и совершенствовать дополнительные умения, связанные с разного рода профессиями (которых более пятнадцать), причем как баналь-



ными вроде кузнецов, рудокопов, лесорубов, так и творческими типа артистов.

Вообще развитая система крафтинга с огромным числом возможностей является одной из главных особенностей игры.

И немного о квестах. Разработчики понимают, что это важная составляющая качественных MMORPG, потому обещают уделить им очень много внимания. Тем более что уникальных заданий будет свыше тысячи.

Путешествовать по миру геймеру позволено пешком или верхом. Есть в игре и летающие существа, предназначенные для перемещений на большие расстояния. Кроме того, можно завести себе и растить домашнее животное.

Во время странствий по миру, оказываясь в различных городах, игрок может снять комнату в таверне, купить квартиру в небольшом здании или даже целый дом. При этом он полностью свободен в выборе мебели и предметов обстановки.

Ожидаются масштабные войны кланов, способных захватывать

замки и территории. Замков всего 12, так что борьба за них обещает быть очень жаркой. К тому же именно кланы руководят каждым из четырех государств Рagneзиса. Наличие нескольких форм правления позволяет по-разному приходить к власти: через выборы или путем военного переворота. Клан, стоящий во главе державы, получает ряд дополнительных возможностей: регулирование системы налогообложения, определение требований к репутации граждан, налаживание дипломатических и торговых отношений с другими странами.

Кроме того, важную роль во вселенной Рagneзиса играет религия. Наряду с социальным статусом вероисповедание определяет взаимодействие персонажа с игровым миром. Герой может не только выбрать одну из четырех основных религий, но и создавать свои культы.

Игра появится в продаже в конце 2006 г. при поддержке издателя – американской компании 1GPN.



Mind Link Studio

Город Киев

Дата основания 2003

Количество сотрудников 11

Web-сайт www.mindlinkstudio.com

Игры нет

Проекты Telladar Chronicles: Decline (2006)

Со времени нашего последнего исследования игровой индустрии Украины у проекта компании Mind Link – Telladar Chronicles: Decline – сменился издатель (теперь это компания «Акелла»), к тому же игра подверглась очередному редизайну.

К сожалению хардкорных геймеров, руководство студии решило сделать геймплей стратегии более казуальным, отказавшись от тактической симуляции в пользу привычных по RTS принципов. Теперь отряды – это скорее крупные юниты, состоящие из солдат, чем реалистично смоделированные воинские подразделения. Мораль уже не имеет такого определяющего значения, как раньше, снизилось влияние фланговых прорывов и удара с тыла. Зато серьезно возросла роль магии. И хотя шаманов и прочих колдунов в игре стало меньше, да и творить заклинания сложнее, один-два мощных файерболла могут разметать большой отряд. В процессе переориентации проекта пришлось отказаться и от возможности принять участие в осадах.

Нет, замки и города никуда не делись, вот только штурмовать их будут войска, управляемые искусственным интеллектом, а разрушаются постройки по велению скриптов. Игроку же предстоит врываться в организованные AI брешь, вести бои на улицах и делать вылазки.

По замыслу авторов, каждый уровень Telladar Chronicles: Decline будет своеобразной головоломкой, решить которую поможет правильный подбор войск, заклинаний и оружия. Да, несмотря на общие RTS-принципы, в Decline войска получают опыт, и в перерывах между миссиями их можно усилить – увеличить параметры, добавить умения, изучить новые спецвозможности или перевооружить.

Напомню, что по сюжету нам придется управлять армиями трех рас и наемными отрядами еще семи. Модели солдат и боевых животных впечатлили нас своей необычностью. Пожалуй, мы еще никогда не видели таких эльфов, орков и гоблинов. Действительно оригинально и стильно. Впрочем, как и оружие каждой из сторон. Графическая часть игры, объекты и модели уже почти готовы, осталось собрать все вместе и отточить геймплей. Собственно сбором игрового прототипа сейчас и заняты сотрудники Mind Link. А полностью закончить Telladar Chronicles они надеются до конца года.



BTE Soft

Город Киев

Дата основания 2003

Количество сотрудников 8

Web-сайт www.btesoft.com

Игры нет

Проекты Rocks (2006), Phobia (н/д), Spellbook (н/д), несколько неанонсированных игр

Нынешняя ситуация на рынке (падение интереса к PC-проектам у издателей, переход на next-gen-платформы) заставляет некоторые компании, особенно небольшие, приспосабливаться к ней и пересматривать свою стратегию. Им приходится притормаживать работы над крупными проектами, пока не имеющими издателей, и концентрироваться на маленьких заказных игрушках с достаточно коротким циклом производства.

Об этом говорил руководитель BTE Soft Вячеслав Богров, объяс-

няя нам причины задержки Spellbook, яркой и красочной сказочной arcade/adventure, о которой мы писали год назад. К сожалению, о трех проектах, выполняемых студией по заказам зарубежных партнеров, пока писать нельзя, но будем надеяться, что в ближайшее время и это тайное станет явным.

Зато мы воспользовались случаем и подробно расспросили ребят об игре с интригующим названием Phobia. Первоначально она задумывалась как survival horror, но в конечном итоге жанровый акцент сместился в сторону стелс-шутера с элементами хоррора. Мир, в котором все происходит, иррационален сам по себе. Привычные законы не действуют, причинно-следственные связи нарушены, а потаенные страхи становятся реальностью.





RRG Studios

Город Киев/Москва/Нью-Йорк

Дата основания 2003

Количество сотрудников 10

Web-сайт недоступен

Игры дополнения «Ил-2. Штурмовик. Забытые сражения. Второй фронт» (2004), «Перл-Харбор» (2004), «Истории пикирующего бомбардировщика» (2006)

Проекты дополнения «Штурмовики над Манчжурией», «46», а также неназванный авиасимулятор

История этой компании началась в 1999 г., когда Илья Шевченко подключился к работе над игрой «Ил-2. Штурмовик» в качестве консультанта и энтузиаста-модельера. Первые его самолеты, как и большинство моделей от сторонних разработчиков, появились в сиквеле «Ил-2. Штурмовик» – проекте «Забытые сраже-

ния». Хобби Ильи переросло в профессию, когда в 2003 г. им была создана компания Russian Rocket Games Studios.

Первым продуктом команды стало дополнение «Ил-2. Второй фронт» – генератор динамических кампаний для новых западноевропейских карт, появившихся в «Забытых сражениях». Успех позволил RRG Studios замахнуться на более масштабный проект. «Перл-Харбор» базировалась на движке «Забытых сражений» и создавалась в тесном сотрудничестве с «1C: Madox Games». Этот авиасимулятор перенес нас на просторы Тихого океана времен Второй мировой войны, где разворачивались жаркие сражения между США и Японией. RRG отвечала за создание моделей самолетов и кораблей, а также карт района боевых

действий, а «1C: Madox Games» занималась всей программной частью, внедрением и доработкой моделей.

Сейчас RRG продолжает делать то, что у нее хорошо получается. Уже в течение весны-лета 2006 г. увидят свет три новых дополнения к «Забытым сражениям» и «Перл-Харбор». В их разработке также принимает активное участие «1C: Madox Games». «Истории пикирующего бомбардировщика» поведают о нелегком ратном труде экипажей Пе-2, добавляя в игру как сами самолеты, так и достоверную статическую кампанию. Благодаря «Штурмовикам над Манчжурией» мы поучаствуем в операциях советской авиации против Квантунской армии в августе-сентябре 1945 г. Помимо «главного героя» Ил-10, игроки получат новые япон-

ские самолеты и карту Манчжурии. Кампания третьего дополнения – «46» – основана на альтернативной истории. Вторая мировая война в 1946 г. еще не закончилась, и в небо смогли подняться немецкие и советские машины, которые на самом деле не принимали участия в боевых действиях или вовсе не были построены. Причем мы увидим как реальные прототипы и серийные образцы, так и самолеты, никогда не сходявшие с чертежной доски.

А главным проектом компании на сегодня является самостоятельный реалистичный авиасимулятор. О месте и времени действия игры, равно как и дате ее выхода, ничего не известно. Разработка будет вестись в Киеве, все так же в тесном сотрудничестве с «1C: Madox Games».



Newtonic Studio

Город Киев

Дата основания 2005

Количество сотрудников нет данных

Web-сайт нет

Игры нет

Проекты Afterlife (рабочее название) (конец 2006)

Новообразованная фирма Newtonic Studio, являющаяся дочерней студией другой весьма известной компании, занимается созданием игры под рабочим названием Afterlife. К сожалению, разработчики пока предпочитают не распространяться о проекте, поэтому все, что вы прочтете ниже, – непроверенные слухи, но зато из вполне достоверных источников.

Afterlife делается на модифицированном движке одного из отечественных FPS и представляет собой хоррор-шутер. Но никаких мертвых девочек – сеттинг будет довольно классический. Игра о том, как всему миру в очередной раз грозит поражение со стороны одной из стран-империй



вследствие экспериментов сумасшедших военных ученых (естественно, из бывшего СССР), ставивших какие-то бесчеловечные эксперименты на территории Северной Кореи. Что-то вроде «28 дней спустя», но с видом от первого лица. Сюжет будет подаваться тремя отдельными частями от лица трех разных героев, причем события происходят не в одно и то же время. Эдакое «Криминальное чтиво» о конце света.

Afterlife – независимый проект, над которым работают не только профессиональные игровые разработчики, но также люди из индустрии российского кино- и шоу-бизнеса. Поэтому можно надеяться, что мы получим серьезную игру мирового уровня. Развернутый материал об Afterlife будет в одном из ближайших номеров Gameplay.

Проект появится в продаже осенью этого года при поддержке издательства «Новый Диск».

Five BN

Город Днепропетровск

Дата основания 2002

Количество сотрудников 4

Web-сайт нет

Игры Billiard, Best Pool, Table Football, Mini Golf, Billiard club, Table Tennis (2003–2005)

Проекты неанонсированный спортивный квест (н/д)

Небольшая компания Five BN занимается преимущественно проектами спортивной тематики, а именно симуляторами бильярда. Так, их Billiard club считается единственной игрой, достоверно моделирующей русский бильярд.

На данный момент студия дорабатывает свой движок, на основе которого будет сделан спортивный квест о бильярдисте, приехавшем в город в поисках славы. Помимо бильярда, в игре будут гольф-клубы, спортзалы и другие места, где геймер сможет поучаствовать в различных соревнованиях. Сейчас ведутся переговоры с издателем, дата выхода неизвестна. Кроме того, Five BN занимается shareware-puzzle под рабочим названием «Кубозоид» – эдакой смесью Zuma и Collapse.

Студия им. С. В. Савченко

Город Киев

Дата основания 2005

Количество сотрудников 10

Web-сайт www.thechoice.com.ua

Игры нет

Проекты The Choice (2006)

Мы уже писали об уникальной стратегии The Choice, рассказывающей о выборах в мифической стране Огородина, как две капли воды напоминающей нашу с вами Украину: кандидаты Кабачкович и Помаранченко, голубой и оранжевый цвета, Майдан, агитаторы на улицах, силовые мето-

ды воздействия, независимая пресса? Все практически как в жизни, только с изрядной долей доброго юмора.

Хорошая новость: The Choice находится на стадии бета-тестирования, которое вряд ли займет больше нескольких месяцев. Игра уже полностью готова, осталось только довести ее до совершенства. Плохая новость: издателя у нее все еще нет. Возможно, российские компании просто не рискуют связываться с таким откровенно политическим проектом, а может, бояться, что русские покупатели не оценят украинского юмора. Жаль, ведь в преддверии грядущих парламентских выборов игра была бы очень актуальна.



Persha Studio

Город Киев

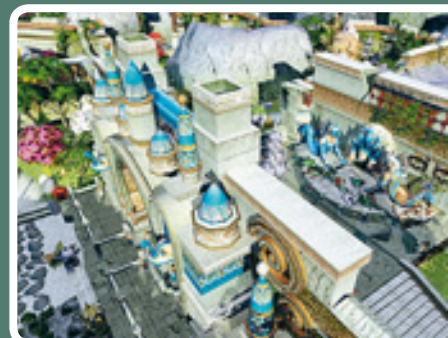
Дата основания 2000

Количество сотрудников 180

Web-сайт www.pershastudio.com

Игры аутсорсинг, Glow Glow FireFly (2005)

Проекты The Game of Creation (н/д)



Одна из крупнейших отечественных компаний, Persha Studio в основном занимается аутсорсингом для именитых западных издателей и разработчиков. В частности, наши ребята делали графику, модели и видео для следующих игр: Civil War, GUN, Tony Hawk's Underground, Battlefield 2, The Sims 2, Gauntlet: Seven Sorrows, Rune 2, Virtual Skipper 4, X3: The Threat, EverQuest 2 и многих других. Впечатляет, не так ли?

Кроме того, сейчас студия занимается собственным проектом The Game of Creation. Пока не совсем понятно, что именно представляет из себя эта игра, все-таки работы над ней только начались. На данный момент создатели ограничиваются общими фразами о «новых идеях, ценных советах, светлом и добром чувстве в душе и ответственности за выбор». Мы заинтригованы, тем более что идея разработки Трансформационной Компьютерной Игры (да-да, с больших букв) весьма неординарна. Поэтому подробный материал о The Game of Creation ждите в одном из ближайших номеров нашего журнала.

Дата выхода, равно как и издатель этого амбициозного проекта, пока неизвестны.



Mistic Soft

Город Чернигов

Дата основания 2004

Количество сотрудников

нет данных

Web-сайт www.misticsoft.com

Игры ряд игр для Blackberry и GBA

Проекты Backyard Basketball 2006 (2006), Totally Spies 2 (2006), Arthur and the Minimoys (конец 2006)



Черниговская студия Mistic Soft входит в одноименную интернациональную группу компаний, подразделения которой кроме Украины находятся во Франции и Канаде. Украинцы занимаются разработкой игр под GBA и DS, а их иностранные коллеги – под GBA, DS и Revolution. Издателем выступает небезызвестная Atari, которая уже выпустила несколько продуктов Mistic.

В данный момент наши соотечественники работают сразу над тремя проектами: очередной версией Backyard Basketball и двумя играми по лицензии – Totally Spies 2 о приключениях детективных шпионов и Arthur and the Minimoys по фильму Люка Бессона. Все они появятся в течение этого года при поддержке Atari.

Кроме того, Mistic Soft планирует заняться созданием аркад для Xbox 360. Распространяться они будут через сервис Xbox Live Arcade.

Баюн

Город Харьков

Дата основания 2001

Количество сотрудников нет данных

Web-сайт www.bayun.com.ua

Игры «Магазинчик домовенка Бу» (2005), «Азбука. Как мышонok читать учился» (2005), Азбука. Как мышонok буквы ловил» (2005)

Проекты «Приключения на воздушном шаре» (2006), «Английский для малышей» (2006),

Известная харьковская студия, занимающаяся образовательными играми, которые издает компания «ИДДК».

B-Cool Interactive

Город Киев

Дата основания 2005

Количество сотрудников 15

Web-сайт www.showdown.com.ua

Игры нет

Проекты Scorpion: The Showdown (2006)



На страницах Gameplay мы уже писали о проекте Showdown от внутренней студии украинского издателя – компании «Мультитрейд». Со времени анонса сюжет и стиль игры претерпели некоторые изменения. Ребята вовремя поняли: для того чтобы создать киберпанк-шутер с ярко выраженными элементами черной субкультуры и свободным геймплеем, необходимо потратить не один год. Поэтому было решено модифицировать проект, сократив срок разработки. Так Scorpion: The Showdown стал линейным шутером с зомби

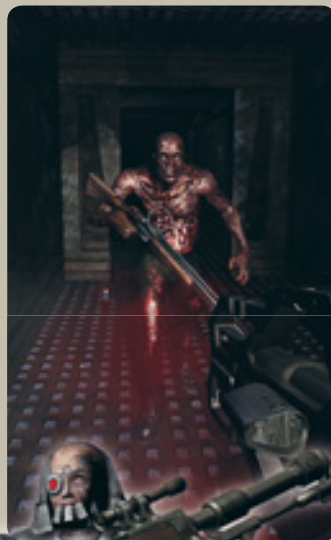
вместо афроамериканцев. Кстати, действие игры разворачивается во вселенной, созданной специально для проекта Showdown. Задача B-Cool – быстро сделать качественный, но несложный FPS с упором на динамичный игровой процесс.

Футуристический сюжет посвящен достаточно актуальной для шутеров последнего времени теме – мутагенным вирусам и попытке создания с их помощью суперсолдат.

Собственный движок студии показывает себя с самой лучшей стороны. Поддерживаются детальные динамические и про-

екционные текстуры, bump- и normal mapping, мягкие тени от нескольких источников и т. д. Модели главного героя и противников (используются карты нормалей) выглядят действительно впечатляюще. За физическую составляющую отвечает движок PhysiX (тот самый, работающий с хардверным физическим акселератором). Собственно геймплей пока что оценивать сложно, но увиденные нами отрывки достаточно динамичны.

По планам разработчиков и издателя (компания «Акелла»), Scorpion: The Showdown должна выйти до конца года.



Вышедшие игры, созданные в Украине (без shareware)

Название	Жанр	Разработчик	Издатель	Выход
Kings Bounty 2	TBS	Сергей Прокофьев	нет	1993
Sim Town	management	Tavex	Maxis	1995
Widget Workshop	puzzle	Tavex	Maxis	1995
Admiral: Sea Battles	strategy	Meridian'93	Megamedia	1996
SimGolf	simulation	Tavex	Maxis	1996
Chasm: The Rift	shooter	Action Forms	GT Interactive/Megamedia	1997
Carnivores	action	Action Forms	WizardWorks	1998
Rooster's revenge	arcade/shoot'em up	Meridian'93	Koch Media	1998
Richard Scarry's Best Christmas Ever	развивающая игра	Boston Animation	Simon & Schuster	1998
Carnivores 2	action	Action Forms	WizardWorks	1999
Digger 2000	arcade	White Lynx	Дока	1999
Ancient Conquest: The Golden Fleece	RTS	Meridian'93	Re:Action Entertainment	1999
Час Канера	arcade	N-Game Studios	н/д	1999
Painter	kids	Meridian'93	Koch Media	1999
Puzzle	puzzle	Meridian'93	Koch Media	1999
Pipi Prinz	arcade	Meridian'93	Koch Media	1999
Richard Scarry's Busytown 2000	развивающая игра	Boston Animation	Simon & Schuster	2000
3-D Pool/Бильярд в натуре	симулятор	Tavex	ValuSoft	2000
Казак: Европейские Войны	RTS	GSC Game World	CDV/Руссобит-M	2000
Морские титаны	RTS	Ellipse Studios	PAN Interactive/1C	2000
Cascad: Зона Реактора	FPS	N-Game Studios	н/д	2000
Carnivores: Ice Age	action	Action Forms	WizardWorks	2000
Venom: Codename Outbreak	shooter	GSC Game World	Virgin Interactive/Руссобит-M	2001
Казак: Последний Довод Королей	RTS	GSC Game World	CDV/Руссобит-M	2001
Hover Ace: Боевая зона	arcade	GSC Game World	Руссобит-M	2001
M&M's: The Lost Formulas	action	Boston Animation	Simon & Schuster	2001
M&M's Shell Shocked	arcade	Boston Animation	Vivendi Universal Games	2001
Cascad II: Nitrogenium	FPS	N-Game Studios	н/д	2001
DuckHunt	arcade shoot'em up	Meridian'93	Koch Media	2001
BallerParty	arcade shoot'em up	Meridian'93	Koch Media	2001
Автоварвары. Не тормози! 2	arcade	Boston Animation	Simon & Schuster Interactive/1C	2001
Darkened Skye	action/adventure	Boston Animation	Simon & Schuster Interactive	2001
Казак: Снова Война	RTS	GSC Game World	CDV/Руссобит-M	2002
Завоевание Америки	RTS	GSC Game World	CDV/Руссобит-M	2002
Шерлок Холмс: 5 египетских статуэток	adventure	Frogwares	Wanadoo/Новый Диск	2002
Battle of Election	arcade shoot'em up	Meridian'93	Koch Media	2002
BSE Bomber	arcade	Meridian'93	Koch Media	2002
TONKA Firefighter	adventure	Boston Animation	Atari	2003
Завоевание Америки: В Поисках Эльдорадо	RTS	GSC Game World	CDV/Руссобит-M	2003
FireStarter	shooter	GSC Game World	Hip Games/Руссобит-M	2003
Смертельные Грезы: Круг Судьбы	RPS	Boolat	Руссобит-M	2003
Тринадцатый подвиг Геракла	adventure	Spector Studio	Akella	2003
Путешествие к центру Земли	adventure	Frogwares	Viva Media/1C	2004
«Римский бильярд»	бильярд	MAUS	MAUS	2003
Carcassonne	головоломка	Meridian'93	Koch Media/1C	2003
Репка	обучающая игра	Дерепа	ИДДК	2003
Billiard	бильярд	Five BN	MAUS	2003-2005
Best Pool	бильярд	Five BN	MAUS	2003-2005
Table Football	футбол	Five BN	MAUS	2003-2005
Mini Golf	гольф	Five BN	Discus Games	2003-2005
Billiard club	бильярд	Five BN	Discus Games	2003-2005
Table Tennis	теннис	Five BN	Discus Games	2003-2005
Ил-2. Штурмовик. Забытые сражения. Второй фронт	авиасимулятор	RRG Studios	1C	2004
Перл-Харбор	авиасимулятор	RRG Studios/1C:Maddox Games	1C	2004
World Poker Championship	карточная игра	Boston Animation	ValuSoft	2004
Scrabble Online	головоломка	Boston Animation	Atari	2004
Horse Cross: Steeplechase	симулятор	Program-Ace	н/д	2004
Тормозилки	arcade	Boolat	Новый Диск	2004
В тылу врага	RTS	Best Way	Codemaster/1C	2004
Вий: История, рассказанная заново	adventure	Crazy House	Discus Games	2004
T-72. Балканы в огне	симулятор	Crazy House	Battlefront.com/ИДДК	2005
Александр	RTS	GSC Game World	Ubisoft/GSC World Publishing	2004
Alexander: Hour of Heroes	action/RPG	Meridian'93	Deep Silver/Новый Диск	2004
Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки	adventure	Frogwares	Digital Jesters/Новый Диск	2005
El Grande	головоломка	Meridian'93	Koch Media	2004
Carcassonne 2	головоломка	Meridian'93	Koch Media	2004
Carcassonne Addon	puzzle	Meridian'93	Koch Media	2004
Epicerter: Nuclear Burn	arcade	Voodoo Dimention	Idigicon/Akella	2004
Магазинчик доминочка Бу	обучающая игра	Баян	ИДДК	2005
Азбука. Как мышенок буквы ловил	обучающая игра	Баян	ИДДК	2005
Азбука. Как мышенок читать учился	обучающая игра	Баян	ИДДК	2005
Berenstain Bears and the Spooky Old Tree	аркада	Program-Ace	Namco	2005
Horse Cross 3D	симулятор	Program-Ace	Новый Диск	2005
Glow, Glow, FireFly	casual game	Persha Studio	WildTangent	2005
AWplanet	MMORPG	AW Group	нет	2005
Легенды Аллодов	action/RPG	N-Game Studios	нет	2005
Chris MoneyMaker's World Poker Championship	карточная игра	Boston Animation	ValuSoft	2005
Трое из Простоквашино: В поисках клада	adventure	Electronic Paradise	Akella	2005
Убойное дело	action	Crazy House	Discus Games	2005
Xenus. Точка кипения	shooter/RPG	Deep Shadows	Atari/Руссобит-M	2005
Mous Force	puzzle	Meridian'93	1C	2005
Рыцари неба. Асы королевских ВВС	arcade/simulation	MAUS	Black Bean Games/Новый Диск	2005
Вивисектор. Зверь внутри	shooter	Action Forms	1C	2005
Казак II: Наполеоновские Войны	RTS	GSC Game World	CDV/GSC World Publishing	2005
Остров сокровищ	arcade	Action Forms	1C	2005
Трое из Простоквашино: Дядя Федор идет в школу	adventure	Electronic Paradise	Akella	2005
Трое из Простоквашино: Путешествие на плоту	adventure	Electronic Paradise	Akella	2005
Neuro Hunter	RPG	Media Art	Deep Silver/Новый Диск	2005
80 days	adventure	Frogwares	Focus Home Interactive/Бука	2005
Как казаки Мону Лизу искали	adventure	Jam-Games	Одиссей/Новый Диск	2005
Winter Games	симулятор	Program-Ace	н/д	2005
Попугай Кеша: Свободу попугаям!	adventure	Spector Studio	Akella	2006
Мальгрия: Затерянный мир магии	TBS	Альфакласс	Новый Диск	2006
Экспедиция-Профи	racing	Symphony Games	1C	2006
Истории пикнующего бомбардировщика	авиасимулятор	RRG Studios	1C	2006
Трое из Простоквашино: Веселая математика	обучающая игра	Electronic Paradise	Akella	2006

DVD та CD
ДИСКИ

Зберігається назавжди!

DVD-R
DVD+R



CD-R

Дні Електроніки «TARGET» м.Харків
<http://www.target.kharkiv.ua/> (0572) 58-58-95
 АРС м.Київ www.ars.com.ua
 (044) 484-49-00, 484-48-37
 ГЛОБУС м.Черкаси www.globus.ch.ua
 (0472) 32-88-68, 32-91-49, 32-91-97
 ДАКО м.Київ www.dako.ua (044) 461-87-62,
 417-14-38, 417-12-21
 ДІАБЕКТ м.Київ <http://www.diabect.ua/>
 (044) 251-11-11
 КАЛІНА ТРЕЙДІНГ <http://www.kalina.net.ua/>
 (044) 451-42-52, 529-73-22
 КВАРК м.Суми <http://www.kvark.sumy.ua/>
 (0542) 349-055, 349-056
 МДМ м.Київ <http://www.mdm.ua/>
 (044) 464-55-55
 НЕО-СЕРВІС м.Київ <http://www.neoservice.ua/>
 (032) 284-81-81
 НЬЮКОМП м.Вінниця (0432) 523473
 Полтавський колектив НЕТОБ м.Полтава
 (0532) 50-89-02, 60-57-90
 ПРОТОН м.Луганськ <http://www.proton.lg.ua/>
 (0642) 610-999
 Сіріус РЛ м.Одеса <http://rlid.com.ua>
 (048) 786-0-546
 Сталкер м.Луганськ <http://www.stalker.lutsk.ua/>
 (0332) 771-880, 771-001, 771-082
 ЧП м.Дніпропетровськ <http://www.rmk.ua/>
 (042) 424-01-45
 січень 2006 • Gamberlay 47

Готовящиеся к выходу украинские игры (без shareware)

Название	Жанр	Разработчик	Издатель	Дата выхода
46	авиасимулятор	RRG Studios	1C	2006
Abyss Lights: Frozen Systems	simulation	Abyss Lights Studio	нет	2007
Afterlife	FPS	Newtonic Studio	Новый Диск	конец 2006
Age of Angels	action	Boolat	нет	н/д
All Zzang	MMORPG	Таркос Софт	н/д	2006
Anomaly	н/д	A.V.A.T.A.R.	нет	н/д
Arctic Trip	arcade/adventure	ASKI	нет	декабрь 2006
Arthur and the Minimoys	arcade	Mistic Soft	Atari	2006
Backyard Basketball	arcade	Mistic Soft	Atari	2006
Battle of Europe 2 – Special operations	arcade/simulation	MAUS	нет	2006
Beltion: Beyond Ritual	action/RPG	Rostok-Games	нет	2007
Billiard DeLux	бильярд	MAUS	нет	2006
Borderland Wars	RTS	Ulysses Games	нет	2006
City Life II	strategy	Kyiv's Games	Monte Cristo	2007
Corsairs Adventures	adventure	Electronic Paradise	Акелла	н/д
Defender	action/RPG	Meridian'93	нет	2006
Eternal Forces	RTS	Таркос Софт	н/д	конец 2006
Fire Department 3	RTS	Kyiv's Games	Monte Cristo	весна 2006
Harlampus and the Turnip Case	н/д	Abducted Artists	нет	н/д
Highway Gladiator	action/racing	Abducted Artists	нет	н/д
Master of Defence	arcade/RTS	Voodoo Dimention	нет	2006
MindRunner	action	AeroHills	нет	н/д
Northern Wars	RPG/RTS	Red Terra	нет	н/д
Nuclear Gods	RTS	G.A.P.	нет	2006
Phantom of Glory: Revolution	strategy	Ailen Workshop Studios	нет	н/д
Phobia	survival horror	BTE Soft	нет	н/д
Photo Hunter	обучающая игра	Program-Ace	Акелла	2006
Ragnesis Online	MMORPG	Intelligent Soft, Lucky Soft	1GPN/Lucky Soft	2006
Rainbow Worlds	MMORPG	Таркос Софт	Арена.py	2006
Rocks	arcade	BTE Soft, UkrGameExport	Bad Brain Entertainment	2006
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	FPS	GSC Game World	THQ	начало 2007
Scorpion: The Showdown	FPS	B-Cool Interactive	Акелла	2006
Secretus Incognito	MMORPG	Таркос Софт	н/д	2006
Serial Exorcist	н/д	Abducted Artists	нет	н/д
Sherlock Holmes 3: Awaken	adventure	Frogwares	нет	2006
Sherlock Holmes 4	adventure	Frogwares	нет	2007
Sherlock Holmes 5	adventure	Frogwares	нет	2008
Silver Fall	action/RPG	Kyiv's Games	Monte Cristo	осень 2006
Spellbook	arcade	BTE Soft	нет	н/д
StarMaster Online	MMOG	UCT	нет	н/д
Tank Killer	action	Crazy House	City Interactive	конец 2006
Telladar Chronicles: Decline	RTS	Mind Link Studio	Акелла	2006
The Choice	RTS	Студия им. С. В. Савченко	нет	2006
The Game of Creation	н/д	Persha Studio	нет	н/д
The Monastery: Initiation	fighting	Ailen Workshop Studios	нет	н/д
Totally Spies 2	arcade	Mistic Soft	Atari	2006
TrackMania Arena	racing	Frogwares	нет	н/д
TrackMania Seasons	racing	Frogwares	нет	н/д
Wehrwolf	FPS	Electronic Paradise	нет	н/д
Xenus 2	FPS	Deep Shadows	Atari	2007
XIII век	RTS	Unicorn Games	1C	конец 2006
You Are Empty	FPS	Mandel ArtPlains, Digital Spray Studios	1C	лето 2006
Алиса: Английский в Стране Чудес	обучающая игра	AeroHills	Новый Диск	2006
Алиса: Следуй за белым кроликом!	adventure	AeroHills	нет	2006
Анабиоз	horror	Action Forms	1C	2006
Безымянный танковый симулятор	симулятор	Graviteam	нет	2007
В тылу врага 2	RTS	Best Way	1C	весна 2006
Волкодав из рода Серых Псов	action/RPG	Meridian'93	1C	2006
Волшебник Изумрудного города	adventure	Electronic Paradise	Акелла	2006
Восхождение на трон	RPG/TBS	DVS	1C	весна 2006
Герои Уничтоженных Империй	RTS vs. RPG	GSC Game World	GSC World Publishing	сентябрь 2006
Глубина	FPS	DIOsoft	Новый Диск	2007
Дебри нашего леса	н/д	A.V.A.T.A.R.	нет	н/д
Жюль Верн. Войны изобретателей	RTS	Crazy House	нет	н/д
Казаки II: Битва за Европу	RTS	GSC Game World	GSC World Publishing	лето 2006
Комбат	RTS	GFI UA	GFI	конец 2006
Магик	arcade	Meridian'93	нет	2006
Мальгрия II: Нашествие некромантов	TBS	АльфаКласс	Новый Диск	осень 2006
Мини-гольф	гольф	Meridian'93	нет	2006
Неанонсированный проект	н/д	N-Game Studios	н/д	н/д
Неанонсированный проект	авиасимулятор	RRG Studios	н/д	н/д
Неанонсированный проект	н/д	Program-Ace	н/д	н/д
Неанонсированный спортивный квест	adventure	Five BN	нет	н/д
Отель «У погибшего альпиниста»	adventure	Electronic Paradise	Акелла	2006
Пираты XXI века	FPS	DIOsoft	Новый Диск	2006
Предтечи	микс	Deep Shadows	Руссбит-М	2007
Приключения капитана Врунгеля	adventure	Action Forms	1C	весна 2006
Русалочка: Волшебное приключение	adventure	New Way Entertainment	нет	н/д
Сердце вечности	RPG	UDC	нет	2006
T-72. Пылающий Восток	авиасимулятор	Crazy House	нет	н/д
Тормозилки-2	racing	Boolat	нет	н/д
Трое из Простоквашино: День рождения дяди Федора	adventure	Electronic Paradise	Акелла	2006
Трое из Простоквашино: Летние каникулы	adventure	Electronic Paradise	Акелла	2006
Трое из Простоквашино: Обучающая игра 1	edutainment	Electronic Paradise	Акелла	2006
Трое из Простоквашино: Обучающая игра 2	edutainment	Electronic Paradise	Акелла	2006
Урфин Джюс и его деревянные солдаты	adventure	Electronic Paradise	Акелла	2006
Штурмовики над Манчжурией	авиасимулятор	RRG Studios	1C	2006
Экспедиция-Трофи 2	racing	Symphony Games	1C	н/д



Превью

Путешествия в будущее и материализация духов



SiN Episodes: Emergency

с. 50

Любимица играющей публики, femme fatale Элексис Синклер вернулась. Черноволосая красотка все так же вынашивает планы по захвату мирового господства, а мы по-прежнему пытаемся ее остановить.

DVD-диск

Слово редактора

Буквально несколько лет назад в одном из интервью Ричард «Левелорд» Грэй жаловался, что никто из крупных издателей не рискует брать за продолжение SiN. Мол, слишком опасное это дело – заниматься распространением сиквела хорошей, но не самой успешной игры. Тогда же Грэй сделал неутешительный вывод, что в ближайшее время SiN 2 нам не видать.

Но буквально через месяц сериал SiN Episodes начнет свое, надеемся, победоносное шествие по планете.

Неужто издатели сменили гнев на милость? Вовсе нет. Просто SiN Episodes будет распространяться через систему Steam компании Valve.

Конечно, необходимость загружать всю игру через Интернет имеет свои недостатки. Но технологии доступа в Сеть развиваются очень быстро, и через несколько лет это не будет проблемой. Вероятно, тогда, наконец, станет больше необычных проектов, которые сейчас находятся в тени всевозможных сериалов «о главном».

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.

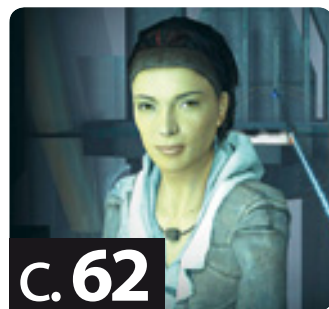
- 50 SiN Episodes: Emergency
- 54 [eM] -eNCHANT arM-
- 58 Eschalon: Book 1
- 60 Medieval 2: Total War
- 62 Half-Life 2: Episode One
- 64 FlatOut 2

Medieval 2: Total War



с. 60

Half-Life 2: Episode One



с. 62

FlatOut 2



с. 64

PC

SiN Episodes: Emergency

Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Ritual Entertainment
Издатель Valve Software
Дата выхода 24 марта 2006
Web-сайт www.sinepisodes.com

О разработке

Ritual Entertainment
Игры SiN, Heavy Metal FAKK2, Star Trek Elite Force II, Counter-Strike: Condition Zero, Black Hawk Down: Team Sabre
Web-сайт www.ritual.com
 Основанная в 1996 г. в Далласе компания является одной из самых известных и заслуженных в игровой индустрии. Многие ее проекты, в том числе и оригинальная SiN, давно уже стали классикой.

Дмитрий Шишов

Второй смертный грех

Первая SiN, вышедшая в 1998 г., оказалась в тени куда более успешной Half-Life. Что, впрочем, не помешало Блейду приобрести массу поклонников и стать одним из самых известных игровых персонажей.

Прошло восемь лет, и буквально через месяц мы наконец-то увидим продолжение. Разрабатывается оно в недрах Ritual Entertainment на основе Source engine от все той же Half-Life 2 и в тесном сотрудничестве с Valve Software. Возможно, ребята из Ritual решили вспомнить одно старое правило – если не удастся победить врага, сделай его со-

юзником. Это был правильный ход, так как Ritual Entertainment получила в свое распоряжение не только высокотехнологичный движок лучшей игры 2004 г., но и систему ее распространения. Ведь именно благодаря Steam стало возможным превращение новой SiN в сериал. Игру разделят на девять эпизодов продолжительностью по пять-шесть часов. Каждый из них будет достав-

ляться геймерам через Интернет сразу же после появления. Ну а тем, кто не сможет выкачивать такие объемы, придется искать новые части SiN Episodes на полках магазинов. Как бы то ни было, выход первого эпизода под названием SiN Episodes: Emergency уже близок, и пора выяснить, что же нас ждет.

Игра базируется на футуристическом сеттинге, который был со-





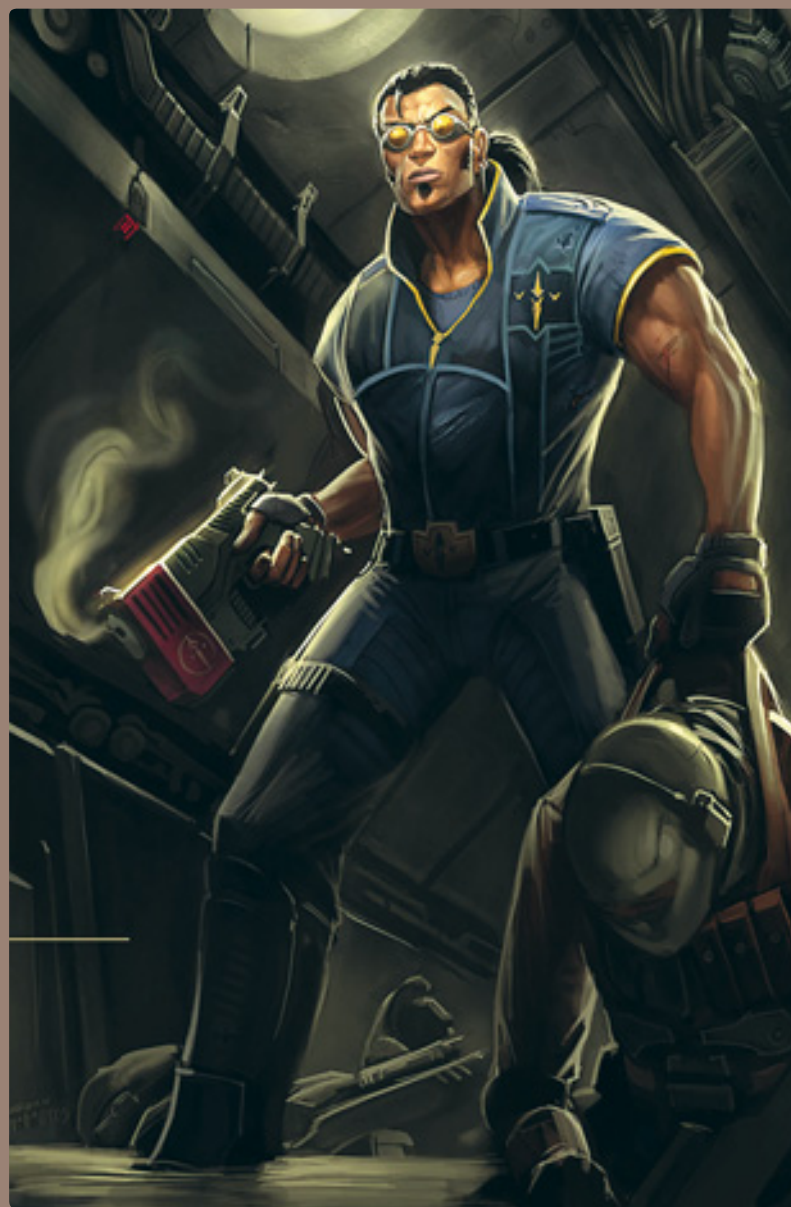
Они еще не знают, что их ждет

тельный биохимик; к сожалению, бедняжка страдает манией величия. В стенах ее корпорации SinTEK традиционно строятся коварные планы и, как обычно, создаются ужасные монстры. Кроме того, в команде Блейда будут уже знакомый нам хакер JC (что удивительно, ведь в аниме он героически погиб) и новоиспеченная напарница Джона – рыжеволосая бестия Джессика Кэннон (Jessica Cannon, тоже, между прочим, JC).

Сюжет сериала планируют разбить на девять эпизодов. По заявлению разработчиков, они будут появляться с периодичностью раз в четыре месяца и представлять собой отдельные истории, каждая со своим началом и концом. Так что нет необходимости постоянно следить за всеми частями этого игрового «мыла». Хотя не исключено, что эпизоды будут связаны между собой общей сюжетной линией, и это превратит SiN Episodes в одну из самых длинных эпопей в истории индустрии.

Разработчики обещают сделать мир игры полностью интерактивным. Блейд будет способен использовать бесчисленное количество предметов. Практически все, что привлечет наше внимание, может быть применено или хотя бы изучено. Автомобильными позволяет рулить, камнями и предметами – швыряться, по телефону – звонить, радио – слушать. Разрешается, к примеру, вытащить канистру с пополняющей здоровьем жидкостью, разбить ее и создать таким образом облако целебного пара, в котором можно относительно безопасно проводить сложные бои.

Более умным станет и AI персонажей. Так, например, напарница



здан для оригинальной SiN и позже использовался в одноименном аниме. Мы окажемся в городе Freerport City через пять лет после событий, описанных в первой части. Нашим подопечным опять станет полковник John R. Blade, хозяин частной службы безопасности HardCorps. Известно также, что ему, как и раньше, будет противостоять Элексис Синклер (Elexis Sinclair) – блиста-



Наша личная помощница. Нет, секса в игре не будет, рейтинг обзывает



способна отпустить пару колкостей в наш адрес, если мы станем слишком долго паяться на нее. Ну а враги могут корректировать свою тактику в зависимости от того, в каком направлении вы смотрите и куда целитесь. Кроме того, в SiN Episodes будут учитываться манера игры геймера и вноситься изменения в поведение врагов. Эта система «самоотладки» сможет сделать так, что, к примеру, если вы станете постоянно вести прицельный огонь в голову и закидывать супостатов гранатами, то в скором времени встретите противников в касках, швыряющих гранаты обратно.

Также Ritual обещает, что статистика будет вестись не только внутри игры, но и в системе Steam. Эти данные позволят модифицировать последующие эпизоды в зависимости от того, как большинство геймеров действовали в предыдущих. В процессе прохождения мы время от времени будем стоять перед выбором, который повлияет на некоторые особенности очередной части. К примеру, взорвав какой-нибудь крупный объект в первом эпизоде, во втором вы вряд ли его и увидите, а сохранив жизнь одному из ключевых персонажей, получите шанс встретиться с ним ближе к концу сериала.

В игре мы сможем найти десятки разнообразных способов уничтожения наших врагов. В SiN Episodes: Emergency собираются оставить все оружие из первой части. А с выходом последующих эпизодов арсенал Блейда пополнится новыми игрушками. Каждый ствол имеет два режима стрельбы, также его можно применять в рукопашной схватке, что должно сильно разнообразить геймплей. Кроме того, в качестве оружия Блейд использует множество предметов и очень любит устраивать импровизированные смертельные ловуш-

ки буквально из подручных средств. Например, мы сможем избавиться от надоедающего монстра, пролив на него мутагенное вещество, которое в доли секунды превратит его в маленькое и немогущее создание. Правда, таким же способом мы можем заработать еще больше проблем себе на голову. Ведь никто не гарантирует, что монстр не трансформируется в огромную кровожадную тварь с двухметровыми клыками.

Графически SiN Episodes не уступает Half-Life 2, с которой она, можно сказать, одной крови, а местами даже превосходит ее. Движок Source был модифицирован специально для воплощения всех интерактивных возможностей игры. Картинка стала четче и сглаженной, а уровни более детализированы. Кроме всего прочего, разработчики уделили аудиозффектам и озвучке персонажей не меньше внимания, чем когда-то Valve в проекте Half-Life 2. Остается надеяться, что к русскому переводу они подойдут точно так же.

У SiN Episodes есть все для того, чтобы стать одной из лучших игр этого года. И если повезет, «сериальная» модель распространения может оказаться весьма популярной, а это, согласитесь, все же лучше поднадоевшей системы «аддон – сиквел». Кстати, и Valve Software уже позаимствовала идею, переименовав свое грядущее дополнение к Half-Life 2 из Aftermath в Episode one.

Как говорят, в планах у Ritual Entertainment мультиплеер для SiN Episodes, а также порт на Xbox 360 с целью продажи игры через Xbox Live Marketplace.

Стоит упомянуть, что второй эпизод увидит свет не раньше чем через полгода. Ну а первую часть SiN Episodes: Emergency можно будет приобрести и скачать уже в конце марта.

СУДЬБА ГАЛАКТИКИ В ВАШИХ РУКАХ ВЫ ГОТОВЫ?

ФЛОТ

Молниеносная атака
TIE-истребителями или
создание смертоносных
"Разрушителей"?

ОРУЖИЕ

Звезда Смерти - грозное
оружие, деморализующее
врага. Но стоит ли исполь-
зовать его сразу или
лучше прибегнуть для
решающего сражения?

ТВАРИ

Лобовая атака вражеской
базы - далеко не самая
эффективная тактика,
однако, обходя против-
ника с тыла, можно встре-
титься с голодными
ранкорами.

ТАКТИКА

Стоит ли ждать окончания
снежной бури? Может быть,
следует броситься в атаку
под прикрытием непогоды,
презрев опасность?

АРМИИ

Многочисленные стальные
монстры сравняют с землей
базу противника, а масси-
рованные бомбардировки
космофлота не оставят и
следа от ваших врагов

STAR WARS EMPIRE AT WAR



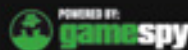
Повторите ли вы историю Звездных Войн или перепишете ее заново - зависит только от вас.

Хороший ли вы полководец? Ответ на этот вопрос будет дан в ожесточенных боях за судьбу галактики. В качестве Верховного Главнокомандующего вы окажетесь в эпицентре событий. Забудьте про утомительный сбор ресурсов. Ваше место - на поле битвы, ваша цель - уничтожение врага. Возглавьте Альянс повстанцев и уничтожьте Империю. Присоединяйтесь к темной стороне и сокрушите мятежников, используя "Звезду Смерти". Так или иначе, каждый солдат, батальон или флот будут в полном вашем распоряжении. WWW. EMPIREATWAR.COM



По вопросам оптовых закупок обращайтесь в фирму "1C": 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21.
Тел.: (495) 737-92-57, факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

LucasArts и логотип LucasArts являются торговыми марками Lucasfilm Ltd. © 2006 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. или Lucasfilm Ltd. & TM. Все права защищены. GameSpy и логотип "Powered by GameSpy" являются торговыми марками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены. Игра распространяется на территории России, стран СНГ и Балтии фирмой «1С» по соглашению с компанией Activision. Центральное изображение не является скриншотом из игры.





Xbox 360

[eM]-eNCHANT

Олег Овсиенко

Паспорт

Жанр JRPG

Разработчик From Software

Издатель From Software (Япония), западный пока неизвестен

Дата выхода не объявлена

Web-сайт www.em-game.net

О разработке

From Software

Игры Lost Kingdoms 1–2, серии King's Field и Armored Core

Web-сайт fromsoftware.co.jp

Довольно старая компания, основанная двадцать лет назад в Сибуре (Токио). Изначально позиционировалась как издатель программного обеспечения. Громко заявила о себе как о разработчике после появления культового dungeon crawler King's Field – одной из первых игр на PSX.

Вызов брошен

Несмотря на то что во всем мире Xbox продается довольно неплохо (особенно после того как обзавелась парочкой культовых проектов), в Японии она провалилась с треском.

Одной из причин локальной неудачи была весьма странная политика Microsoft по отношению к своему детищу. Немаловажным фактором стало и практически полное отсутствие на Xbox одного из самых популярных в Стране восходящего солнца жанров. Забудьте сказочки о тупом и жадном мальчике Билли, который мечтает втюхать вам глючный продукт и срубить при этом планируемую сверхприбыль. Ведь если подумать, то с подобной политикой американскому гиганту никогда бы не удалось успешно развиваться столько лет. Поверьте, в таких компаниях умеют учиться на своих ошибках. Выдав на-гора пару достаточно громких проектов, кудесники из

консольного подразделения Microsoft решили не откладывать штурм восточных рынков, и еще в стартовом пакете для новой консоли заявили о своей первой JRPG под странным названием [eM]-eNCHANT arM-.

Столь важное задание было поручено японской компании From Software – выбор, на первый взгляд, весьма спорный. Эта студия известна своей профильной меха-серией Armored Core и прекрасной horror/adventure Echo Night. Что касается JRPG, здесь From Software тоже не пасет задних. Ее серии King's Field, Shadow Tower и Lost Kingdoms успели обзавестись армией поклонников. Однако вышеперечисленные проекты, мягко говоря, выделяются из основной массы игр этого жан-

ра. А то, что предстоит увидеть счастливым обладателям Xbox 360, является если не чистокровным клоном Final Fantasy, то очень близкой вариацией на заданную тему.

КАК ЭТО ВЫГЛЯДИТ?

О том, что по «начинке» консоль Microsoft значительно опережает всех имеющихся конкурентов, можно было догадаться еще до ее выхода. Железо, которого не найти в самых современных компьютерах, делает свое дело, и графика японской версии игры иногда даже превосходит ожидания.

На первый взгляд картинка напоминает последние проекты для консолей уходящего поколения, но стоит присмотреться к деталям – и





HANT arM-

понимаешь, что это не совсем так. В игре красочные и на удивление сочные ландшафты. Разнообразие их поражает: нам позволят прогуляться по зеленым лесам, заснеженным равнинам и улицам мегаполисов. К сожалению, у меня было не так уж много времени на знакомство с японской версией, но первые локации выглядят впечатляюще.

Большое внимание уделено световым эффектам. Причем речь идет не только о лучах солнца, что пробиваются сквозь кроны деревьев, бликах на поверхности водопада или же многообразии оттенков изменчивого неба. Ведь качество реализации магических сполохов, суперударов и прочих боевых эффектов, да и тщательность проработки персонажей тоже играют немаловажную роль в привлечении дотошного покупателя. Несмотря на то что модели героев [eM] -eNCHANT arM- могут показаться несколько уста-

ревшими, на куртке протагониста придирчивый зритель разглядит даже швы и пуговицы. Костюмы местных плохих тоже будут отличаться обилием блестящих и не очень аксессуаров: шипов, пластинок, чешуек и пр.

КТО ВИНОВАТ?

За тысячу лет до событий, описанных в игре, человечество увязло в бесконечной разрушительной войне, которая грозила стереть всю цивилизацию с лица планеты. Против людей восстали ими же созданные могучие големы, однако боевые конструкторы так и не смогли одолеть своих творцов. Со временем на Земле вновь выросли мегаполисы, а големы обрели способность мыслить и принимать решения. Вот только не все из них смирились со своей участью.

Как ни странно, но за столь эпическим прологом следует весьма тривиальное повествование. Иг-



рать мы будем за молодого человека по имени Ацума. Как повесть, внешне герой – воплощение эротических фантазий всех японских школьников и объект зависти мужской части населения Страны восходящего солнца. Ацума еще ученик – он посещает занятия в школе Заклинателей в Йокогаме. Этот город в силу разных обстоятельств занимает одно из первых мест в списке самых влиятельных мегаполисов мира. Зачем, спрашивается, давать главную роль обычному школьнику? Дело в том, что Ацума обладает любопытной способностью нейтрализовывать магию и подчинять себе големов, а здесь подобный талант немало важен.

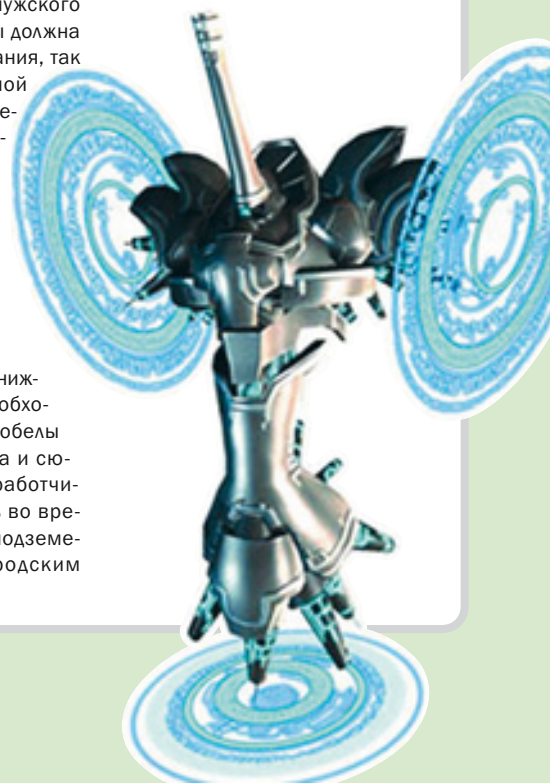
В помощь протагонисту предоставят парочку товарищей: местного вундеркинда и подающего надежды заклинателя Тоую, любимчика всего преподавательского состава, и Макото – комсомолку, спортсменку и просто красавицу, пользующуюся вполне заслуженной популярностью среди местного мужского контингента. Тема дружбы должна стать основой повествования, так что отношения закадычной троицы обещают быть интересными. Приключения начнутся, когда Йокогама вздрогнет от небывалого по силе землетрясения, которое, скорее всего, имеет отнюдь не природное происхождение.

ЧТО ДЕЛАТЬ?

Даже в проекте столь «книжного» жанра, как JRPG, необходимо чем-то заполнять пробелы между столбиками текста и сюжетными роликами. Разработчики заверяют, что скучать во время длительных зачисток подземелий или прогулок по городским улицам не придется.

Перемещения по пересеченной местности вызовут приятные или не очень воспоминания у игравших в Final Fantasy X. Передвигаться от города к очередной дыре/норе/пещере и затем к следующему населенному пункту необходимо по заранее намеченному маршруту. Даже удобная карта в правом углу экрана покажется до боли знакомой. Разрешат ли нам вращать камеру, пока неизвестно, но у нее определенно будет несколько заданных положений. Похоже, исследование ландшафтов сведут к минимуму, но разработчики все же собираются порадовать нас парочкой-другой интересных побочных квестов. А поскольку мир ожидается весьма и весьма обширный, им стоит подумать и о средствах передвижения, которые наверняка понадобятся в здешних дебрях.

Что касается боевой системы, тут все обещает быть намного интереснее и разнообразнее. На первый взгляд, перед нами обыкновенная походовка, однако есть некоторые нюансы. Система ведения боя в





Вот такие в будущем университеты



Паспорт? Дома забыл



[eM] -eNCHANT arM- – своеобразный симбиоз тактической игры, ролевки с элементами симулятора свидания и breeding game.

Поле боя изначально поделено на два больших прямоугольника (по одному на команду), каждый из которых в свою очередь разбит на клетки меньшего размера.

Передвигаясь по ним, вам предстоит уничтожить врага. Это очень напоминает японскую серию игр по вселенной Gundam – Super Robot Wars, вот только здешнее поле брани не такое масштабное. На использование возможностей персонажа тратятся «эфирные очки» (EP) героя, для проведения же совместной атаки необходимо заполнение шкалы дружбы. А это уже зависит от отношений между героями, атакующими врага, и некоторых других факторов, так что портить настроение соратнику не рекомендуется. Также у всех персонажей есть свой EX-скилл (некое подобие Limit Break), позволяющий проводить куда более сильный удар. Кроме того, немалое внимание уделяется стихиям, покровительствующим каждому из членов

команды. Для чистой и быстрой победы необходимо умело использовать и комбинировать особенности героев, чтобы, к примеру, не свести на нет огненную атаку товарища, подзарядив снежного монстра заклинанием льда. Это также заставляет поработать головой при подборе партии для моциона в очередном подземельи.

Однако этим комплексность боевой системы не ограничивается. В первой jRPG для Xbox 360 нас ожидают големы – созданные людьми существа, наделенные сверхспособностями и несколько одичавшие в условиях послевоенной разрухи. Практически каждого конструкта можно использовать в бою, превратив его в члена ударной группы. Существует два способа заполучить к себе в команду подобное существо: просто поймать или изготовить самостоятельно из необходимых элементов. Големы обладают персональным набором умений, которые могут пригодиться или, наоборот, помешать в той или иной ситуации. Они, как и наши герои, набирают опыт, получают новые таланты и способности. Разработчики обещают создать более ста разновидностей этих странных «покемонов». К слову, голема можно

как построить с нуля, так и попытаться собрать из нескольких уже имеющихся в нашем распоряжении. Но учтите, успех подобных экспериментов никто не гарантирует!

Мы искренне надеемся, что японцы снабдят свое творение пристойным интерфейсом, который позволит достаточно динамично вести сражение, а не перебирать подпункты в очередном меню. Битвы в игре, скорее всего, будут случайными, поэтому баланс врагов на карте также немаловажен. В противном случае сражения окажутся затянутыми и невыносимо скучными.

ИТАК...

Как правило, пилотные продукты для консолей нового поколения редко бывают чем-то экстраординарным в силу нереализованности потенциала приставки. Утолит ли творение японской студии жанровый голод и привлечет ли внимание игроков к Xbox 360, сказать достаточно сложно. Не исключено, что проект практически не будет отличаться от десятков прочих jRPG, но если удастся подгадать со временем старта [eM] -eNCHANT arM- в США и Европе, продукт сможет занять пустующую пока нишу.



Я накажу тебя во имя Луны!



Местный фаст-фуд

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

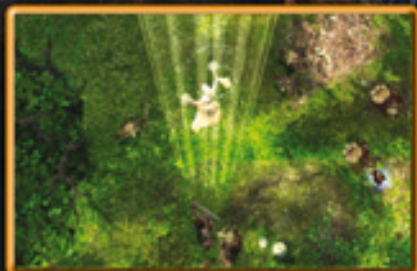
З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

Похождения Барда

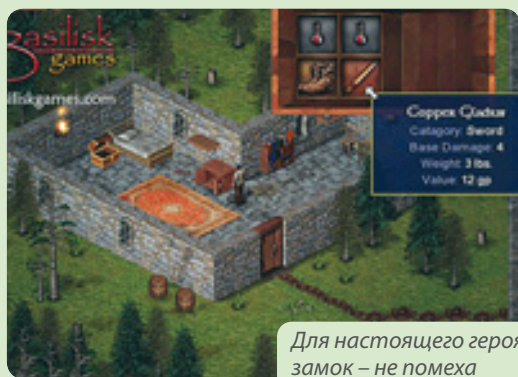
"«Це по-справжньому смішна гра,
наповнена оригінальним
авторським гумором».

PC игры 8/2005

Гра
місяця



© InXile entertainment, 2005. Усі права захищені. The Bard's Tale, торговельний знак, що належить до InXile entertainment, а також торговельний знак, що належить та використовується за ліцензією Electronic Arts Inc. InXile entertainment і логотипи InXile є торговельними знаками InXile entertainment, що належать їм. Використовується торговельний знак, що належить Snowblind Studios.
© Переклад на російську мову ТОВ «Логрус», 2005.
© 2005 ЗАТ «1С». Усі права захищені.



Для настоящего героя замок – не помеха



Что за ролевая игра без темниц и сокровищ?

Может, если подождать, дверь сама откроется?



PC / Mac

Eschalon: Book 1

Сергей Гаврюченко

Последние из могикиан

В то, что Eschalon: Book 1 разрабатывается в наши дни, верится, если честно, с трудом. Изометрия, спрайтовая графика, пошаговые бои и комплексная ролевая система – смахивает на описание проекта восьмилетней давности.

Паспорт

Жанр RPG
Разработчик Basilisk Games
Издатель нет
Дата выхода весна 2006
Web-сайт www.basiliskgames.com/games.htm

О разработчике

Basilisk Games
Игры нет
Web-сайт www.basiliskgames.com
Студия, основанная чуть больше полутора лет назад в Индианаполисе (штат Индиана), ориентируется на создание классических ролевых игр. Удивительно, но большую часть всей работы над Eschalon: Book 1 выполняет один человек.

С учетом современных тенденций в индустрии решение команды заняться исключительно созданием классических old skool RPG выглядит несколько странно. Вместо того чтобы производить очередной диалог, смельчаки из Basilisk Games предпочитают ориентироваться на геймеров со стажем, помнящих и любящих Ultima, Might & Magic, Fallout и Wizardry. Неудивительно, что издатель для их дебютного творения все еще не найден (возможно, игра будет распространяться через Интернет). Однако это не мешает ребятам строить наполеоновские планы и обещать нам в дополнение к Book 1 две части Eschalon, связанные единым сюжетом.

Первые скриншоты, представленные на суд общественности, шокировали: никаких шейдеров, многополигональных моделей и фотореалистичных текстур на них не наблюдалось. Вместо этих, каза-

лось бы уже обязательных, атрибутов любой современной игры, геймеров пугали жалким разрешением 800×600, жуткой спрайтовой графикой и архаичным интерфейсом на пол-экрана. Впрочем, отнюдь не внешним видом нас привлекали подобные проекты, ну а все остальное, по заверениям разработчиков, будет на высоте.

Судите сами. В Eschalon: Book 1 любителей компьютерных ролевых игр ожидает все то, что так ценилось в былые времена в лучших образчиках этого замечательного жанра. Огромный фэнтезийный мир, населенный множеством разнообразных и непременно кровавожадных монстров, отберет у вас не один час времени на исследование своих просторов. Геймплей обещает быть свободным, в любой момент игры вы вправе отправиться куда угодно, свернуть с проторенной сюжетной дорожки и заняться побочными квестами или просто истреблением чудищ и

поиском сокровищ. Сражения непременно пошаговые, с возможностью неторопливо оценить ситуацию, складывающуюся на поле боя, и лишь затем, приняв единственно правильное решение, действовать. При этом не уйдут обиженными и любители динамичных RTS – для них предусмотрен особый ускоренный боевой режим.

Впрочем, основополагающую роль в своем творении разработчики из Basilisk Games отводят отнюдь не сражениям, а сюжету. Правда, делиться информацией об этой немаловажной составляющей любой игры (чего уж говорить об RPG!) авторы не спешат. Желая сохранить фабулу в тайне, они ограничиваются лишь общими словами, обещая нам захватывающую дух историю о герое без прошлого, пытающемся выяснить, кто он и в чем заключается его предназначение. По крайней мере не придется в который раз спасать



Амуниция в инвентаре прорисована простенько и со вкусом



И опять мимо!

мир и отыгрывать уже давным-давно набившую оскомину роль очередного избранного.

Ролевая же система, использующаяся в качестве основы Eschalon: Book 1, изначально была разработана для настольных игр и лишь затем адаптирована под нужды компьютерных RPG. В ней все более или менее стандартно: ваше альтер эго обладает 8 основными атрибутами и 25 умениями с градацией от 1 до 100. Есть и традиционные ролевые классы, которые определяют набор начальных характеристик, но при этом не налагают никаких ограничений на использование оружия или амуниции. К примеру, если вы захотите стать могущественным магом, то ничто не помешает в перерывах между кастованиями файерболов рубить врагов в капусту двуручным мечом или же расстреливать супостатов из лука.

К сожалению, тщательно скрываемый сюжет Eschalon: Book 1

накладывает ограничения на такой немаловажный аспект любой уважающей себя ролевой игры, как генерация персонажа. Играть позволено исключительно за мужчину-человека, правда, в качестве компенсации обещается возможность выбора региона, откуда герой родом. Сие по задумке авторов должно будет вносить в стартовые атрибуты вашего протеза определенные изменения, сродни тем, что есть и в других играх при выборе расы. Набор полноценной ролевой партии тоже не предусмотрен, побегать по местным лесам да полям в окружении группы верных товарищей мы сможем только с выходом Book 2.

Что ж, до появления первой части трилогии Eschalon осталось не так уж и много. Станет ли эта игра началом возрождения увядшего жанра или же просто приятным подарком для любителей RPG, судить сложно, но в любом случае подождать ее стоит.

iTOY

Станьте власником найбільш мініатюрного MP3 плеєра, що програв відео! Чорний матовий корпус зі сріблястими вставками та привабливий повнокольоровий OLED дисплей зроблять цей плеєр Вашим улюбленим аксесуаром!



PH-15

Пам'ять: 512 Мб

Формати: MP3, WMA, WAV, JPEG, MTV (відео)

Дисплей: 65к, 96х64 пікс

Підтримка директорій

Додатково: радіо, диктофон

www.itoy.com.ua



Каждый боец в строю уникален



Обратите внимание на кровь на броне воина



PC

Medieval 2: Total War

Роман Лупашевский

Кто со щитом, а кто на щите

Мы долго думали, что же последует за Rome: Total War. Наполеоновские войны? Вторая мировая? Но Creative Assembly решила заняться повторением пройденного.

Паспорт

Жанр стратегия
Разработчик Creative Assembly
Издатель SEGA
Дата выхода конец 2006
Web-сайт www.totalwar.com/community/medieval2.htm

О разработчике

Creative Assembly
Игры Spartan: Total Warrior и серия Total War
Web-сайт www.creative-assembly.com
Студия, занимавшаяся поначалу спортивными играми, полностью переключилась на сериал Total War. И даже выпустила консольное ответвление Spartan: Total Warrior, слэшер в лучших традициях Dynasty Warriors.

Первое, что бросается в глаза при рассматривании скриншотов, – роскошная графика. Движок R:TW претерпел значительные изменения. Благодаря этому стали возможны широкомасштабные сражения с использованием полностью разрушаемых укреплений и с участием 10 000 юнитов! Блики солнца на доспехах и оружии, кровь и грязь, покрывающие солдат, улучшенные погодные эффекты и ночные битвы (нововведение Barbarian Invasion)... И это еще не все!

Мало того, бойцы в отряде теперь будут выглядеть по-разному! Посмотрите внимательно на скриншоты: один рыцарь одет в кольчугу, на голове у него топхельм, у другого поверх кольчуги – кожаная бригантина, а шлем уже «сахарная голова» (нечто среднее между топхельмом и бацинетом). Да и попоны у лошадей отличаются. Условно юнит «поделен»

на четыре части: голова, грудь, оружие и доспехи. Набор этих «запчастей» для каждого бойца задается случайным образом. Плюс ко всему разработчики пообещали достоверную геральдику Средневековья, что еще больше увеличит разнообразие обмундирования солдат. И все, естественно, в полном соответствии с исторической правдой.

Но и это еще не все! Явно полюбившись на прекрасную стратегию Warhammer 40 000: Dawn of War, авторы заявили о реалистичной анимации рукопашных схваток. Бойцы наносят удары (у каждого рода войск до 15 вариантов), блокируют вражеские атаки, делают комбо и смертоносные фаталити в стиле coup de grace. А теперь представьте поле боя, где таких солдат тысячи!

Если вы до сих пор не стали ревностным фанатом грядущего хита, то вот вам еще один аргумент. В M2:TW будет уйма осад-

ной техники, пушек и ручного огнестрельного оружия – аркебуз и пищалей.

А теперь о самом приятном. Как известно, вся серия была выдержана в духе реализма. Medieval 2: Total War тоже не собирается отступать от канонов. Проект будет охватывать период с 1080 по 1530 гг., давая возможность геймерам сыграть решающую роль в истории Средневековой Европы, начиная с первого Крестового похода и заканчивая эпохой Ренессанса. А в дополнение нам предложат исследовать Южную и Центральную Америки и вступить в противостояние с ацтеками!

Нам обещают 21 игральную фракцию: Англия, Франция, Шотландия, Священная Римская империя, Дания, Испания, Португалия, Милан, Венеция, Папская область, Сицилия, Польша, Россия, Венгрия, Византия, Турция, Египет, мавры, монголы, тимуриды и

Городские сражения будут интересными. Как, впрочем, и всегда



Класики говорят

Равнина кажется лесом блестящих шлемов, над которыми развеваются сверкающие знамена... Оба войска, стоящие друг против друга, начинают медленно сближаться, пока не оказываются один от другого на расстоянии полета стрелы. Кто первым станет атаковать, кто первым выступит из рядов? Это юный Фромонден. С прижатым к груди щитом выезжает он поразить одного рыцаря, выбивает его из седла, подъезжает ко второму, которого также опрокидывает. Копье его сломано, но он бьет обломком и снова нападает. Уже нарушен строй обоих отрядов – схватка становится всеобщей. Скрещиваются все копья, обломками их покрыта земля; вассалы рассеяны, испуганные лошади понесли, раненые издают ужасные крики; и не в одном месте, а в двадцати, сорока различных местах сталкиваются рыцари друг с другом, чтобы поразить или принять смерть.

Гарен Лотарингский



собственно ацтеки. Однако какие из этих фракций будут принимать участие непосредственно в кампании, разработчики еще не определились. Но мы же знаем – даже если они кого-то ненароком забудут, создатели модов тут же исправят ситуацию.

Кстати, количество доступных юнитов увеличено до 250. А появление торговцев, принцесс и священников на стратегической карте заставит думать не только о войне, но и об экономике, дипломатии и вере.

Религия, разумеется, будет очень важна. Нам обещают четыре учения: католицизм, ислам, православие и язычество. Каждое из них дает определенные бонусы, но не стоит забывать о предпочтениях соседей. Да и Святой престол тоже не надо сбрасывать со счетов, иначе ваша столица вполне может стать целью следующего крестового похода.

Главными носителями веры являются, естественно, священники. Они распространяют слово божье на вражеских и нейтральных территориях. Однако святые отцы могут сойти с пути истинного, и в этом случае мы потеряем над ними контроль. А если Церковь сочтет, что на вашей земле возникли проблемы с еретиками, к вам даже пришлют инквизиторов. Очень, кстати, неприятные личности! Они вершат расправу над утратившими веру, доносят на находящихся поблизости персонажей, привлекают их к суду и даже совершают обряд очищения. Каждый священник имеет шанс стать кардиналом, который, в свою очередь, может быть избран на Папский престол, что улучшит отношение Церкви к родной новому Папе фракции.

Некоторое разнообразие добавляет в геймплей экономическая составляющая. Война, турниры, охота, приемы – все это обходится

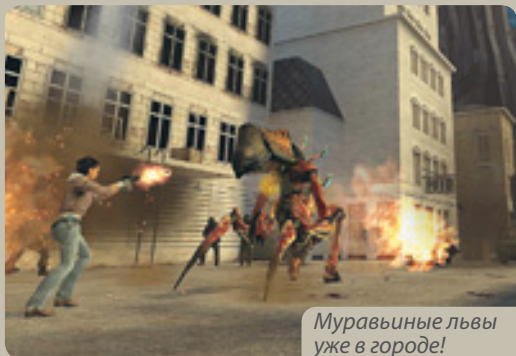
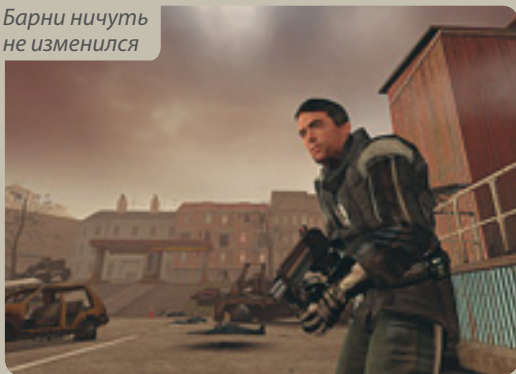
очень дорого. Чтобы вести роскошный образ жизни, придется облагать ужасными налогами своих подданных и постоянно совершать набеги на вражеские территории. Нет армии? Угораздило родиться в Венеции? Займитесь экономической войной, купите расположение противников, неговорчивых устраните с помощью наемных убийц.

Тактические сражения – самая приятная часть игры – тоже будут улучшены. Пока подробности не разглашаются, но уже известно, что у лучников появилась возможность использовать колья для защиты от вражеской конницы, а некоторые отряды (предположительно польско-русские) смогут формировать «обозное коло», прекрасно противостоящее практически любым атакам!

До сих пор Creative Assembly не сделала ни одной плохой стратегии. Поэтому мы уверены, что Medieval 2: Total War стоит ждать.



Барни ничуть не изменился



Муравьиные львы уже в городе!

Обещанная поддержка со стороны Эликс



PC

Half-Life 2: Episode One

Дмитрий Шишов

Номер первый

Слухи о возможном появлении аддона для Half-Life 2 поползли в Сети сразу после выхода игры. А спрос, как известно, рождает продолжение.

Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Valve Software
Издатели Valve Software/
 Electronic Arts
Дата выхода 24 апреля 2006
Web-сайт www.half-life2.com

О разработке

Valve Software
Игры сериал Half-Life
Web-сайт www.valvesoftware.com
 Команда Гейба Ньюэлла в свое время умудрилась создать потрясающую первую часть Half-Life на одолженном под честное слово движке от первого Quake. Сейчас студия не только делает игры, но и самостоятельно продает свои и чужие разработки через сервис Steam.

Действительно, открытая концовка Half-Life 2 оставила игрокам еще больше вопросов. Да и простор для фантазии разработчиков имелся. Ведь вы наверняка помните, как оборвалась сюжетная линия – в лучших традициях бразильского «мыла» перед рекламной паузой. И вряд ли у кого-то были хоть малейшие сомнения в том, что продолжение не заставит долго себя ждать. Разумеется, вы хотите узнать больше.

Готовящийся аддон сначала получил рабочее название Aftermath, и это естественно, учитывая, что натворил Гордон Фримен в Сити-17. Подорванная им Цитадель грозит в любой момент обрушиться и похоронить под собой весь город, так что нам предстоит выбраться из оплота инопланетян как можно быстрее, а по пути помочь максимальному количеству людей. В том числе и Аликс. Многие полагали, что Фримен покинет сцену, уступив главную роль именно ей, но оказалось, что Valve и не собиралась менять протагониста.

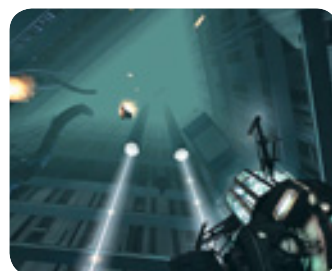
Просто теперь профессор будет гораздо чаще общаться со своими друзьями, что добавит элементы командной игры. Кроме того, Гордон найдет не только новых товарищей, но и новых врагов, которые хлынут в Сити-17 после падения силовых барьеров. Ну и конечно же, нам дадут ответы на вопросы, появившиеся после прохождения HL2. Впрочем, вопросов после этого наверняка станет только больше.

Естественно, Episode One полностью поддерживает технологию High Dynamic Range (HDR). Как вы знаете, она добавляется патчами и в оригинальную игру, а для демонстрации ее возможностей в Steam выложена специальная карта The Lost Coast.

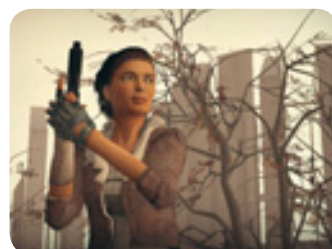
Продолжительность дополнения составит приблизительно треть оригинальной игры, а финальное название наводит на мысли о бразильских сериалах. Ну а появится долгожданный «почти сиквел» уже в апреле, как в розничной продаже, так и во все том же Steam.



Мужик, дай рубль!



Это что-то новенькое



Naked-mod в комплект не входит

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



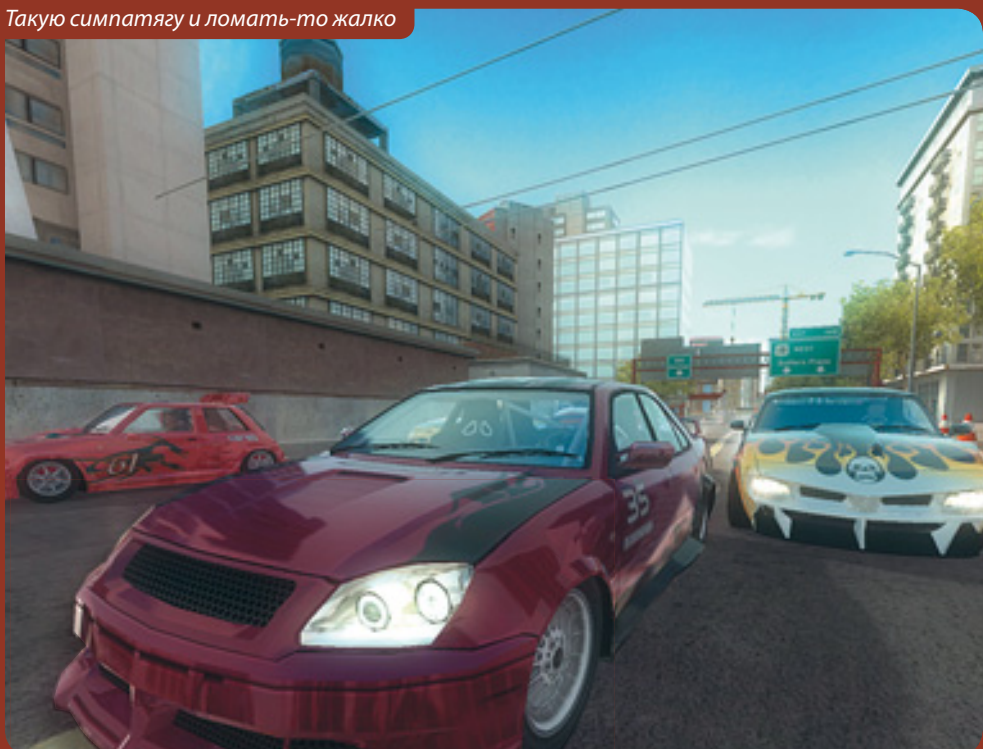
© 2005 3AT «1C». Усі права захищені.
© 2005 X-BOW SOFTWARE.
Усі права захищені.



И даже в таком состоянии она может ехать



Такую симпатию и ломать-то жалко



PC / PlayStation 2 / Xbox

FlatOut 2

Дмитрий Веселов

Недоломали

Всего год минул с тех пор, как мы весело колошматили автомобили и запускали человечков-водителей в полет через лобовое стекло. По завершении игры очень хотелось добавки. Но делать аддоны к гонкам не модно, положено переходить сразу ко второй части.



Паспорт

Жанр racing
Разработчик Bugbear Entertainment
Издатель Empire Interactive
Издатель в Украине «Фабрика Игр»
Дата выхода лето 2006
Web-сайт
bugbear.fi/flatout2/index.php

О разработчике

Bugbear Entertainment
Игры Rally Trophy, Tough Trucks, FlatOut
Web-сайт bugbear.fi
Финская команда, специализирующаяся на гоночных играх. Отметилась довольно успешной Rally Trophy, удачно вышла на консольный рынок с FlatOut.

Горячие финские парни из Bugbear смогли удивить мир. На фоне засилья в жанре всевозможных Need for Speed, где машины прочнее танков (хотя консольщикам живется веселее – у них есть Burnout), FlatOut вызвала у нас абсолютный восторг. Бей! Ломай! Круши! В дыму сгоревшего движка, с просевшей подвеской, оставив половину деталей на последнем повороте, за несколько метров до финиша обойти соперника, смахивающего на вскрытую Годзиллой консервную банку... Зрелищные аварии и динамичный геймплей обеспе-

чили FlatOut толпу фанатов плюс неплохие продажи – 600 тыс. экземпляров. Поэтому, даже не дожидаясь выхода проекта в США, разработчик и издатель в один голос заявили о запуске в производство продолжения.

Рецепт FlatOut 2 прост – more of same, или «тех же щей, да погуще влей». Для начала финны решили, что next-gen подождет. Летом 2006 г., когда Sony, возможно, будет меряться с Microsoft объемами продаж новых консолей, игра выйдет, кроме PC, на старушках Xbox и PlayStation 2. К сожалению, специальной «улучшенной» версии для компьютера не предвидится, а значит, не стоит рассчитывать и на качественный скачок графики а-ля Need for Speed: Most

Wanted или Project Gotham Racing 3. Появятся лишь усовершенствованная система освещения, новомодные блики и более детальные текстуры.

Геймплей также полностью соответствует вышеуказанному кулинарному принципу. В автопарк завезли новые машины. В распоряжение игрока поступят полноприводные пикапы, роскошные спортивные авто, редкие коллекционные модели, а также мощные американские muscle cars. Все они могут быть усовершенствованы путем замены деталей на более мощные. Появилось одно «но» – на трассе придется внимательно следить за состоянием четырехколесного аппарата, иначе он может и отказаться ехать. Новое суровое правило, к счастью, распространяется и на соперников.

Есть и другие улучшения. Не хочется ограничивать себя одним средством передвижения? Разработчики добавили целый гараж,





Знакомая картина, только обычно ее наблюдаешь с другой стороны



Многие авто щеголяют яркой росписью



где можно складировать автомобили. Оригинал похвальному искусственным интеллектом? Теперь создадут несколько профилей AI, дабы на трассе машины вели себя по-разному – кто-то ошибается чаще, кто-то реже; кто-то предпочитает агрессивную езду, а кто-то желает закончить гонку без единой царапины. Добавит динамичности и система бонусов: красивая авария или запуск водителя в полет поощряются деньгами. Но больше всего радует сердце появление взрывов. Машина, по-голливудски пролетающая сквозь огонь, превращается в грудку обгоревшего железа.

Чемпионаты переедут из неизвестных картографов областей в США. Трасс станет больше, они, кроме лесов и карьеров, будут расположены в недостроенных небоскребах и на парковках супермаркетов. Узкие грунтовые дороги приведут из деревенок первой FlatOut на широкие асфальтирован-

ные улицы мегаполисов FlatOut 2. В новой серии нас ждут тысячи объектов для разрушения (не забывайте о взрывах!) и улучшенный физический движок. А разве в первой части можно было сбивать вылетающим из лобового стекла водителем кегли? Теперь подобных забав аж двенадцать. Беднягу заставят исполнять прыжки через горящий обруч и съезжать на лыжах с трамплина.

К слову, финны не скрывают, что ориентируют проект на рынок США, это видно по выбору местности и типов машин. На скриншотах даже есть старенький пикап, раскрашенный в цвета американского флага. Причины понятны – успех первой игры, богатый рынок, востребованная тема. Хотя не стоит забывать, что летом должно разгореться противостояние next-gen-консолей. Сможет ли FlatOut 2 на равных конкурировать с гонками нового поколения? Уверен, что да.



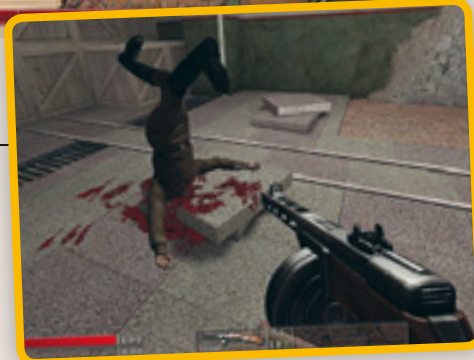
После первого круга машину не узнать

Осторожно, двери закрываются



Роман Лупашевский

Давненько в нашем анатомическом театре не было шутеров. И тут вдруг такой «клиент» попался! Про наших, про заговор против Отца народов, про МГБ-шников (местный аналог КГБ: дабы не запутывать следствие, буду называть эту организацию более привычной аббревиатурой) и про метро. Приступим-с!



Как утверждали древние, без пулемета жизнь скучна и однообразна. А данный проект приятно удивил довольно непривычным для шутеров арсеналом. Но не все так гладко в советском ВПК. Возьмем, например, ПМа, даже два. Так вот, доложу я вам, береты Максима Пэйна и рядом не лежали. Скорострельность у отечественных стволов, как у МАС-10. Жаль, патронов в обойме всего восемь. А СВТ (самозарядная винтовка Токарева) вообще творит чудеса. При выстреле в голову с приличной дистанции противника откидывает назад, поднимает в воздух, его ноги взлетают вверх, и труп втыкается головой в пол. Фото прилагается.

Заполучив в руки ПТРС-41, также известное как противотанковое ружье Симонова, испытываешь скорее удивление, чем торжество. Вопросы о переноске (вес, между прочим, почти 21 килограмм без

патронов), стрельбе стоя и на бегу (начальная скорость пули почти 1000 м/с, с 300–500 м она пробивает лист брони толщиной 25–35 мм) не возникают ввиду бесполезности этого монстра в игре. Из него просто негде и не по кому стрелять, и даже если вы найдете подходящую мишень, эффективность ПТРС-41 стремится к нулю. Равно как и гранат Ф1, и противотанкового гранатомета РПГ-2. Наглядный пример: зная, что за ящиком притаился подлый враг, предусмотрительно бросаю туда две гранаты. Три, два, один – бум! Полетели «партиклы», дым попер. Подбегаю и вижу абсолютно живого вражину, который продолжает неприужденно в меня постреливать. Почти аналогичная ситуация и с РПГ-2, и с ПТРС. Да, радиуса взрыва я так и не заметил, равно как и повреждений от осколков.

Броня, как поется в песне, у нас крепка. И даже АПС (автоматичес-

кий пистолет Стечкина) не всегда эффективен против головных уборов сотрудников КГБ. Выстрел из ПМ (а изредка и из АПС) в голову офицеру внутренних органов лишь сбивает с него форменную фуражку с околышем. И только со второго попадания можно умертвить противника.

Неизгладимое впечатление на меня произвела фраза в брифинге, оформленном в виде заметок от лица главного героя. Это музыка, вслушайтесь: «Станция метро “Свердлова”. Я надеялся затеряться в толпе...» Не смешно? А теперь представьте. Офицер КГБ в зеленой форме, с двумя ПМ на боку, Стечкиным за пазухой, ППШ на шее, СВТ и СКС на ремне, АК-47 в руках и РПГ-2 с ПТРС за спиной крест-накрест. Нож, гранаты, патроны, ракеты и, главное, диски от ДМП – все по карманам рассовано. И на веревочке волочится сам ДМП на колесиках (он же ручной пулемет Дегтярева пехотный мо-

дифицированный). Согласитесь, совершенно неприметный гражданин.

Про акробатические этюды, которые исполняют модели поверженных врагов, лучше не упоминать, но один персонаж потряс меня до глубины души. Бегая по катакомбам, можно наткнуться на комнатку с кучей ящиков и мертвым «товарищем» на матрасе. И если бы не разыгравшая во мне кровожадность, вы, дорогие читатели, остались бы без этой потрясающей иллюстрации. Заметив трупик, я подошел и, тщательно прицелившись, выстрелил. Каково же было мое удивление, когда голова усопшего, откинувшись назад, провалилась сквозь матрас, а нижняя половина тела стала медленно подниматься. Исполнив стойку на голове, труп подкрепил ее шпагатом. Шарман! Но вот любопытно – ругать игру совершенно не хочется. Что-то в ней таки есть. Впрочем, попробуйте сами.



Тема

Бойцы невидимого фронта

Сергей Галёнкин

В редакторской колонке прошлого номера я уже писал о том, насколько сильны сплоченные сообщества игроков. Издатели и разработчики отлично понимают, что хорошее комьюнити – залог успешных продаж, потому всеми силами поддерживают своих фанатов.

Самый простой пример – готовые наборы для создания фан-сайтов, которые выкладываются в Сеть почти одновременно с появлением первой информации о проекте. Согласитесь, удобная вещь: ведь не все хорошо разбираются в Web-технологиях, и такие комплекты всегда востребованы поклонниками.

Очень часто разработчики проводят виртуальные круглые столы с геймерами, где отвечают на их вопросы и выслушивают предложения. Практически на каждом официальном форуме игры, кроме пресс-менеджеров, присутствует несколько человек из команды – и это здорово.

Но не всегда PR-службы компании идут простым путем. Если на сайте игры посетителей мало, а СМИ уделяют проекту недостаточно (по мнению его создателей, естественно) внимания, начинается так называемая «прямая работа с комьюнити».

Вот как это выглядит: на посещаемом форуме регистрируется кто-то из пресс-менеджеров и предлагает обсудить игру. Естественно, ничего предосудительного в этом нет – ведь форумы для того и предназначены. Как администратор одного из таких ресурсов с десятилетним стажем я постоянно вижу примеры подобной работы с геймерами. По сути, это даже удобнее, чем общение на сайте игры – можно побеседовать с разработчиками прямо в той виртуальной обстановке, к которой ты привык. Хороший пример – «Стальные монстры» от фирмы «Леста», чья пресс-служба до выхода игры регулярно отвечала на все вопросы посетителей.

Вполне естественно, что слова PR-менеджеров воспринимаются с некоторой долей скептицизма – ведь не будут же они ругать собственный проект? И потому вслед за западными компаниями наши студии решили работать с сообществом, так сказать, изнутри. В этом случае под видом

обычного игрока на форуме появляется сотрудник издательства (или кто-то из девелоперов) и хвалит свой продукт как бы со стороны. Расчет делается на то, что уж брату-геймеру недоверчивые форумчане поверят скорее, чем штатному пиарщику.

Как правило, таких недалеких джеймсов бондов вычислить несложно – общаются в одной теме, которую сами же и создали, безосновательно хвалят спорную игру (заведомые хиты так рекламировать нет смысла), всячески ругают ее конкурентов. Так, к примеру, поступала упомянутая выше «Леста» со своей первой RTS «Антанта». Удивительно, но многие действительно верят, что с ними говорит такой же пользователь. Хотя в последнее время замаскированных пресс-менеджеров обнаруживают достаточно быстро.

Поэтому они стали прибегать к новым трюкам. Например, сначала много общаются в других разделах и только потом начинают рассказывать об игре. Фокус в том, что все их сообщения обычно написаны за день-два в большой спешке и потому малосодержательны. Скажем, один из забавных не так давно на моем форуме деятелей просто откомментировал два десятка последних комиксов фразами вроде: «Круто!», «Здорово!», «Смеялся».

Еще один интересный финт ушами. Берется никнейм довольно известного в геймерской среде человека, который данный конкретный форум не посещает. Затем регистрируется его клон и ведется пропаганда. Поскольку сама знаменитость здесь не появляется, вероятность обнаружения подделки довольно невелика. Будете смеяться, но я даже встречал собственного двойника, который вовсю рекламировал посредственную стратегию второго эшелона.

Вывод вполне очевиден. Не доверяйте незнакомцам и, прежде чем покупать какую-то игру, посмотрите ее демо-версию, почитайте рецензии и отзывы хотя бы десятка геймеров.

Top 5

Игорь Брэйн

Больше чем человек

Довольно часто нашими противниками являются монстры – кошмарные существа, в шкуре которых и представить себя неприятно. Тем не менее разработчики щедро наделяют главных героев своих игр способностями, которые просто ужасают...



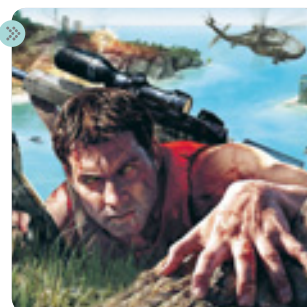
1 СЕРИАЛ SHIN MEGAMI TENSEI

Безусловно, звание чемпионов перевоплощения стоит отдать как раз этой харизматичной команде, члены которой периодически превращаются в безобразных демонов. Именно благодаря этому контрасту игры серии выглядят так ярко и незабываемо.



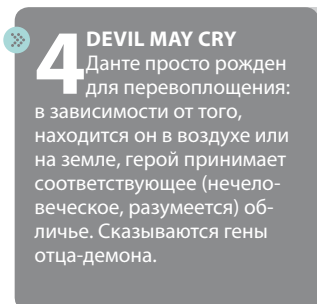
2 VAMPIRE HUNTER D

Получеловек-полувампир сейчас никого не удивит. Но вот говорящая рука, которая может пожирать противника, большего по размеру, чем сам D, достойна внимания.



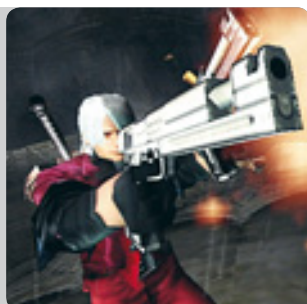
3 FAR CRY INSTINCTS

Instincts – не столько порт, сколько новый пересказ истории с некоторыми дополнениями. Здесь протагонист может сполна насладиться прелестями мутации: сшибать противника с ног одним ударом, быстро регенерировать и пересекать остров в три прыжка...



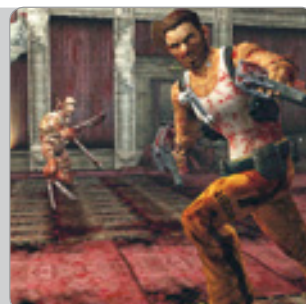
4 DEVIL MAY CRY

Данте просто рожден для перевоплощения: в зависимости от того, находится он в воздухе или на земле, герой принимает соответствующее (нечеловеческое, разумеется) обличье. Сказываются гены отца-демона.



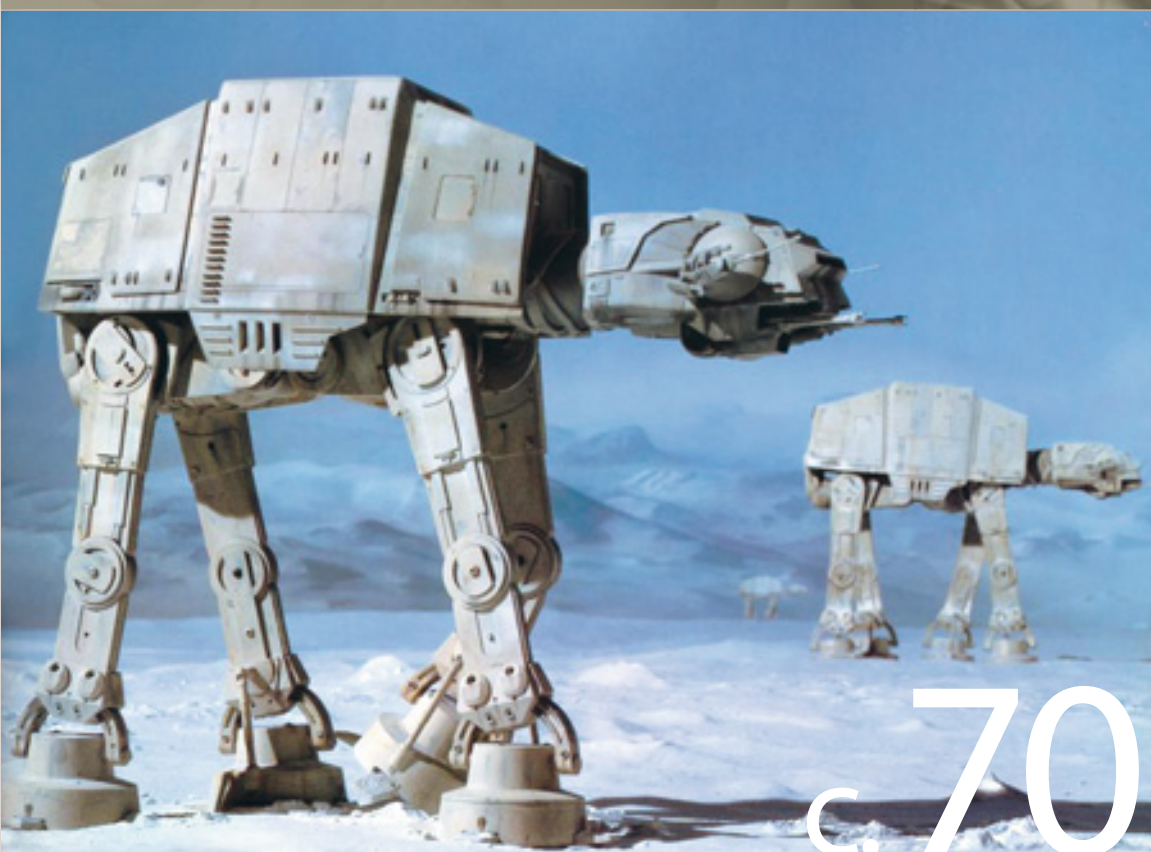
5 THE SUFFERING

Даже будучи человеком, этот мужчина в майке, залитой кровью, выглядит угрожающе. А его темное второе «я» по отвратительности не уступает монстрам-противникам.



Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны



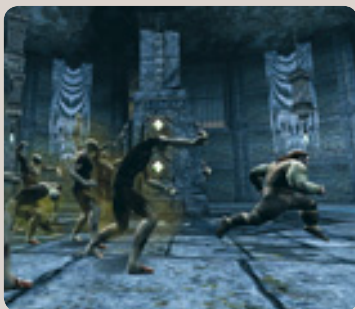
с. 70

Star Wars: Empire at War

Хорошие игры по «Звездным войнам» – большая редкость. А хорошие стратегии, рассказывающие о борьбе добрых джедаев со злыми ситхами, нам и вовсе не встречались до недавнего времени.

Dungeons & Dragons Online: Stormreach

Радуйтесь, поклонники настольных игр и коллективных посиделок с dungeon master до утра! Первый полноценный многопользовательский проект по D&D наконец-то вышел.



с. 76

Все в Сеть

Слухи о смерти компьютерных RPG оказались сильно преувеличены. Просто вместо классических однопользовательских (и одноразовых) приключений разработчики бросились делать эпические миры на многие сотни тысяч человек. Кто жаловался на то, что больше нет игр по D&D? Получите Dungeons & Dragons Online: Stormreach. Кому-то не хватало Fallout? Играть в Auto Assault! Даже те, кто хотел увидеть jRPG на PC, должны быть довольны – китайская Silkroad Online и корейская RF Online хоть и не могут похвастаться сложным сюжетом, но выполнены в любимом многими аниме-стиле.

- 70 Star Wars: Empire at War
- 74 RF Online
- 76 Dungeons & Dragons Online: Stormreach
- 78 Silkroad Online
- 80 The Regiment
- 82 Black
- 84 TOCA Race Driver 3
- 86 Экспедиция-Трофи
- 88 Rainbow Six: Lockdown
- 90 Mark Ecko's Getting Up: Content Under Pressure
- 91 State of Emergency 2
- 92 Tales of Legendia
- 94 Grandia III
- 96 Crashday
- 98 Проклятые Земли: Затерянные в Астрале
- 99 Empire Earth 2: The Art of Supremacy

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.

Star Wars: Empire at War



Ростислав Панчук

Империя наносит ответный удар

Westwood не умела делать плохие игры. Каждая серия бессмертной саги Command & Conquer пользовалась оглушительной популярностью у поклонников жанра RTS, даже несмотря на отсутствие в ней каких-нибудь оригинальных идей.

Но в Star Wars: Empire at War бывшие сотрудники Westwood превзошли сами себя, создав не только инновационную игру.

Star Wars: Empire at War очаровывает с первого взгляда. Вне сомнения, именно так и обязана выглядеть любая игра по кинолицензии. Battle for Middle-Earth наглядно показала, как должен быть представлен в стратегии мир Средиземья, теперь настал черед вселенной Star Wars. Дух «Звездных войн» здесь чувствуется во всем – начиная с аутентичного музыкального сопровождения в главном меню и завершая знакомыми по кинофильму персонажами.

Сюжет Star Wars: Empire at War описывает события, произошедшие после создания Галактической Империи канцлером Палпатином, и является своеобразным связующим звеном между третьим и четвертым эпизодами киносаги Дж. Лукаса. Империя сильна как никогда и стремительно расширяет сферу своего влияния на все новые сектора галактики, но конфликт уже созревает. Пока что ей противостоят лишь немногочисленные и разрозненные группы недовольных, которым в будущем суждено объединиться в грозный Альянс повстанцев. Мы же можем как повторить путь Люка и Леи Скайуокеров, положив конец существованию Империи, так и заново переписать историю «Звездных

войн», навеки установив правление ситхов на просторах галактики.

Жанр Star Wars: Empire at War условно определяется как глобальная космическая стратегия в реальном времени. Со всей ответственностью заявляю: EaW – первая RTS, где (о, ужас!) классические битвы на поверхности планет оказались отодвинутыми на задний план. Более того, их вообще можно пропустить, отдав на заклятие смышленому AI. И это правильно, ведь основное задание игрока – заполнить контроль над планетами в галактике. В своей нынешней ипостаси SW: EaW больше всего напоминает эдакий lite-вариант знаменитых Master of Orion 2 и Galactic Civilizations, только без дипломатии, торговых путей и в полном real time.



Паспорт

Жанр Стратегия реального времени

Разработчик Petroglyph Games

Издатель LucasArts

Web-сайт www.lucasarts.com/games/swempireatwar/

Возраст 12+

Оценка 4,5/5

Идея Космическая опера во вселенной Star Wars

Графика Потрясающая детализация техники и ландшафта и умопомрачительные космические баталии

Звук Обеспечивает максимальное погружение в атмосферу «Звездных войн»

Игра Один из лучших стратегических проектов 2006 года

О разработчике

Petroglyph Games

Игры серия Command & Conquer

Web-сайт

www.petroglyphgames.com

Группа бывших сотрудников знаменитой Westwood Studios, подарившей нам стратегическую сару Command & Conquer. Star Wars: Empire at War – первый самостоятельный проект студии, который имеет все шансы затмить ее предыдущие игры по увлекательности и инновационности.



Особенно четко это проявляется в специальном режиме *Galactic Conquest*, не скованном узкими рамками сюжета. Действо разворачивается на двух уровнях: глобальном, на 2D-карте космоса, и тактическом – на поверхности планет. На каждой планете есть ограниченное количество слотов для строительства, так что игроку постоянно придется решать, что в данный момент ему важнее – фабрика для переработки минералов или завод по производству тяжелой техники. Некоторые колонии имеют специальные бонусы, ощутимо понижающие стоимость или увеличивающие скорость строительства техники. Более того, самые большие крейсеры, вроде имперских разрушителей или кораблей Mon Calamari Альянса, можно

соорудить лишь на определенных планетах. Защитить наши владения от атак из космоса призваны космические станции; на них же позволяется создавать и свой космический флот. К слову, AI тоже не дремлет и очень любит нападать на слабо укрепленные планеты, так что поставьте себе за правило высаживать солидный десант в каждой новозахваченной колонии и обязательно оставлять для патрулирования несколько космических кораблей до завершения строительства космической станции. Иначе последствия могут быть самыми печальными.

Так же элегантно решена и проблема пополнения казны: каждая планета еженедельно вносит фиксированное количество кредитов в виде налогов. При желании приток ре-

сурсов можно увеличить, построив фабрики по переработке минералов.

Однако не думайте, что все конфликты решаются созданием армии из полусотни имперских крейсеров. Как и в любой серьезной RTS, в EaW существует ограничение на общее количество боевых единиц. Но, в отличие от своих прямолинейных собратьев, детище Petroglyph предлагает куда более демократичный подход к этому вопросу. Мало подконтрольных колоний? Тогда не рассчитывайте на создание непобедимой армады. Лишь активно колонизировав новые планеты, можно увеличить милитаристическую и экономическую мощь своей державы и добиться-таки окончательного перелома в войне.



Глобальный стратегический режим



Уничтожить космическую станцию довольно просто

Две противоборствующие стороны – Альянс и Империя – на самом деле различаются гораздо больше, чем это может показаться на первый взгляд. Если Империя в космосе полагается на тяжелые крейсеры, то Альянс – на армады юрких истребителей, знаменитых X-Wing и Y-Wing fighters, которые, как показывает практика, более чем успешно справляются с неповоротливыми разрушителями. Аналогично дела обстоят и с наземными силами. В результате, играя за каждую из сторон, нам придется заново продумывать тактику сражения. Имперские AT-ST и AT-AT эффективно уничтожают танки повстанцев, но бессильны перед гранатометчиками. Которые, в свою очередь, успешно устраняются противопехотными маулерами Империи. И так везде – баланс в игре более чем хорош.

Не осталась в стороне и такая животрепещущая тема, как древо технологий. Оно не перегружено ненужными довесками, так что выбор очередной разработки уже не будет столь мучительным. А вот способы их получения должны быть удостоены отдельного абзаца. Если Империя для достижения нового технологическо-

го уровня строит специальные исследовательские центры и изучает новые технологии, то повстанцы просто...крадут их у противника. Даже переход на следующий технологический уровень у Альянса начинается тогда, когда похищены все предыдущие разработки. Оригинально, ничего не скажешь.

Особого внимания в SW: EaW заслуживают наземные сражения – этаким экстрактом всего лучшего из орденосной Ground Control 2. Никакого строительства баз нет и в помине, а общее число отрядов лимитировано количеством захваченных мест посадки шаттлов (LZ). Нам разрешено возводить лишь дополнительные сооружения в специально предназначенных для этого местах вроде оружейных башен и ремонтных станций. Как правило, такие build pads расположены около LZ, что делает их оборону более простой задачей. И, разумеется, никаких торгово-экономических отношений на поле боя – мы можем заказать лишь те подкрепления, которые находятся на орбите или были в нашем распоряжении на поверхности планеты (в случае защиты от вражеского десанта).



Сейчас подкрадется Чубакка и угонит это достижение НТР

Кроме того, если на момент высадки армии ваш космофлот все еще пребывает на орбите, позволено вызывать поддержку с воздуха для устранения особо мощных точек обороны противника. Выглядит все это просто великолепно – сначала кровавопролитный штурм защитных сооружений из космоса и/или схватка с вражеским флотом, а потом – финальная битва на поверхности

планеты и ее захват. Хардкорных стратегов наверняка немного разочарует упрощенная наземная часть, но другого пути у Petroglyph не было. Согласитесь, завоевывать планету несколько часов реально-го времени, да еще и повторять это полсотни раз – вряд ли кого-то привлечет такая перспектива. А вот космические битвы выполнены со всей тщательностью и до боли напоми-



На имперской базе тишь да благодать

нают HomeWorld 2 по общему стилю и недавний Nexus: The Jupiter Incident – по тактическим элементам. Разве что сражение происходит в 2D для более удобного управления. Каждая боевая единица состоит из нескольких модулей, любой из которых можно уничтожить отдельно. Повредите двигатели вражеского крейсера – и он теряет маневренность, прикажите своему флоту стрелять по орудиям противника – и тот станет абсолютно безобидным. Как и в наземной части, здесь действует лимит на размер флота, поэтому воплотить в действительности эпическую картину «50 крейсеров против несчастной космической станции» не удастся. При выходе из строя боевой единицы можно немедленно вызвать подкрепление, и так до полной победы или истощения резервов. Правда, подобный подход имеет и свои минусы – при сражениях огромных флотов очень быстро надоедает постоянно вызывать все новые и новые подкрепления в ответ на появление сомнищ истребителей врага. В этом случае лучше доверить руководство битвой надежному AI – он уж точно не схалтурит. Ну а если силы слишком

неравны, спасти остатки флота поможет тактическое отступление. К слову, отход космического флота еще не означает полной и безоговорочной сдачи планеты – если вы своевременно позаботились о ее наземных войсках и защитных сооружениях, переживать совершенно не о чем. Пока же неприятель предпринимает бесплодные попытки захватить небесное тело, самое время собрать силы и нанести решающий удар противнику в космосе, отбросив его назад. Когда же Империя получит доступ к «Звезде Смерти»...

Графическое исполнение игры заслуживает оценки «отлично». Тщательно проработанные модели солдат и техники, красивые спецэффекты, реалистичные тени и красивые ландшафты – в Star Wars: Empire at War влюбляешься с первого взгляда. Анимация же просто поражает. Подбитые AT-ST не просто взрываются, они падают именно так, как им положено по законам физики, и остаются на земле, не исчезая в никуда за пять секунд. А как реалистично спотыкается гигантский AT-AT, предварительно эвакуировав по лесенке (!) экипаж – это надо видеть... Пожалуй, EaW –



Иное мнение

Я, как известно, большой поклонник «Звездных войн», и поначалу игра мне безумно понравилась. Сногсшибательная графика, узнаваемые герои и музыка, режим завоевания Галактики (уже было в Star Wars Battlefront II). Но чем ближе я знакомился с SW: EaW, тем сильнее менялось мое настроение. Планетарные битвы оказались на редкость скучными и плоскими. Они очень напомнили мне легендарную Z, точнее ее бледную копию. Уровни тесные, геймплей action-RTS, никакой стратегии и в помине нет. Космические баталии интересней, но до Nemesis они недотягивают пары световых лет, и опять-таки два Star Destroyer на уровне уже не развернутся. О балансе и речи не идет, Чубака легко захватывает AT-AT Walker и в течение двух минут сравнивает вражескую базу с землей (круче, чем танковый раш, партия с AI заканчивается в течение 2 минут 30 секунд). Боба Фетт в одиночку за 1 минуту 30 секунд разносит космическую станцию любого уровня. Очень интересно. Некоторые сюжетные миссии можно закончить за... 15 секунд. У меня так получилось с освоением Millennium Falcon.

Одним словом, я бы поставил SW: EaW не больше 3 баллов, плюс 1 бал лично от меня как большого любителя Star Wars. Ни о каком прорыве в жанре RTS, новых горизонтах, революции и говорить не стоит.

Олег Данилов

первая RTS, где правдоподобие битв действительно занимает ключевое место в игровом процессе. Невероятно красиво выглядят космические баталии... Масштабность происходящему придает и специальный кинематографический режим работы камеры, до боли напоминающий фрагменты из фильма. Просто отдайте распоряжения своим войскам и откиньтесь на спинку кресла – масса приятных впечатлений гарантирована.

Радует и оптимизация движка. В обмен на потрясающую по детализации картинку Empire at War вовсе не требует от игрока 3D-акселератора последнего поколения и более чем комфортно чувствует себя на «народном» GeForce Ti 4200 при максимальных настройках графики.

Музыкальное сопровождение игры воспроизводит лучшие саундтреки из гексалогии Star Wars, гарантируя полное погружение в атмосферу оригинала. Похвалы заслуживает и озвучивание юнитов – вы услышите немало знакомых голосов. Не обошлось и без героев. В игре за Темную часть Силы нам дадут покомандовать самим Дартом Вейдером и охотни-

ком за головами Бобой Феттом, который мгновенно расправится с вездесущими шпионами и контрабандистами. Ну а на стороне повстанцев удастся поуправлять Люком Скайуокером (к слову, замечательный командир флота), неразлучная же парочка Хан Соло и Чубакка принесет немало кредитов в вашу казну, обчистив закрома Империи. Палпатин или повстанческий генерал Мон Мотта, находясь на планете, ощутимо снижают стоимость строительства, а милые дроиды R2D2 и C3PO смогут перепрограммировать защитные сооружения врага, облегчая тем самым завоевание планет.

Конечно, как и любая другая игра, Empire at War не лишена некоторых недостатков, в частности наземные битвы немного однообразны, да AI ведет себя иногда неадекватно, но подобное легко исправить с помощью патча. Зато благодаря инновационным идеям Retroglyph жанр стратегий реально к развитию, а сама игра показала всем скептикам, что RTS еще рано хоронить. Даже если вы никогда не были фанатом стратегий, не пропустите этот проект LucasArts!



Милая компания



Розовые косички есть в каждой уважающей себя ММОГ



Панцу-панцу!



Зайцы-переростки ждут космического корабля



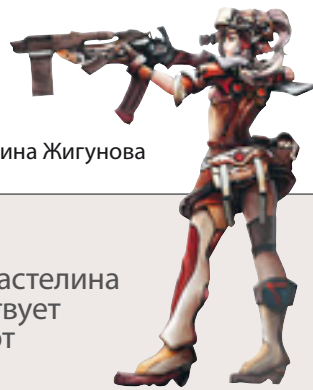
Дедушка-гриб очень похож на Йоду



PC

RF Online

Алина Жигунова



Заводные эльфы

Вообще-то эльфов нет на самом деле (поклонники «Властелина Колец» жалобно вздыхают). Кстати, мех тоже не существует (японские робототехники недоверчиво перелистывают справочники).

Но все это отнюдь не мешает эльфам пользоваться мехами. По крайней мере, в мире RF Online (сокращение от Rising Force), в далекой галактике Novus.

Борьба за власть на планете разгорится между тремя народами. А так как за каждый из них предстоит играть реальным геймерам (при этом выкладывая около \$15 в месяц), война, скорее всего, будет длиться вечно. Главное – выбрать правильную расу. Высокоморальные почитатели бога Дисема объединились после продолжительных религиозных войн, образовав Священный Союз Кора (Cora Holy Alliance). Однако богатая духовность не мешает корианцам вовсе пользоваться темной магией и даже вызывать своеобразных миньонов (animus), которые набирают опыт и уровни параллельно с хозяевами, при этом очень забавно эволюционируя.

Симпатичным, не побоюсь этого слова, кавальным девочкам и мальчикам не так-то просто выжить во враждебном мире. Именно потому невысоким эльфообразным представителям расы Беллато (Bellato Union) приходится прятаться за широкие железные спины мехов (Mechanized Armour Units, MAU). В благодарность специалисты Беллато своих защитников холят, лелеют и апгрейдят. Фанаты Gundam дрожат в предвкушении, а руки у них так и тянутся...

А вот под знамена Эккретианской империи (Accretian Empire), несмотр-

я на наличие у нее сверхмощных launchers, вряд ли встанут многие: эти киборги-инопланетяне по харизматичности значительно уступают Терминатору и больше напоминают warforged из Dungeons and Dragons Online.

Как вы уже, наверное, догадались, RF Online – PvP-ориентированный проект, где PvE-взаимодействие сводится к планомерному отстрелу мобов (чтобы побыстрее поднять уровень) и выполнению малочисленных однообразных квестов (с той же целью)... Ах да, в уничтожении редких видов местных зверюшек есть два положительных момента. Во-первых, очки опыта даются за каждый нанесенный удар, а не только за убийство объекта. Таким образом, если несколько игроков, не состоящих в команде, избивают одного зайчика, все получают XP по заслугам. Во-вторых, с монстров падает обильный лут и множество материалов для крафтинга с труднопроизносимыми названиями. Поэтому и уровни здесь набираются, и деньги зарабатываются очень быстро. Кроме того, нет нужды снашивать семь пар железных сапог в поисках квестодателя – когда герой достигает необходимого уровня, ему по рации сообщают очередное задание типа «убей столько-то демонических зайчиков». Простенько, даже слишком, хотя и со вкусом.

Однако самая соль RF Online – PvP-сражения (так называемые Chip Wars), принимать участие в которых имеет смысл, пожалуй, лишь игрокам старше 40-го уровня. То есть, конечно, можно и на 30-м прийти за

товарища поболеть, но главное тогда – под ногами не путаться, иначе затопчут. Между прочим, мотивация для подобных баталий здесь просто прекрасная: борьба идет за владение спорными территориями, а следовательно и за имеющиеся там ресурсы, т. е. за руду. Победившая раса получает в буквальном смысле кровью доставшийся клочок земли вместе с соответствующими политико-экономическими преимуществами и т. д. Процесс, естественно, бесконечный, ибо просторы Новуса необозримы.

В общем, очевидно, что PvP и PvE здесь – это «две большие разницы». А ведь многие онлайн-игроки предпочитают именно чистое, не испорченное замысловатым сюжетом PvP-взаимодействие, доказательством чему – миллион подписчиков RF Online на Востоке. В конце февраля стартовали североамериканские и британские серверы, а жителям Европы придется дожидаться марта. Зато, возможно, CCR подправит некоторые замеченные нами в процессе бета-тестирования баги в переводе текстов и графике персонажей.

P.S. Эмоты в RF – это просто праздник какой-то! Если бы у моего корианца были спинальные нервы, он заработал бы люмбаго минут через 10 непрерывных поклонов и реверансов.



Паспорт

Жанр MMORPG
Разработчик CCR
Издатель Codemasters
Дата выхода март 2006
Web-сайт
www.rf-onlinegame.com

Бета

Идея Lineage meets Ragnarok Online

Графика Не самая лучшая, но дизайн персонажей и роботов прекрасен

Звук Музыка замечательная, озвучка так себе

Игра PvE скучен, а вот PvP – то что доктор прописал

О разработке

CCR
Игры Fortress2 Blue
Web-сайт www.ccr.co.kr

Эта крупная корейская компания занимается в основном бизнес-контентом в Интернете и MMOG. Проекты студии даже получили несколько местных премий. RF Online – первая игра CCR, вышедшая на Западе.



Эльфы на пикнике

Рецензии



Добро пожаловать
в великий дом Phiarlan



Таверна. Как много в этом слове...



Ну вот я и в Marketplace



Не все длинноухие – эльфы



PC

Dungeons & Dragons Online: Stormreach

Анна Зинченко

Непутевые заметки остроухого клерика

Если бы три дня назад мне кто-то заявил, что я буду взхлеб рассказывать о своих похождениях в мире Эберрона, этот человек/эльф/хоббит/варфордж получил бы щитом +1 по макушке.

И пусть твердят мастера пера и бумаги, исходившие миры Wizards of the Coast вдоль, поперек и по диагонали, что нам выдали лишь бледное подобие настоящей настольной игры, урезанное, упрощенное и прочая. Этой облегченной версии вам хватит с головой, если вы, конечно, не заядлый ДМ и не помните матчасть наизусть. Игра сложная, она требует не только быстрой реакции, хорошего коннекта и мощного PC, но также понимания механики, правил и наличия командного духа. Ибо здесь один в поле – кобольдам на смех. Если быть предельно откровенным, то называть Dungeons & Dragons Online настоящей MMORPG не до конца верно, перед нами кооперативный dungeon crawl. Тут начисто отсутствует PvP, не предусмотрен крафтинг, а социальное взаимодействие игроков, равно как и геймплей, сводится к совместному прохождению инстансов, разумеется, с целью выполнить прописанные ручками квесты. Сила, братья и сестры, в сюжете.

Действо с нашим непосредственным участием развернется на Xen'drik – одним из четырех континентов, освещаемых двенадцатью лунами Эберрона (Eberron), а точнее – в городе Stormreach. Любая сказка начинается с героя, поэтому добро пожаловать в редактор персонажей. Оговорим сразу, по разнообразию настроек он заметно уступает Star Wars Galaxies или City of Heroes (Villains). И пусть мне довелось повстречать на улочках Гавани и двойника Геральда из Ривии, и брата-близнеца Дриззта до 'Урдена, но при взгляде на заполненную площадь создается ощущение одинаковости всех героев, даже несмотря на различие в росте и цвете волос. Из оригинальных рас сеттинга представлены лишь warforge, остальные традиционные: эльфы, люди, дварфы, полурослики. Классов девять, причем все они нужны и все они важны (жаль только, монахов нет). Может, красота и спасет мир, но в нашем случае более действенен хо-

роший дрын в руке грамотно прокачанного воина, рейнджера, варвара. А получить последнего – задача не из простых.

Опыт начисляется только за выполнение квестов, забудьте о бодром пути от уровня к уровню по горам трупов невинно убиенных монстров. Расправа над очередным плохим принесет вам разве что моральное удовлетворение и лишь иногда – предметы, которые можно обменять на нечто полезное. Единственный способ для ньюба превратиться в опытного расхитителя гробниц – помогать ближним. Благо задания более чем интересные и не сводятся к банальному «пойди убей 300 крысок и 250 мышек». А дальше нас и наших спутников ждут подземелья, городской коллектор, заброшенное кладбище, отдаленный форт, пиратский остров и др. Все dungeons хорошо продуманы и наполнены не только мерзкими противниками, но и потайными дверями, ловушками, лестницами, затопленными водой туннелями и вожделенными сундуками со скарбом. И чтобы стимулировать нас не ограничиваться при подборе команды лишь лекарями и воинами, разработчики придумали гибкую систему поощрений. Вор обнаружил все потайные комнаты и обезвредил все ловушки – получаете бонус, маг использовал свое умение, чтобы активировать волшебное устройство – группа заработала премиальные очки опыта. Переколотили все бочки-ящики на уровне, выполнили не только основное, но и побочные задания – прокачаетесь быстрее. А уровни, согласно правилам, набираются ой как медленно (их пока предполагается только двадцать).

Казалось бы, бесконечное ползание по канализации должно очень быстро надоесть, но именно здесь вступает в силу человеческий фактор. Играть в толковой команде интересно, а встроенный голосовой чат позволит вам действовать максимально слаженно и эффективно. Прохождение миссии второго уровня с пометкой

long занимает порядка 15 минут, но благодаря грамотному дизайну локаций время пролетает незаметно. Подземелья выполнены – любо-дорого посмотреть. Игра света и тени на стенах, красочные эффекты заклинаний, декорированные паутиной залы, зеркала и картины (да-да). А ненавязчивая музыка и комментарии ДМ («вон за той дверью слышны неразборчивые голоса, так что лучше вытащить меч из ножен и наложить стрелу на тетиву») позволяют действительно проникнуться происходящим. Сюжетные перипетии сведут игрока с крестоносцами Silver Flame, представителями Coin Lords и откроют двери четырех из тринадцати Dragonmarked Houses. Дракон, поговаривают, тоже будет.

Только вот чтобы увидеть все это и пережить захватывающие приключения, придется потрудиться. Несмотря на несложную схему прокачки, развитие персонажа – задача нетривиальная, система, как говорится, обязывает. Прежде чем погрузиться в мир DDO, мы настоятельно рекомендуем внимательно ознакомиться с особенностями полюбившегося вам класса. Поскольку дороги назад не будет, а запутаться во множестве характеристик, фитов (feats) и улучшений (enchantments) проще простого. Хорошо бы взять лист бумаги, ручку и калькулятор и, учитывая советы ветеранов, расписать прогресс вашего героя вплоть до последнего уровня. Шутка, разумеется, но... Согласно системе D&D мы не можем использовать все доступные на уровне заклинания. Придется, усевшись за столик в уютной таверне, выбрать несколько из них в зависимости от задания, которое предстоит выполнить. Более того, иные волшебства позволено использовать ограниченное число раз, после чего нужно непременно отдохнуть, хорошо хоть в подземельях приготовлены специальные святилища. Есть и другие сложности. Я прекрасно понимаю, что для знатоков D&D это прописные истины, а вот людям, не знакомым с системой (да, попадались и такие), придется тяжело. Мир присматривается к вам, а



Паспорт

Жанр MMORPG

Разработчик Turbine

Издатель Atari

Web-сайт www.ddo.com

Возраст 13+

Оценка 4/5

Идея D&D редакции 3,5 + MMORPG

Графика Спокойная гамма, хорошая детализация и отличные эффекты

Звук Соответствует атмосфере, комментарии ДМ просто бесподобны

Игра Своеобразная, достаточно сложная, но, несомненно, найдет свою аудиторию

О разработке

Turbine

Игры Asheron's Call, Asheron's Call 2 + аддоны

Web-сайт www.turbine.com

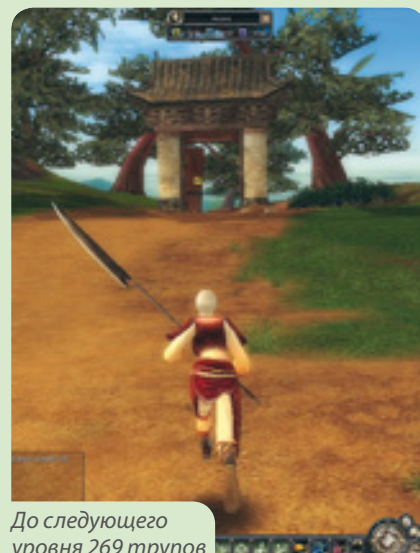
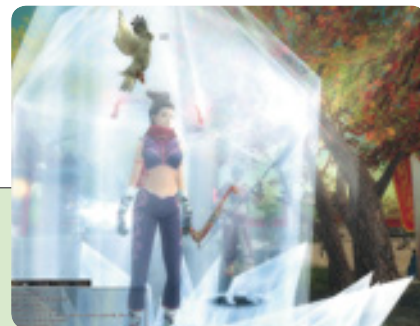
Американская компания, созданная в далеком 1994 г. Известна почившими в бозе MMORPG под брендом Asheron's Call. Сейчас усердно трудится над многопользовательской ролевой игрой по «Властелину Колец».



вы к нему, но если боги Эберрона будут милостивы, Dungeons & Dragons Online станет отличным развлечением. Небольшая рекомендация тем, кто решится своими глазами увидеть красоты Stormreach. Не пожалейте времени, побродите по форумам, узнайте, кто, на каких серверах играет, и идите прямоиком в понравившуюся гильдию. Это позволит вам прибыть в легендарный город не туристом, но гостем. А так, согласитесь, намного веселее.



Чем страшнее охранник,
тем спокойнее наниматель



До следующего
уровня 269 трупов



Улыбайтесь, вас снимают!



На городской площади очень людно



PC

Silkroad Online

Михаил Зинченко

Казачи-разбойники

Великий шелковый путь, система дорог протяженностью более 7000 километров, соединивший три абсолютно разные культуры, фактически три мира. Со 138 г. до н. э. и на протяжении добрых 18 веков он являлся одной из величайших торговых артерий. И вот столетия спустя караваны вновь ступят на Великий шелковый путь.

При всей любви к ушастым эльфам, бескрайним космическим просторам и супергероям признаемся – мы немного устали от подобных сеттингов. Так что возможность поучаствовать в тестировании псевдоисторической Silkroad Online подвернулась как нельзя кстати. На самом деле в режиме охоты за багами работают лишь англоязычные серверы, тогда как южнокорейские и японские игроки уже более полугодя активно ломают клавиатуры, воюя как друг с другом, так и с порождениями буйной фантазии разработчиков.

Отметим сразу два ключевых момента. С одной стороны, Silkroad Online полностью бесплатна и существует за счет системы необязательных микроплатежей. Предметы, покупаемые за реальные деньги, просто делают жизнь игрока немного удобнее и на баланс практически не влияют. Расставшись с символической суммой, мы сможем, например, украсить собственную торговую палатку или получить невероятно вместительный колчан для стрел. С другой стороны, Silkroad Online – корейская MMORPG, причем корейская до кончиков ушей самого захудалого верблюда. Что это значит, уверен, вы прекрасно знаете – для сколько-нибудь заметного роста уровней своего протеже придется испытать все прелести безудержной и беспощадной фарминга. Так что не удивляйтесь, если получите задание уничтожить несколько сотен (!) одинаковых супостатов «вон за тем деревом».

Пока что разработчики открыли для англоговорящей аудитории лишь часть Великого шелкового пути, а играть позволили только за китайцев. Однако если верить кудесникам из Joymax, в дальнейшем будут доступны европейцы и жители арабского мира. Разнообразием настроек персонажа нас также не балуют, предоставив возможность выбрать и слегка модифицировать одного из немногих уже готовых бойцов за добро и справедливость. Тех, кто рассчитывает найти

большое разнообразие классов, мы также разочаруем. В игре есть школы Силы и Оружия. В первой получают аттестат адепты Огня, Льда, Молнии и собственно Силы, тогда как во второй учат сражаться мечом или саблей, копьем или алебардой, а также стрелять из лука. В общем-то, классы на этом и заканчиваются. Хорошо хоть, доступные науки можно совмещать, улучшая свои навыки владения, к примеру, луком и ледяными заклинаниями одновременно. Для продвижения персонажа в каждом из классов мы тратим особые очки умений, которые зарабатываются независимо от остального опыта. Так что выбираем: или быстро прокачать героя, или медленно, но верно создавать мастера на все руки, собирая очки умений в ущерб уровням. Кстати, учитывая опыт корейских игроков, которые бороздят просторы Шелкового пути уже более полугодя, рекомендуем развивать в персонаже только интеллект или только силу (да, да, настраиваемых параметров всего два).

Но не спешите презрительно морщить нос. Дело в том, что до 20-го уровня все происходящее – скорее разминка и экипировка перед основной забавой Silkroad. Ведь когда вашему альтер эго сравняется два десятка, вам позволят выбрать и сыграть одну из трех ролей: торговца, вора или охотника. Первые экипируют караваны, вторые устраивают на эти караваны засады, а третьи нанимаются к первым для охраны товаров от вторых. В общем, жизнь кипит и пенится. Разумеется, прибыль от более богатой верблюжьей эскадры будет намного выше. Ну а за каждое успешно проведенное мероприятие мы получим улучшение соответствующих умений. Благо опробовать себя можно в любой из ролей. PvP в игре имеется, но на данном этапе забава выглядит достаточно невесело, так как победить противника, который старше вас больше чем на три уровня, практически нереально.

Графика Silkroad Online восхитительна: смена погоды и времени су-

ток, немаленькие китайские поселения с удивительной архитектурой и просто замечательные персонажи. Как всегда в подобного рода многопользовательских проектах, нарекания вызывают несколько однообразный bestiary, редко выпадающий лут, а также глобальная нехватка квестов. Однако уверен, эти аспекты игры будут совершенствоваться.

Работа Joymax заслуживает всяческих похвал, вот только добавление в будущем арабского мира и Европы вызывает опасения. Редакция побаивается, что последнее грозит вылиться в разнообразные игровые беспорядки. Узнать, увидит ли Шелковый путь, помимо караванов, еще и крестовые походы, мы сможем уже скоро. Ну а пока – добро пожаловать в Silkroad Online! К слову, на многих серверах количество русскоязычных обитателей более чем внушительно.

P.S. Обычно мы не акцентируем внимание на системных требованиях, но на этот раз последние удивили. По заверениям создателей Silkroad Online, она адекватно работает на PC с процессором Pentium III 800 и видеокартой класса GeForce 2. Полевые испытания подтвердили, что даже на столь архаичном агрегате можно получать удовольствие от игры.



Паспорт

Жанр MMORPG

Разработчик Joymax

Издатель не требуется

Web-сайт

www.silkroadonline.net

Бета

Идея Комбинация фарминга Lineage II и игры в «казачи-разбойники»

Графика Пронизана атмосферой Востока, а с учетом скромных системных требований просто бесподобна

Звук New age с этническими мотивами как нельзя органично вписывается в атмосферу

Игра Одна из лучших бесплатных MMORPG на сегодняшний день, если вас не пугает некоторая монотонность прокачки

О разработке

Joymax

Игры My Little Fox, Final Odyssey, Atrox, Age of Wanderers

Web-сайт www.joymax.co.kr

Компания, основанная еще в 1997 году, является типичной южнокорейской студией. На лицо и уклон в проекты для PC, и обязательная MMORPG, и некоторое количество совершенно безумных детских игр. Silkroad Online – это первый шаг Joymax на международный рынок.





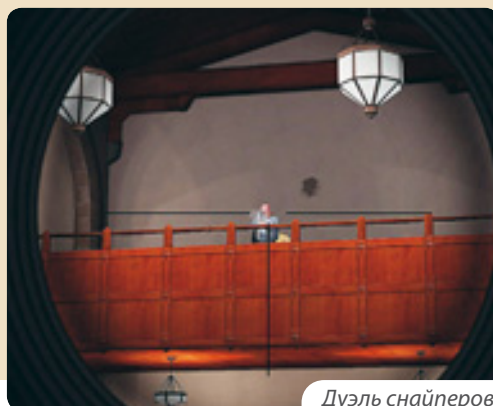
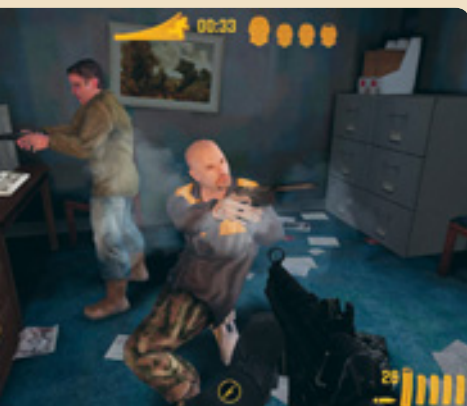
Зачистка комнаты не по правилам



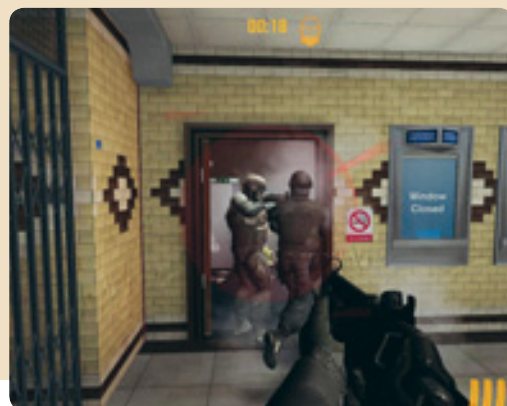
Метро – любимое место для совершения террористических актов



Почему не в форме?



Дуэль снайперов



PC

The Regiment

Богдан Бондарь



Speed. Aggression. Surprise

В компьютерных играх борьба с мировым терроризмом ведется уже не первый год. Почти каждый новый сценарий, порожаемый в страшных муках сюжетописцами, не обходится без очередной байки о похищении невообразимо умного ученого, угроз взорвать 100-мегатонную бомбу над жилищем мистера Президента, создания чудо-лазера, способного растопить все ледники планеты, или уж совсем банального захвата какой-нибудь местной верховной рады с целью получения выкупа в размере миллиарда зеленых фантиков (и обязательно вертолет в придачу).

Обычно после столь пренебрежительного известия главный герой Джон, вздохнув, хватая родную M16, успокаивающе шепчет красавице жене «I'll be back» и храбро отправляется вставлять пистон тысяче расшалившихся арабов. В одиночку, разумеется.

Справедливости ради следует признаться, что встречаются игры, где борьба с терроризмом ведется все же не силами могучего кустаря-одиночки, а умелыми действиями подразделений, бойцы которых проходят специальное обучение и не собираются, разорвав на груди тельняшку, весело врываться с гиканьем в помещение, где их ждет шквальный огонь плохишей. Работе одного из таких отрядов, подразделению CRW (Counter Revolutionary Warfare) британской SAS (Special Air Service) и посвящена игра The Regiment.

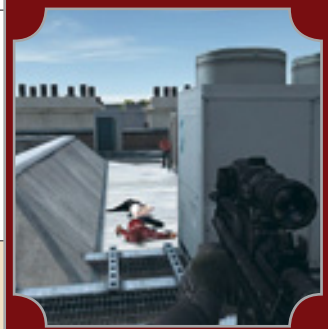
Перво-наперво спешу порекомендовать пройти все обучающие миссии. Здесь хорошие инструкторы научат главным правилам игры – действовать и думать со сверхзвуковой скоростью, а прицеливаться с робингудовской точностью. И совет этот приводим отнюдь не ради красного словца – миссии действительно сложны, каждую из них придется переигрывать по несколько раз. Террористов много, работу свою они выполняют быстро и качественно, заложники расстаются с жизнью легко и без сожаления, а сохраняться посреди задания нам запрещает честь офицера. Впрочем, если бы мешали только эти неприятности, жизнь нашего анти-террориста была бы проста, как апельсин. Однако для участия в очередной миссии или перехода к следующему уроку в школе спасателей придется доказать, что действия на уже пройденном этапе

никаким образом не могут запятнать честь мундира. Аргументировать мы будем баллами, они же проценты, которых для успешного выполнения задания нужно набрать не менее 75.

Большой Брат зорко отслеживает действия нашего отряда и штрафует за все подряд. Опоздали на три минуты? Десять баллов с Гриффиндора! Упорно не желали поражать жизненно важные органы преступников и по-гринписовски постреливали им в ноги? Нехорошо получилось, снимаем очки. Вместо террористов пуляли в стены, из-за чего показатель общей точности стремится к нулю? Еще несколько баллов долой. Случайно застрелили заложника, товарища по команде или даже террориста, когда тот готов был сдаться? Ну, это уж вообще никуда не годится. И в итоге получается, что на первый взгляд успешно законченная миссия не есть гарантия перехода на следующий уровень. А ведь условия можно еще больше ужесточить – достаточно просто переключить сложность из положения «аркада» в «симулятор». И тогда-то исчезнут все индикаторы на экране, пропадет перекрестье прицела, после чего целиться придется из режима *iron sight*, террористы выпьют лекарства и станут еще быстрее реагировать, а также точнее стрелять. Однако несмотря на такие драконовские условия работы, проходить миссии довольно интересно – рефлексy обостряются до предела, глаз реагирует на малейшее движение, мозг постоянно просчитывает маршрут дальнейшего передвижения. Азарта добавляют и меняющиеся точки засад террористов, и различные хитрости супостатов – выдать себя за невинного заложника или притвориться мертвым и через пару секунду

вскочить и выстрелить очередью нам в спину. И вот уже хочется поставить игре высокий балл и отпустить ее с миром, но придется задержаться и рассмотреть недостатки, которых здесь хватает.

Во-первых, ужасно расстраивает графика, устаревшая уже года на четыре, причем понятие «оптимизация кода» явно незнакомо разработчикам, и посредственная картинка умудряется в некоторых сценах ощутимо тормозить. Во-вторых, искусственный интеллект как противников, так и соратников часто допускает детские ошибки. В-третьих, есть всего четыре локации с тремя заданиями на каждой, не считая обучающих миссий. В-четвертых, отдавать приказы нашим войскам можно только перед очередной дверью, но никак не в ходе операции. Еще стоит упомянуть отсутствие планирования миссии и каких-либо карт или планов освобождаемой территории, низкую интерактивность окружения, респаун противников на уже защищенных участках. Все эти досадные недоразумения дружно оттачивают упирающуюся игру от флаш-тока с вымпелом «Наш выбор» и бросают ее в огромный контейнер с надписью «Середнячок». Обидно до слез.



Паспорт

Жанр tactical shooter**Разработчик** Konami of Europe**Издатель** Konami of Europe**Web-сайт**www.gs.konami-regiment.com**Возраст** 16+

Оценка 3/5

Идея Игра, где можно почувствовать себя бойцом в черной маске, несущим справедливое возмездие нарушителям спокойствия

Графика Примитивная и неоптимизированная графика, буратинообразные модели и простенькая анимация никак не могут быть названы современными

Звук Вполне достойные эффекты и качественная озвучка персонажей

Игра Стандартный середнячок, неоспоримые плюсы которого почти уравновешиваются множеством досадных ляпов

О разработке

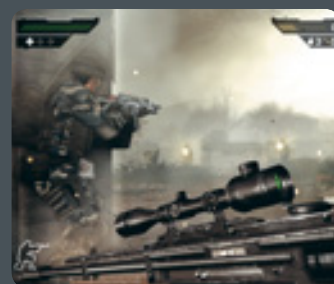
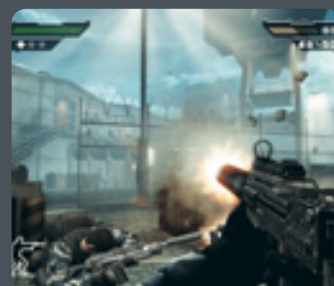
Konami of Europe

Игры Silent Hill 4: The Room, Dance Dance Revolution Extreme

Web-сайтwww.gs.konami-europe.com

Европейское подразделение одной из старейших компаний на рынке компьютерных игр. Занимается разработкой и дистрибуцией программных продуктов, вовлечена и в издательскую деятельность. Штаб-квартира находится во Франкфурте (Германия).





PlayStation 2 / Xbox

Black

Богдан Афанасьев

Hey, terrorist! Terrorize this!

В Criterion работают настоящие мужчины. Оказалось, им нравится не только рассекать на запредельных скоростях и потрошить машины соперников, они еще не прочь пострелять и взорвать что-нибудь. Во имя добра и справедливости, разумеется.

Сюжета, по традиции, как кот наплакал. Black – отряд, охраняющий наше всё, а именно свободу и демократию в США, от гнусных посягательств разных террористов. Даже (или, может быть, особенно) если те залеги на просторах Восточной Европы и общаются по-русски. Собственно игра начинается с разбора полетов в стиле «где вы находились в прошлую пятницу в шесть утра?» И тут главного героя – наше альтер эго Джека Келлара – накрывает невиданной силы флэш-бэк, и мы окунаемся в гущу событий. Поехали!

Где происходит действие, не совсем ясно – русская речь ненавязчиво намекает на Россию/Украину/Белоруссию (нужное подчеркнуть), но названия населенных пунктов вызывают ассоциации с Чечней и Югославией. Графика и физический движок сражают наповал, даже не верится, что старушка PS2 способна на такое. Пули рикошетят, отваливаются куски предметов, ящики разлетаются на части, штукатурка сыплется, стекла бьются, двери простреливаются на ура, машины и другие объекты красочно взлетают на воздух, а противников реалистично отбрасывает взрывом. Все это буйство сопровождается отличными световыми эффектами, а по стенам мечутся весьма достойного качества тени. Размеры игрового мира вызывают не меньшее потрясение – некоторые уровни достигают нескольких километров и проходятся в течение часа, при этом подзагрузок замечено не было. Если графика в Burnout Revenge считалась пределом совершенства для консолей нынешнего поколения, то Black поднимает планку качества еще выше.

Геймплей усиливает ощущение участия в отменном полномасштабном боевике. Сталлоне и Шварценеггер тихо рыдают в углу: их не пригласили на главную роль. Режиссеры потасовок класса «В» нервно курят и конспектируют увиденное:



такого драйва в шутерах не было давно. К слову, по количеству разрушаемых объектов игра обогнала всех. Red Faction в сравнении с Black – досадное недоразумение.

Разнообразие и точность моделирования арсенала – основные фишки проекта. Главный герой может нести не более двух стволов одновременно, причем некоторые из них оснащаются глушителем. Кроме того, доступен альтернативный режим стрельбы, если оружие его поддерживает, разумеется. Враги достаточно умны и ведут себя вполне адекватно, правда, в основном благодаря скриптам (ну и что?). Зато ассортимент противников подкачал – такое ощущение, что повсюду ходят клоны двух ядерных мужиков: один с автоматом, другой с дробовиком. Изредка появляется еще пара персонажей – со снайперской винтовкой и гранатометом. Словарный запас нехороших бляк ограничен, предложения они строят неправильно и матом не ругаются (что для русских террористов весьма странно), зато произношение у них идеальное.

На некоторые миссии нам выдают в сопровождение одного или двух товарищей по оружию. Приятно, что ребята под ногами особо не путаются и иногда даже могут помочь – пристрелить парочку террористов. Пусть интеллектом соратники не блещут, зато у них всегда включен *god mode*. А вот система сохранений несколько подкачала: записаться разрешается только между миссиями. К слову, заставки весьма банальные (герой рассказывает о проведенной операции), но пропустить их нельзя. Весьма удручает и отсутствие многопользовательского режима; чем вызвано решение об изъятии оно, остается загадкой. Отметим, что на

фоне скрупулезного подхода Criterion к проекту – точные модели оружия, филигранная работа дизайнеров уровней, которые тщательно отобрали обстановку и любовно расставили триггеры и чекпоинты – подобные факты кажутся очень странными.

Игра достаточно короткая – прохождение займет у вас порядка десяти часов. К счастью, replayability достаточно высока, и поклонники шутеров наверняка пройдут Black еще минимум пару-тройку раз. Рекомендую вгрызаться в игру хотя бы на нормальном уровне сложности, поскольку на легком недоступны многие фишки и удовольствие будет совсем не то. Criterion сделала отличный продукт, выжав последние соки из железа PS2, но допустила пару незначительных ошибок. И я искренне надеюсь, что в следующей части (а Black обязательно должна стать родоначальницей серии) будут учтены все промахи, но уже на next-gen консолях.



Паспорт

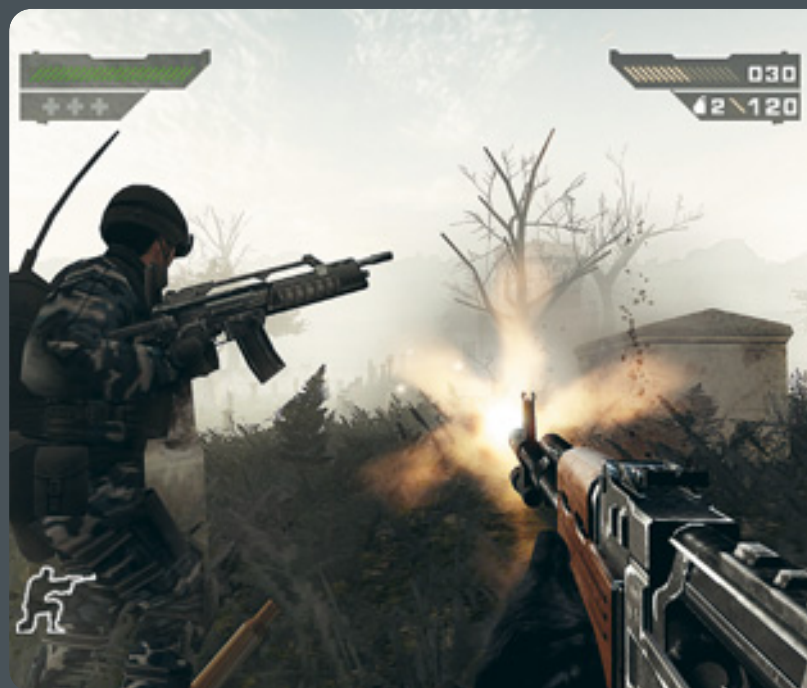
Жанр first person shooter
Разработчик Criterion Games
Издатель Electronic Arts
Web-сайт black.ea.com
Возраст 16+

Оценка 4,5/5

Идея Зрелищный боевик о группе «Антитеррор»
Графика Предел возможностей PlayStation 2
Звук Голливудский симфонический оркестр – этим сказано все
Игра Лучший однопользовательский шутер для консолей на сегодняшний день

О разработчике

Criterion Games
Игры TrickStyle, Airblade, Redline Racer, Sub Culture, Scorched Planet, серия Burnout
Web-сайт нет
 Кузница хитовых игр. Не так давно компания променяла независимость на золотые горы Electronic Arts, что, к счастью, никак не сказалось на качестве проектов.



Обгонять по кромке не рекомендуется



Шумахер в детстве



Обещанная система повреждений в действии



В игре есть почти все типы машин



PC / PlayStation 2 / Xbox

Игорь Климовский

TOCA Race Driver 3

И снова здравствуйте

Игры серии TOCA Race Driver всегда были в центре внимания. Как, впрочем, и остальные проекты Codemasters. Первая часть оказалась действительно инновационной, особенно в плане геймплея, во второй тоже добавилось несколько интересных фишек. Чем же порадует нас третий эпизод?



Графика новой игры прекрасна. Как на PC, так и на PS2 она выглядит выше всяких похвал. Блеск хромированных и лакированных поверхностей, бездонное синее небо и раскаленный асфальт. Хищные формы гоночных машин, высочайшая детализация текстур. В общем, есть на что посмотреть.

Гоночные треки, что традиционно для серии, лицензированы, причем как классические варианты, так и разнообразные их комбинации. В игре представлено большинство крупнейших мировых автодромов, воссозданных вплоть до травинки на газоне. Обилие вариаций поражает – в итоге получается около 80 трасс. Самое приятное, что даже в непривычных и нестандартных конфигурациях они вполне узнаваемы.

Количество автомобилей тоже впечатляет – одних классов целых 35! Не во всякой игре столько транспортных средств наберется. При взгляде на 70 лицензированных гоночных аппаратов у фанатов жанра просто душа поет. Учтите, что у каждого авто еще и аутентичная озвучка. Кроме того, и карт, и трековый «Мерседес» 30-х годов, и гоночный седельный тягач выглядят на твердую «пятерку». Есть даже монструозные бигфуты и совершенно экзотические, мало известные нашей публике модели. Кроме того, все авто настраиваются. Конечно, узлов для тюнинга могло бы быть больше, да и эффект от него на трассе почти не чувствуется. Вообще-то TOCA прохо-

дится на настройках «по умолчанию», а это верный признак аркады.

Режимов игры хватает: предусмотрено 116 чемпионатов, да и классическая карьера никуда не делась – теперь она называется World Tour. Основная идея прежняя: вы под крылышком мудрого и опытного тренера участвуете в разнообразных чемпионатах. По ходу игры раскрывается бесхитростная сюжетная линия, связывающая воедино все трудносочетаемые виды гонок. Ну а наше альтер эго из безбородого юнца превращается в акулу автоспорта. Прогресс отображается в виде вертикального столбца, по которому вы продвигаетесь вверх, выбирая из доступных понравившиеся соревнования. У каждого из них есть отдельное меню, в котором можно увидеть предстоящие состязания, выбрать автомобиль и т. д.

Еще один мощный игровой режим, который достаточно широко рекламировался в период разработки игры, – карьера в пределах отдельно взятого класса. Как ни странно, Codemasters выполнила свои обещания. В лучших традициях жанра мы медленно продвигаемся от слабых авто к более мощным в рамках выбранного типа машин. К сожалению, этот режим абсолютно не интересен, ибо фирменная черта TOCA как раз и заключается в частой смене класса и вида ТС.

По своей физической модели игра напоминает аркаду. Автомобили легко бьются, детали кузова отлетают даже от малейшего столкновения.

Но потеря спойлера или носового обтекателя автомобилем формульного класса почти не скажется на его управляемости. Сорвать машину в занос, даже на очень высокой скорости и на крутом вираже, достаточно сложно. Более того, можно нагло срезать повороты по траве, по гравию и даже по песку! Во время квалификации за такое бесчинство оштрафуют, а в процессе гонки просто добавят штрафных секунд к финишному времени. Хотя у особо хрупких экземпляров при езде не по трекку ломается подвеска. Правда, как вы помните, на управляемость это практически не влияет.

AI звезд с неба не хватает, но модная фишка – подстройка под стиль вождения игрока – имеется. Иногда виртуальные соперники творят чудеса и действительно удивляют хитрым маневром или даже идут на таран. Но обычно вы будете замечать противников только в зеркале заднего вида.

Codemasters продемонстрировала всем, что денег у нее куры не клюют и лицензировать беспрецедентное количество автомобилей и трасс для компании не проблема. Работа проделана немалая, но все же игра не стала от этого интереснее. К сожалению, TOCA быстро надоедает.



Паспорт

Жанр гонки

Разработчик Codemasters

Издатель Codemasters

Web-сайт

www.codemasters.co.uk/

tocaracedriver3/

Возраст 10+

Оценка 2,5/5

Идея Мультиклассовые гонки на разнообразных автомобилях – от картов до гоночных грузовиков

Графика Старый движок, унаследованный от первой части, по-прежнему в строю. Несмотря на низкую ресурсоемкость, графика великолепна

Звук Как обычно у Codemasters, на высоком уровне. Четко. Сухо. Профессионально. Скудно

Игра Масштабность проекта вызывает уважение. Но играть уже не так интересно, как раньше, – мало нововведений

О разработке

Codemasters

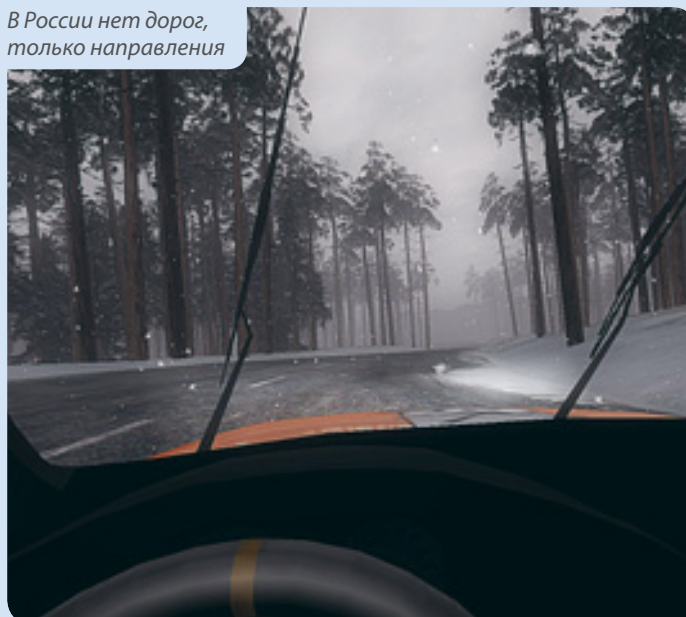
Игры серии TOCA Race Driver, Colin McRae Rally, Worms, Operation Flashpoint, IGI, IndyCar и др.

Web-сайт www.codemasters.com
Компания, имеющая многолетний успешный опыт работы в игровой индустрии. Студии во всем мире, центральный офис в Великобритании. В этом году Codemasters отмечает свой 20-летний юбилей.



А вот не надо было подрезать





В поезде штампуют путевой лист



PC

Экспедиция-Трофи

Игорь Климовский

Сюрприз

Оказывается, и в весьма сжатые сроки, без лишней рекламы и шумихи можно создать хорошую игру, которая удивит и порадует как геймеров, так и журналистов. Причем это осуществимо не только на Западе, но и в нашем родном Киеве.

Осоревновании под названием «Экспедиция-Трофи» не слышал только ленивый. Своеобразный русский ответ ралли «Париж–Дакар». С двумя отличиями: в состязании участвуют лишь джипы и дело происходит зимой. Маршрут проходит через всю Россию, от Мурманского и до Владивостокского маяка, всего 16 тыс. км. Приз весьма солидный – 10 кг золота. Но многие из стартовавших экипажей даже не доберутся до финиша.

«Экспедиция-Трофи» – гонка своеобразная. Прежде всего настоятельно рекомендую ездить с хорошим манипулятором. Ибо только использование качественных ручной коробки передач, руля и педалей позволит в полной мере почувствовать, что заложили в игру ее создатели. Физическая модель достоверна, конечно, имеются аркадные элементы, но они не портят впечатления. Машину следует обязательно подстраивать, так как это позволяет победить ценой наименьших потерь. Изменение любого параметра ощутимо влияет на поведение авто на дороге. Диапазон настроек разных автомобилей отличается и зависит от характеристик их реальных прототипов.

Железного коня позволяет разбить хоть до состояния металлолома, но это чревато вылетом из соревнований. Модель повреждений реализована прекрасно, что заметно не только внешне! Поломка коробки передач ведет к снижению ее быстродействия, испорченные мотор

и подвеска уменьшают скорость и устойчивость на поворотах, истертые шины тоже влияют на поведение авто на дороге и т. д. Машины очень красочно и зрелищно бьются. От них отлетают куски железа, отваливаются бамперы, «кенгурятники» (наверное, учитывая контекст, их следует называть «медвежатники») и прочий обвес. Стекла разбиваются со смачным звоном, разлетаясь на осколки. Можно даже травмировать виртуального пилота!

В игре предусмотрено несколько типов дорожных поверхностей с разной степенью абразивности, и смена покрытия под колесами чувствуется моментально. Интересно, что при движении по пересеченной местности узлы автомобиля гораздо быстрее изнашиваются, даже если вы едете аккуратно. После 500 м по шпалам на высокой скорости машину можно отправлять на свалку.

Автомобильный парк «Экспедиция-Трофи» включает 10 машин. Они не лицензированы, но при этом достаточно легко узнаются. Кстати, авто отличаются не только внешним видом, у каждого есть ряд специфических характеристик. Например, одна машина быстро ездит, но легко повреждается, другая, наоборот, тяжелая и медленная, но гораздо более надежная. У какой-то модели лучше работает подвеска и рулевое, но коробка и мотор недолговечны и т. п. Все внедорожники абсолютно по-разному ведут себя на поворотах и при заносах. Они сбалансированы с юве-

лирной точностью, поэтому определить фаворита действительно трудно. Такую скрупулезную работу над деталями встретишь не часто. Можно смело сказать, что у каждой из машин свой характер.

Игра разделена на 6 этапов, сложность которых постоянно растет. И кроме того, что вам необходимо приехать первым, нужно еще и зарабатывать очки, начисляемые за прохождение спецучастков и удаленных контрольных пунктов. Еще одна интересная особенность игры заключается в динамично изменяемом маршруте. Вы можете добраться из точки А в точку Z несколькими путями. Некоторые черты реального ралли удачно перенесены в игру. Например, в настоящих гонках для получения дополнительных очков вам необходимо будет приехать к железнодорожному вокзалу и получить у начальника поезда штамп. Вся трудность заключается в том, что поезд стоит на станции лишь пару минут. В игре этот этап выглядит как очень динамичный спецучасток с ездой по чекпоинтам и трамплинами.

Дизайн карт и уровней заслуживает высочайших похвал. Несмотря на характерную заснеженность, трассы разнообразны и в меру сложные. Особенно эффектно выглядят ночные заезды. Ехать можно как по дороге, так и напрямик через поле.

Тем, кто любит хорошие симуляторы и полноприводные машины, нельзя пропустить игру ни в коем случае.



Паспорт

Жанр раллийный симулятор
Разработчик Symphony Games
Издатель «1С»
Web-сайт www.trophy-game.ru
Возраст 7+

Оценка 4/5

Идея Игра по лицензии об экстремальном путешествии из Мурманска во Владивосток по заснеженной России

Графика Не первой свежести движок Xrand Rally выдает хорошую картинку. К сожалению, общее впечатление от графики слегка портит низкий уровень детализации некоторых объектов

Звук Озвучка виртуальных машин очень реалистична, хотя сегодня этим никого не удивишь. Саундтрек состоит из полудюжата ненавязчивых электронных композиций

Игра Увлекательный симулятор с элементами аркады. Только внедорожники и только зима. Живописные ландшафты, отличная физика и жесткая конкуренция со стороны невидимого AI. В результате получилась интересная смесь

О разработке

Symphony Games

Игры нет

Web-сайт

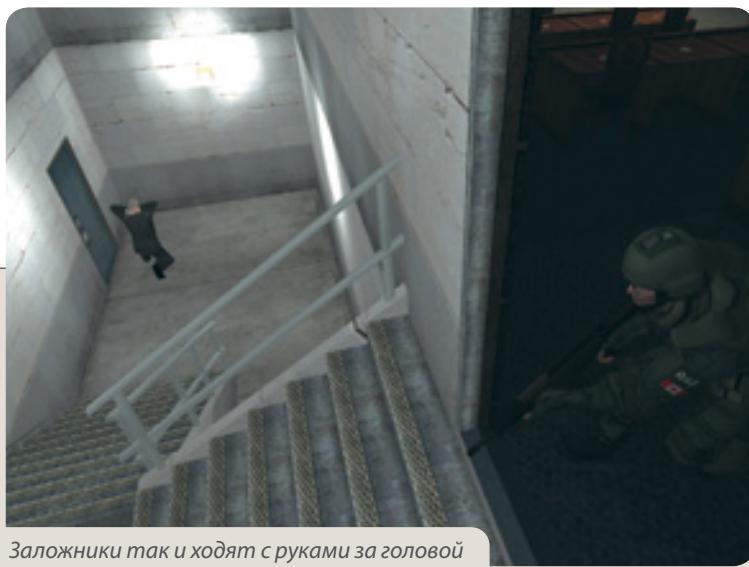
www.symphony-games.com

Киевской студии Symphony Games полтора года. Но ее сотрудники отнюдь не новички в игровой индустрии. Свой дебютный проект амбициозная команда создала всего за семь с половиной месяцев.

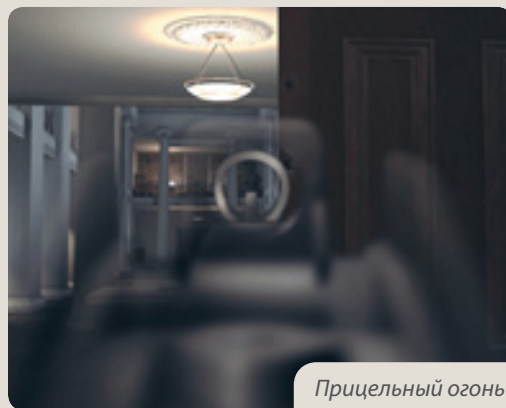
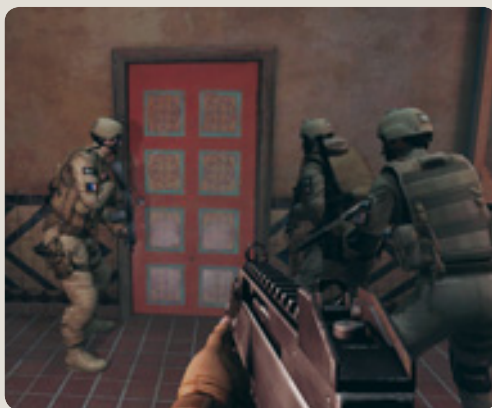
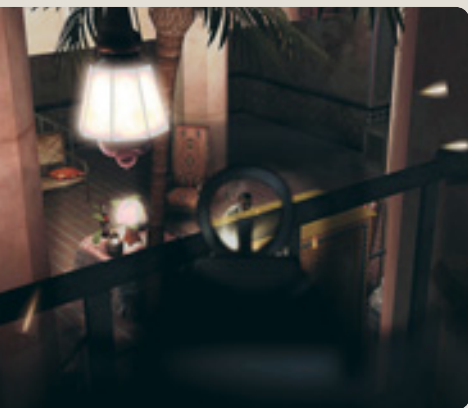




Посторонись, дубина!



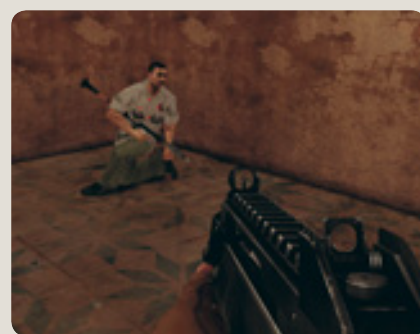
Заложники так и ходят с руками за головой



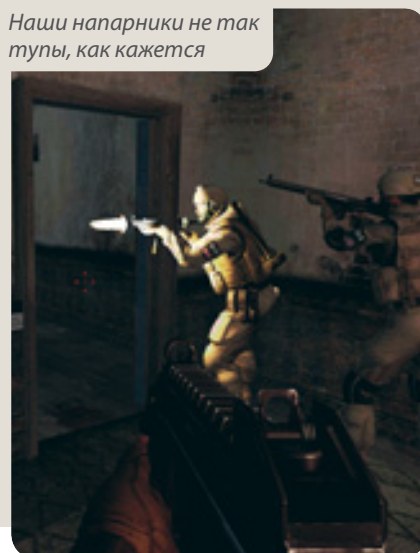
Прицельный огонь



Где-то на Востоке



Наши напарники не так тупы, как кажется



Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

Серая «Радуга»

Несколько лет назад серия Rainbow Six была одной из наиболее успешных в своем жанре на PC. Но в силу многих причин игра сменила основное место прописки на весьма длительный срок. Что же представляет из себя Rainbow Six сегодня?

Том Клэнси – достаточно известный на Западе писатель. Его неприхотливые шпионские романы нашли отклик в сердцах читателей еще в первой половине 80-х. Собственно, книга Rainbow Six появилась благодаря первому проекту с аналогичным названием. Клэнси был приглашен в качестве автора сценария и, вдохновившись игрой, написал свое произведение. А все последующие разработки, носящие это имя, на самом деле просто удачно используют бренд. Сюжет же пишут безымянные писатели второго эшелона, которые применяют оригинальное (весьма неплохое, между прочим) произведение Rainbow Six лишь для оправдания набора банальностей. Кстати, с другими играми под брендом Тома Клэнси дело обстоит точно так же, поэтому смешно, знаете ли, выслушивать жалобы на плохого «дядю Тома» от тех, кто ни одной его книги не читал. Хотя, конечно, в проектах, носящих его имя, сценарии обычно оригинальностью не блещут. Всемирная угроза, атомные бомбы, биологическое оружие, экстремисты с арабскими чертами лица... И конечно же, в противовес им – интернациональное спецподразделение бравых солдат. К сожалению, эти слова справедливы как для сюжета Rainbow Six, вышедшей в 1998 г., так и для свежайшего сиквела, датированного 2006 годом.

Однако сюжет – не самое страшное. Хуже всего то, что «Радуга» стала аркадой. Не симулятором, а имитацией спецназа. Эдакой вариацией на тему Delta Force, но от Red Storm и Тома Клэнси. Создатели игры замахнулись на святая святых и упразднили гибкое, точное и тонкое планирование операции. Ориентироваться нам придется исключительно во время миссии, что недопустимо в реальной жизни. Перед началом операции можно посмотреть брифинг, а в другом окне экипиро-

вать отряд. Ассортимент пушек традиционен для серии. Но реализма нет даже в мелочах, ибо боеприпасов чересчур много для основного ствола, а для второго они вообще бесконечны! К сожалению, выбрать бойцов на конкретное задание нельзя, более того, переключаться в бою между ними тоже запрещено! Персонажи остались без характеристик и биографии, теперь все под одну гребенку. Спасибо, что лица и позывные отличаются. Количество бойцов в отряде уменьшено до четырех человек, управление ими тоже упрощено до уровня какой-нибудь SW: Battlefront. Да и отряд, который идет на задание, теперь только один.

Миссии получились очень странными. Высадка команды – и путешествие из пункта А в пункт Б по трупам десятков противников в худших традициях шутеров классической школы. Смушает чрезмерная легкость прохождения, даже на максимальной сложности миссию можно завершить, ни разу не сохранив. Задания тоже самые обычные: спасение заложников, обезвреживание бомб и просто зачистка территорий от гнусных мятежников. Единственное, что напоминает о Rainbow Six, – дизайн уровней. Он все так же специфичен и узнаваем, и спутать Rainbow Six с любой другой игрой этого жанра тяжело. Дизайнеры по-прежнему на высоте, интерьеры выглядят на твердую «пятерку». Им не хватает детализации, но все игровые пространства интересны, логичны и, что немаловажно, достоверны.

К счастью, напарники весьма смысленные и грамотно ведут себя при перестрелках и разнообразных тактических маневрах. Они прекрасно ищут укрытия, стреляют из-за угла, метко бросают гранаты. К сожалению, виртуальные соперники не достойны комплиментов. Они непроходимо тупы. Порой возникает впечатление, что их любимая забава – это выскочить перед вашим отрядом, на миг замереть в растерянности и через секунду быть расстрелянными из четырех стволов. Со слухом и зрением у всех противников тоже очень серьезные проблемы. Они могут запросто проигнорировать автоматную очередь, раздавшуюся за их спиной в пяти метрах.

Движок игры не менялся со времен третьей части. И если раньше он выглядел довольно неплохо, то в 2006 г. с такими текстурами делать нечего. Хотя бойцы вашего отряда и их оружие смотрятся красиво и эффектно, противники серы и однообразны. Физика оставляет желать лучшего. Тела павших в бою принимают самые немыслимые и смешные позы, а через некоторое время и вовсе испаряются.

Но самое ужасное – в Lockdown скучно играть. Вряд ли вы продержитесь больше трех-четырех миссий.



Паспорт

Жанр имитатор спецназа

Разработчик Red Storm Entertainment

Издатель Ubisoft

Издатель в Украине

«Фабрика Игр»

Локализатор «Бука»

Web-сайт

www.rainbowsixgame.com

Возраст 17+

Оценка 2/5

Идея Симулятор спецназа, превратившийся в аркаду

Графика Старый движок. Извечно закрытые пространства. Детализации текстур катастрофически не хватает

Звук В звуковой палитре явно недостаточно красок. Да еще и некоторые досадные ошибки изрядно портят впечатление

Игра Не самое плохое развлечение на несколько вечеров, но почитатели бывлой Rainbow Six будут огорчены

О разработчике

Red Storm Entertainment

Игры Tom Clancy's Ghost Recon, Tom Clancy's Rogue Spear, Bang! Gunship Elite, Dominant Species, серия Tom Clancy's Rainbow Six

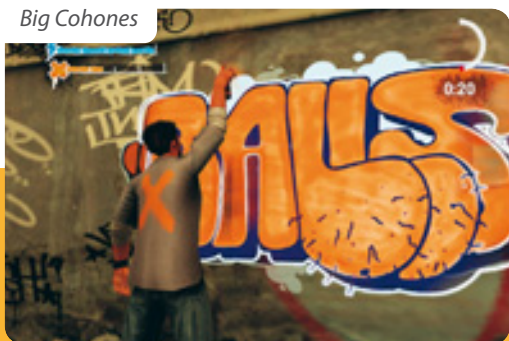
Web-сайт www.redstorm.com

Канадская команда разработчиков в игровой индустрии уже 10 лет. Специализируется она в основном на воплощении в играх остро сюжетных текстов Тома Клэнси. В результате сделала три сериала об отрядах спецназначения.



Почему стоим? Кого ждем?

Big Cohones



Who's your daddy?!



Бомбить не так просто, как кажется



PC / PlayStation 2 / Xbox

Mark Ecko's Getting Up: Content Under Pressure

Ярослав Сингаевский

Бомбардировка

Граффити сегодня – уже не просто рисунки на стенах. Это отдельная субкультура, находящаяся под запретом, овеянная некой урбанистической романтикой и потому, наверное, столь привлекательная.



Паспорт

Жанр third person action/adventure
Разработчик The Collective
Издатель Atari
Web-сайт www.gettingup.com
Возраст 16+

Оценка **3,5/5**

Идея Школа выживания художников граффити
Графика Не впечатляет, но создает атмосферу
Звук Отличный саундтрек и озвучка персонажей в исполнении мастеров хип-хопа
Игра Must have для поклонников урбанистической культуры. Остальным – по желанию.

Главный герой игры по имени Трэйн (Trane) – молодой и амбициозный райтер (writer – человек, рисующий граффити). Он живет в Нью-Радусе (New Radius), вымышленном футуристическом варианте современного Нью-Йорка, где ему предстоит пройти нелегкий путь совершенствования мастерства и завоевания популярности. Игра разбита на отдельные миссии, выполняемые в пределах небольших городских локаций. В каждом районе есть несколько конкретных мест, где вы должны оставить свои рисунки. Ключевые задания служат для развития сюжетной линии, второстепенные и бонусные – для получения дополнительных очков репутации, которые позволяют открыть секретный игровой контент. Сам процесс рисования достаточно прост: выбираете тип рисунка, его размер (иногда цвет), и раскрашиваете будущий шедевр, равномерно двигая баллоном. При этом надо уложиться в указанное время

и следить за скоростью заливки (иначе появятся подтеки).

Иногда к местам «бомбежки» Трэйну необходимо проникнуть незаметно (это обещанные stealth-элементы). Но как правило, приходится пробиваться с боем, и тогда игра превращается в beat'em up. Новые удары и комбо открываются по мере прохождения, отчего потасовки становятся динамичнее и веселее. В схватке можно применять «уличные» виды оружия вроде монтировок или бейсбольных бит.

Чтобы выжить в городских трущобах, Трэйну нередко нужно выполнять кульбиты, достойные персидско-

кого принца. Карабкаться по трубам, ходить по парапетам, прыгать по балконам и т. д. К счастью для игроков, эти испытания зачастую проходятся с первого раза.

Несмотря на то что визуальная часть сравнительно проста, она способствует созданию нужной атмосферы. А все граффити, используемые в игре, были специально подготовлены настоящими мастерами настенного арта. Кстати, некоторые из них исполняют в Mark Ecko's роль NPC.

Этот проект будет, безусловно, интересен всем поклонникам современной урбанистической культуры, street style и ритмичного хип-хопа.

Трэйн легко бы прошел кастинг в группу «Корни»





Опять от меня сбежала последняя электричка

PlayStation 2

State of Emergency 2

Георгий Чекан

С утра опять на баррикады

Если смотреть на ситуацию глазами ребят из DC Studios, то сделать революцию проще пареной репы. Нужны Крутой Парень, Большой-но-Добрый Негр, Тетка в Черном и 1337-Хацкер, тайно влюбленный в Тетку в Черном. Еще необходима Злобная Корпорация. Вот и все, дело в шляпе.



Паспорт

Жанр third person shooter

Разработчик DC Studios

Издатель Southpeak

Web-сайт нет

Возраст 18+

Оценка 2/5

Идея Корпорация – это зло!

Графика Детализация слабовата. Может, для большей массовости беспорядков?

Звук Полиция кричит «Drop your weapon!» пулеметчику на танке – ну о чем дальше говорить?

Игра Если бы революции были такими безликими, Че Гевара продолжал бы мерять давление и делать уколы

State of Emergency 2 – самый обычный шутер от третьего лица с редкими вкраплениями stealth, полетов на вертолетах или мини-игр типа «ударь пленного так, чтоб не умер». Все бы ничего, но средненькие шутеры, как правило, сдобрены сюжетом, яркими персонажами или еще какими-нибудь примочками – в противном случае они сразу отправляются в мусорную корзину. А у State of Emergency 2 с оригинальностью не сложилось. Уже набившие оскомину в малобюджетном кино стереотипные персонажи противостоят злобной Корпорации с очень оригинальным именем – Corporation. Да и борцы за свободу – они называются Freedom – под стать своим оппонентам. Подобным духом се-

рости и вторичности пронизана вся игра. Большинство заданий линейны и заскриптованны, искусственного интеллекта практически нет – враги ведут себя всегда одинаково. В некоторых миссиях доходит до смешного: солдаты вбегают в комнату через несколько дверей, пытаются стать на одну из определенных точек и начать пальбу. Порядок появления, количество и поведение врагов – как под копирку, поэтому возникают стойкие ассоциации со старой карманной игрой, где волк ловит яйца.

Подобным же образом устроены и массовые беспорядки, которые заключаются в беготне болванчиков по невидимым рельсам. Правда, изредка они подбирают валяющийся пистолет, пытаются накомстылять полицей-

скому или машут в камеру квадратным кулаком. Никаких тебе ленточек и транспарантов, а вместо нестройного хора толпы, скандирующего очередной девиз, слышен только металлизированный голос, откуда-то сверху бубнящий невнятные тексты о «peace» и «corporation».

А еще за выполнение миссий вам дают приличную сумму денег, которые некуда потратить, – патроны, аптечки и даже необходимые революции валенки с апельсинами купить негде.

Конечно, часть миссий по-своему интересна, но только в том случае, если их проходишь первый раз. А есть такие, от которых хочется выть после потери счета загрузкам. Интересное совпадение – львиная доля подобных заданий связана именно с той самой Теткой в Черном по имени Libra.

Если бы не все эти просчеты, игра выглядела бы на «троечку с плюсом» – обычный шутер, немного любительского stealth, немного езды на танке, немного лазанья по небоскрегам. И проходила бы она без них максимум часа за четыре.

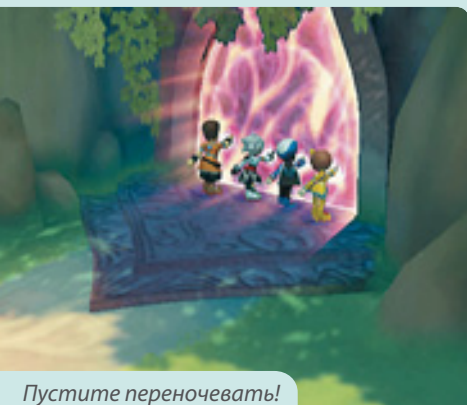


Поджигай, поджигай!

Почти Fate



Боевой режим



Пустите переночевать!



Кто убил Пегаса?



Плавающий материк



PlayStation 2

Tales of Legendia

Олег Овсиенко

Продолжение легенды

Новую главу саги, запущенной еще на SNES, фанаты ожидали с возрастающим нетерпением. Однако Namco никогда особо не баловала своих заокеанских клиентов.

Свершилось! После выхода четырех проектов серии на PlayStation 2 разработчики решили, наконец, ослепить язык Страны восходящего солнца. После нескончаемого нытья фанатов на официальных форумах Namco анонсировала издание Tales of Legendia в США. И не обманула – игра вышла точно в указанный срок. Нельзя сказать, что данный релиз был идеальным, но Tales of Legendia определенно заслуживает вашего пристального внимания даже если вы (что маловероятно) прошли все японские проекты серии Tales of...

После многодневного дрейфа по просторам бескрайнего океана на ветхом суденышке Сенел Кулидж (Senel Coolidge) и его младшая сестра Ширли Феннес (Shirley Fennes) подвергаются многочисленным атакам странных тварей. А маячивший на горизонте огонек надежды оказывается продолжением этого кошмара. Материк, едва не раздавивший баркас Сенела, оборачивается огромным кораблем древней и позабытой расы, заселенным самыми разнообразными типами: от полководцев и торговцев до всякого отребья. Worse всего то, что местная знать видит в Ширли потомка древних Marines – единственную, кто способен управлять огромной машиной лишь силой мысли.

Несмотря на заезженность сюжета – положительный герой, спасающий несчастную даму в беде – не спешите с выводами: сценарию в Namco всегда уделяли должное внимание. И когда вам покажется, что все и так известно до победного конца, происходят события столь неожиданные, что все вновь встанет с ног на голову. Милые и потешные проблемы героев, юных и не очень, порой основаны на столь серьезных вещах – религии, любви, что игра напоминает классический философский роман – каждый читатель видит в ней что-то свое.

Дизайном героев проекта занимался небезызвестный Кадзута Накадзава – человек, создававший аниме-врезки для последней диллогии Квентина Тарантино «Убить Билла». Героев у вас в распоряжении всего восемь. Кроме Сенела и Ширли, нас ждут местный шериф Уилл Рейнард (Will Raynard); Хлои Валенс (Chloe Valens) – потомок рыцарского рода; главарь бандитов и здешней партии зеленых Мозес Сэндор (Moses Sandor) и др. Персонажи настолько уникальны, что спутать их сложно. Они не только отличаются внешне, но и владеют разной техникой ведения боя. Так, например, Сенел – морской пехотинец и мастер рукопашной, а Уилл вооружен огромным молотом. И приемы у каждого соответствующие.

Что касается боевой системы, то для тех, кому уже посчастливилось играть в проекты серии, она будет и знакомой, и новаторской. Напомним, бои в Tales проходят в реальном времени, но это не совсем то, к чему мы привыкли в Star Ocean или Magna Carta. Играть нам придется с помощью системы, которую авторы гордо именуют X-LiMBS. К ней определенно приложила руку команда, работающая над Soul Calibur, но любителям RPG сражения будут напоминать о старых играх серии.

Битвы происходят на плоскости, поэтому уходы с линии огня и беготня по полю в духе Tales of Symphonia здесь отсутствуют. Но расстраиваться не нужно: у игры появилась пара новых интересных черт, и бои при этом не стали медленнее. Как и в остальных играх серии, нам дана одна кнопка для удара, вторая – для проведения специального приема, третья – под блок. Остальные кнопки на джойстике можно калибровать как вам будет угодно. Все боевые приемы основаны на магии этого мира – Eges. С набором уровня повышается эффективность приемов или зарабатываются новые. Более того, через опции можно будет настроить сложность ведения боя: комплексную для про-

фессионалов и облегченную для новичков жанра.

Огромное значение имеет комбинирование основных талантов вашей команды. В сражении могут принять участие одновременно четыре персонажа. Их таланты следует назначить через меню на боковые кнопки контроллера для последующего применения. К примеру, удачно выбрав момент после завершения комбинации Сенела, вы можете запустить прием вашего напарника, после чего вновь вернуться к привычному занятию – избиванию врага. Таким образом, наращивая силу и линкуя приемы, бой вполне получится закончить даже с одной атаки. Но под силу это будет не каждому. Кроме связок, в игре присутствует так называемая шкала Climax – аналог привычных атак Unison или Limit Break, заполняемая в зависимости от успешности ваших действий.

Спорным моментом игры является графика. С одной стороны, cel-shading и привычной акварельной изометрии мы не увидим. Но с другой, несмотря на не слишком удачные трехмерные модели персонажей, окружение выглядит просто замечательно! Псевдотрехмерность сеттинга все так же красочна и наполнена жизнью. Ну а фирменная непропорциональность персонажей уже стала фишкой этой серии. Кроме того высочайшего качества анимешных вставки никто не упразднял.

С музыкой и звуком тоже никаких проблем не наблюдается – прекрасный саундтрек, записанный симфоническим оркестром и созданный Го Исимой, никого не оставит равнодушным. Озвучку стоит упомянуть отдельно: она просто замечательна. Актёров в Namco подобрали отлично, они несколько не уступают своим японским коллегам, а иногда и превосходят их. Несмотря на то что в титульной заставке была вырезана оригинальная песня, реплики героев переведены без изъянов. А уж говорят здесь все действительно много и весело.



Паспорт

Жанр jRPG**Разработчик** Namco**Издатель** Namco**Web-сайт** tales.namco.com/legendia/index.php**Возраст** 12+

Оценка 4,5/5

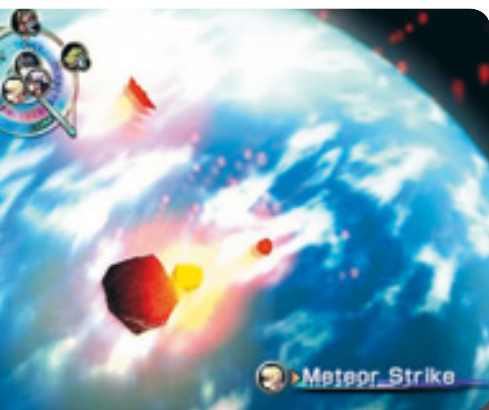
Идея Файтинг и RPG с мощным сюжетом**Графика** Странная**Звук** Прекрасные музыка и озвучка**Игра** Культ

О разработчике

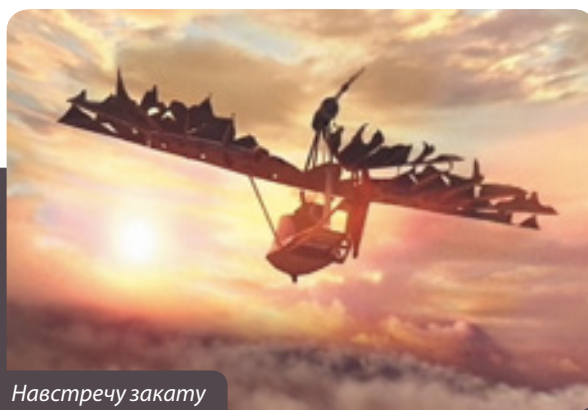
Namco**Игры** серии Tekken, Soul Calibur, Ace Combat, Venus and Braves (PS2), а также Volfloss (PSX).**Web-сайт** www.namco.com

Японский вызов американской мечте. Компания, начинавшая с двух игровых автоматов на крыше супермаркета и вскоре застроившая своими развлекательными парками половину Японии. В данный момент корпорация прошла процесс объединения с еще одним серьезным игроком – Bandai, создав один из самых влиятельных альянсов отрасли.

Итак, запоздалый дебют Tales на второй консоли от Sony состоялся. Нельзя сказать, что он оказался шумным, но одна из самых ожидаемых игр прошлого года оправдала возложенные на нее надежды. Это прекрасный пример того, как нужно делать серии, не превращая их в нудную жевательную резинку. И не спешите выключать игру после титров – вас ждет еще много интересного!



Метеор Strike



Навстречу закату



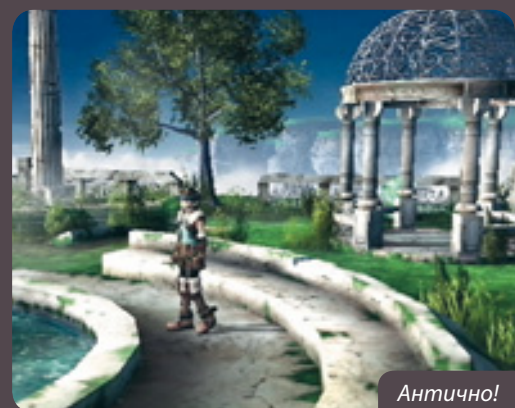
Не Ниагара, но похоже



Ля Бомба!



Враги нападают толпами



Антично!



Одуванчики тоже выращивают

PlayStation 2

Олег Овсиенко

Grandia III

Grandi-озно!

Square-Enix и Game Arts умеют делать подарки. И в этот раз компаниям удалось осчастливить игроков на Западе, выпустив третью часть популярнейшего сериала аккурат к 14-му февраля – на несколько месяцев раньше обещанного срока. Сказалось ли это на качестве? Попробуем разобраться.



О том что Grandia III будет отлично продаваться, можно было с уверенностью сказать еще до появления английской версии – фанаты вовсю штурмовали двери интернет-магазинов в поисках пусть даже японского оригинала. Показанные ранее скриншоты и ролики удивительной красоты только подогревали и без того высокий интерес к проекту. Она вышла, и надо сказать сразу – ожидания оправдались. С лихвой. И это несмотря на то что в тираже попался определенный процент брака – клиенты жаловались на зависание игры, но служба обмена работала исправно.

Для тех, кто не читал превью в одном из предыдущих номеров журнала, напомним: Grandia III – это история Юки (Yuki), пилота-аматора, который во что бы то ни стало хочет выбраться из монотонной и неторопливой жизни поселка Энфог (Enfог) и превзойти подвиги своего мира – прославленного пилота-аса Шмидта. Во время ночного вылета парень становится невольным свидетелем погони за прекрасной представительницей противоположного пола, и с этого момента судьба его делает крутой поворот. Нельзя сказать, что сюжет особо оригинальный, зато Grandia III проходит за 25–30 часов. К сожалению, ближе к концу игры действие начинает и вовсе протухать, но на это как-то не обращаешь внимания. У последней Grandia есть уйма преимуществ, перекрывающих почти все дыры в сюжете и практически полное отсутствие дополнительных квестов.

В Grandia III отличные персонажи. Юки, его новоявленная любовь Альфина, наездник драконов Ульф – все они уникальны. Прекрасны режиссура сюжетных нарезок, мимика и жесты, подбор актеров. Операторская работа тоже на высоте. И пусть без lip-synс, все равно такое качество озвучивания редко встречаешь в последнее время. Матери Юки, Миранде, впору ставить памятник и читать хвалебные оды, как одному из

лучших женских персонажей прошлой пятилетки. Огорчает лишь тот факт, что создатели игры после завязки буквально забывают о некоторых героях.

Возможно, в Game Arts и сэкономили на сценаристе, но, увидев графический движок этого чуда, поневоле понимаешь, куда ушли значительные деньги. Без зазрения совести торжественно заявляем: Grandia III – самая красивая ролевая игра всех времен и народов. Она прекраснее даже Dragon Quest VIII. Точка. Поначалу такое великолепие сложно отличить невооруженным глазом от рендеренного ролика. Хотя и обычного видео здесь тоже хватает. И если персонажи выполнены на твердую «пятерку», окружение просто выше всяких похвал.

Замечать подобное начинаешь уже с самых первых шагов – родное селение Юки и Миранды напоминает осень в Эдеме: желтые листья опадают с деревьев и плавно скользят в тихую воду ручья, лучи солнца бликуют на крышах уютных домиков. Советуем подготовиться – прогулка по ночному лесу под затянутым тучами небом произведет на вас неизгладимое впечатление. Несмотря на то что локаций в игре не так уж и много, каждая из них уникальна настолько, что в ней не найти двух одинаково лежащих камешков. Даже с высоты птичьего полета этот мир нисколько не теряет своего очарования. В нем буквально хочется жить. Каждый герой снабжен мультяшным портретом в статусном меню, такая же картинка крепится и возле любого предмета в игре. С музыкой гораздо проще: она на уровне. Здесь есть как отличные и запоминающиеся треки, так и проходные, которые вскоре забываются, но все мелодии объединяет бесспорное мастерство творцов. Музыке в серии всегда уделялось достойное внимание, и халтурить в этом случае было бы крайне неуместно.

Перейдем к наиболее яркой стороне Grandia III – системе ведения боя. Она описывается одним сло-

вом – «лучшая». Действительно, пока никому не удалось достичь такого же органичного сочетания динамики и тактики. На первый взгляд все выглядит довольно сумбурно: парочка персонажей неустанно носится по полю битвы среди несчетных толп монстрообразных противников. Но это впечатление ошибочно.

Весь бой строится с помощью так называемого IP Ring в левом верхнем углу экрана. Данное устройство состоит из нескольких шкал: ожидания, команд и действия. В начале битвы все участники движутся по шкале ожидания, каждый со своей скоростью. Вам позволено выбрать одну из команд, которая и будет выполняться в шкале действия. Скорость ее исполнения целиком зависит от характера команды: так, мощные заклятия требуют куда больше времени на подготовку, чем простой удар мечом. Однако не стоит забывать о том, что от выбора до выполнения действия любой участник боя остается уязвимым для атак – и это звездный час для парирования – любой выпад противника можно пресечь удачной комбинацией и закончить поединок эффектным ударом, пока соперник еще не успел прийти в себя. При проведении атак учитывается расстояние до оппонента. Благодаря умело выбранной тактике почти любое противостояние можно завершить одной успешной связкой. В игре есть толковое руководство, которое обучит всем тонкостям подобного сражения – не стоит пролистывать его – противники в Grandia III очень просты. Причем сложность эта может заставить вас врасплох. Ближе ко второму диску бои с боссами и даже рядовыми монстрами требуют всех ваших моторных и ментальных способностей.

Несмотря на прорехи в сюжетной линии и ее лаконичность, Grandia III определенно стоит потраченных на нее денег. Фанаты серии вряд ли будут разочарованы новой инкарна-



Паспорт

Жанр JRPG**Разработчик** Game Arts**Издатель** Square-Enix**Web-сайт** na.square-enix.com/games/grandia3**Возраст** 12+

Оценка 4,5/5

Идея Быстрее, лучше, красивее!**Графика** Самая красивая ролевая игра этой эпохи**Звук** Крепкий саундтрек и отличная озвучка**Игра** Несмотря на недочеты в сюжете, не дает оторваться от экрана до победного конца

О разработчике

Game Arts**Игры** Grandia (PSX, Sega Saturn), Lunar (PSX, Sega Saturn), GunGriffon: Allied Strike (Xbox), Thexder (PC, NES)**Web-сайт** www.gamearts.jp

Компания с миллионом поклонников по всему миру. Не обделила своим вниманием практически ни одной игровой платформы: от Amiga до Xbox. В данный момент (после безвременной кончины Lunar 3, так и не увидевшего свет) работает над онлайн-версией Grandia для GungHo Online Ent., а также неизвестными проектами для Nintendo DS и консолей нового поколения.

цией любимого сериала, с головой нырнув в улучшенную боевку, а нефиты смогут с раскрытым ртом наслаждаться зрелищами пейзажами. Очень хотелось бы надеяться, что следующий проект серии окажется истинным шедевром – в Game Arts умеют работать над ошибками.



Опасная все-таки штука эти ваши гонки на выживание



Странные нынче флаги...

PC / PlayStation 2 / Xbox

Crashday

Никита Шило

День разбитых дверей

Гонки на машинах с торчащими из них пулеметами и ракетницами – это, конечно, весело. А если кто-то еще и умудрился вырваться вперед, то... в общем, ему не повезло.



Паспорт

Жанр боевик на колесах
Разработчики Moon Byte studios/Replay studios
Издатель Atari
Web-сайт www.crashday.com
Возраст 12+

Оценка 3,5/5

Идея Взрывай все, что движется

Графика Неприятная
Звук Быстро надоедает, мало композиций в саундтреке

Игра Сетевой режим хорош, а одиночный скучен

Название Crashday говорит само за себя: разбей ближнего своего, пока он не сделал того же с тобой. Перед нами эдакая смесь из лучших игр жанра: Twisted Metal, Burnout и TrackMania. Но в отличие от них Crashday явно оптимизирована исключительно под многопользовательский режим: одиночная кампания здесь сильно упрощена. Всего 24 миссии в трех лигах (аматоры, профессионалы, финал) плюс слабенький сюжет – в общей сложности прохождение займет час с небольшим. Выбор деталей для тюнинга в местном магазинчике небогат, количество доступных автомобилей тоже не радует.

А вот играть с живыми соперниками значительно интереснее, благо трудностей с подключением к серверу нет, да и режимов имеется предостаточно. Тут тебе и wrecking match, он же deathmatch; и довольно интересный вариант с передачей бомбы сопернику, до того как она взорвется; и шоу, где следует

исполнять всевозможные трюки, взлетая на трамплинах; и гонка на заминированной машине, где нельзя снижать скорость ниже определенной отметки; захват флага; наконец, стандартные состязания – «на выбывание» и кольцевые. Самым распространенным режимом все-таки является wreckling match (каждый сам за себя либо команда на команду). Ураганный геймплей обеспечен!

А вот графика в Crashday подкачала. Если автомобили прорисованы еще более-менее сносно, то ландшафты совсем никуда не годятся. Физика не претендует на реалистичность и весьма своеобразна: иногда машины в воздухе ведут себя очень странно. Вмятины от столкновений (как с другими авто, так и с землей) выполнены на славу, а вот ракета, к сожалению, никаких заметных повреждений не наносит. Окружающий мир совершенно не разрушаем, и потому даже тоненькое деревце станет серьезным препятствием на вашем пути. Но это

вовне можно простить, если учесть, что на большинстве deathmatch-карт растительности вовсе не наблюдается.

Саундтрек состоит в основном из рока, металла и электронной музыки, что понравится далеко не всем. Кроме того, композиций явно не хватает.

Хоть Crashday не установил новых стандартов в жанре, скоротать за ним пару вечеров в однопользовательском режиме можно. А если у вас есть доступ к Интернету, играть станет гораздо интереснее – тем более что достойных соперников среди многопользовательских гонок у Crashday просто нет.



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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



• **Ласкаво просимо до Голлівуду!**

Створи свою кіностудію, здивуй усіх новими шедеврами та їхніми касовими зборами, стань володарем розуму та сердець кіноглядачів усього світу!

• **Створи своє власне кіно.**

Тепер ти можеш зняти фільм, який потрібен саме тобі, фільм, в якому все буде вірно - тобто так, як вважаєш за потрібне саме ти.

• **Тобі підвладні** - всі етапи виробництва кінофільмів: підбір акторів і акторок, створення сценарію та декорацій, зйомка, монтаж і багато ще чого іншого - тобто все те, що відбувається на шляху від задуму до кіношедевра.



ACTIVISION

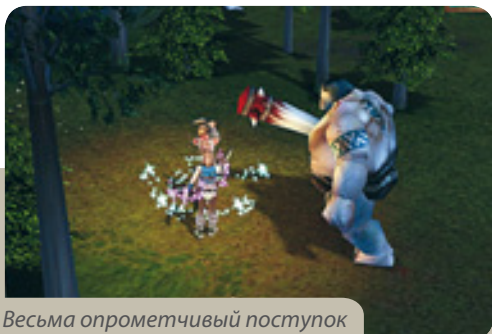


ATI



NIVAL

The Movies © 2002-2005 Lionhead Studios Limited. Lionhead, the Lionhead logo, The Movies і логотип The Movies є торговими марками або зареєстрованими торговими марками Lionhead Studios Ltd. Усі права захищені. Activision є зареєстрованою торговельною маркою Activision Publishing, Inc. ATI і логотип ATI є торговими марками або зареєстрованими торговими марками ATI Technologies Inc. Усі права захищені. Microsoft, логотип Microsoft, Windows і логотип Windows є зареєстрованими торговими марками Microsoft Corporation в США і/або інших країнах. Усі права захищені. Решта торговельних марок і торговельних назв є власністю своїх законних власників.
© 2005 Nival Interactive. Усі права захищені.
Гра розповсюджується на території Росії, країн СНД і Балтії фірмою "1C" за угодою з компанією Activision.



Весьма опрометчивый поступок



Двор средневекового замка не более чем очередная база

PC

Проклятые Земли: Затерянные в Астрале

Андрей Габельников

Месть земляного червя

«Чувствую себя земляным червем», – делится впечатлениями наблюдательная героиня, не первый час проводящая в положении лежа. Право же, давно пора привыкнуть.



Паспорт

Жанр RPG с элементами стратегии

Разработчик Matilda Entertainment

Издатель Nival Interactive

Web-сайт www.nival.com/evilislands_ru/add

Оценка 3/5

Идея Увлекательный симулятор передвижения по-пластунски

Графика Пять лет тому назад была бы чудо как хороша

Звук Адекватный

Игра Довольно сложное продолжение давно забытой отечественной игры

Игра «Затерянные в Астрале» – бесконечно опоздавший и по большому счету никому не нужный любительский мод, получивший спустя пять лет желанную индулгенцию от Nival, счастливого родителя «Проклятых Земель».

Для современного игрока, привыкшего к tutorialу длиною в игру, «Затерянные в Астрале» – хардкор, вязкое, труднопроходимое болото. Если «Проклятые Земли» причислялись аналитиками к RPG с элементами стратегии, то «ЗвА», сохраняя все признаки вида, заимствует кое-что у серии Commandos. Игра держит в ежовых рукавицах и не дает разогнуться даже на «легком» уровне. Весь первый акт краснокожего верзилу с куском камня в руках по очереди распинают мышки, жабки и свинки. Поверьте, очень унижает! Скорее осваивайте фирменную ниваловскую систему точечных повреждений! Огрейте сволочь по рукам, и зверушка станет наносить смертоносные оплеухи гораздо ре-

же. Метьте в ноги (лучники и маги, внимание!) – прихрамывая, гадина существенно потеряет в скорости. Но максимальный вред можно причинить, нанеся известный многим поклонникам RPG backstab – удар исподтишка, сзади, причем желательно в голову.

Следует быть предельно осторожным: если протееже заметят (учуют, услышат), то жить ему останется недолго. Обычно это означает только одно – Quick Load. Охотничьи будни игрока имеют мало общего с азартом преследования – протагонист лежит в кустах, запоминая маршруты монстров, и, выгадав удачный момент, совершает стремительный наскок, целясь в уязвимый затылок жертвы, после чего испуганно уползает прочь. Да, у нас есть полное право предъявлять претензии к сюжету игры, к озвучиванию персонажей, к неудобному интерфейсу и алгоритму нахождения пути, не говоря уж о предельно архаичном внешнем виде, но игральность ведь осталась той же!

Истребив посредством смертоносной комбинации «сзади в голову» популяцию лесных грызунов, геймер гордо выкладывает связку мышинных хвостиков на прилавок торговца. Десять монет? Шаровары, достоинства которых в игре описаны в духе «лучше в исподнем», стоят вдвое дороже! Конструктор предметов, магия, перки – эти слова очень долго будут для вас пустым звуком... Остается бить сзади в голову. С каждой варварски убитой (каменным топором!) летучей мышью вы становитесь сильнее и чуточку богаче. С каждым трусливо умерщвленным лесным кабаном вы будете ненавидеть эти красные точки на карте все сильнее.

А набрав наконец опыта, вы станете мстительно ждать момента, чтобы убить охранника у ворот, которого столько раз приходилось огibtать ползком. Поверьте, когда такой момент наступит, вы совершите мотивированное убийство в компьютерной игре. И кроме того... за него ведь дадут немало опыта, ведь так? Жестокая, жестокая забава!



Такая вот морская осада



Здравствуйте, белые братья!



Ужасные русские партизаны

PC

Empire Earth 2: The Art of Supremacy

Кирилл Новотарский



Ломать – не строить

Казалось бы, испортить кашу двойной порцией молока, крупы и масла тяжело. Тяжело, но можно.



Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Mad Doc Software
Издатель Vivendi Universal Games
Web-сайт www.empireearth2.com
Возраст 12+

Оценка **1,5/5**

Идея Усовершенствовать не самую лучшую RTS
Графика Невзрачная
Звук Мелодии так себе
Игра Сборник кампаний для посредственной игры

Да, учитывая неоднозначность Empire Earth 2, разработчикам стоило как следует попотеть. Причесать графику, дорисовать солдатиков, добавить новые игровые режимы. Знаете, что странно: ведь дорисовали же, и добавили (даже два). А еще выдали на-гора три достаточно масштабные кампании, четыре цивилизации, около десятка дополнительных юнитов и ворох других нововведений. Только вот небольшое замечание: много – не значит хорошо. То, что звучит сим-

фонией в пресс-релизе, на деле оказывается вторичным и неинтересным. Кроме, может быть, режима *Tug of War*, но ситуацию последний не спасает, поскольку на длительное времяпровождение не рассчитан.

Игра условно делится на две части: африканскую, рассказывающую о нелегкой доле зулусов и масаи, и европейскую, повествующую о неудачном походе Наполеона на землю Русскую. По поводу второй так и хочется заметить разработчикам, что в «Казаках 2» все было го-

раздо интереснее. Причем нас смущает не отсутствие реализма, а банальная неиграбельность.

Масла в погребальный костер подливает и очень невыразительное графическое исполнение, которое за полгода не сильно изменилось. Коряво, угловато и аляповато, глаз утомляется, причем достаточно быстро. В сумме получили посредственный аддон к неплохой игре. Только непонятно, зачем тратить деньги на те же Фаберже, когда стратегический пир не за горами.



Прогресс не остановить

Fatal1ty: когда игра становится профессией

Янош Грищенко

Киберспорт можно любить или не любить, но нельзя отрицать тот факт, что из увлечения небольшой группки фанатов он постепенно превращается в мейнстрим. Парадокс цивилизации: быть высококлассным киберспортсменом в наше время куда выгоднее, нежели врачом, пожарным или космонавтом (правда, именно эти профессии вы так мечтали освоить в детстве).

Вместо рабочего дня в офисе – ежедневная тренировка перед монитором, вместо имени – никнейм. Никами известных геймеров называют материнские платы, видеокарты, коврики для компьютерных мышек, самих мышек, системы охлаждения процессоров, а фанаты даже меняют кличку любимого хомячка. В двадцать втором веке имена этих знаменитостей, скорее всего, присвоят школам, стадионам и городским библиотекам.

Джонатан «Fatal1ty» Вэндел – яркий пример того, чего может добиться высококлассный киберспортсмен в наше время.

Свою профессиональную игровую карьеру Fatal1ty начал в 1999 г. С тех пор он умудрился завоевать все мыслимые и немыслимые призовые места и награды как в одиночных соревнованиях, так и в командных поединках. Ходят слухи, что поначалу практически ни один из существующих тогда кланов киберспортсменов не хотел принимать Джонатана в свои ряды, придумывая разнообразные причины для отказа. Юного игрока это, однако, не смутило, и он продолжал оттачивать мастерство в Quake III по восемь или даже десять часов в день. Результаты не заставили себя долго ждать: у него

появилась собственная команда clan Capitol, выигравшая умопомрачительное количество турниров по Quake III. Впрочем, справедливости ради скажем, что это – далеко не первая игра, с которой познакомился Джонатан. Сперва была классика жанра: Wolfenstein 3D, DOOM и DOOM 2, Quake, ну и, конечно же, Mortal Kombat. Именно благодаря последнему файтингу и появился никнейм Fatal1ty – так Джонатан решил величать себя, когда ему было 12 лет от роду.

Но стойкая привязанность к продукции от id все же не помешала Вэнделу участвовать и побеждать в чемпионатах по играм других разработчиков: Aliens vs. Predator 2, Unreal Tournament 2003 и, естественно, Painkiller. Заняв первое место на турнире CPL World Tour Finals в Painkiller, Джонатан стал обладателем 150 тыс. долл. Что, кстати, является самой большой призовой суммой, когда-либо полученной прогеймером на такого рода мероприятиях. Подобные

успехи и достижения не могли обойти вниманием пресса и производители всяческих компьютерных устройств. О Джонатане в унисон заговорили Los Angeles Times и MTV, а такие небезызвестные компании, как Abit, Zalman, Creative, вовсю используют бренд Fatal1ty для активного продвижения своей продукции на рынке.

За все время выступления на профессиональных турнирах неудача постигла Джонатана, по большому счету, лишь один-единственный раз – в 2000 г. на CPL Babbages он занял аж седьмое место. Сейчас Fatal1ty уже двадцать пять лет, но бросать киберспорт он не собирается. Несмотря на то что Вэндел создал свою собственную команду, живет он на спонсорские и призовые деньги. Ведь на продаже именных ковриков для компьютерных мышек много не заработаешь!

Кстати, если вы собираетесь последовать его примеру, не забудьте записаться на отборочные игры World Cyber Games 2006.

Послужной список Fatal1ty (места и чемпионаты)

1-е – **CPL Frag3**, квалификация (Quake III);
3-е – **CPL Frag3** (Quake III);
1-е – **CPL Frag3 TDM**, в составе команды (Quake III);
1-е – **Resurrection 1**, в составе команды (Quake III);
1-е – **Eastern Quake League** (Quake III);
1-е – **Spring Survival** (Quake III);
1-е – **LanWar6** (Quake III);
1-е – **XSi** (Quake III);
1-е – **DMCON2000** (Quake III);
1-е – **Cyber-Arena** (Quake III);
1-е – **CPL Razer** (Quake III);
1-е – **QuestCON** (Quake III);
1-е – **QuakeCON2000** (Quake III);
1-е – **BattleTOP Universal Studios** (Quake III);
1-е – **World Cyber Games 2000** (Quake III);
1-е – **CPL Cologne** (Quake III);
7-е – **CPL Babbages** (Quake III);
1-е – **CPL Frag4 TDM**, в составе команды (Quake III);

1-е – **BattleTOP NYC TDM**, в составе команды (Quake III);
1-е – **Resurrection 2 TEM** (Quake III);
1-е – **CPL Au-erialia** (Quake III);
3-е – **CPL Holland** (Quake III);
2-е – **CPL Brazil** (Quake III);
2-е – **QuakeCON2001** (Quake III);
1-е – **CPL Winter** (Aliens vs. Predator 2);
1-е – **QIL4 TDM**, в составе команды (Quake III);
1-е – **Knightmare Invitational League TDM**, в составе команды (Quake III);
1-е – **Million Man Lan** (Quake III);
3-е – **QuakeCON2002** (Quake III);
4-е – **World Cyber Games USA** (Quake III);
1-е – **CPL Winter**, квалификация (Unreal Tournament 2003);
1-е – **CPL Winter** (Unreal Tournament 2003);

1-е – **Million Man Lan**, в составе команды (Return to Castle Wolfenstein);
1-е – **Resurrection 2 TDM**, в составе команды (Quake III);
1-е – **MWGL** (Quake III);
1-е – **MWGL** (Unreal Tournament 2003);
1-е – **NGL** (Unreal Tournament 2003);
3-е – **E-Sports World Cup** (Unreal Tournament 2003);
1-е – **MWGL** (Unreal Tournament 2003);
3-е – **World Cyber Games USA** (Unreal Tournament 2003);
1-е – **University of Texas** (Unreal Tournament 2003);
2-е – **Lethal Gamers**, в составе команды (Counter-Strike);
1-е – **Hou-eon Lan Center**, в составе команды (Counter-Strike);
1-е – **Lethal Gamers**, в составе команды (Counter-Strike);

1-е – **NetZone**, в составе команды (Counter-Strike);
2-е – **CPL Cyberathlete EXTREME World Championships** (Painkiller);
1-е – **QuakeCON2004** (DOOM 3);
3-е – **CPL Extreme Winter Championships** (Painkiller);
1-е – **Salina LAN**, в составе команды (Unreal Tournament 2003);
1-е – **Salina LAN**, в составе команды (Counter-Strike);
1-е – **IonGAMERS**, в составе команды (Call of Duty);
2-е – **CPL Turkey**, квалификация (Painkiller);
4-е – **CPL Turkey World Tour Stop** (Painkiller);
6-е – **CPL Spain World Tour Stop** (Painkiller);
2-е – **CPL Brazil World Tour Stop** (Painkiller);
2-е – **CPL Sweden World Tour Stop** (Painkiller).





TETЯIS

R33I H@xor aka Mighty Mik3 aka L33T Dragon

Жанр тупая аркада
Разработчик R33I H@xor
Издатель не знаю, скачал с голдена
Web-сайт не нашел, зарубежный трафик закончился
Возраст для детей малых, в общем, не ГТА
Системные требования идет даже в классе информатики

Камнепадный беспредел

В этот обычный день я, как обычно, ехал на своем крутом супербайке по улицам Геймсита и как обычно мочил всяких монстров из своего большого гранатомета. Но тут зеленый сигнал на руле отчаянно замигал — значит, меня вызывает сам шеф-начальник Дарнидского Вагоноремонтного Завода (или ДВРЗ). «Зачем?! Зачем ему мог понадобиться такой отчаянный специалист, которого обычно привлекают только для самых сложных заданий», — думал я, проходя мимо шиномонтажного цеха, стараясь не обращать внимания на злобно косящуюся бабушку-вахтершу. Когда я увидел, что дверь в кабинет Гранда заперта, то недолго думая высадил ее из своего верного гранатомета марки «Всех-замочу-МК-2», который производится знатными оружейниками нашего известного городка.

Секретарша с бюстом третьего (нет, пятого) размера презрительно фыркнула и рефлекторно поправила тугую грудь, но виду не подавала и даже ногти красить не прекратила. Двери здесь меняют по три-четыре раза в день, ей не привыкать. Шеф тепло меня встретил, можно сказать, даже очень горячительно и тут же послал заниматься отчаянно сложным делом — разобраться с градом огромных камней, которые падают в одном из самых отдаленных кварталов Геймсита. «Ну, как обычно», — подумал я, взвалив на плечо гранатомет. И не ошибся.

Game of the games

Первой части у этой игры нет, поэтому писать о ней не буду. (Мой внутренний голос: «Вот черт, меньше символов — меньше гонорар» :-). Так что перейдем сразу к главному. А главное у любой игры — сюжет. Спешу расстроить вас, камрады, его здесь нет. Разработчики не удосужились написать хоть какой-нибудь вменяемый сюжет. Абсолютно не обоснована возрастающая скорость падения юнитов. Это можно было реализовать за счет видеовставок между миссиями. Но и здесь девелоперы в алчном предвкушении бабла, которое они жаждали срубить, второпях поленились отрендерить даже примитивные ролики (а что им стоило, модельки ведь незамысловатые — коробка на коробке и коробкой погоняет). Но даже при таком минимализме, я вас уверяю, можно сделать отличную игру. Ведь сколько пространства для фантазии. Я бы, например, написал такой сюжет, который просто затмил такой убитый геймплей, играть можно было бы только за счет сценария. И дополнительных денег для этого на разработку не нужно, а атмосфера в игре возросла бы на порядок. Зато герои в Tetris есть. Главными героями этой игры являются простые угловатые фигурки, но давайте поговорим о них подробнее.

Палка — ну с ней все понятно, к любой дырке подходит.

Квадрат — неудобный, но хорош для заполнения больших пространств.

Короткая **Т** — как ни положи, все равно торчит, разве что провал небольшой подвернется.

Г и обратная ей **Л** — отлично затыкают глубокие отверстия с выемками. **З** и еще одна наоборот — самые бесполезные фигурки, не пойму, зачем их вообще вставили, ну да обещают в патче убрать, поверим на слово.

Уровней в игре девять, но они ничем не отличаются. На первом все нормально, на втором все так же, но быстрее, на третьем еще появляется полосочка снизу, а на четвертом еще быстрее и две полосочки, на пятом три полосочки и скорость выше, на шестом адреналин приятно возбуждает гемоглобин, а до седьмого я не дошел.

Мир, в котором не хочется жить

Мир у девелоперов получился безжизненный — жить в таком я бы не хотел, да и никому не понравилось бы. Почему-то в погоне за длинным долларом разработчики стали забывать

о том, что геймерам нужно в первую очередь дать вселенную, где можно поселиться надолго! Вот, например, как в самой лучшей игре всех времен и народов **Fallout!** (Нет, Балдур лучше! — прим. ред.) Почему бы R33I H@xor не сделать постапокалиптическую версию своей недо-шпили, добавить туда ролевую систему, квестов побольше, по лезвию ножа пустить кровавый сюжет и размешать в шейкере с элементами хоррора? Но нет, алчные девелоперы глухи к мольбам несчастных геймеров и вместо долгожданной ролевой игры опять пытаются впарить нам какую-то аркаду!!!!!! Ладно бы сделали что-то чумовое в духе «Постала» с **КРОВИЩЕЙ**, но такие детские игры впору выпускать на приставках для детей малолетних, которые никогда не увидят **GTA** и **Half-Life 2!**

Красоты (нет, не о секретарше)

Зачем, спрашивается, я неделю назад купил мегавидеокарточку **GeForce 4 MX440?** Стоило ли экономить на школьных завтраках и жетонах на метро, чтобы в итоге получить игру, которая никак не использует всех возможностей самого современного железа? Где шейдеры 8.0, ненормальный маппинг, многослойные текстуры и объемные воздушные тени? Где реалистичная CG-анимация с применением моушн-каптур? Где система повреждений как в жизни? Позор, горе-девелоперы, позор! В наше время так поступать нельзя, особенно когда совсем скоро выйдет «**Сталкир**», а уж он-то всем покажет, что значит отличная графика, геймплей, атмосфера и сюжет! Куда там всяким буржуям вроде R33I H@xor!

Listeen to mai song!

Звук, звук есть, он не может не быть :-). Пусть музыка в **Tetris** далеко не эмбиент и даже не прогрессивный русский рок, не говоря уже об «**Арии**» и «**Короле и Шуте**» (кстати, почему не лицензировали, могли же!), она не раздражает и красиво вписывается в атмосферу. Лучше всего о ней скажет то, что я установил ее в качестве рингтона на моем мобильнике.

Умные мысли

Вобщем меня очень порадовало, что до сих пор выходят такие оригинальные игры. Не то что на каких-нибудь гнилых приставках, где кроме убогого большеглазого аниме для детей нет ничего. ПК, друзья мои, будет жить еще долго — ведь консоли морально устаревают еще до выхода, да и графику уровня этого проекта ни одной из них не потянут. Я уж не говорю о геймплее — куда там всяким тупым файтингам и яРПГ!

To be continued

Кубики падали с четвертой космической скоростью, пальцы запутывались друг в друге, кнопки уже не всплывали из своих углублений. Но вот на экране появилась будоражащая мое суперэго надпись: «**You have win**». Я удовлетворенно посмотрел на груды дымящихся развалин и довольно кивнул себе — все отлично. Родной Геймсита, как обычно, может спать спокойно. Ну все, пора писать отчет, а то шеф рассердится и больше нигде не пошлет (Еще как пошлет, прямиком в Бобруйск — прим. ред.).

P.S. Совсем забыл, передаю привет моему другу Сергею ака Демону, собаке Жучке, хомячку **Doom** и золотой рыбке Челюсти.

Примечание на полях.

Недавайте читать мою статью вашей литридакции, ато она все как всегда испортит убьет душу и ничего будет не понять. >:-E

В ожидании Oblivion:



моды для Morrowind

Сергей Светличный

В огромной популярности третьей части сериала The Elder Scrolls не в последнюю очередь «виноват» отличный инструментарий для создания любительских модов – с помощью шедшего в комплекте с игрой редактора TES Construction Set при желании можно заново собрать Morrowind. Неудивительно, что моддерское комьюнити Morrowind – одно из самых больших и активных. К сожалению, в последнее время масштабные моды появляться перестали (все ждут четвертой части серии – Oblivion, и ряд проектов под Morrowind даже был заморожен до ее релиза, чтобы в дальнейшем перенести все наработки на новую «платформу»). Тем не менее за последние годы вышло достаточное количество интересных модов, которые помогут скоротать долгие вечера в ожидании Oblivion.

МОДЫ

Havish

home.tiscali.de/jo.go/mw/havish.htm

Один из самых старых модов для Morrowind (последнее обновление вышло почти два года назад), что, однако, совсем не умаляет его достоинств. Havish добавляет остров с большим городом (более ста домов) на западе Вварденфелма. В наличии: новая воровская гильдия с двумя десятками квестов, собственные «отделения» гильдий магов и воинов (по 8 квестов в каждой), почти 300 NPC, банковская система (в оригинальном Morrowind она отсутствовала и добавлялась с помощью любительского плагина), азарт-

ные игры. Для визита в Havish ваш персонаж должен состоять в гильдии магов и иметь репутацию как минимум +2 – требования более чем скромные, согласитесь.

Несмотря на то что нового контента в моде нет, он все равно оказывается весьма любопытным: здесь неплохая сюжетная линия и интересные квесты, так что несколько часов вы на него наверняка потратите. С другой стороны, использование стандартных элементов из Construction Set имеет свои достоинства – весь мод вместе с двумя обновлениями занимает лишь 3 MB в архиве...

Требуются: Morrowind, Tribunal, Bloodmoon



The Underground

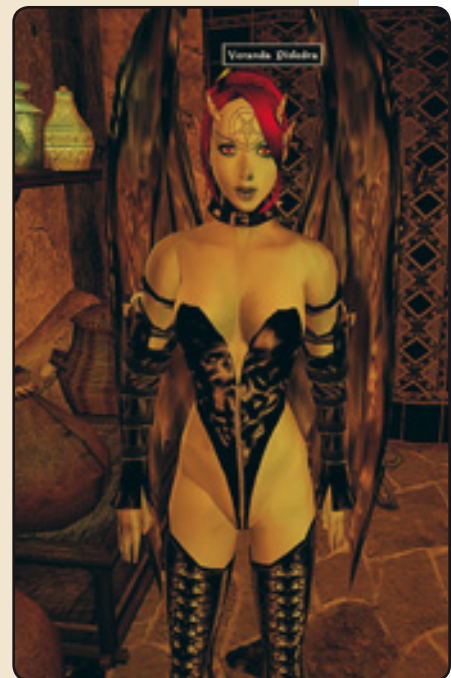
qarl.rpgmods2.com

Все слышали, что на Вварденфелеме водятся вампиры. Да что там слышали – мы их даже встречали. Несколько раз за всю игру. Правда, обычно знакомство с упырями заканчивалось с первыми взмахами меча – кровососущая живая мертвечина в оригинальном Morrowind, по сути, считалась разновидностью монстров, и разговор с ней был соответствующий. Конечно, при очень большом желании в Morrowind даже позволялось самому превратиться в вампира, однако экстремалов, решившихся на подобный шаг и прошедших игру в таком облике, можно пересчитать по пальцам одной руки.

Исправить вопиющую несправедливость и восстановить потомков Дракулы в правах решил некто Qarl. Это довольно известная в моддерском сообществе личность, с некоторых пор, похоже, забаненная на официальном форуме игры по неизвестным причинам. Он в одиночку создал огромный мод, где вы не просто встречаете упырей на каждом шагу – вы с ними общаетесь, выполняете для них квесты и даже заводите романтические отношения с симпатичной вампиршей.

К сожалению, мод не лишен ряда досадных багов, поэтому рекомендуется почаще сохраняться, причем в разные слоты. Или терпеть и ждать, когда Qarl наконец выпустит обновленную и улучшенную версию The Underground II...

Требуются: Morrowind, Tribunal, Bloodmoon



ChaosHeart

www.chaosheart.ru

Если вы считаете, что русское комьюнити способно только на локализацию английских модов под версию от «1С», то вы заблуждаетесь. ChaosHeart – огромный мод, серьезно изменяющий весь Morrowind, начиная с основной сюжетной линии и заканчивая

системой боевых и магических навыков персонажа. Из-за этого прохождение придется начинать новым персонажем – ChaosHeart скорее похож на почти тотальную конверсию вроде Sword of the Perithia, чем на просто мод.

В ChaosHeart относительно нелинейный сюжет – игрок сможет присоединиться к Империи, Храму и даже «Шестому дому», причем для каждого варианта предусмот-

Wizards' Islands – Scourge of the Frost Bringer

www.wizards-islands.planetelderscrolls.gamespy.com/wi.htm

Самый амбициозный мод, который все-таки смог увидеть свет (около года назад вышла первая версия), – честно говоря, в последние месяцы разработки в релиз уже мало кто верил, настолько тяжело создателям мода дались финальные штрихи.

Такого размаха нет больше нигде: основной остров, на котором разворачивается все действие, по своим размерам не уступает заснеженному Солстхейму из Bloodmoon. Размер установочного файла также поражает воображение – он тянет почти на 600 MB, что всего на 2 MB меньше самого Morrowind.

Ashes of Apocalypse

aoa.moddb.com

Очень загадочный проект, выскочивший, как черт из табакерки, – о нем не слышал никто до тех пор, пока в конце прошлого года не был внезапно выпущен первый релиз (выглядящий, скорее, как демо-версия).

Честно говоря, упоминать об Ashes of Apocalypse в данном обзоре не стоило бы – он находится на такой ранней стадии разработки, что есть серьезные опасения в том, что его когда-нибудь доведут до конца. Если бы не одно «но»... точнее, даже два. Во-первых, это едва ли не единственная тотальная конверсия, добравшаяся до первого релиза (для ее запуска установленный Morrowind не требуется, необходимо лишь наличие диска с игрой



Больше всего Wizards' Islands похож на третье полноценное дополнение. Новый огромный остров, новая сюжетная линия, четыре города, масса побочных квестов, множество NPC, монстров, оружия, доспехов, три часа музыки... По словам разработчиков, мод займет у вас от 20 до 30 ч – пожалуй, даже Bloodmoon проходил быстрее.

На удивление, Wizards' Islands достаточно стабилен (если учесть

его размах, то это вообще кажется чем-то из области фантастики). Ну а завышенные системные требования можно исправить с помощью неофициального патча от некоего Goeran «Gorkon» Kordes.

Если же вам этого покажется мало, знайте, что Scourge of the Frost Bringer – только первая часть, и ее продолжение, The Isle Of Storms, готово уже на треть.

Требуются: Morrowind, Tribunal



в приводе). И во-вторых, это Fallout. Америка, постапокалипсис, занесенные песком руины – в общем, полный комплект. Конечно, не совсем понятно, зачем из одной хорошей игры делать другую, но «раз звезды зажигают – значит, это кому-нибудь нужно». Ну и тот факт, что над ним работают создатели очень непло-

хого мода Sea of Destiny, внушает надежду: вероятно, в итоге из Ashes of Apocalypse может получиться нечто стоящее.

Требуются: наличие диска с Morrowind в приводе



рена собственная концовка. Несколько мелких фракций, 150 зданий, больше 2000 NPC, новый имперский город (вдвое больше Вивека) – в общем, размах впечатляет.

К сожалению, мод еще не добрался до релиза, однако ведущееся уже довольно давно закрытое бета-тестирование позволяет надеяться, что ChaosHeart не постигнет участь многих других проектов.

Да, и еще одно – в отличие от всех остальных модов ChaosHeart изначально создается для русской версии Morrowind. Английскую локализацию его разработчики планируют выпустить спустя некоторое время после русской.

Требуются: Morrowind, Tribunal, Bloodmoon (версии от «1C»)

(steel sound 5H)

TRUST YOUR
SENSES

ДОВЕРЬ СВОЕМ ПО-КЛЮЧУ



ICEMAT
SIBERIA



ЗБРОЯ ГЕЙМЕРА

eletek

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

www.eletek.com.ua



Sword of the Perithia

www.thelys.org/mods.php?a=A_Sergoyan

Первый проект подобного размаха (вышел уже около трех лет назад), который сам разработчик назвал тотальной конверсией. Строго говоря, это не совсем так, поскольку действие все равно происходит в том же самом мире, однако и на обычный мод Sword of the Perithia не похож. Здесь мы видим абсолютно новую сюжетную линию, никак не связанную с Morrowind, так что для старта SotP придется начать новую игру (использовать старого персонажа не получится, более того, вы можете даже забыть о существовании Вварденфелла, поскольку за всю игру ни разу туда не попадете). Кстати, перед первым запуском настоятельно рекомендуется отключить все другие моды и плагины – судя по отзывам на различных форумах, SotP несовместим с довольно большим количеством чужих плагинов.

Что же мы видим в Sword of the Perithia? Крупный остров на запад от Вварденфелла, неплохо проработанный ландшафт, пять городов (каждый размером с Балмор), интересный сюжет, более 100 побочных квестов, да еще и довольно высокая (по сравнению с оригинальной игрой) сложность. В общем, несмотря на почтенный возраст, попробовать определенно стоит.

Требуется: Morrowind



Sea of Destiny

www.sod.moddb.com

Первый релиз этого мода увидел свет аж в августе 2003 г., однако с тех пор разработчики регулярно его улучшали и дополняли – последняя версия Sea of Destiny вышла в ноябре 2005 г. Тогда же появилось и дополнение к моду, Frost Fall – ситуация, прямо скажем, довольно необычная (кстати, для запуска аддона необходим не только Tribunal, но и Bloodmoon).

Основное достоинство мода – огромный остров (по размерам приблизительно соответствует Солстейму из Bloodmoon) с детально проработанным ландшафтом. Объем проделанной работы поражает: команда труди-

лась над SoD около полутора лет и выдала на-гора действительно мастерски сделанный продукт, мало в чем уступающий творению Bethesda Softworks. Местная столица является, пожалуй, самым грандиозным поселением в Morrowind – в общей сложности в ней находится более 200 зданий. Кроме того, имеются около 300 уникальных NPC, несколько десятков новых видов оружия, доспехов, книг... Вот разве что сюжет несколько подкачал – на фоне других модов он выглядит достаточно бледно. Будем надеяться, что в Sea of Destiny II, который выйдет уже для Oblivion, ситуация исправится – во всяком случае, работа над сюжетом второй части уже ведется.

Требуется: Morrowind, Tribunal

Silgrad Tower: Morrowind

www.silgrad.com

Еще один глобальный мод, добавляющий на этот раз даже не остров, а... значительный участок материковой части Тамриэля (по площади он примерно вдвое больше Солст-хейма).

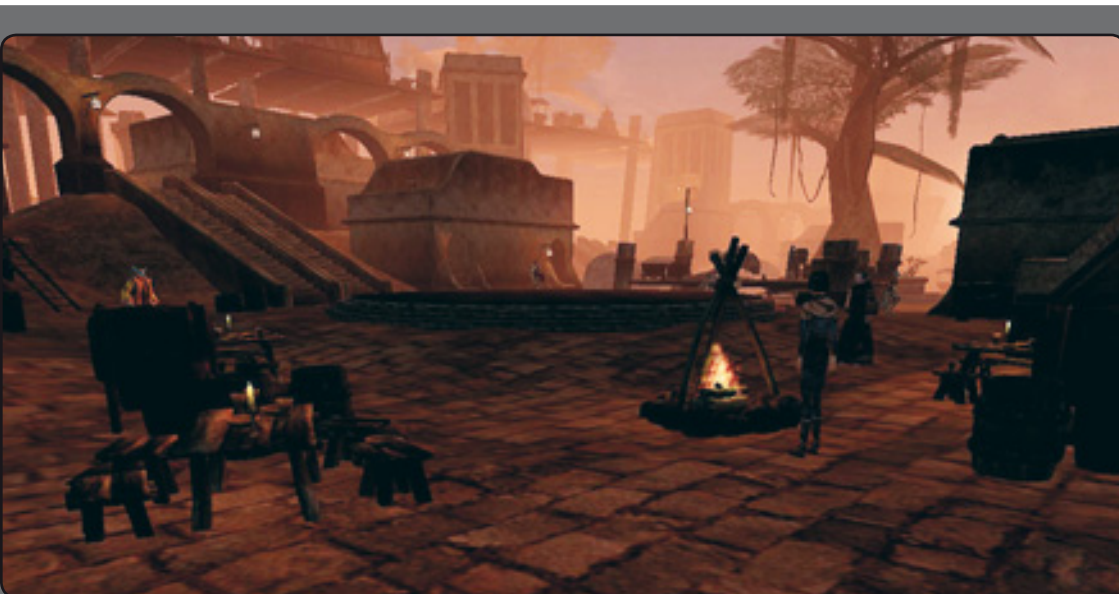
Начало мода сделано достаточно оригинально – атака пиратов на Гнаар Мок, в результате кото-

рой охранники ошибочно принимают вашего героя за их сообщника и вынуждают таким образом спастись бегством с Вварденфелла. Ну а дальше – новые земли, новые квесты и т. д.

Проект разрабатывается очень долго: официальный старт был дан еще в ноябре 2002 г., последняя на сегодняшний день версия мода датируется сентябрем 2005 г. От-радно, что его создатели не собираются останавливаться на достигнутом и планируют сделать нечто вроде римейка своего мода, но

уже под Oblivion. Называться он будет, соответственно, Silgrad Tower: Oblivion, а расположится там же, где и ST:M – на запад от Вварденфелла. Кроме того, местное комьюнити уже начало работу над многообещающим проектом Return to Morrowind – как ясно из названия, они собираются восстановить Morrowind на движке Oblivion. Думаю, на это будет как минимум любопытно взглянуть...

Требуются: Morrowind, Tribunal, Bloodmoon



MP3-плеєри та аксесуари

Тільки музика!



Kolibri 290



Kolibri 170



Kolibri 121

Kolibri 110



Портативна автотюнінг система



Автомобільний зарядний пристрій

АЛІСІ м.Київ т. (044) 484-49-00,

484-48-37 www.alisi.com.ua

ВЕРСІЯ м.Київ т. (044) 554-27-47

www.versiya.com

ДАВЕСТ м.Київ т. (044) 251-11-11

www.dawest.ua

МДМ м.Київ (044) 464-55-55

www.mdm.ua

Полтавський комплекс м.Полтава

т. (0532) 50-89-02, 60-57-90

Техносервіс м.Київ т. (044) 2-32-84, 2-11-00

т. (03849) 2-32-84, 2-11-00

НІС м.Київ т. (044) 234-38-38

www.nis.com.ua

ПП Батурна м.Житомир т. (0412) 41-81-86

ПП Полеско м.Одеса т. (0482) 49-67-17

ПП Шестопал м.Харків

т. (057) 717-81-12, 751-83-11

Xbox 360

Ninety-Nine Nights

Дата выхода июнь 2006

Плод совместных японско-корейских усилий обещает быть ярким и сочным. Мичурины игростроя используют только зарекомендовавшие себя приемы: колоритных персонажей (причем от обеих враждующих сторон), красочную картинку, слезоточивый сюжет, динамичный игровой процесс и потрясающе выразительные глаза героинь (одной уж наверняка). По словам разработчиков, N3 на 20% – стратегия, а на 80% – action в стиле «вас много, я одна, но это поправимо». Магия и сталь устраивают на поле боя такой кавардак, что рука так и тянется. Ан нет, созреет только к июню. Ждем.

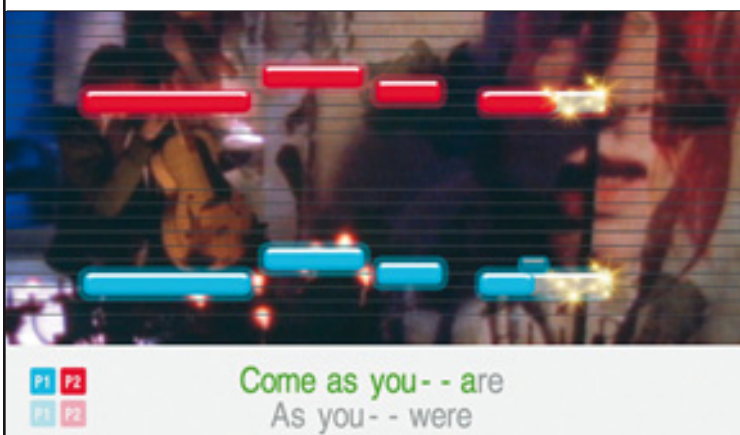


PS2

SingStar Rocks!

Дата выхода весна 2006

Вы только представьте себе: Blur (Song 2), Coldplay (Speed Of Sound), Deep Purple (Smoke On The Water), Franz Ferdinand (Do You Want To), Gwen Stefani (What Are You Waiting For?), Hole (Celebrity Skin), Nirvana (Come As You Are), Queens of the Stone Age (Go With The Flow), Stereophonics (Dakota), The Cardigans (My Favourite Game), The Hives (Hate To Say I Told You So), The Killers (Somebody Told Me), The Offspring (Self-Esteem), The Rolling Stones (Paint It Black), The Scorpions (Wind Of Change). И это еще не все!

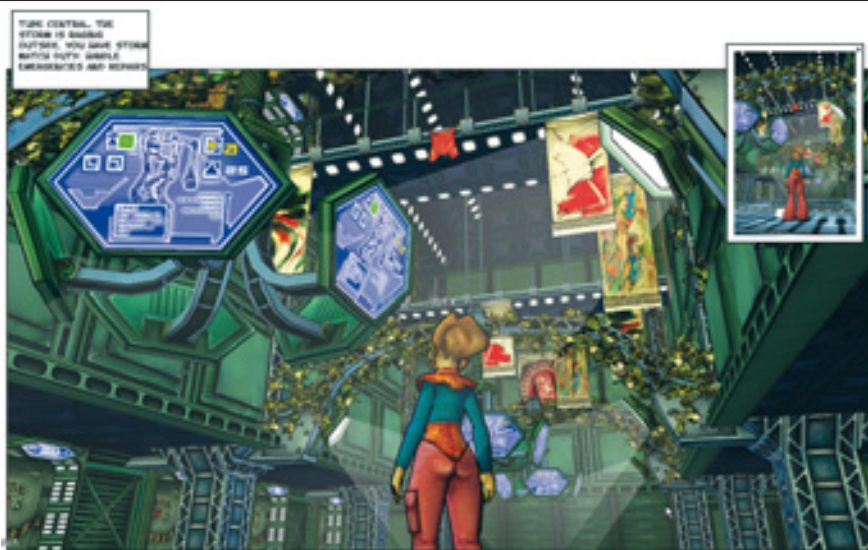


PC

SEED

Дата выхода апрель 2006

Это MMORPG. Вы уже наточили томагавк, нанесли на лицо эльфийскую боевую раскраску и приготовились по заданию NPC истреблять чуждую героям фауну? Зря, зря. Потому как нет здесь ни эльфов, ни оружия, ни монстров, из которых выпадают полезные квестовые предметы. Более того, в SEED боевая система отсутствует напрочь, равно как классы, фарминг и PvP. Хотя последнее все же есть, но в несколько извращенной форме – выборы. По словам разработчиков, сей продукт рассчитан на хардкорную аудиторию. Ну кто еще, кроме истинных фанов «ролеплея», согласится собирать образцы (это могут быть грибы, плесень и др.) и исследовать их в лаборатории? Причем для подобных занятий нужно непременно освоить несколько из умений, коих предполагается от 50 до 75. А вообще-то мы боремся за выживание нашей маленькой земной колонии.

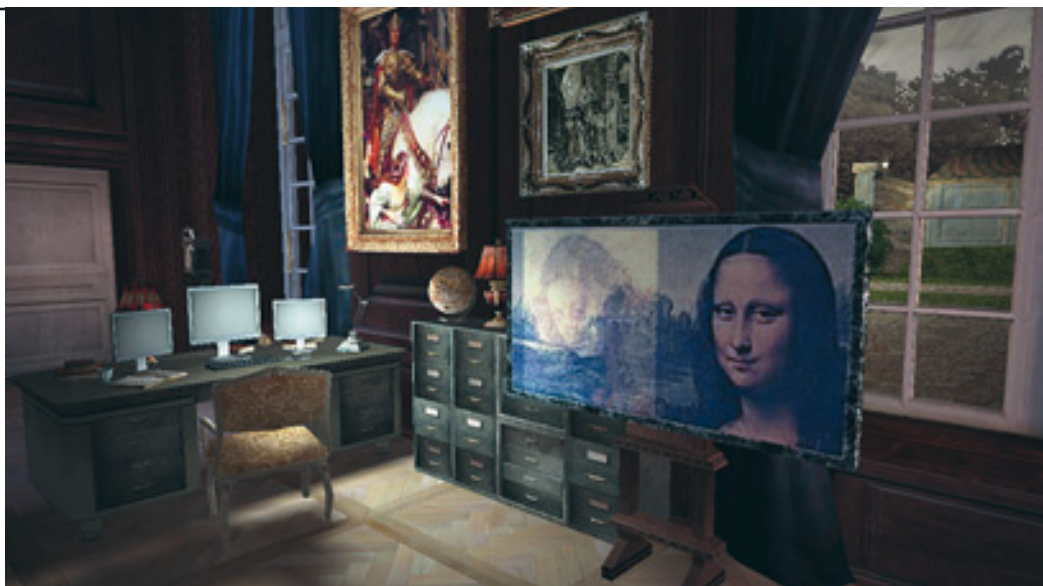


PS2 / Xbox / GC

Da Vinci Code

Дата выхода май 2006

Это игра по лицензии фильма оscarоносного Рона Говарда, который снимается по мотивам бестселлера Дэна Брауна, который разошелся во всем мире тиражом 38,6 млн экземпляров, переведен более чем на 42 языка и является предметом судебного разбирательства. В разработке задействован дизайнер Чарльз Сесил (Charles Cecil), участвовавший в создании отличных адвентур под маркой Broken Sword. Добавлю лишь, что ложки на самом деле нет, а убийцей был шофер. Stay tuned!



PC / PS2 / Xbox

Rogue Trooper

Дата выхода апрель 2006

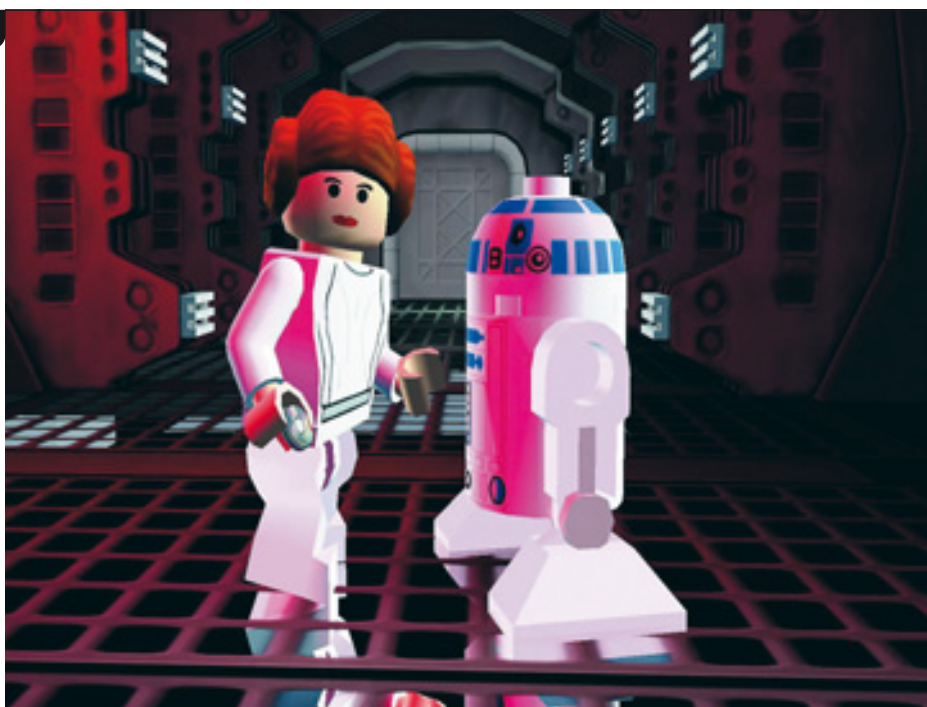
В последний раз оружие разговаривало со мной в Baldur's Gate 2. Умельцы из Rebellion пошли дальше. Следуя заветам одноименного комикса, они одухотворяют в игре не только пистолет, но и шлем, и ранец. А ведь удобно, согласитесь: в то время как старина Gunnar прицельным огнем расправляется с супостатами, умник Helm взламывает охранную систему вражеской базы. Никакого мошенничества, просто в устройстве установлены биочипы, хранящие память боевых товарищей главного героя – Rogue, который после гибели своего подразделения решил в стиле action, безжалостно и беспощадно, отомстить генералу-предателю.

PC / PS2 / Xb / GC / PSP / DS / GBA

LEGO Star Wars II: The Original Trilogy

Дата выхода осень 2006

Теперь на всемирно известные кирпичики LEGO разберут, а потом вновь соберут ту самую классическую трилогию. Наконец-то нам разрешат кастомизировать персонажей (а их более пятидесяти), собирая из доступных запчастей совершенно невообразимые комбинации. Вы ведь давно хотели поменять прическу принцессе Лее и одеть ее в стильный плащик Дарта Вейдера? Или прицепить к «Тысячелетнему соколу» оригинальные крылья X-wing. Да-да, летучие и плавучие средства тоже можно модифицировать. А в остальном все так же легко, мило и с юмором, без нездорового пафоса.





PC / PS2 / PSP / Xbox / X360

Lara Croft Tomb Raider: Legend

Дата выхода весна-лето 2006

Свет увидел эту красавицу почти десять лет назад. Много воды утекло с тех пор, много пещер исследовано и врагов перебито. Милая Лариса, обратившись к не лучшим, на наш взгляд, стилистам, сбавила объемы (о горе!), сменила прикидки и макияж и готовит грандиозное вторжение в галерею славы next-gen. Следуя новейшим тенденциям, гейм-дива будет более артистична (не все ж мужикам по шестам прыгать), технологична (гаджеты, PDA и другие милые женские штучки) и смертоносна. Только зря она последовала примеру Памелы Андерсен, ой зря.

PS3 / Xbox 360

Armored Core 4

Дата выхода 2006

Что может быть лучше мехи – могучей, стремительной, сияющей хромированными боками в сполохах синего пламени. Что может быть лучше мощи нескольких тонн металла, оснащенных современнейшими приборами и смертоноснейшим оружием: я не говорю уже о потрясающем ощущении, которое испытываешь, взмывая в воздух и оставляя на брэнной земле дымящийся остов поверженного противника. Правильно, лучше мехи может быть только много мех, щеголяющих новейшей графикой, усовершенствованной физикой и расширенными возможностями тюнинга. Я всегда мечтала о розовой, а вы?



PC

Stronghold Legends

Дата выхода осень 2006

Ребята из FireFly Studios решили блеснуть оригинальностью и выдать нам в качестве ключевых персонажей трех кампаний венценосного Артура Утеровича Пендрагона (и его героических рыцарей), великолепного Сигурда сын Сигмунта (он же Зигфрид сын Зигмунда) и непопулярного у крестьян Валахии Влада Цепеша (агентурная кличка – граф Дракула). Ошалевшим от восторга стратегам обещаны еще и новые режимы игры (как одно-, так и многопользовательские). И все это под брендом Stronghold.

PC

Desperados 2: Cooper's Revenge

Дата выхода 31 марта 2006

Мы соскучились по бескрайним просторам прерий, пропыленным приграничным городкам, фортам и поселениям дружелюбных аборигенов. Душа требует музыки перестрелок, солнечных бликов на барабане верного кольта и еще двух секунд, чтобы перемочить всех бандитов. Известный охотник за головами Джон Купер вновь выходит на тропу войны. Ее перевели в полное 3D, украсили яркими текстурками и позволили нам рассматривать все это с помощью свободной камеры, которая в нужный момент переходит в удобное положение от третьего лица. А в остальном старая добрая тактика от ценимой Spellbound.



PS3 / Xbox 360

Resident Evil 5

Дата выхода 2006

Судя по короткому видеорепортажу с места происшествия, зомбички прониклись трепетной любовью к спящему южному солнцу и выползли погреть свои недоразложившиеся тела, а заодно и героя главного схрупать – зачем свежатинке пропадать. Но всмотревшись в полные решимости глаза молодого мужчины и внушительное дуло пистолета, понимаешь: все будет правильно. К нашей радости, разработчики обещают камеру оставить как в Resident Evil 4, привлечь к проекту ведущих специалистов, прикрутить зомби невидимые пропеллеры, а боссов сделать даже симпатичнее милашки Ganado. И страшно будет, как в былые времена...



PSP

Killzone: Liberation

Дата выхода IV квартал 2006

Несмотря на то что в конце Killzone brave бойцы ISA как следует напододали захватчикам Helghast, война еще не выиграна. А значит, переключаемся в вид от третьего лица, берем под опеку Jan Templar и, не привлекая лишнего внимания, аккуратно отстреливаясь, ползем спасать заложников, удерживаемых злобным генералом Mertac. Надеемся, Guerrilla не подведет.



Топ 5

Игры апреля

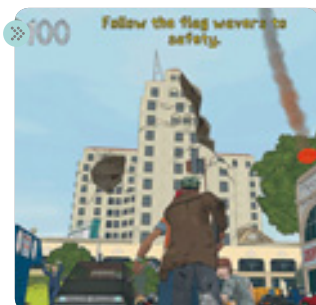
Постапокалипсис, негр-доброхот, 3-й размер, мафия и хищник в раю

Первое апреля – не только всемирный день борьбы с людьми без чувства юмора, но еще и первый день 2007 финансового года. Честно-честно. Не правда ли, эти финансисты неплохо придумали?



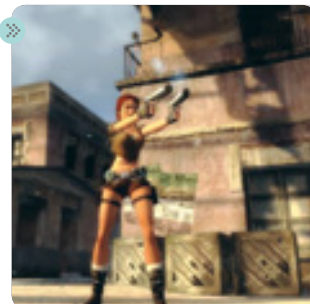
1 AUTO ASSAULT

Надеемся, вы читали превью в предыдущем номере Gameplay. Самая необычная MMORPG этого года обещает нам полную свободу передвижения по удивительному постапокалиптическому миру в лучших традициях «Безумного Макса» и Fallout.



2 BAD DAY LA

Чем может заняться один афроамериканец без определенного места жительства? Разнести город по кирпичику? Это уже сделали инопланетяне. Ограбить магазин? Тут и без него полно мародеров. Что ж, придется спасать мир.



3 TOMB RAIDER: LEGEND

Достоинства главной героини бесконечного сериала не ограничиваются рельефными ягодицами. Лара Крофт, как заявил однажды Тони Блэр, символ английской археологии, светоч знаний в мире жестоких игр. Да, нам тоже страшно за британскую науку.



4 GTA: LIBERTY CITY STORIES

Компания Rockstar уже выпустила римейк GTA 3 для PSP и теперь делает его римейк для PS2, на основе которого потом будет создан римейк для PC и Xbox. Филипп Киркоров удивился бы от зависти.



5 FAR CRY INSTINCTS: PREDATOR

Если помните, главный герой Far Cry был обычным человеком, которому пришлось сражаться с генетически улучшенными мутантами. «Нечестно!» – решили в Ubisoft и сделали версию для Xbox 360, в которой наш персонаж ничуть не слабее своих врагов.

