ITC PUBLISHING

РЕДАКЦИЯ

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

Главный редактор Gameplay
СЕРГЕЙ ГАЛЁНКИН

Редакторы
АЛИНА ЖИГУНОВА
АННА ЗИНЧЕНКО

Обозреватель
ЯНОШ ГРИЩЕНКО

Литературная редакция
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**, **№ 5 (9)**, май 2006

Подписной индекс
в Каталоге изданий Украины
Gameplay без DVD-диска 92494
Gameplay с DVD-диском 92493
Комплект из Домашнего ПК
с DVD и Gameplay с DVD 94938
Свидетельство о регистрации
КВ № 9963 от 15.06.2005 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с сентября 2005 г.
Учредитель – Сергей Арабаджи
Издатель – ООО «Издательский Дом ITC»,
г. Киев, 2006 г.

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

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

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

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

Тираж 21 000 экз.

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

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

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

О чтении

Общаясь с людьми, которые не играют и не понимают компьютерных и видеоигр, часто слышу: «Игры отобрали у нас книги». То есть геймеры стали меньше читать вследствие того, что больше времени проводят перед экранами телевизоров и мониторов.

Оставим пока споры о пользе художественной литературы, расцениваемой многими нашими соотечественниками лишь в качестве недорогого способа убить время, и обратим внимание на модную тенденцию – создание игр по мотивам известных произведений.

До сих пор чаще всего «игроизации» подвергались фильмы, в том числе основанные на литературном материале. В результате такой «вторичной переработки» от первоисточника не оставалось почти ничего, кроме разве что имен некоторых персонажей. Посмотрите на The Battle for Middle-Earth II, к примеру.

Но не так давно российские издатели обратились к духовному наследию русскоязычных авторов, естественно, в первую очередь писателей-фантастов. Анонсы появляются как грибы после дождя: «Обитаемый остров», «Завтра война», «Трое из Простоквашино», «Линия грез», «Империя превыше всего» и многие, многие другие. Да и проекты по «вторичной» лицензии не отстают: «Азирис Нуна», «Волкодав», «Дневной Дозор».

Тем, кто жаловался, что молодое поколение недополучает свою порцию сказок, самое время радоваться – ведь наверняка заинтересованный геймер познакомится с одноименной книгой. Но все ли так радужно?

Возьмем, к примеру, «Волкодава». В романе, если вы помните, рассказывается о хмуром бродяге, который больше всего на свете не любил убивать. А теперь догадайтесь, о чем будут три игры, основанные на фильме/книге, и сколько сотен тысяч противников положит в неравном бою персонаж?

«Обитаемый остров» – многогранная и многослойная притча-антиутопия, в которой боевик – лишь канва для «вышивания» философских реминисценций. Превращать ее в шутер от первого лица?

Есть, конечно, и удачные примеры. Так, «Трое из Простоквашино» и «Отель “У погибшего альпиниста”» просто просятся в квесты, а из цикла «Завтра война» должен получиться хороший космосим в стиле Wing Commander. Забавно, кстати, что вдохновленная стратегией Master of Orion дилогия «Линия грез»/«Императоры иллюзий» становится сейчас MMORPG.

В большинстве случаев игры по книгам имеют мало общего с идеями, которые были заложены в первоисточнике. Так что не удивляйтесь, если в каком-нибудь проекте по мотивам детективов Марининой (пока, к счастью, не объявленном) Каменская будет лично убивать всех преступников, причем в пошаговом режиме. А что, кому-то ведь нравится.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галёнкин,
segal@itc.ua

14 Конференция разработчиков игр

КРИ по праву считается лучшей российской выставкой игр. Ее посещают не только русские разработчики, но и гости из других стран, включая нашу с вами Украину. Отчет о самых интересных проектах прилагается.

№ 5 (9) май 2006

Содержание

Рецензии

72 Galactic Civilizations II

Глобальные космические пошаговые стратегии сейчас в упадке. Если разработчики и берутся делать игру о кораблях, бороздящих просторы Вселенной, то почему-то обязательно получается action или RTS. Приятно, что GCII не из их числа.

Рецензии

98 LADA Racing Club

Как только не называли эту игру: «Убийца NFS», «Наш ответ GTA», «Гимн русского стритрейсинга». Но что же получилось в итоге? Смогли ли разработчики выполнить взятые на себя повышенные обязательства?

Новости
6 Даты выхода
6 В этом месяце
8 Кратко
11 Киберспорт
13 Письма

Тема
14 Конференция разработчиков игр
22 Эволюция жанра: Adventure
28 Интервью с Д. Бурковским из «Нового Диска»

32 Top 5: Смерть в большом городе

Превью
34 Герои Уничтоженных Империй
40 Спарта: Войны Древности
44 Агрессия
46 Snow
48 ChromeHounds

52 Top 5: Нежить

Рецензии
54 The Elder Scrolls IV: Oblivion
60 LOTR: The Battle for Middle-Earth II
64 The Godfather
68 Full Auto
70 Perfect Dark Zero
72 Galactic Civilizations II
74 Механоиды 2: Война кланов
76 Fight Night Round 3
78 Driver: Parallel Lines
80 Onimusha: Dawn of Dreams
82 Shadow Hearts: From the New World
84 The Sword of Etheria
86 Nintendogs
88 Commandos Strike Force
90 Chibi Robo
91 MS Saga
92 Drakengard 2
94 L.A. Rush
95 Scratches
96 Tycoon City: New York
97 Neuro
98 LADA Racing Club
99 Ankh
100 The Sims 2: Open for Business
100 SWAT 4: The Stetchkov Syndicate
101 Act of War: High Treason
101 Tales of Phantasia

102 Точки приложения силы
104 Модификации для WarCraft III
108 Галерея
112 Top 5: май

Рецензии

54 The Elder Scrolls IV: Oblivion

Oblivion – не только лучшая классическая ролевая игра этого года (да, мы уверены), но еще и прекрасный набор инструментов для создания собственных модов и даже полноценных RPG.

64 The Godfather

Фрэнсис Форд Коппола был против этой игры. Он утверждал, что его книга не о мафиозных войнах, гонках на старинных автомобилях, нарушениях сухого закона, рэкете и убийствах. Хм, а о чем же еще?

Игры в номере

Act of War: High Treason · · · · · · · 101
Age of Empires III add-on · · · · · · · 111
Ankh · · · · · · · · · · · · · · · · · · · 99
Belief & Betrayal · · · · · · · · · · · · 108
ChromeHounds · · · · · · · · · · · · · · 48
Collapse: Devastated World · · · · · · 20
Commandos Strike Force · · · · · · · · 88
Contact · · · · · · · · · · · · · · · · · · 111
Disciples 3 · · · · · · · · · · · · · · · · 17
Diver: Deep Water Adventures · · · · 16
Drakengard 2 · · · · · · · · · · · · · · · 92
Driver: Parallel Lines · · · · · · · · · · 78
Ex Machina: Meridian 113 · · · · · · · 20
Fight Night Round 3 · · · · · · · · · · · 76
Full Auto · · · · · · · · · · · · · · · · · 68
Galactic Civilizations II · · · · · · · · · 72
Heavy Duty · · · · · · · · · · · · · · · · 18
I-8 · 108
Infinity · · · · · · · · · · · · · · · · · · 20
L.A. Rush · · · · · · · · · · · · · · · · · 94
LADA Racing Club · · · · · · · · · · · · 98
LocoRoco · · · · · · · · · · · · · · · · · 109
Loki · 110
LOTR: The Battle for Middle-Earth II · · · · · · · · · · · · · 60
Maelstrom · · · · · · · · · · · · · · · · · 19
MS Saga · · · · · · · · · · · · · · · · · · 91
Neuro · · · · · · · · · · · · · · · · · · · 97
Nintendogs · · · · · · · · · · · · · · · · 86
Onimusha: Dawn of Dreams · · · · · · 80
Overclocked · · · · · · · · · · · · · · · · 20
P.H.A.S.E. · · · · · · · · · · · · · · · · · 18
Perfect Dark Zero · · · · · · · · · · · · 70
Sabotage · · · · · · · · · · · · · · · · · · 19
Scratches · · · · · · · · · · · · · · · · · 95
Shadow Hearts: From the New World · 82
Sims 2: Open for Business · · · · · · · 100
Snow · · · · · · · · · · · · · · · · · · · 46
Spend the Night · · · · · · · · · · · · · 109
Spy Hunter: Nowhere to Run · · · · · 109
Stranglehold · · · · · · · · · · · · · · · 110
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate · · · · 100
Sword of Etheria · · · · · · · · · · · · · 84
Tales of Phantasia · · · · · · · · · · · · 101
The Elder Scrolls IV: Oblivion · · · · · 54
The Godfather · · · · · · · · · · · · · · 64
Tortuga – Two Treasures · · · · · · · · 110
Tycoon City: New York · · · · · · · · · 96
Unreal Tournament 2007 · · · · · · · · 108
WarPath · · · · · · · · · · · · · · · · · · 111
«Агрессия» · · · · · · · · · · · · · · · · 44
Адреналин 2: Час пик · · · · · · · · · · 16
Анабиоз: Сон разума · · · · · · · · · · · 18
Герои Уничтоженных Империй · · · 34
Дальнобойщики: Транспортная компания · · · · · 17
Дневной Дозор · · · · · · · · · · · · · · 20
ДОМ 3 online · · · · · · · · · · · · · · · 17
Завтра война · · · · · · · · · · · · · · · 19
Звездное Наследие 0: Корабль Поколений · · · · · · · · 16
Империя превыше всего · · · · · · · · 17
Исход с Земли · · · · · · · · · · · · · · 18
Механоиды 2: Война кланов · · · · 74
Обитаемый остров: Чужой среди Чужих · · · · · · · · 19
Одиссея капитана Блада · · · · · · · · 16
Параграф 78 · · · · · · · · · · · · · · · 18
Chibi Robo · · · · · · · · · · · · · · · · 90
Спарта: Войны Древности · · · · · · · 40
Сфера II · · · · · · · · · · · · · · · · · · 17
Танита, или Морское приключение · 19
Трудно быть богом · · · · · · · · · · · · 20
Хранители: Ключ Жизни · · · · · · · · 16

Превью

34 Герои Уничтоженных Империй

Разработчики утверждают, что «Герои» выполнены в совершенно новом жанре под названием «RTS vs. RPG». Верить или нет – решать вам. Читайте наше эксклюзивное превью с первыми впечатлениями от игры.

Содержание

Gameplay DVD#5 (9)

Игры

Полные версии
Astronoid.net 1.2.4
Barfer Sickmess Online
Base 2 0.2
Control Monger 1.06
Dink Smallwood 1.08
Endless Fire
Grid Assault 0.62
GridWars 5.0
Nearly Departed (Demo)
QuickIce
Shadowbane
Shmester5000
Stock Me Up
Treasure Tower

Демонстрационные версии
Земля онимодов 1.7
Патриот: ДемократиZация
Act of War: High Treason
Avernum 4
Championship Manager 2006 Gold
Crazyball 0.4 beta
DevastationZone Troopers 1.2
DropTeam Multiplayer Test
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
In Vivo: King's Knight
Stoked Rider featuring Tommy Brunner
Switchball 0.1.1 alpha
Take Command: 2nd Manassas
Utopia City
War World: Tactical Combat 1.09

Shareware-игры
Aces High 2.78.1
AGON (Ancient Games of Nations). Episode 2 – Adventures in Lapland
Alexey's Dwice
ArkLight 1.05
Atlantis Quest
Atomixer 1.1
Beezzle 1.1
Blue Reef Sudoku
Cake Mania
ClearView RC Flight Simulator 4.34
Crazy Car Gangsters
Crazy Crash Racing
Deep Sea Tycoon 2
Funkiball Adventure
Funny money 7.1
Greedy Words
Lumen 1.01
Mahjong: The Endless Journey
Mahjongger 1.2
Mighty Rodent
Montezooma
New Star Soccer 3
Renex III
Scarlet Grains
Scrambled Submarine
Sky Puppy
Snowy: Lunch Rush
Steam Brigade 1.0.3
Sudoku 1.00.03
War Chess

Патчи

Русские версии
Блицкриг 2 1.4
Восточный Фронт: Неизвестная война #2
Крутой Сэм 2 2.068
Проклятые Земли: Затерянные в Астрале 1.01
LADA Racing Club (неофициальный)
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 1.02

Английские версии
Aces High 2 2.07.1
Age of Empires 3 1.05
Avernum 4 1.01
Battlefield 2 1.22
Birth of America 1.05
Blitzkrieg 2 1.4
Crazy Machines 1.14
Darwinia 1.42
Flashpoint Germany 1.1
Galactic Civilizations 2: Dread Lords 1.10 beta
Great Invasions 1.05b
Hammer & Sickle 1.15 (unofficial)
Keepsake 1.4
Knights of the Temple 2 1.2.44
Law & Order: Criminal Intent 1.1
Legion Arena 1.0101b
Maximum Football 1.095
MX vs. ATV Unleashed 1.0.1
Onimusha 3: Demon Siege 1.1.0.0
Pro Rugby Manager 2005 1.11
Quake 4 1.1
RollerCoaster Tycoon 3: Soaked! 1.1
Seawolves: Submarines on Hunt 1.01
Serious Sam 2 2.068
Space Empires 4 Deluxe 1.95
Star Wars: Empire at War 1.03
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 1.02
The Sims 2: Open for Business 1.3.0.280
Tycoon City: New York 1.1.0.5
Vampire: The Masquerade Bloodlines 2.2 (unofficial)
Victoria: An Empire Under the Sun 1.04
War World: Tactical Combat 1.09.02
Will of Steel 1.2
Winter Challenge 1.03
X3: Reunion 1.4

Модификации

The Elder Scrolls III: Morrowind
Ashes of Apocalypse

WarCraft III
Fairglen: The Forgotten lands 1.01
FPS Demo 1.0 Beta
Lord of the Rings Campaign 1.01
No More Heroes 2.2
Race War
Skeletal Rage: Nodes Assault 1.1
The Tales of Raviganion 3.22 / 3.23 Beta Build 7
Wanderers of Sorceria
WarCraft III: The Keys of Sealing 2.28

Видеоролики

Герои уничтоженных империй
Спарта: Войны древности
Трудно быть богом
Act of War: High Treason
Alan Wake
ArchLord
Crysis
El Matador
FIFA World Cup 2006
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
Galactic Civilizations II
Grand Raid Offroad
Hitman: Blood Money
L.A. Rush
Neuro
Scratches
Sword of the Stars
The Godfather
The Sims 2: Open for Business
Tomb Raider: Legend
Tortuga: Two Treasures
Tycoon City: New York
Final Fight: Streetwise
Burnout: Revenge
ChromeHounds
Fight Night Round 3
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
Drakengard 2
Onimusha: Dawn of Dreams
Shadow Hearts: From the New World
Nintendogs
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

Обои для Рабочего стола

Программы

Игровые утилититы
ArtMoney 7.17 SE
CheMax for Console 1.4
CheMax Rus 4.7

Офисные приложения

Программы для Интернета
Avant Browser 10.2.38
Azureus 2.4.0.2
Download Master 5.03.1003
Firefox 1.5.0.1
Free Download Manager 1.9
Maxthon 1.5.2 build 21
Miranda IM 0.4.0.3
Opera 8.53
QIP 2005a Build 7830
Thunderbird 1.5
uTorrent 1.5 Stable

Программы для просмотра изображений

Мультимедиа-приложения

Обеспечение безопасности
Ad-Aware SE Personal 1.06
AntiVir PersonalEdition Classic 6.32.00.51
Spybot – Search & Destroy 1.4

Диагностика, информация, тесты

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 1.5
RightMark CPU Clock Utility (RMClock) 2.05
RivaTuner 2.0 RC 15.8

Драйверы
Прочее

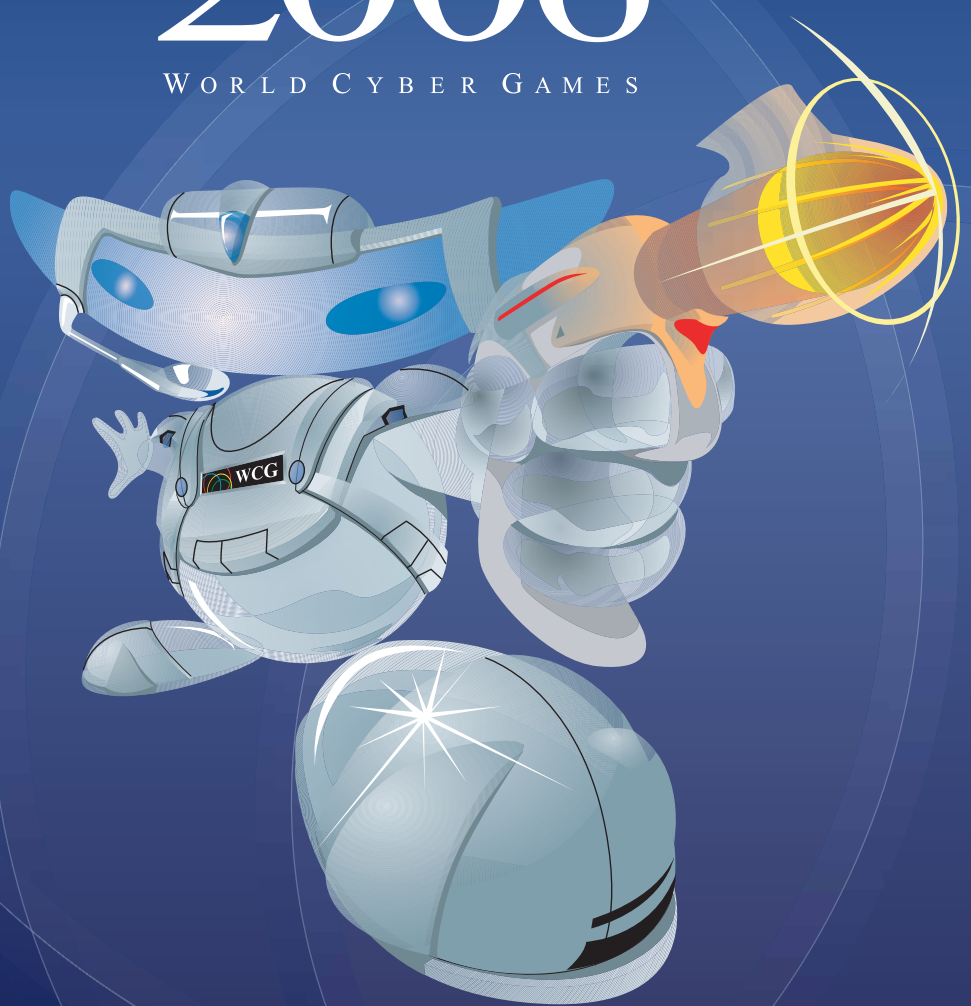
«Издательский Дом ITC», редакция журнала Gameplay, составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, не несут ответственности за те проблемы, которые могут возникнуть при их использовании. «Издательский Дом ITC» и редакция журнала Gameplay не осуществляют техническое сопровождение и не отвечают на вопросы, связанные с функционированием программных продуктов, размещенных на диске. Техническая поддержка предоставляется соответствующими службами компаний-производителей этого ПО.
Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО.
«Gameplay-DVD, март 2006» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 5 (9), 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
WORLD CYBER GAMES

WCG 2006

WORLD CYBER GAMES



більше ніж гра!

Ти готовий залишити свій слід у віртуальній історії? Всесвітні кібер-ігри знову запрошують гладіаторів. 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.

Мобільний партнер:

Головний медіа-партнер:

Технічний партнер:

Медіа-партнери:

За підтримки:

PC Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
02.05.2006	FUEL	Dreamcatcher	racing
02.05.2006	Hitman: Blood Money	SCI Interactive	action
09.05.2006	SPECNAZ: Project Wolf	Eidos	FPS
09.05.2006	UFO: Extraterrestrials	Tri Synergy	strategy
16.05.2006	Heroes of Might and Magic V	Ubisoft	strategy
16.05.2006	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	tactical
16.05.2006	City Life	Monte Cristo	strategy
16.05.2006	X-Men: The Official Movie Game	Activision	action
31.05.2006	Half-Life 2: Episode One	Valve	FPS
06.06.2006	WarPath	Groove Games	FPS
06.06.2006	The Movies: Stunts & Effects	Activision	strategy
27.06.2006	Rise & Fall: Civilizations at War	Midway	strategy
27.06.2006	Space Empires V	Strategy First	strategy
27.06.2006	Cars	THQ	racing
27.06.2006	Glory of The Roman Empire	CDV	strategy
27.06.2006	MicroMachines V4	Codemasters	racing
28.06.2006	Titan Quest	THQ	RPG
28.06.2006	Darkstar One	CDV	action
25.07.2006	Snow	2K Games	strategy
25.07.2006	Civilization IV: Warlords	2K Games	strategy
01.09.2006	«В тылу врага 2»	«1С»	strategy
05.09.2006	War Front: Turning Point	CDV	strategy
12.09.2006	Broken Sword: The Angel of Death	THQ	adventure
19.09.2006	Company of Heroes	THQ	strategy
26.09.2006	Gothic 3	CDV	RPG
26.09.2006	Heroes of Annihilated Empires	GSC World Publishing	RTS vs. RPG
26.09.2006	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	tactical
26.09.2006	Star Trek: Legacy	Bethesda	action
26.09.2006	Warhammer 40 000: Dawn of War (2-й аддон)	THQ	strategy
24.10.2006	Legend of the Dragon	On Games	action

PlayStation 2 Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
02.05.2006	Hitman: Blood Money	Eidos	action
16.05.2006	Da Vinci Code	2K Games	action
16.05.2006	X-Men: The Official Movie Game	Activision	action
23.05.2006	Tokyo Xtreme Racer DRIFT	Crave	racing
27.06.2006	Cars	THQ	racing
27.06.2006	MicroMachines V4	Codemasters	racing
28.06.2006	Urban Chaos: Riot Response	Eidos	FPS
25.07.2006	Monster House	THQ	action
22.08.2006	Bully	Take-Two	action
22.08.2006	Disgaea 2	Nippon Ichi	RPG
29.08.2006	Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus	Square Enix	RPG
26.09.2006	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	tactical
24.10.2006	Mortal Kombat: Armageddon	Midway	fighting

PSP Даты выхода игр

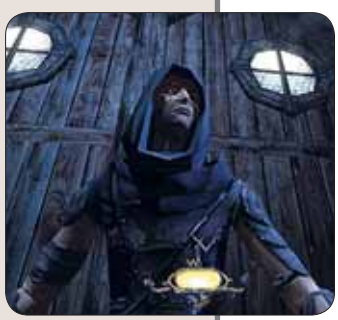
Дата	Название	Издатель	Жанр
01.05.2006	Lemmings	Sony	action
02.05.2006	Guilty Gear Judgment	Majesco	fighting
23.05.2006	Race Driver 2006	Codemasters	racing
30.05.2006	Monster Hunter: Freedom	THQ	action
06.06.2006	Def Jam Fight for NY: The Takeover	EA	fighting
27.06.2006	Cars	THQ	racing
27.06.2006	MicroMachines V4	Codemasters	racing
28.06.2006	Juiced: Eliminator	THQ	racing
25.07.2006	Blade Dancer	Nippon Ichi	RPG
26.09.2006	Star Trek: Tactical Assault	Bethesda	action
26.09.2006	Rush	Midway	racing

Xbox 360 Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
09.05.2006	TimeShift	Atari	FPS
16.05.2006	X-Men: The Official Movie Game	Activision	action
22.05.2006	Table Tennis	Rockstar	sport
23.05.2006	MotoGP '06	Namco	racing
13.06.2006	Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II	EA	strategy
27.06.2006	Over G Fighters	Ubisoft	simulator
26.09.2006	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	tactical
26.09.2006	Saint's Row	THQ	action
26.09.2006	Star Trek: Legacy	Bethesda	action

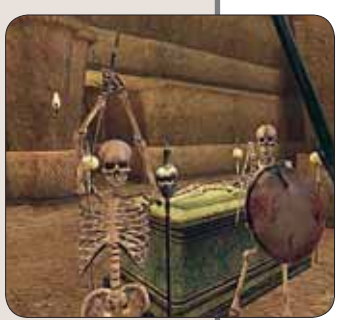
Май

2005
Через месяц после «Казаков II» вышла Imperial Glory, расстроившая поклонников стратегий. Мы-то надеялись на нечто вроде Napoleon: Total War, а получили форменный C&C: Borodino. Зато в это же время появилась удивительная TrackMania Sunrise.



2004
Этот месяц можно было бы назвать месяцем кинолицензий (выпущены игры по «Шреку» и «Ван Хельсингу»), если бы не один очень настойчивый воришка. Провальная Thief: Deadly Shadows похоронила компанию Ion Storm, но оказалась чертовски интересной.

2003
Эксперимент по скрещиванию Civilization с жанром RTS окончился успешно – на свет появилась Rise of Nations. А те, кто не любит стратегии, получили Enter the Matrix и Evil Dead: A Fistful of Boomstick.



2002
Вы ведь уже играете в Oblivion? А четыре года назад была выпущена предыдущая часть великого RPG-сериала – The Elder Scrolls III: Morrowind. И только некоторые гнусные извращенцы наслаждались первой и последней игрой о Бритни Спирс – Britney's Dance Beat.

2001
Очередной эпизод популярной квестовой серии Myst III: Exile оказался вполне достойным своих предшественников. Тем более что в мае и играть было особо не во что: из стоящих проектов отметим только Dark Cloud на PS2.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДИА

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

TOTAL OVERDOSE™

ПОТРЯСАЮЩЕ ДИНАМИЧНЫЙ, ЖЕСТКИЙ И ЦИНИЧНЫЙ ACTION В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ GTA

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

Кратко

О HDD

Без него – никуда

Джонатан Фаргер (Jonathan Fargher), PR-менеджер Sony Computer Entertainment Europe, подтвердил, что в стандартную комплектацию PlayStation 3 непременно войдет жесткий диск на 60 GB. Более емкие устройства хранения, по его словам, будут доступны в качестве периферийных. Напомним: согласно заявлению Кена Кутараги, всем играм для этой платформы потребуется HDD.

О сетевом сервисе

Все в онлайн!

Как и ожидалось, Sony анонсировала глобальный сетевой сервис для PlayStation 3. Называться он будет PlayStation Network Platform (PSNP), и сейчас над ним усердно трудятся Sony, ее подразделение Sony Online Entertainment и GameSpy Networks. Первые development kits планируют направить заинтересованным разработчикам в конце марта, а усовершенствованную версию – в апреле. В сентябре Sony предполагает получить сервис, полностью готовый к тестированию. Самая приятная новость – PSNP будет бесплатным, за исключением некоторых видов услуг (например, абонентская плата за MMORPG и др.). Кроме того, независимые разработчики смогут продавать свои игры через онлайновую службу Sony.

О зонировании

Без границ

Всем дружно радоваться: представитель Sony объявил, что игры под PlayStation 3 обойдутся без региональной защиты. По его словам, замечательные двухслойные диски Blu-ray емкостью 50 GB способны вместить все предполагаемые локализации продукта. Подобная благодать не коснулась видеопродукции на Blu-ray, фильмы будут зонированы, как и их DVD-предки.

PSNP

Все для комьюнити

Итак, о том, что же нам готовит грядущий сетевой сервис от Sony. Во-первых, практически все необходимое для общения – создание аккаунта, виртуальные гостиные, поиск друзей, аватары, уведомление о присутствии человека в Сети, сообщения, голосовой и видеочаты, а также рейтинги. Во-вторых, обладатели PlayStation 3 смогут загружать с помощью PSNP игровой контент, фильмы и музыку. Разумеется, к их услугам будут магазины, которые за определенную плату наполнят жесткий диск консоли играми и различными внутриигровыми предметами. В-третьих, геймеры смогут продавать посредством сервиса свой контент (что подразумевают под этим представители Sony, пока не ясно). Ну и в-четвертых, многопользовательские режимы в продуктах для PlayStation 3, впрочем, это было и в предыдущей версии консоли.

О старте

Свершилось

Наконец-то Sony сообщила дату старта своей новой консоли. PlayStation 3 поступит на прилавки магазинов в ноябре 2006 г. (на год позже Xbox 360). Перенос выхода с весны на осень объясняют некоторыми проблемами с приводами Blu-ray. К нашей радости, Sony поддержала тенденцию, заданную Microsoft, и планирует осчастливить игроков Японии, США, Европы, Азии и Австралии одновременно. Представители компании заявляют, что сделают все возможное, дабы избежать дефицита устройств на рынке. В частности, производственные мощности фирмы способны выдавать по миллиону PS3 в месяц. По словам Кена Кутараги, до конца марта 2007 г. Sony собирается поставить 6 млн консолей. О цене – пока молчок.

О контроллере

Скажем бумерангам «Нет»!

Фил Харрисон (Phil Harrison), президент Sony Computer Entertainment Worldwide Studios, подтвердил, что демонстрируемый до сих пор вариант контроллера PlayStation 3 не окончательный. Новый дизайн будет представлен на E3 2006. Заинтриговали?

God of War 2

Он возвращается!

Sony делает нам воистину царский подарок. Низвергатель богов и истребитель чудовищ Kratos продолжит свой путь в начале 2007 г., причем на PlayStation 2. Герою стало неуютно на кровавом троне, который он занял после расправы над Аресом в первой части. И ныне исполняющий обязанности бога войны решается на то, что не дано совершить ни смертным, ни олимпийцам – изменить судьбу. С нетерпением ждем подробностей.

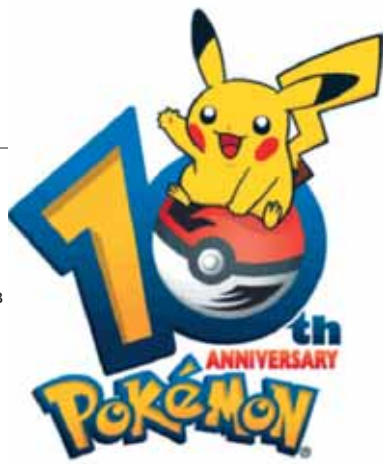
PSP

Дешево и сердито

Sony объявила, что 22 марта поступает в продажу так называемая Core-версия PSP, которая, помимо самой консоли, включает только AC-адаптер и аккумулятор. Но при этом стоить она будет $199,99. Кроме того, по слухам, в United States Patent and Trademark Office еще с 2004 г. лежат патенты на клавиатуру и мобильный телефон для PSP (устройства якобы должны подключаться через USB).

Юбилей

Gotta catch'em all!



Редакция спешит поздравить Пикачу и К° с десятилетием. Кто бы мог подумать, что персонажи Сатоси Таири (Satoshi Tajiri), появившиеся в играх для GameBoy в 1996 году, завоюют бешеную популярность и обеспечат весьма внушительные продажи (суммарный тираж более 140 млн копий). Это ставит славных маленьких зверушек на второе место в рейтинге самых прибыльных игровых франчайзов. После Mario, разумеется.

Мы опечалены

Naa-nana-nana

Katamari больше не будет. Namco сообщила, что команда, подарившая нам гениальную идею и три ее воплощения, распадается. Гейм-дизайнер Кейта Такахаси (Keita Takahashi) неоднократно заявлял, что не планировал выпускать продолжение своей игры, а не так давно даже собирался покинуть индустрию и проектировать детские площадки. Но пока Такахаси-сан все еще трудится в одной из студий Namco. Это обнадеживает.

PlayStation

До свидания

Представители Sony сообщили о прекращении производства консоли PlayStation. С момента своего старта в Японии в декабре 1994 г. и в течение почти одиннадцати лет она радовала игроков отличными проектами. Несмотря на доступность PS2 и скорый старт PS3, PSOne (версия PS с усовершенствованным дизайном), вышедшая в сентябре 2000 г., продавалась и продается по сей день. Как мы уже писали, всего в мире разошлось более 100 млн единиц этого устройства. Недавно Кен Кутараги заявил, что компания работает над эмулятором, который позволит запускать игры для PS на PSP.

Парой строк

Команда, создавшая Final Fantasy XI, работает над новой MMORPG, по всей видимости, для PC и консолей нового поколения. Детали пока неизвестны.

Nival Interactive, студия Targem и «Новый Диск» анонсировали «Дневной Дозор». Теперь мы играем за Темных. Ура.

Всенародно любимая BioWare открыла новую студию в Остине (штат Техас) и набирает команду для работы над MMORPG. Следим за новостями.

Поговаривают, что Питер «Мистер Обещание» Молиньё готов передать студию Lionhead во владение Microsoft.

Тем, для кого имя Алексея Пажитного – не пустой звук, рекомендуем заглянуть на wildsnake.com/puzzle/dw и ознакомиться с его новым проектом Dwice. Тем же, кто не знает, почему портал Next-Gen.biz занес этого человека в The Hot 100 Game Developers, сообщаем – он придумал Tetris.

Ходят странные слухи о том, что Microsoft планирует перезапустить в Японии Xbox 360. Сие мероприятие вроде бы назначено на июнь, а это совпадает с датами старта в Стране цветущей вишни нескольких многообещающих проектов: ChromeHounds, Spectral Force 3: Innocent Rage, Bullet Witch и Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter.

Final Fantasy XII

Наконец-то!

Очередная серия «Последней Фантазии» меньше чем за две недели продаж в Стране восходящего солнца разошлась тиражом в 1,764 млн копий. Напомним, что Final Fantasy X-2 за первую неделю показала приблизительный результат в 1,5 млн копий, а Final Fantasy X – около 1,8 млн копий за аналогичный период. Итак, японцы дружно мигрировали на Ивалис, а нам остается ждать осени. Эх...

Grand Theft Auto

Как? Опять?!

Компания Take-Two Interactive Software подала заявку на регистрацию торговой марки Vice City Stories. Не будем делать окончательных выводов, но, похоже, нам грозит очередная GTA на PSP. Неужели адвокаты Take-Two еще не устали?

Цифры, цифры

Китай впереди планеты всей

По прогнозам агентства Pearl Research, объемы игрового рынка Китая в 2006 г. превысят 760 млн долл. В своих предположениях аналитики основываются на том, что только 3% населения этой страны уделяет внимание играм и лишь 9% пользуются Интернетом. Интересно, что за последние три года число китайских обитателей Всемирной Сети увеличилось вдвое, а 90% дохода игрового рынка дает именно онлайн-контент. Более того, по словам экспертов, уже к 2009 г. население Поднебесной потратит на сетевые игры 1 млрд долл.

Silent Hill

Фанам на заметку

В преддверии выхода на экраны многообещающего фильма о Страшном Тихом Городе Konami планирует выпустить The Silent Hill Collection, куда войдут Silent Hill 2, Silent Hill 3 и Silent Hill 4: The Room. Заветный набор поступит в продажу в середине апреля. Кроме того, в мае владельцы PSP получат весьма занятный продукт The Silent Hill Experience – интерактивную графическую новеллу, 20 лучших треков из игр (отобраны лично Акирой Ямаокой), ролики из творений Konami и еще кое-что в одном флаконе.

Revolution

Несколько слов о...

На прошедшей GDC Nintendo не порадовала нас датой старта новой консоли, но сообщила несколько занятных деталей. Так, в отличие от Sony и Microsoft она не планирует одновременный старт Revolution (кстати, название это скорее всего изменится) по всему миру. Кроме того, цены на игры для данной платформы будут ниже, чем у конкурентов. По словам Сатору Иваты, каждая игра обойдется не дороже $50. Nintendo также работает над сетевым сервисом для будущей консоли. С помощью Virtual Console мы сможем насладиться как классическими играми компании, так и новинками, а еще продуктами SEGA и Hudson Software. Ждем подробностей на E3 2006.

Новости киберспорта

Дмитрий Веселов

РЕЙТИНГИ GOTFRAG

Американский портал GotFrag обновил собственные рейтинги команд по Counter-Strike. Хит-парад наций:

1. Швеция
2. США
3. Германия
4. Дания
5. Норвегия
6. Франция
7. Россия
8. Бразилия
9. Канада
10. Испания

Украина находится на 36-м месте, между Бельгией и Филиппинами. Если взглянуть на успехи наших команд за рубежом, это совсем не удивляет.

Первая десятка мирового рейтинга команд выглядит так:

1. SK Gaming (Швеция)
2. wNv Gaming (Китай)
3. compLexity (США)
4. Lunatic-Hai (Южная Корея)
5. Fnatic (Швеция)
6. Mousesports (Германия)
7. Team NoA (Норвегия)
8. Team 3D (США)
9. Ninjas in Pyjamas (Швеция)
10. Catch Gamer (Норвегия)

КИЕВ. GIGA-GAMES 2006

Компания Gigabyte выступила спонсором новой серии турниров – GIGA-GAMES 2006, которая аналогична известной ASUS Cup. Появился еще один крупный чемпионат с региональными отборочными турами в Украине, Белоруссии, России, а также немалым призовым фондом – в каждом финале (их в этом году ожидается два – весенний и осенний) будет разыграно 10 тыс. долл. Номинации – Quake 4, WarCraft III: TFT, Counter-Strike.

В начале апреля прошла украинская часть соревнований. Результаты:

WarCraft III: TFT
1. 3wD.FiX.C-club
2. es4x.FoX
3. C20.Ghost

Counter-Strike
1. eXplosive.eMobile
2. pro100.Bigline
3. Avalanche

В московский финал попадают игроки и команды, занявшие два первых места. Отборочные турниры по Quake 4 не проводятся.

УКРАИНСКИЕ ОТБОРОЧНЫЕ ИГРЫ ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

Молодая, но амбициозная организация Kiev Cyber Show, благодаря которой Electronic Sports World Cup состоится и в Украине, сообщила, что к ранее объявленным отборочным играм Counter-Strike добавляются национальные квалификации по WarCraft III: TFT, Quake 4 и TrackMania Nations. Ура!

Соревнования состоятся в Киеве в апреле. Сайт организаторов *www.kcs.com.ua*.

DTS-CUP SPRING

В Днепропетровске 22–23 апреля планируется провести международный DTS-CUP Spring – турнир с призовым фондом в размере 25 тыс. грн. Номинации: Counter-Strike, FIFA 2006, WarCraft III: TFT DotA 5×5. Сайт турнира *www.dts-cup.com*.

UKRAINE CYBER CUP

Появилась новая информация о Ukraine Cyber Cup – крупнейшем в Восточной Европе турнире по Counter-Strike с призовым фондом 40 тыс. долл. На чемпионат без участия в отборочных играх попадут команды: Pro100[frag.su], Amazing-Gaming и eXplosive.eMobile как сильнейшие в Украине на данный момент. Из приглашенных организаторами лучших команд мира примут участие Virtus.Pro (Россия), Schroet Kommando (Швеция), Mousesports (Германия), Team NoA (Норвегия), Serious Gaming (Финляндия), Fnatic (Швеция), Catch Gamer (Норвегия) и Ninjas in Pyjamas (Швеция). Финал состоится в Киеве в мае. Подробнее на сайте *www.kcs.com.ua*.

EURO CHAMPIONSHIP 2006

На ганноверской выставке CeBIT прошел Samsung European Championsip 2006, чемпионат под эгидой WCG. На полях Counter-Strike: Source и WarCraft III: TFT сошлись лучшие игроки Европы. В финале Counter-Strike: Source Испания разгромила Польшу 16:3 на de_inferno и стала обладателем 15 тыс. евро. Сильнейшие в CS страны – Швеция, Норвегия, Германия – оказались вне подиума. Итоговый рейтинг команд выглядит так:

1. Испания
2. Польша
3. Румыния
4. Венгрия

5–6. Россия/Словакия

В суперфинале по WarCraft III: TFT вполне предсказуемо победил лучший игрок Европы датчанин Grubby, разгромивший француза ToD со счетом 2:1. Чемпион разбогател на 4000 евро. Места распределились так:

1. Grubby (Дания)
2. ToD (Франция)
3. DIDI8 (Болгария)
4. Giacomo (Чехия)

5–6. Deadman (Россия) / Vankor (Греция)

КИЕВ – ЕВРОПЕЙСКАЯ СТОЛИЦА

19 марта закончился крупный турнир, проводившийся под эгидой одноименной партии (призовой фонд 5000 долл.). Фавориты отметились на всех подиумах, а в номинациях Quake 4 и WarCraft III: TFT победителей несложно было определить еще до начала игры. Результаты:

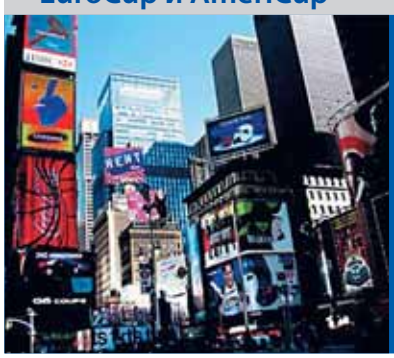
Quake 4
1. eCnopT.Hunter.e-Mobile
2. Ins Nortal
3. LG.Zloy
4. A-Gaming.Eski

WarCraft III: TFT
1. SK.HoT.C-club
2. C20'Ghost
3. FuDeS)FoDDeR
4. FiX.C-club

FIFA 2006
1. Digital.TNT
2. Mrt.Mika.Planet-X
3. Mrt.Walkman.Planet-X
4. FFATI.TOR.C-club

Counter-Strike
1. A-Gaming
2. 2A.Petrovka.UA
3. defdumps
4. Vo0-Plz.C-club

EuroCup и AmeriCup



24 марта в Нью-Йорке впервые прошел совместный финал двух континентальных интернет-лиг – европейской EuroCup и американской Global Gaming League. В схватке сошлись сильнейшие команды мира. Многие ожидали победы Cooller в Quake 4, так как на сегодня он один из лучших. Русский игрок смог выйти в финал, но, к сожалению, уступил американцу.

Counter-Strike
1. compLexity (США)
2. mousesports (Германия)
3. Team 3D (США)
4. SoA (Дания)

WarCraft III: TFT
1. Meet Your Makers (сборная)
2. Revolution Sports (США)
3. 4Kings (Великобритания)
4. United 5 (США)

Quake 4: Duel
1. socrates (США)
2. Cooller (Россия)
3. chaOticz (США)
4. aAa*Winz (Франция)

Quake 4: TDM
1. iCE cLIMBERS (Швеция)
2. Darkside (США)
3. blackdragons (США)
4. aCtion Ligan (Швеция)

Гейб Ньюэл (Valve): «Мы отказались от услуг издателей, и у сотрудников компании сразу увеличилась зарплата; теперь каждый может позволить себе отдохнуть на Багамах несколько раз в год»

Клифф Блежински (Epic Games): «Миша, помни то, что обо мне говорили на CNN: мои руки по локоть в крови. Поэтому отрежь на фото все, что ниже»

На сегодняшнем уроке мы будем учиться рисовать лысую голову

Живая музыка из игр на G.A.N.G. Awards – это полный рок-н-ролл!

Выставка при конференции – истинное закулисье геймдева, только здесь можно увидеть, на чем и в чем делается будущее игровое великолепие

GDC 2006: пять дней полного рок-н-ролла

Михаил Новиков

Чтобы избежать путаницы с мероприятием космического масштаба, проходящим в стольном граде Москве, не станем называть GDC, проводимую за океаном уже в 17-й раз, конференцией разработчиков игр. Пусть так и останется заморским сокращением.

С триумфом вернувшаяся в Сан-Хосе Game Developers Conference собрала в этом году (20–24 марта) рекордное число участников – 14 тыс. человек. Для них организаторы подготовили более 300 лекций, семинаров и круглых столов, огромную экспозицию нужных в девелоперском хозяйстве технологий на площади размером с футбольное поле, а также массу разнообразных деловых и развлекательных мероприятий.

Были задействованы все имевшиеся в столице Силиконовой Долины аудитории, парковки, гостиницы, бары и рестораны. Для поддержания порядка в городе впервые использовалась конная полиция. Толпы жаждущих знаний разработчиков штурмовали учебные классы, но пускали туда не всех и не сразу, а только после прохождения строгого поголовного учета (его вели представители пожарной охраны) – в аудитории должно быть столько же людей, сколько имеется стульев, и ни одним человеком больше! Кстати, некоторые лекции синхронно переводились на японский язык.

А как много в этом году прибыло на GDC женщин! Не менее 10% участников относились к прекрасной половине человечества. Да каких симпатичных! Получился уже не мужской монастырь-игродельня, а натуральный Голливуд. Каждый вечер танцы в клубе, бесплатное пиво прямо на стендах, вечеринки во всех окрестных гостиницах и ресторанах от имени и по поручению потенциальных крупных работодателей. Зачем им резюме – пусть боец себя сразу в деле покажет!

Два вечера подряд вручались награды. От разработчиков – разработчикам. От композиторов – композиторам. И еще два вечера подряд – живая музыка из игр, на гитарах и в исполнении симфонического оркестра. Низкий поклон тем, кто каждый год закатывает нам такой рок-н-ролл!

В постоянной гонке технологий некоторые компании стали забывать, зачем нужны все эти многоядерные процессоры в консолях, новомодные видеокарты и сверхбыстрые LCD-мониторы. **Дмитрий Буртовой** напоминает, что главное – не железо.

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

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала Gameplay!

Я являюсь постоянным читателем Вашего журнала. Долго собирался написать в рубрику «Письма», но из-за нехватки свободного времени и отсутствия вдохновения откладывал.

Начать письмо я хотел с перечисления достоинств журнала Gameplay и аргументированных доказательств его превосходства над другими игровыми изданиями, но решил сказать проще – молодцы!

А теперь перейду непосредственно к цели своего письма – изложению размышлений на тему выбора игровой платформы.

В первый раз мои пальцы неуверенно легли на клавиатуру IBM x286 в далеком... не могу даже сказать в каком году. Но свою первую игру я запомнил на всю жизнь – Prince of Persia – и понял, что это любовь навсегда. А влюбился я не в компьютер – в ИГРЫ!

Обладателем собственного компьютера стал спустя много лет, а до этого приходилось играть у друзей. Из PC-проектов того времени меня впечатлили только два – Wolf 3D и Diablo.

Пока персональные компьютеры оставались достоянием избранных, а также НИИ и крупных предприятий, игровые приставки проникли практически в каждый дом. Моей первой была Rambo, потом Dendy, SEGA Master System, SEGA Mega Drive 2... За играми мы с друзьями проводили гораздо больше времени, чем в школе – Super Contra, Battle Turtles, Alex Kid, Double Dragon, Earthworm Jim.

Год 1999-й. Поступление в институт: бессонные ночи, неисчислимое количество сгоревших нервных клеток и в награду новенький PC – Intel Pentium II 350, 128 MB ОЗУ с видеокартой 3dfx Voodoo 3 3000. С этого момента и до осени 2004 года я стал исключительно компьютерным игроком. Ночи, проведенные за Half-Life, System Shock 2, The Wheel Of Time, Deus Ex, Drakan, Oni, Outcast, Planescape: Torment, Baldur's Gate, Fallout 2 окончательно сформировали мои жанровые предпочтения: arcade, action и классические RPG. Плюс, конечно же, игры, полученные путем смешивания этих жанров в любых пропорциях. Можно с добавлениями racing и adventure по вкусу.

В 2001 г. я в первый раз столкнулся с одним из множества неприятных сюрпризов, которые подстерегают каждого, кто использует персональный компьютер преимущественно для развлечений – давно ожидаемая игра не то что тормозила, она не запускалась, так как к тому времени NVIDIA купила 3dfx, что привело к перебоям с выпуском новых версий драйверов. Затем перестало хватать места на жестком диске. Необходимость апгрейда была очевидной. Выложив кругленькую сумму в заокеанских денежных знаках, я собрал новый компьютер.

2004 год стал переломным в моей игровой жизни. После продолжительных раздумий, взвесив все «за» и «против», вместо очередного апгрейда компьютера я купил себе Sony PlayStation 2. Простота в установке и эксплуатации, высокая эргономичность игрового контроллера, возможность просмотра DVD-фильмов – лишь второстепенные достоинства приставки. Главное – ИГРЫ! Отключите все новомодные эффекты в современной компьютерной игре и увидите, что останется от ее привлекательности. Большинство таких проектов – лишь демонстрация того, за что вы выложили очередные $600. Они утратили главное – геймплей, который в играх для Sony PlayStation 2 на высшем уровне. Чего стоят только сериалы Onimusha, Devil May Cry, Jak & Daxter, Ratchet and Clank, Prince of Persia, Tekken, Soul Calibur, GTA и такие хиты, как Beyond Good & Evil, God of War, Everything or Nothing... перечислять можно очень долго, библиотека игр для Sony PlayStation 2 насчитывает несколько тысяч наименований, каждая из них, кроме достойной графики, обладает второй неотъемлемой составляющей успеха – качественным игровым процессом.

Купив приставку, вы забудете о патчах, драйверах, апгрейдах, не будете думать, что отключить в новой игре – HDR или Soft Shadows, чтобы добиться приемлемого быстродействия. Вы сможете наслаждаться ИГРОЙ.

Не лишним будет сказать, что при этом Sony PlayStation 2 имеет еще одно неоспоримое достоинство – сто́ит в несколько раз меньше, чем игровой компьютер.

В 2005 году я приобрел свой последний PC. Чтобы не повторять ошибок прошлого, решил не собирать игровой компьютер. Пришлось убеждать самого себя в том, что GeForce 7800 GTX, Athlon 64 3500 и 2 GB ОЗУ критически важны для нормальной работы LCD-монитора при просмотре фильмов, интернет-серфинге и работе с документами. В результате я смог в полной мере насладиться гениальными шутерами F.E.A.R. и Half-Life 2, высокотехнологичным Quake 4.

Но и недавно вышедшие для Sony PS2 Shadow of the Colossus, Resident Evil 4, Onimusha: Dawn of Dreams не оставили меня равнодушным и завладели львиной долей моего свободного времени.

Вывод прост. Если вы любите ИГРЫ, но считаете нецелесообразным платить свыше $1000 за игровой компьютер – берите Sony PlayStation 2. Удовольствие гарантировано.

Если же вы владелец современного сверхмощного компьютера... тоже берите Sony PlayStation 2 – время ожидания новых игр для PC пройдет намного быстрее и веселее.

Миниатюрный геймпад Logitech для PS2 мы отправляем Дмитрию. 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 периферийным устройством для PlayStation 2 (как самой распространенной консоли в Украине).

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

Logitech DATALUX

КРИ 2006:

Космическая одиссея команды Gameplay

Текст: Игорь Брэйн, Сергей Галёнкин, Анна Зинченко
Фото: Сергей Галёнкин, Олег Переверзов

Конференция разработчиков игр 2006 (КРИ) – мероприятие, предназначенное в первую очередь для тех, кто делает и издает игры. Но, к нашему большому удовольствию, для прессы и игроков там тоже было очень много интересного. А поскольку обычным геймерам вход на КРИ закрыт, мы собрали в одной статье все то, что вам следует знать об этом мероприятии.

Снято утром первого дня выставки. Через час здесь будет толпа народу

Яркие новости КРИ

Компания «Новый Диск» анонсировала бренд ND Games, под которым будут издаваться самые лучшие игры из линейки «НД».

Creat делает игру для PSP и в ближайшие две недели приступит к разработке проекта для PS3.

Innalabs показала систему управления с датчиками, которые крепятся на теле и позволяют пользователю как бы погрузиться в виртуальный мир. До сих пор они применялись преимущественно в архитектуре и медицине.

Ольга Сауленко и Екатерина Кукуреко, пиар-менеджеры LADA Racing Club, организовали пиар-агентство Game PR.

Было показано дополнение к одной из лучших RTS прошлого года «Блицкриг II: Возмездие».

Кроме того, ждите аддон к «Стальным Монстрам», который даст возможность повоевать за Англию.

Игру Red Square от Geleos показывали всем желающим, но она нас не впечатлила. А вот девушка яркая

Booth-babes на КРИ 2006 были (равно как и на КРИ 2005), а значит, можно говорить о тенденции. Несмотря на то что станцевать стриптиз решилась только одна из моделей, да и то лишь раз, полуобнаженные девушки присутствовали на большинстве стендов. А одетые персонажами из игр актеры бродили по всей территории выставки – тут тебе и эльфийки, и монахи, и солдаты, и зомби. Даже любимый интернет-сообществом герой «медведь» явился.

Это тем более примечательно потому, что в нынешнем году случайных посетителей на КРИ практически не было (в прошлый раз, напомним, между стендами курсировала толпа детей, с интересом разглядывавшая образчики бодиарта на обнаженных моделях). Но разработчики и журналисты – тоже люди, так что красивые женщины действовали на них, как магнит.

Участников стало больше. Появился третий зал, названный организаторами business lounge. На полноценный business lounge он, конечно, был похож лишь отдаленно – стенды по периметру и столики со стульями посередине, но важно другое – организаторы учли, что мест для переговоров на территории «Космоса» очень мало: во время проведения КРИ все кафе и рестораны были забиты буквально до отказа. А ведь возможность обсудить дела насущные в спокойной обстановке для профессиональной выставки не роскошь, а необходимость.

Знаменитая «Ярмарка проектов» уменьшилась в размерах. Причин тому несколько. Во-первых, молодые команды заключают контракты с издателями на довольно ранних стадиях разработки, так что показывают свои проекты на КРИ уже в экспозициях конкретных компаний. А во-вторых, пассивному стоянию на стенде многие предпочитают активный поиск и сами обращаются к руководителям издательств и продюссерам. Поэтому, хотя кому-то и могло показаться, что новичков на выставке было меньше, чем в прошлый раз, на самом деле их количество даже возросло по сравнению с 2005 годом. Таким образом, мы обнаружили несколько новых украинских компаний, так что ждите патч к материалу «Наши игры».

Не обошлось и без ставшей доброй традицией субботней вечеринки. В этот раз хозяином мероприятия выступила «Акелла», пригласившая примерно сотню самых важных лиц индустрии в клуб «Джуманджи» на восточное шоу с танцем живота в исполнении «Шаман-шоу» и концерт Жанны Фриске. Нужно ли говорить, что делегация Gameplay присутствовала в полном составе?

Самые интересные проекты на этой КРИ показывали не на стендах, а за ними. Причем под честное слово ничего не писать до официального анонса. Поэтому знайте: в ближайшее время вас ждут несколько статей о ранее неизвестных играх, но от весьма известных разработчиков. Например, нам чрезвычайно понравилось очередное творение Дмитрия Гусарова (он, если помните, сделал «Космических рейнджеров»).

А на следующих страницах читайте подробный репортаж о новых и интересных проектах с КРИ 2006.

And the winners are…

Вот список тех игр и компаний, которые были удостоены наград КРИ. Первая позиция – победитель, две следующих – номинанты.

Лучшая игра КРИ 2006
«В тылу врага 2» (Best Way, «1С»)
Disciples III (.dat, «Акелла»)
Maelstrom (KDV games, Codemasters/«1С»)

Лучшая компания-разработчик
Creat Studios
Action Forms
Nival Interactive

Лучшая компания-издатель
«1С»
«Бука»
«Новый Диск»

Лучшая компания-локализатор
«Акелла»
«Бука»
«Новый Диск»

Лучший игровой дизайн
Ex Machina (Targem Studio, «Бука»)
Maelstrom (KDV games, Codemasters/«1С»)
«В тылу врага 2» (Best Way, «1С»)

Лучшая игровая графика
Disciples III (.dat, «Акелла»)
«Анабиоз: Сон разума» (Action Forms)
«В тылу врага 2» (Best Way, «1С»)

Лучшая технология
«Анабиоз: Сон разума» (Action Forms)
Dagor Engine (Gaijin Entertainment)
Heavy Duty (Primal Software, «Акелла»)

Лучшее звуковое оформление
Heroes of Might and Magic V (Nival Interactive)
«Дальнобойщики: Транспортная Компания» (Nikita, «1С»)
«Звездное наследие 1: Черная Кобра» (Step Creative Group, «1С»)

Приз от индустрии – Nikita
Приз от прессы – .dat (Disciples III)

Лучшая игра для игровых консолей
Biker Mice from Mars (Creat Studios)
American Chopper 2: Full Throttle (Create Studios)
Swashbucklers: Blue vs. Grey («Акелла»)

Лучшая игра для портативных платформ
«Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца» (G5 Mobile, Disney Mobile Studios)
Silent Storm Mobile (JoyBits, Nival Interactive)
«Корсары Mobile» (RootFix, «Акелла»)

Лучшая зарубежная игра
Tomb Raider: Legend (Crystal Dynamic, «Новый Диск»)
Paradise (White Birds Productions, «Новый Диск»)
Prince of Persia: The Two Thrones (Ubisoft Montreal, «Акелла»)

Самый нестандартный проект
«Стальные Монстры» (Lesta Studio, «Бука»)
«Инстинкт выживания» (AlterLab Development)
«Танита, или Морское приключение» (Trickster Games, «Акелла»)

Лучшая игра без издателя
«Коллапс: Разрушенный мир» (CREOTEAM)
«Бесконечность» (SVA Entertainment)
«Исход с Земли» (Parallax Arts Studio)

Лучший дебют
«Магия Крови» (Skyfallen Entertainment, «1С»)
«Коллапс: Разрушенный мир» (CREOTEAM)
«Экспедиция-Трофи. Мурманск–Владивосток» (Symphony Games, «1С»)

Diver: Deep Water Adventures

Жанр симулятор дайвинга/FPS
Разработчик Biart (Biart Design Studio)
Издатель в России «Новый Диск»
Дата выхода сентябрь 2006
Web-сайт www.diver3d.ru

Главный герой Энди МакМастерс решил отказаться от предложения пойти по стопам богатенького папаши и вместе со своей девушкой собирается заняться любимым делом – дайвингом. Параллельно с поиском Атлантиды он будет подрабатывать мелким воровством археологических ценностей и фотографированием экзотических рыб. Большая часть игры происходит под водой, но сначала нам нужно выбрать место погружения на пока условной глобальной карте. А вот на глубине картинка потрясающая: разрушенные стены какого-то строения, заросшие водорослями, среди которых плавают рыбки, переливаясь всеми цветами радуги...

Единственное, что явно не вписывается в общий дизайн игры, – сюжетные вставки, выполненные в стиле комиксов, причем не лучшего качества. Тем не менее проект можно назвать как минимум оригинальным.

Одиссея капитана Блада

Жанр action
Разработчик «Акелла»
Издатель в России «1С»
Дата выхода IV квартал 2006
Web-сайт www.akella.com/ru/games/blood

На экране резвился стройный мускулистый блондин, лихо протыкая клинком кучкующихся плохишей, а периодически возникающие строчки с заданиями направляли его к следующей цели. Геймплей напомнил несравненную God of War, отметим, что ориентир не самый плохой. Очень приятное впечатление оставили дизайн и анимация главного героя. После несколько деревянных движений Блейза пластика Блада заставляет одобрительно кивнуть. Игра красива и, надеемся, будет динамична. А однообразие противников и неторопливость их мышления объясняются тем, что до выхода еще немало времени. Кстати, PR-менеджер «Акеллы» доверительно сообщил, что первыми всласть налюбоваться на бравого капитана смогут владельцы Xbox 360, после чего любимец дам почтит своим присутствием PC.

Звездное Наследие 0: Корабль Поколений

Жанр action/adventure
Разработчик Step Creative Group
Издатель в России нет данных
Дата выхода конец 2006
Web-сайт нет

Римейк первой части «Звездного Наследия» оказался одним из самых удачных адвентюр прошлого года. Удивительная атмосфера, прекрасный сюжет, замечательная музыка – любители квестов соскучились по таким играм.

Тем удивительнее, что приквел «Корабль Поколений» представляет собой классический боевик от третьего лица с элементами адвентюры. Главный герой, один из механиков на межзвездном корабле, по ошибке оказывается заморожен в криогенной камере на полгода. Очнувшись, он выясняет, что за время его отсутствия тут развернулась целая война между сторонниками продолжения полета и теми, кто хочет вернуться. Главный вопрос: к кому примкнуть? Или вовсе помирить враждующие фракции, ведь за конфликтом, возможно, стоит третья сила?

Адреналин 2: Час пик

Жанр racing
Разработчик Gaijin
Издатель в России «1С»
Дата выхода конец 2006
Web-сайт нет

Первое, что приходит в голову при виде «Адреналина 2», – «Burnout по-русски». Это, разумеется, не совсем верно, но вполне передает общую идею игры: безбашенные гонки на выживание. Если в первой части мы участвовали во вполне легальных состязаниях, то теперь – незаконный street racing прямо на городских дорогах, где машины, между прочим, разрешается расшвыривать во все стороны в стиле Burnout: Revenge.

Обещаются несколько улиц Москвы, режим free-ride и, возможно (но не гарантированно), развитая модель повреждения, которая в любом случае не скажется на управляемости. Главное – чтобы все было весело, не так ли?

Хранители: Ключ Жизни

Жанр адвентюра
Разработчик FalcorMedia
Издатель в России нет данных
Дата выхода III квартал 2006
Web-сайт нет данных

Игра в стиле аниме на компьютере, а не на приставке – большая редкость. Трехмерная аниме-адвентюра от российского разработчика – нонсенс. Но так было раньше.

Основные события «Хранителей» происходят на острове под названием Идиллия – центре вселенной, состоящей из множества миров, где за порядком следят Хранители. Нарушение привычного хода вещей сводит вместе совершенно разных существ: девушку-кошку, высокомерного мага и простого студента Сергея.

Этой троице предстоит решить ряд интересных задачек в стиле Goblins: проход в замок загородило огромное существо, чем-то похожее на покемона. Чтобы заставить его уйти, нужно сорвать с деревьев яблоки и разбросать их цепочкой так, чтобы кролики по оставленному следу пришли к великану и начали докучать ему. На данной стадии есть явные проблемы с работой камеры и со сложностью задачек, но эти недостатки обещают исправить.

Disciples III

Жанр пошаговая стратегия
Разработчик .dat
Издатель в России «Акелла»
Дата выхода IV квартал 2006
Web-сайт нет

Не будем скрывать, что мы испытали несказанное облегчение, узнав, что за третью часть одной из любимейших серий редакции теперь ответственна студия, на счету которой работа над «Корсарами» и «Пиратами Карибского моря». Короткая презентация проекта продемонстрировала удивительной красоты графику, отменные модели и анимацию героев, но не в полигонах, как известно, счастье. Disciples III станет эволюционной ступенькой серии – нововведений запланировано много: передвижение юнитов на поле боя, изменения и улучшения типов героев, использование глобальной магии во время сражения, карты заклинаний, ситуационные комбо, масса предметов и оружия, которыми можно экипировать куклу персонажа и прочая. По сути это эдакая смесь Heroes of Might & Magic и Disciples II. Подробнее – в следующих номерах Gameplay.

Сфера II

Жанр MMORPG
Разработчик Nikita
Издатель в России «1С»
Дата выхода 2007
Web-сайт нет

Мы смогли ненадолго заглянуть в мир Натх, где развернется нешуточный конфликт людей и детей ночи (в простонародье – «вомперы»). В качестве аргументов в споре, кто тут лидер расы, нам предлагают использовать заклинания 14 школ магии, а также холодное и огнестрельное (да-да!) оружие. Последнее похоже на артефакты эпохи паропанка: кремниевые пистолеты и снайперская винтовка с прицелом из кристалла произвели неизгладимое впечатление. Поглядеть на местные красоты (а игра действительно похорошела) можно было только от первого лица, хотя обещают и вид от третьего. Это было бы неплохо, ведь тогда изничтожать обросших дополнительными полигонами монстров станет намного удобнее. Впереди обещанный разработчиками бета-тест и наш подробный отчет о нем. Stay tuned.

Дальнобойщики: Транспортная компания

Жанр экономическая стратегия
Разработчик Nikita
Издатель в России «1С»
Дата выхода 2006
Web-сайт нет

Теперь нам предлагают протирать штаны не за баранкой фуры, а сидя в комфортном офисе и всматриваясь во всевозможные отчеты, путевые листы и прочую документацию, жизненно необходимую для функционирования и процветания компании по грузоперевозкам. Работа предстоит рутинная, но довольно интересная – организовывать качественную доставку товара на 30 картах, нанимать и увольнять сотрудников, развивать офис (предусмотрено три уровня) и т. д. Революции не обещают, но это и к лучшему. Выглядит игра симпатично, работает достаточно шустро. Авось первый tycoon от Nikita не выйдет комом, все шансы на хороший проект имеются.

ДОМ 3 online

Жанр online dating sim
Разработчик Nikita
Издатель в России «Руссобит-М»
Дата выхода 2006
Web-сайт www.dom3online.ru

Если душа требует общения, взор – гламура, а родители как назло не пускают в клуб повисеть – тебе поможет «ДОМ 3 online». Это игра для молодых и стильных – пусть Ксюша Собчак от зависти поправится на десять килограмм и забудет телефоны стилиста, визажиста и косметолога.

Наведаться в империю гламура на КРИ не получилось, приобщаться к высокому пришлось посредством промо-видео и лицезрения участников реалити-шоу «Дом 2». Надеемся, вскоре мы увидим-таки обещанные разработчиками чаты, форумы, личные дневники, виртуальные ночные клубы, бары, рестораны, салоны красоты, парикмахерские и бутики. А также различные игровые миссии и соревнования (способ продемонстрировать всем, кто здесь самый-самый). И еще, говорят, что управлять персонажем можно будет через мобильный телефон.

Империя превыше всего

Жанр стратегия реального времени
Разработчик IceHill
Издатель в России «Акелла»
Дата выхода IV квартал 2006
Web-сайт нет

Нам очень приятно видеть, что после целой серии исторических стратегий разработчики вновь взялись за далекое (и не очень) будущее. «Империя превыше всего» (основана на серии книг Ника Перумова) – повествование в стиле Хайнлайна: о колонизации планет, об отказе от гражданских свобод ради стабильности, о нападении гигантских полуразумных насекомых, о последней войне человечества за выживание. Естественно, без предательства и философских размышлений о судьбе Вселенной не обошлось.

Боевые действия ведут все против всех. Начинается игра с подавления небольшого мятежа на окраине Империи, а закончится, предположительно, крупномасштабной битвой со злобными пришельцами.

О геймплее известно мало. То, что мы видели, больше всего напоминает несколько упрощенный Warhammer 40 000: Dawn of War, но с честной физикой (используется Ageia PhysX) и более современной графикой. А что получится в итоге – покажет время.

Heavy Duty

Жанр action/strategy
Разработчик Primal Software
Издатель в России «Акелла»
Дата выхода конец 2006
Web-сайт нет

Пока кто-то делает чистые клоны X-COM, россияне решили развить его идеи в новом направлении. В Heavy Duty игроку все так же предстоит строить базы, нанимать людей, проводить исследования и бороться с пришельцами.

Но, во-первых, вся планета доступна в любой момент – легким движением руки можно приблизиться к поверхности и рассмотреть листья на деревьях, а во-вторых, боевая часть представляет собой action/RTS о роботах. Высаживаем десант на место падения НЛО и в реальном времени задаем инопланетянам жару. Тем более что можно непосредственно командовать как всеми ботами, так и каждой боевой единицей по отдельности в лучших традициях TPS. Да и выглядит это просто замечательно!

Исход с Земли

Жанр first person shooter
Разработчик Parallax Arts Studio
Издатель в России нет данных
Дата выхода нет данных
Web-сайт www.exodus-game.com

Читаем: «Игра позволяет на полную катушку задействовать всю мощь современных процессоров и видеоускорителей для создания максимально реалистичного и насыщенного игрового мира». Поверили?

На деле же демо-версия для пресс-релиза показала совсем другое. Реалистичность физики заключается в возможности брать в руки некоторые предметы, причем не важно, что это – коробка с патронами или железный ящик, высотой в человеческий рост. Противникам позволяется делать сальто, уходя от очереди из автомата. Еще в игре есть сюжет о грядущем конце нашего света и неминуемом переселении. Все. Исход.

P.H.A.S.E.

Жанр RPG
Разработчик Sibilant
Издатель в России нет данных
Дата выхода нет данных
Web-сайт нет

Ролевая игра, которую можно пройти без боя. Мир, где все решает не сила, а информация. Загадки, разгадать которые можно десятком разных способов, и каждый из них будет правильным.

В P.H.A.S.E. любой NPC имеет свою собственную задачу и способен обмениваться информацией с другими персонажами. Главный герой убил кого-то? Пока нет свидетелей, никто не будет знать о его подвиге или преступлении. Минимум триггеров. Все жители ведут себя в соответствии с тем, что им известно и чего они хотят, и мы должны грамотно этим воспользоваться. Думайте «Мор. Утопия». Думайте «слухи и сплетни». Думайте «интерактивный детектив». Думайте «революция». Но никому не говорите – чтоб не сглазить.

Сложно рассказать о P.H.A.S.E. в рамках репортажа, поэтому ждите полноценный материал в самом ближайшем будущем.

Параграф 78

Жанр first person shooter
Разработчик Gaijin
Издатель в России «1С»
Дата выхода нет данных
Web-сайт нет

Фильмы по кинолицензии в СНГ принято делать на основе какой-нибудь старой игры. К счастью, Gaijin создает интерактивную версию грядущего блокбастера (да, ведь там есть Гоша Куценко) практически с нуля.

Группа бывших спецназовцев, давно бросивших свое любимое занятие, собирается, чтобы еще раз показать плохим террористам кузькину мать. Однако после первого задания по зачистке небольшой деревушки выясняется, что не все так просто. И отряд направляется в заброшенный научный центр, сотрудники которого ведут себя несколько странно.

По сути, большая часть «Параграфа 78» – борьба за выживание в лучших традициях коридорных шутеров. К сожалению, киношники запрещают сообщать какие-либо подробности о сюжете игры, но нам кажется, что без зомби здесь не обошлось.

Анабиоз: Сон разума

Жанр first person shooter
Разработчик Action Forms
Издатель в России «1С»
Дата выхода конец 2006
Web-сайт нет

Мы вкратце писали об «Анабиозе» в прошлом номере журнала, но теперь, наконец-то, можем рассказать о проекте подробнее и порадовать вас первыми скриншотами из нового шутера от одной из старейших украинских студий.

«Анабиоз» рассказывает историю советского полярника, который по приказу партии отправляется на застрявший ледокол «Северный Ветер». Связь с экипажем прервалась несколько недель назад, и необходимо выяснить, что же произошло.

Как водится, ничем хорошим это не заканчивается. Все члены команды мертвы, и наш герой может разобраться в ситуации, лишь переживая заново последние моменты жизни каждого из них с помощью системы Mental Echo. Удалось исправить ситуацию – душа бедолаги успокаивается, нет – game over.

Почему корабль убил всех, кто находился внутри, и чем завершится путешествие Александра Нестерова, мы узнаем очень скоро.

Sabotage

Жанр stealth/action
Разработчик Replay Studios
Издатель dtp
Дата выхода осень 2006
Web-сайт нет

После Второй мировой войны многие жители Германии испытывали ужас от того, что натворили их соотечественники. Недаром в ФРГ до сих пор запрещена фашистская символика. Впрочем, это не мешает немцам делать игры о событиях 1939–1945 годов, причем не только стратегии.

В Sabotage нам придется стать английским агентом Виолеттой Саммер (у нее, кстати, был реальный прототип), прелестной девушкой, направленной в тыл к фашистам с заданием помочь борцам немецкого Сопротивления. Поэтому никаких танков и городских боев – лишь скрытные, практически бескровные операции на благо общего дела.

Нам очень понравилась необычная цветовая гамма Sabotage и довольно высокое качество графики – практически Splinter Cell: Chaos Theory. Надеемся, Виолетта сможет составить достойную конкуренцию Сэму Фишеру.

Maelstrom

Жанр стратегия реального времени
Разработчик KDV Games
Издатель в России «1С»
Дата выхода III квартал 2006
Web-сайт нет

Выходцы из «К-Д ЛАБ» (знаменитой революционным «Периметром») снова взялись за переосмысление жанра RTS. В этот раз нам предлагают вполне традиционный конфликт трех рас, до обидного похожих на своих братьев из StarCraft: remnants (обычные люди), ascension (высокотехнологичная нация) и aliens (всеми любимые зерги).

На этом сходство заканчивается. В Maelstrom главным ресурсом и, по совместительству, тактическим пространством, является вода. Пришельцы заражают ее, отравляя существование всем остальным, роботы корпорации ascension строят каналы для ее отвода, а повстанцы-remnants умеют на некоторое время замораживать водоемы с теми, кто в них находится. Ну а если пойдет дождь, то все в срочном порядке спасаются на ближайших холмиках. Звучит интересно? А выглядит еще лучше. Ждем с нетерпением.

Завтра война

Жанр космосим
Разработчик CrioLand
Издатель в России «1С»
Дата выхода весна 2006
Web-сайт www.zavtravoina.ru

Космические симуляторы (нонсенс, конечно, если подумать) всегда пользовались заслуженной популярностью среди игроков на постсоветском пространстве. Каждый хочет почувствовать себя Юрием Гагариным в безопасной домашней обстановке. К сожалению, хороших космосимов в последнее время было очень мало. Но ситуация должна измениться в ближайшем будущем, когда выйдут отечественный Abyss Lights: Frozen Systems и российский проект «Завтра война». Последний, между прочим, основан на серии книг украинских писателей Яны Боцман и Дмитрия Гордевского, работающих под псевдонимом Александр Зорич. По геймплею «Завтра война» похожа на Wing Commander. Короткий брифинг в баре (не упускайте возможности пообщаться со всеми – от этого зависят побочные задания) и вылет в безвоздушное пространство, где силой оружия придется доказывать свое превосходство. Выглядит «Завтра война» весьма неплохо, хотя спецэффектов все же маловато. Но любимому жанру фанаты готовы простить многое.

Обитаемый остров: Чужой среди Чужих

Жанр FPS
Разработчик «Орион»
Издатель в России «Акелла»
Дата выхода осень 2006
Web-сайт нет

По знаменитой книге братьев Стругацких одновременно создается три игры: пошаговая стратегия, квест и шутер от первого лица. Все три были показаны на выставке, но подробно мы хотим остановиться именно на FPS. Перед нами эдакий футуристический аналог S.T.A.L.K.E.R. – без обещанной в нем свободы, но с постапокалиптической атмосферой и жестко прописанным сюжетом. Мы играем за главного героя книги Максима Каммерера, пилота Свободного Поиска, который обнаружил весьма странную и недружелюбную планету. Местные спецслужбы отправляют его на каторгу на место бывших сражений. В книге этот момент занимал совсем немного страниц, а здесь растянется на всю игру.

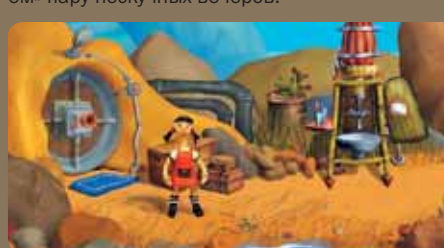
Танита, или Морское приключение

Жанр квест
Разработчик Trickster Games
Издатель в России «Акелла»
Дата выхода весна 2006
Web-сайт www.akella.com/ru/games/tanita/

Пластилиновые квесты – отдельный жанр. Пока обычные адвентюры строем переходят в 3D и обзаводятся модными эффектами, наследники Neverhood живут в своем уютном мире.

К сожалению, последние пластилиновые игры были не слишком удачными, но «Танита», надеемся, станет исключением. Милейший квест со смешной девочкой в главной роли, прекрасная музыка (народная колумбийская, кроме шуток), отличная озвучка (все «чпок», «шарах» и «ж-ж-ж» проговорены диктором) и несколько забавных мини-игр.

Задачки вполне логичны, сюжет, как для детского квеста, неплох, так что есть надежда, что геймеры проведут с «Морским приключением» пару нескучных вечеров.



Infinity

Жанр микс
Разработчик SVA Entertainment
Издатель в России нет данных
Дата выхода конец 2006
Web-сайт нет

Феномен «Космических рейнджеров» необъясним. Почему игра с не самой современной графикой, текстовыми квестами и (о ужас!) пошаговым режимом смогла стать настолько популярной на просторах СНГ? Загадка.

Белорусам из SVA Entertainment не понравились в «КР» те же вещи, что и нам. Поэтому Inifinity («Бесконечность») – полностью трехмерная, в реальном времени и не содержит текстовых задачек. Но в ней есть много другого: возможность строить заводы и покупать планеты, нанимать бойцов и самому вступить в чужую армию. Кроме того, обещан сетевой режим (дуэль и командная игра), а также нелинейный сюжет и несколько вариантов прохождения.

К сожалению, на момент написания статьи издателя у Infinity еще не было, но проектом заинтересовались сразу несколько крупных компаний. Так что ждем конца 2006 года скрестив пальцы.

Ex Machina: Meridian 113

Жанр action/racing
Разработчик Targem Nival Studio
Издатель в России «Бука»
Дата выхода осень 2006
Web-сайт www.nival.com/exmm_ru

Одна из лучших игр прошлого года Ex Machina в самом ближайшем времени получит аддон. Если помните, история прервалась совершенно внезапно на самом интересном месте, и мы сразу же предположили, что продолжению быть. К счастью, мы не ошиблись.

В Meridian 113 игрок, как следует из названия, попадает на территорию бывших Соединенных Штатов Америки. Новая зона, новая техника, новые противники и новые повороты сюжета. Аддон будет примерно в четыре раза короче оригинала, зато в нем наконец-то появится сетевой режим. Нет, пройти кампанию совместно не получится, зато будут командные и индивидуальные сражения в духе Unreal Tournament, но на боевых машинах.

Кстати, судя по тому, что мы слышали, в недрах Targem Studio ведется работа над полноценным сиквелом Ex Machina 2. Анонс – в одном из ближайших номеров Gameplay.

Overclocked

Жанр адвентюра
Разработчик House of Tales
Издатель dtp
Дата выхода конец 2006
Web-сайт www.overclocked-game.com

Бременские разработчики House of Tales, сделавшие весьма неплохой квест The Moment of Silence, решили не останавливаться на достигнутом. Встречайте Overclocked, которая повествует о нелегкой судьбе армейского психиатра (а не о любителях разгона видеокарт, как можно подумать). Военные подвергаются жутким стрессам на поле боя, и иногда их нервы не выдерживают. Пятеро таких солдат вместе с врачом оказываются на заброшенной базе вооруженных сил США, и геймеру предстоит разобраться в их кошмарах.

Интересно, что мы будем поочередно играть за всех шестерых главных героев Overclocked и увидим одни и те же события с разных сторон. Но правда, она, как известно, всегда одна. Выбирать вам.

Трудно быть богом

Жанр RPG
Разработчик Burut Creative Team
Издатель в России «Акелла»
Дата выхода IV квартал 2006
Web-сайт www.akella.com/ru/games/tbb

Игра притягивает взгляд и заставляет остановиться возле демонстрационного стенда. Картинка радует сочными красками, пронизанными лучами кронами деревьев, бликами солнца на доспехах всадника, медленно вращающимися лопастями ветряков. Даже некоторые проблемы с освещением и затянутость поединков не портят впечатления от игры. Вскочить на лошадь (обещают даже хамахарских скакунов) и накостылять противнику как в истинно турнирном духе – копьем, так и ловко рубанув клинком, или же сойтись с ним в пешей дуэли – выбор за нами. Жаль только, что, заигравшись, я забыла спросить о боевых верблюдах, в коих знал толк род Румат Эсторских. Ну ничего, получим проект на рецензию, узнаю.

Дневной Дозор

Жанр тактика/RPG
Разработчик Nival Targem Studio
Издатель в России «Новый Диск»
Дата выхода осень 2006
Web-сайт www.nival.com/w2_ru

На презентации проекта мы убедились, что работа над ошибками «Ночного Дозора» проведена, причем немалая, и многие пожелания игроков действительно учтены. Теперь темная ведьма Анна – главная героиня и сама может подбирать напарников, благо искатели приключений всегда найдутся в уютном баре. К слову, перед выходом на миссию нам предлагают поэкспериментировать с линиями вероятности и задать крутость противников, количество выпадающего лута и даже предусмотреть шанс решить конфликт (не каждый, естественно) мирным путем. Но самое приятное (помимо улучшенного Сумрака), что теперь игрок действительно чувствует себя Иным – могущественным существом, способным угостить неугодного кое-чем гораздо хуже и интереснее файерболов. И еще, милиция будет, только теперь – Светлая.

Collapse: Devastated World

Жанр action
Разработчик CREOTEAM
Издатель в России «Бука»
Дата выхода нет
Web-сайт www.creoteam.com

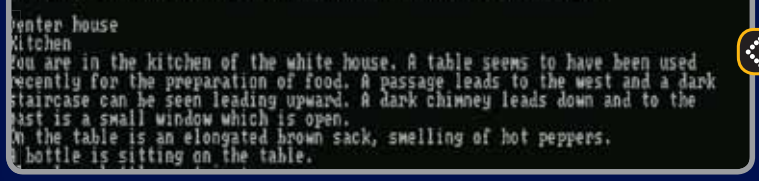
Дебют киевской команды можно назвать успешным, даже очень. Высокое качество демонстрируемого контента обеспечило ей не только восхищенные отзывы прессы и коллег по цеху, награду выставки, но и контракт с издателем. Скажем честно, графика на текущем этапе отменная, дизайн и анимация протагониста – на высоте. Но говорить о геймплее, физике, AI противников и прочих весьма важных вещах еще очень рано. Разработчики позиционируют свое детище как non-stop action и обещают полчища злобных врагов, горы всевозможного оружия (как холодного, так и огнестрельного) и поездки по знакомым улицам на байке. Мы в свою очередь собираемся пристально следить за судьбой Collapse.

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

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



Zork, 1977

King's Quest, 1983

Кирилл Новотарский

Эволюция жанра: adventure/quest

Пока прогрессивное игровое сообщество наслаждается сиквелами проектов середины 90-х годов прошлого века, мы попробуем понять, почему жанр adventure/quest вошел в коматозное состояние и что с ним будет дальше.

1977

Adventure

Авторами первого текстового квеста были два программиста, не имевшие, как это часто случается, к играм никакого отношения: Вилл Кроутер, сотрудник бостонского BBN (компания – разработчик языка, который применялся в сети ARPAnet), и Дон Вудс, исследователь Лаборатории по созданию искусственного интеллекта в Стенфордском университете. Игра, давшая имя целому жанру, сводилась к довольно однообразным прогулкам по пещерам в поисках сокровищ. Однако за неимением достойной альтернативы она пользовалась огромной популярностью в узкой среде IT-специалистов. Поэтому неудивительно, что издателем Adventure для первых персональных компьютеров стала сама Microsoft.

Zork (Infocom)

Один из самых удачных текстовых квестов, который в свое время считался буквально культовым на территории СНГ. Именно в данной адвентюре впервые присутствовал хоть какой-то сюжет. Это добавило игре логики, и геймплей стал намного интереснее. Хотя изначально наименование было совершенно другое – проект планировали назвать Dungeon. Однако позже решили пошутить – в программистском сленге Zork чаще использовалось как обозначение незаконченного приложения. Кроме того, под влиянием одного из создателей – Дейва Леблинга – в игре за несколько лет до появления Rogue были реализованы элементы CRPG.

1980

Mystery House (On-Line Systems)

В этой черно-белой игре не было ни звука, ни анимации – и ничто не выделяло проект из общей массы, кроме такого факта: Mystery House стал самым первым квестом, где использовалась графика. Весь видеоряд составляли порядка семидесяти двухмерных рисунков, которыми занималась одна из основательниц Sierra Роберта Вильямс. Благодаря революционному оформлению игра сразу оказалась бестселлером на платформе Apple II. Всего было продано более десяти тысяч копий по $24,95 каждая, что в те времена являлось феноменальным результатом. Сюжет основывался на классической детективной истории, навеянной романом Агаты Кристи «Десять негритят».

После выхода Mystery House дни текстовых квестов были сочтены.

1981

Softporn (BlueSky Software)

Именно с этого проекта началась пора игр для взрослой аудитории – и именно Softporn стала единственной неграфической игрой, которую издала свежеобразованная Sierra (тогда компания называлась On-Line Systems). В Softporn впервые было применено ограничение по времени при решении загадок. Как это ни странно, но игру купили в 2,5 раза больше человек, чем Mystery House,– свыше 25 тысяч. Учитывая, что общее количество платформ Apple II, находившихся в личном пользовании, едва достигало ста тысяч, получается, что более четверти владельцев Apple играли в этот незатейливый квест.

Space Quest I: The Sarien Encounter, VGA-версия, 1991

Another World, 1991

Space Quest I: The Sarien Encounter, 1985

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards, VGA-версия, 1991

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards, 1987

Loom, 1989

1983

King's Quest (Sierra)

В то время как Zork открыла направление сюжетных адвентюр (которые у нас и называют квестами), Sierra сделала упор на техническую реализацию игры.

Геймплеем King's Quest: Quest for the Crown, ранее заявленная как The Wizard and the Princess, почти не отличалась от Adventure. Только теперь следовало управлять сэром Грэхемом с помощью курсорных стрелок, а команды набирать на клавиатуре. Графика по тем временам казалась просто шикарной: все действия главного героя можно было увидеть, а это, согласитесь, невероятный прогресс! Игра произвела фурор на IBM-совместимых PC, что привело к созданию шести сиквелов и основанию одной из самых знаменитых серий.

1985

Space Quest I: The Sarien Encounter (Sierra)

После удивительного успеха King's Quest два сотрудника тогда еще маленькой компании Sierra Online предложили создать игру, совершенно не связанную с предыдущей разработкой. Скотт Мэрфи и Марк Кроув, несмотря на явный скептицизм начальства, вдвоем написали демоверсию юмористического sci-fi-квеста о приключениях межгалактического дворника. Так начался один из самых успешных сериалов в истории жанра. Именно в SQ впервые использовались элементы аркады. Как и KQ, этот проект ожидал ошеломляющий успех: SPA (Software Publishing Association) наградила ее золотой медалью, а на постсоветском пространстве SQ по праву считается образцовым квестом всех времен и народов.

1987

Police Quest: In Pursuit of the Death Angel (Sierra)

Еще одна совершенно не похожая на другие разработка компании Sierra. Первый проект, в котором смешались два диаметрально противоположных жанра – adventure и action. Здесь, играя за полицейского-ветерана Сони Бондса, нам предстояло выследить опасного наркодилера Джесси Бейнса. На пути довольно часто встречались сложные загадки, требующие логики и сообразительности. Впрочем, после третьего сиквела adventure-сторона игры отпала – Police Quest переродилась в не слишком удачную action-серию SWAT.

Несмотря на то что в IPDA все еще использовался движок AGI (Adventure Game Interpreter), она стояла на ступеньку выше прочих квестов в плане графического исполнения.

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards (Sierra)

Через шесть лет после выхода Softporn свет увидела ее графическая интерпретация. Что может быть интересного в игре о карлике с $94 в кармане, которому нечего делать, кроме как гоняться за привлекательными девушками? Оказалось, многое. В первую очередь – обилие двусмысленного юмора, органично вписавшегося в общую атмосферу, а также неотразимый образ главного героя, очень интересные загадки и потрясающее дизайнерское оформление. Неудивительно, что намного позже вышла переделанная версия на движке SCI с VGA-графикой, 256 цветами и point'n'click-интерфейсом – как и более ранние адвентюры от Sierra, первый Larry был сделан на AGI.

1989

Loom (LucasArts)

Идея создания одного из самых сказочных квестов за всю историю игровой индустрии родилась в голове Брайана Мориарти. Здесь мы перевоплощались в юного Бобина, члена гильдии ткачей, который должен отправиться в опаснейшее путешествие за превращенными в гусей членами гильдии.

Главным отличием игры от предшественниц стало отсутствие инвентаря. Почти все загадки решались путем подбора заклинаний с помощью магического Музыкального Жезла.

Несмотря на то что в свое время Loom так и не стала популярной, ее прекрасный сюжет открыл новые горизонты в развитии жанра.

1990

The Secret of Monkey Island (LucasArts)

Гайбраш Трипвуд очень хочет стать пиратом, однако это не так-то просто: нужно выдержать три сложных испытания. Но новичкам часто улыбается удача – во время выполнения одного из заданий будущая гроза морей встречается с симпатичной девушкой по имени Элейн Марли, в которую, естественно, влюбляется. Все бы хорошо, да вот только незадача вышла: невесту подло похищает злобное привидение Ле Чак. Наш герой отправляется на поиски на Остров Обезьян.

The Secret of Monkey Island, 1990

Police Quest: In Pursuit of the Death Angel, 1987

Goblins 2, 1993

Legend of Kyrandia, 1992

MYST, 1993

Благодаря на редкость удачным шуткам и сложным загадкам игре суждено было стать хитом. Над ней трудилось порядка пятнадцати человек (огромный коллектив по тем временам), из них четверо – программисты. Это позволило сделать визуально совершенный квест: VGA-графика только-только начинала использоваться в компьютерных играх. Кроме того, The Secret of Monkey Island стала одним из самых первых проектов, в которых применялась мышь.

В последнем десятилетии XX века компания LucasArts потеснила Sierra на рынке adventure.

1991

Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge (LucasArts)

После годичного отсутствия Гайбраш возвращается на экраны мониторов – LucasArts выпускает сиквел к Monkey Island. Теперь наш герой стал настоящим пиратом, который променял белую рубаху и бритое лицо на стильный синий плащ и бороду. И было бы удивительно, если бы главный злодей не возродился. В погоне за несметными богатствами наш протеже совершенно случайно выпускает жаждущее возмездия привидение на волю.

Несмотря на то что в технологическом плане игра практически не изменилась, она существенно повлияла на развитие жанра. Продолжение увеличилось по сравнению с первой частью – вместо одного острова нам дали возможность побывать на четырех. Именно после Le Chuck's Revenge почти перестали выходить квесты, в которых множество загадок помещалось на одной локации. В играх стало намного больше пространства, что позволило дизайнерам создавать разнообразные задники.

Another World (Delphine Software)

Несколько лет застоя миновали, и action-направление жанра adventure вновь ожило. Из-за неудачно проведенного эксперимента Лестер Чайкин попадает в параллельное измерение. Об этом мире он не знает абсолютно ничего, надежды на спасение нет. Почти. Главной прелестью Another World стал чрезвычайно динамичный геймплей. Игроку практически не давали времени на размышление – необходимо было постоянно действовать. За промедление в пару секунд герою светил скоропостижный Game Over. Нас все время держали в напряжении – один эпизод требовалось проходить по десятку раз. Именно в Another World впервые в жанре использовался стартовый ролик, отделенный от игрового процесса. Технологически проект намного опередил свое время, поэтому достойное продолжение поджанр action/adventure получил лишь через несколько лет.

1992

Legend of Kyrandia (Westwood Studios)

Игра от Westwood Studios была эталоном классического квеста со всеми характерными жанру чертами: вид от третьего лица, наличие инвентаря, point'n'click-интерфейс. Благодаря простому сказочному сюжету и относительно несложным загадкам она стала тем проектом, с которого до сих пор рекомендуют начинать знакомство с adventure/quest. Позже вышли два продолжения, и каждое из них имело успех, но превзойти оригинал им было не суждено.

1993

Day of the Tentacle (LucasArts)

«LucasArts наносит еще один удар!», «Наверное, лучшее творение LucasArts», «Один из самых веселых и странных квестов» – это еще весьма сдержанные высказывания любителей адвентюр о проекте. От своей предшественницы, Maniac Mansion, игра отличалась достаточно сильно. Хотя по сравнению с аналогами в Day of the Tentacle не было совершенно ничего революционного. И как хорошо, что она появилась во времена, когда понятие «сиквел» еще не стало синонимом к слову «соковыжималка»! Простой, удачно поданный сюжет, смешные диалоги, милая графика, в меру сложные загадки и приятная (относительно) музыка обеспечили квесту широкую известность. Не зря во многих рейтингах она входит в TOP 50 игр всех времен.

MYST (Cyan Worlds)

Изначально казалось, что поджанр puzzle/quest не имеет будущего – что может быть интересного в постоянно чередующихся загадках? Однако через год после выхода The 7th Guest, первого подобного проекта, на прилавках магазинов появилась игра, которая стала самым популярным квестом за всю историю жанра.

Недружелюбный и таинственный, но все-таки невероятно прекрасный мир открыл двери для игроков. Целыми днями просиживая за экраном монитора, люди порою даже забывали о сне и еде. За каждой загадкой стояла в первую очередь колоссальная умственная работа – иногда требовалось несколько часов упорных размышлений, проб и ошибок, чтобы дело хоть как-то сдвинулось с мертвой точки. Не зря творение никому не известной студии Cyan Worlds на-

Legend of Kyrandia, 1992

Day of the Tentacle, 1993

Day of the Tentacle, 1993

Day of the Tentacle, 1993

Full Throttle, 1994

Cyberia, 1994

Neverhood, 1996

зывали survival quest. Козырной картой MYST стала атмосфера постоянного одиночества, позволявшая спокойно собраться с мыслями и не требовавшая быстрых решений. Всего было продано более двенадцати миллионов коробок с игрой.

К сожалению, 2 сентября 2005 г. компания, созданная братьями Миллер, практически прекратила свое существование. В штате остались лишь двое сотрудников.

Goblins 2 (Coktel Vision)
Еще один неординарный проект, который хоть и не смог достичь популярности MYST, но тоже внес кое-какие новшества в каноны жанра. Именно в Goblins 2 впервые появились два главных героя, которые довольно часто должны были между собой взаимодействовать (в вышедшем в том же году Sam & Max Hit the Road мы управляли только одним персонажем). Приключения двух гоблинов запомнились совершенно нелогичными загадками, что сделало игру одним из самых сложных квестов.

Cyberia (Xatrix Entertainment)
Именно в Cyberia впервые в жанре присутствовала некоторая нелинейность. Дважды нам нужно было сделать выбор, от чего и зависела концовка.

Сюжет адвентюры повествует о глобальном противостоянии двух организаций: Альянса Свободного Мира на западе и таинственного Картеля – на востоке. Через каналы разведки альянсу стало известно, что где-то в Сибири их враги разрабатывают сверхсекретное оружие. Угадайте, кому доверили ответственную миссию по его обнаружению и обезвреживанию?
Качество картинки вызывало восхищение, порою возникало ощущение, что игра полностью трехмерна. В плане геймплея Cyberia являлась смесью adventure- и action-составляющих.

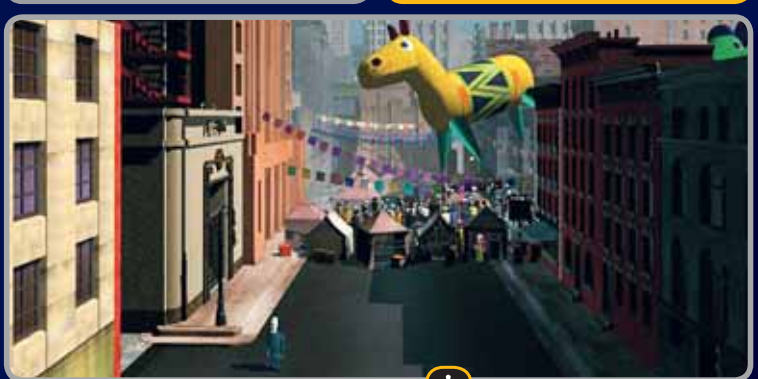
1994

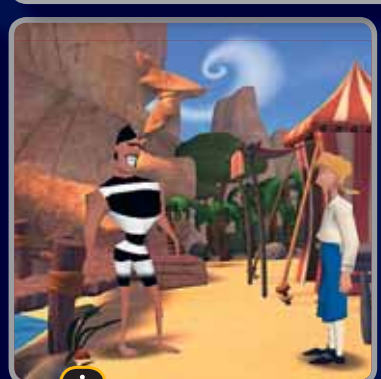
Full Throttle (LucasArts)
Весьма необычная для своего времени смесь жанров была разработана под руководством Тима Шафера, автора целого ряда гениальных адвентюр.

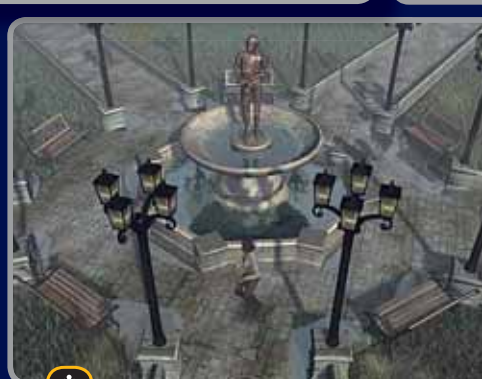
В Full Throttle мы играли за Бена, главаря банды байкеров, осужденного за преступление, которого он не совершал. Протагонист сбегает из тюрьмы и теперь пытается разобраться, кто же его подставил. Уникальный геймплей с гармонично имплементированными action- и quest-вставками, грубоватый юмор и потрясающе стильный дизайн сделали игру любимицей миллионов.

Phantasmagoria, 1995

Phantasmagoria, 1995







Grim Fandango, 1998

Escape from Monkey Island, 2000

Syberia, 2002

Neverhood, 1996

1995

Phantasmagoria (Sierra)

Легендарный гейм-дизайнер Роберта Вильямс в составе Sierra создала проект, который перевернул представление игрового сообщества о классическом квесте. Игра вышла на семи компакт-дисках (в те времена CD-ROM имели далеко не все), а персонажи в нем были не рисованными, а снятыми на видео актерами. Прекрасно смоделированные задники создавали иллюзию реальности происходящего на экране. Настоящее технологическое чудо!

В сюжетном плане игра ничего особенного собой не представляла, но тем не менее ее ожидал невероятный успех. К сожалению, эта перспективная ветвь в развитии адвентюр почти отмерла, оставив лишь несколько достойных образцов.

1996

Neverhood (Dreamworks Interactive)

Две тонны пластилина, неиссякаемая фантазия и горы терпения понадобились сотрудникам Dreamworks interactive, чтобы создать квест о путешествиях Клеймена. Несмотря на последующие попытки других разработчиков сделать пластилиновые адвентюры, популярность Neverhood так и осталась недосягаемой. Прекрасная сказочная история часто неоднозначно трактовала Библию, иногда кардинально меняя сюжет – нечего сказать, смелый эксперимент. Очень многослойный юмор делал ее игрой для всех поколений геймеров: от детей до стариков, а харизматичные персонажи не могли не вызвать улыбки.

1998

Grim Fandango (LucasArts)

Пожалуй, самый любимый критиками квест (более пятидесяти наград «Игра года» от различных изданий). Безупречная по своему исполнению сказка в стиле noir – история о неудачнике по имени Мэнни Калавера, который ищет свою судьбу, а вместо этого находит любовь.

Подобного игрового дизайна с тех пор мы так и не увидели – ювелирная работа мастера.

К сожалению, роль Grim Fandango довольно часто преувеличивают. Она была необычайно эмоциональной, красочной и светлой, каким и должно быть прощание. После «Мрачного Фанданго» жанр adventure впал в длительную спячку.

2000

Escape from Monkey Island (LucasArts)

Последняя часть приключений Гайбраша Трипвуда печально знаменита тем, что практически отбила у компании LucasArts всякое желание заниматься квестами. Детище Джорджа Лукаса полностью переключилось на производство дешевых поделок по вселенной «Звездных войн».

2002

Syberia (Microids)

Его имя Бенуа Сокаль, но называют его по-разному: Творец, Мечтатель, Романтик...

Именно благодаря таланту гениального француза любители адвентюр смогли сказать: «Quests are not dead!» Не слишком известная компания Microids дебютировала с проектом высочайшего класса – романтическая история о сотруднице юридической фирмы Кейт Уокер покорила сердца игроков во всем мире.

Мы получили чрезвычайно грустную, но все же добрую сказку о том, как обстоятельства могут изменить человека.

2005

Fahrenheit: Indigo Prophecy (Quantic Dream)

Quantic Dream выпустила, возможно, самый неоднозначный проект 2005 г. Fahrenheit – в каком-то роде эксперимент, один из тех, которые двигают игровую индустрию вперед: очередная попытка соединить жанры. Получился микс – детектив плюс квест. И какие бы недостатки ни находили в игре критики, быть может, через пару лет адвентюры будут именно такими...

Будущее

2006

Dreamfall – The Longest Journey (Funcom)

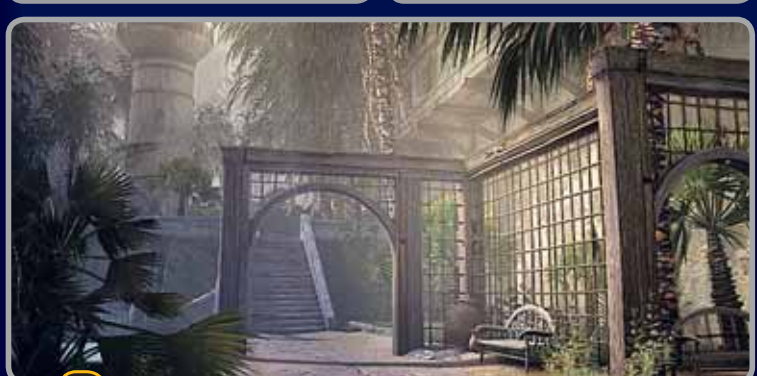
Продолжение сказочного квеста от Funcom обещает добавить в жанр что-то совершенно новое. Два мира – науки и магии – еще раз открывают свои врата перед любителями квестов, а это значит, что у Эйприл Райан опять большие проблемы. Не каждый день вселенную спасать приходится.

Paradise

Некоторые называют новый проект Бенуа Сокаля и его команды White Birds productions «Сибирью в Африке». Но, по заявлению самого автора, игра не будет иметь ничего общего с его предыдущими творениями. В новом квесте разработчики хотят объединить древнюю африканскую мифологию с жестоким сегодняшним миром.

Sam & Max

Добрый пес и безумный кролик возвращаются! После закрытия проекта Sam & Max: Freelance Police мы уж было поставили на неуемной парочке крест, но студия Telltale из северной Калифорнии всерьез намерена возродить самый знаменитый дуэт в истории жанра. Правда, вместо одной полноценной игры нам обещают целый сериал из небольших эпизодов.



Paradise, 2006

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДИА

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

ЯЙЦА СОСЕДА ФАБЕРЖЕ

© 2006 ЗАТ «1С». Усі права захищені
© 2006 О.Корастелев. Усі права захищені.

PONG
In The Beginning There Was...

Дмитрий Бурковский: «Геймеры хотят необычных игр, так дайте им их!»

Компания «Новый Диск» известна нашим читателям тем, что одной из первых начала создавать проекты по отечественным кинолицензиям, а также продвигать консоли и игры для них на территории СНГ. И это при том, что активно развивать игровое направление «Новый Диск» стал сравнительно недавно. Мы побеседовали с руководителем соответствующего подразделения компании Дмитрием Бурковским о будущих проектах как для PC, так и для приставок, и о перспективах развития игровой индустрии в нашей стране.

О «ЛАБИРИНТЕ ОТРАЖЕНИЙ»

Откройте секрет, когда же выйдет игра «Лабиринт отражений», которую создает киевская студия DIOsoft? Странно, но о фильме пока нет никаких новостей.

Мы планируем выпустить игру в 2007 г. С картиной же до сих пор ситуация не ясна. Сценарий написан, но никто ничего не снимает. Первый канал занимался «Дневным Дозором». К слову, за все время им было сделано три фильма: «Турецкий гамбит», «Ночной Дозор» и «Дневной Дозор». А экранизация «Лабиринта отражений» – очень масштабный проект, перед ним студии нужно собраться с силами. Но игра появится в магазинах независимо от того, стартует фильм в следующем году или нет. И если представить, что лента выйдет в прокат в 2009 г., то к этой дате имеет смысл приурочить уже вторую часть игры.

Значит, «Лабиринт отражений» будет больше соответствовать?

Собственно, наша игра – это сам Лабиринт. Движок заточен под многопользовательский режим. Вот только в книге детально описаны три первых уровня, потом пропуск. Мы отказались от проработки мира Глубины за пределами квартиры, т. е. огромная часть Диптауна воплощена не будет. Но вы сможете отправиться на сервер и посмотреть статистику других игроков, как было описано в книге.

Насколько достоверно воспроизведено прохождение Лабиринта?

Частично, поскольку глобальная система ранкинга здесь невозможна. Если она и будет реализована, то, скорее всего, во втором проекте. Уровни в «Лабиринте отражений» планируется сделать совершенно разные: как рассчитанные на езду на автомобилях, так и небольшие с другим геймплеем, поэтому привести все к общему знаменателю достаточно сложно.

Проблема любого современного кооперативного шутера – сюжет, а перипетии последнего реализуются с помощью скриптов. И срабатывание скриптов для одного человека приводит к их срабатыванию для остальных, что подразумевает принципиально иную игру. Это можно сделать, например, на отдельных уровнях или же нужно оптимизировать весь проект под совместное прохождение, что очень тяжело.

Значит, в Лабиринте нас ждет только deathmatch?

Не только, мы планируем и несколько уровней для кооперативного режима. Ведь вряд ли кто-то будет играть десять часов по Сети непрерывно. Хотя идея, конечно, интересная – сделать шутер а-ля World of WarCraft. Представьте, собираемся каждый вечер и идем валить очередного тролля в очередную пещеру, а завтра, когда вырастем, двинемся на дракона. Но сделать проект такого масштаба мы не сможем физически, а оптимизировать уровни игры под кооперативное прохождение сумеем.

К тому же не забывайте о сюжете. Смысл Лабиринта – пройти его до конца. Цель главного героя – спасти Неудачника. При этом остальные в Лабиринте просто развлекаются, пытаются побить рекорд, а значит, и ведут себя иначе.

Собираетесь ли вы дальше выпускать проекты по лицензии «Дозоров»?

Обязательно. У нас не хватило времени на полировку игры по «Ночному Дозору», впрочем, с фильмом та же история. Зато недавно мы выпустили специальную версию для хардкорных геймеров. Сейчас ведутся работы над «Дневным Дозором», получается хорошо. Игра отличается от предшественницы так же, как второй фильм от первого. Думаю, вам понравится.

О РАЗРАБОТКЕ ИГР

В последнее время слышны заявления о том, что возросла стоимость разработки игр. Так ли это?

Я буду говорить лишь об отечественном рынке. У местных команд положение хорошее, поскольку они могут работать с российскими издателями, а это зачастую лучше, чем прямое сотрудничество с европейскими. Со своими издателями легче подписать договор. Стоимость разработки выросла, но не так сильно, как думают многие. Хотя, конечно, услуги некоторых украинских команд обойдутся существенно дороже, чем восточно-европейских студий, а качество при этом не обязательно будет лучше. Проблема заключается в следующем: местные компании не всегда знают, что нужно западному потребителю. В таком случае остается окупать проект на территории СНГ, что очень непросто. Именно потому выпускается все больше игр по различным лицензиям, и эта тенденция будет развиваться.

У нас нет толковых продюсеров, нет людей, способных сделать геймплей. Да, по графике и коду мы уже доросли до международного уровня. В СНГ пишут замечательные движки, только вот игры на них оставляют желать лучшего, поэтому наши компании не любят рисковать. Я знаю, что многие местные разработчики жалуются на засилье клонов, но при том сами не рискуют создать что-то новое, а занимаются тиражированием западных идей. Получается, то, что иностранцы сделали уже сейчас, мы выпустим только через три года, когда оно никому не будет нужно. И проблема не в бюджетах, в Украине и России разработка игры зачастую затягивается настолько, что она обходится не дешевле, чем в Европе или Японии.

Если молодая команда решит сделать игру, что ей следует предпринять, чтобы заинтересовать издателя?

Для начала нужно создать концепт и показать его нам. Не обязательно делать графику, звук, даже 3D не так важно – в первую очередь необходима хорошая идея. Если издателя все устраивает, начинается следующий, не менее важный этап. Где молодая команда будет набирать специалистов? На предоставляемые издателем деньги они могут попытаться нанять новых сотрудников, которые разработают движок, запи-

шут звуки и изготовят модели, либо купить готовый engine и заказать музыку, звуковые эффекты и модели на стороне. Второй вариант не такой рискованный, соответственно, издателю подходит больше.

Разработчики не должны забывать, что успешными становятся не только дорогие проекты, а еще и небольшие, но качественные. К примеру, «Космические рейнджеры». Да, там не топовая графика, но продажи все равно были хорошими и геймеры остались довольны.

К тому же не стоит зацикливаться на PC. Сделать игру для DS или Revolution сейчас куда проще, чем для приставок Sony и Microsoft или персональных компьютеров. Там меньше коллективы, бюджеты, риск, но больше оригинальных игр. Люди покупают DS ради необычных продуктов – так дайте им то, что они хотят! Это как раз та аудитория, которая благодарно примет инновационные проекты.

Перспективно ли создавать игры для консолей в России и Украине?

Западные владельцы платформ заинтересованы в местных разработчиках. Тем более у нас есть команды, способные делать игры международного качества. Я думаю, что у украинцев большие перспективы в отношении создания игр для Nintendo DS и Revolution. Так, скоро в Киеве мы планируем представить Revolution некоторым студиям. Здесь наверняка будут разрабатывать что-то и под PS3, и под Xbox 360, но для таких платформ в первую очередь важно высокое качество графики, а это обойдется очень дорого. Для проектов же под DS и Revolution самое главное – оригинальная идея.

Посмотрите на огромный успех WarioWare Touched!. Это же ультрабюджетный проект, но насколько он оказался интересным! И продавался замечательно. Представьте, реально ли получить высокие тиражи игры с подобной графикой на другой платформе? Вряд ли. И что важно, подобные идеи могут придумывать и реализовывать совсем небольшие команды. Над той же WarioWare Touched! непосредственно работали всего четыре человека.

О РЫНКЕ КОНСОЛЕЙ

Вы активно занимаетесь продвижением Nintendo DS: куда активнее, чем в свое время GBA и GameCube. Почему именно эта платформа?

В России большие специализированные сети наконец-то начали продавать консоли вообще и карманные в частности. Два-три года назад рынка практически не было, он только зарождался. Сейчас же приставки замечательно покупаются, оборот вырос, поэтому мы можем реализовать значительно больше DS, чем в свое время GBA.

Очень помогло нам, как ни странно, появление PSP. Что бы игроки ни думали, эти платформы не являются конкурентами. Зато если сеть взялась за продажу PSP (или DS), она охотно поставит в торговом зале и другую приставку. Получается, что мы с Sony помогаем друг другу.

Отрадно, что неспециализированные торговые сети тоже заинтересовались консолями. Они теперь продаются не только в игровых магазинах, но и в супермаркетах электроники, даже в обычных гипермаркетах, торгующих всем понемножку. А это привело к тому, что консоли стали покупать не одни лишь геймеры, но и люди, которые раньше о приставках и не знали.

Кроме того, мы планируем применять так называемый подпольный маркетинг. Не будем делать массированной имиджевой рекламы, как Sony для PSP, а займемся информированием пользователей о возможностях приставок Nintendo и о том, где они продаются. Мне кажется, что этот метод лучше.

Рынок компьютерных и видеоигр в СНГ развивается очень быстро. Продажи проектов для PC в России увеличиваются на 50% в год, а в Украине – на 100%. Это вызвано не только тем, что стало больше персональных компьютеров, но и тем, что игры теперь проще купить. Они есть на рынках, в спецмагазинах, даже в обычных супермаркетах. И если раньше человеку нужно было специально идти куда-то за новинкой, то сейчас он может приобрести ее вместе с продуктами. Это позволяет продавать больше и, к тому же, сильно бьет по пиратам, ведь их диски не представлены в серьезных сетях.

А продажи консолей и проектов для них в России растут еще быстрее. Доходит до того, что крупные поставщики на рынке сталкиваются с серьезной проблемой нехватки товара. Сверхвысокий рост достаточно опасен – для обеспечения большего количества товара требуются бóльшие средства. Но уже сейчас видно, что даже в относительно небогатых странах СНГ консоли очень перспективны.

О сетевых играх

Насколько важен для современных консольных игр продуманный многопользовательский режим?

В принципе, будущее за сетевыми играми. Это то, к чему стремится Microsoft: дать человеку возможность играть самому, но чтобы в любой момент к нему могли присоединиться по Сети его друзья. Так гораздо веселее, но реализовать это очень сложно. Конечно, в данном направлении работает не только Microsoft. Все новые консоли должны поддерживать сетевой режим, и все компании стремятся воплотить его в своих проектах. Вопрос в том, как это будет сделано. Вспомните идею с загружаемыми бесплатными дополнениями. Она оказалась неэффективной – обычно выходит пара модулей, а затем разработчики остывают, потому что не видят смысла трудиться даром. Другое дело – платный контент, как в Xbox Live, за ним будущее. При этом не обязательно продавать целые уровни, можно ограничиться машинками, трассами, новыми костюмами для персонажей.

Смогут ли консольные онлайн-сервисы как средство для общения заменить пользователю Интернет?

Xbox Live из-за специфического управления как инструмент общения неудобен, даже если использовать клавиатуру и мышь. Да, он позволяет находить людей, отправлять им письма и видеопослания, но нормальный почтовый сервис там не реализован. К тому же, общаться таким образом можно только с теми, у кого есть Xbox.

Microsoft хочет перейти от клавиатуры и набора текста к голосу и видеочату, но при том позволить пользователям сохранять анонимность. Для этого можно применять распознавание и синтез речи, а также синхронный перевод. Например, пользователь выбирает аватара и просто говорит в микрофон, а его друзья видят виртуального персонажа, который общается с ними компьютерным голосом, причем китаец говорит по-китайски, а англичанин слышит родную речь. Пока ничего подобного, к сожалению, не существует, но исследования в этом направлении ведут многие разработчики консолей.

Или возьмем, к примеру, сетевой режим Mario Kart на Nintendo DS. Там нет профилей, есть только специальные коды. Это дает человеку свободу – он не обязан участвовать в жизни комьюнити, а может просто запустить игру, поездить полчасика и выйти. А если все же решит пообщаться с другими пользователями, то должен заходить на форумы (уже с помощью PC), где можно еще и договориться о состязаниях. Хотя я уверен, что в дальнейшем для DS появятся проекты с серьезной встроенной поддержкой комьюнити.

Фото: Андрей Белов

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

Microsoft game studios

LIONHEAD STUDIOS

Games for Windows

1С ФИРМА "1С"

FABLE

THE LOST CHAPTERS

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

AG.ru

© 2005 Lionhead Studios Limited. Усі права захищені. Lionhead, логотип Lionhead і Fable є товарними знаками Lionhead Studios Limited, що охороняються. Гра видається і розповсюджується Microsoft Corporation.
© 2005 Microsoft, емблема Microsoft Game Studios і емблема Windows є товарними знаками Microsoft Corporation, що охороняються в США та інших країнах.
© 2005 ЗАТ «1С». Усі права захищені.

Top 5

Игорь Брэйн

Смерть в большом городе

В большинстве игр врага видно издалека – он хорошо заметен на фоне безобидных NPC. Но иногда противник не имеет лица, его невозможно выделить из общей массы, сама толпа противостоит игроку.

1 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
Проститутки, торговцы оружием и наркодилеры – не самое приятное общество, но простому черному парню из гетто особо выбирать не приходится.

2 URBAN CHAOS
Девушка-полицейский – не самое удивительное в этом городе. Тут прилично выглядящий прохожий может носить в кармане наркотики или оружие. Необходим жесткий контроль властей, чтобы хаос не охватил весь мир.

3 TRUE CRIME: NEW YORK CITY
Что может быть хуже жизни в крупном городе? Только жизнь в Нью-Йорке, где каждую минуту совершаются преступления: от мелких нарушений до гангстерских войн. Но огни большого города манят, как пламя мотылька…

4 DRIV3R
Здесь бешеные гонки на красивых автомобилях – не просто шанс выделиться из серой толпы, а единственная возможность выжить.

5 TOTAL OVERDOSE
Безусловно, самые зрелищные перестрелки – это сражения «в мексиканском стиле». Столкновения «стенка на стенку», которые не ограничиваются банальной дракой, здесь не редкость. Мясорубка с мачете? Почему бы и нет?

Превью

Путешеств[illegible] и материализация духов

Герои Уничтоженных Империй

с. 32

После нескольких исторических стратегий GSC принялась за фэнтези, причем сразу за целую серию. Интересная смесь RTS и RPG – нечто новенькое для компании, прославившейся благодаря «Казакам».

Слово редактора

Вы, наверное, уже заметили, что количество превью в этом номере меньше обычного. Не пугайтесь, разработчики не прекратили делать игры и нашей индустрии стагнация не грозит. Причин на самом деле две.

Во-первых, весна оказалась удивительно богатой на отличные игры. Даже странно – ведь обычно самое лучшее стараются приберечь до Рождества, но в этот раз нас порадовали целой охапкой хитов, включая продолжение любимой всеми The Elder Scrolls.

А во-вторых, все издатели замерли в ожидании E3. Смена поколений – переход от PS2/Xbox/GameCube к PS3/X360/Revolution – немного затянулась (см. новости в этом номере), и потому сложилась необычная ситуация: игр делается много, но говорить о них раньше времени никто не рискует.

Но мы уверены, что после Electronic Entertainment Expo нас ждет лавина анонсов. Оставайтесь с нами, будет еще интереснее.

DVD-диск

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

32 Герои Уничтоженных Империй
38 Спарта: Войны Древности
42 Агрессия
44 Snow
46 ChromeHounds

Спарта: Войны Древности

с. 38

Агрессия

с. 42

Chrome-Hounds

с. 46

PC

Герои Уничтоженных Империй

Сергей Галёнкин

Эпоха тотальной магии

Вы, разумеется, уже знаете о «Героях Уничтоженных Империй» – новой RTS с элементами RPG от компании GSC Game World. Мы посетили офис студии и провели день за одной из самых интересных игр этой осени. Несмотря на все недостатки бета-версии, нам очень понравилось. Читайте полный отчет.

Паспорт

Жанр RTS vs. RPG
Разработчик GSC Game World
Издатель GSC World Publishing
Дата выхода сентябрь 2006
Web-сайт www.heroesofannihilated empires.com

О разработчике

GSC Game World
Игры «Казаки», «Александр», «Казаки II: Наполеоновские войны»
Web-сайт www.gsc-game.com
Одна из самых известных украинских студий, прославившаяся благодаря сериалу «Казаки». С прошлого года является еще и издателем: выпустила «Александра» и «Казаков II» в странах СНГ. «Герои Уничтоженных Империй» станут первой игрой, которую компания будет издавать самостоятельно не только в СНГ, но и на территории Европы.

ГЕЙМПЛЕЙ

Называть эту игру «фэнтези-казаками» в корне неправильно. Начнем с того, что механика «Героев Уничтоженных Империй» сильно отличается: огромные толпы пехоты теперь не гарантируют быстрой победы, а экономику даже самого развитого противника можно легко подорвать с помощью небольших мобильных отрядов, естественно, возглавляемых героем. К тому же геймплей стал куда динамичнее: долгий и нудный процесс отстройки базы практически сведен на нет, и непосредственно воевать вы начнете с первых же минут.

Разрекламированный жанр RTS vs. RPG не совсем верно отражает происходящее. Ника-

кого выбора между прокачкой героя и развитием базы нет: покупка одежды, оружия и бутылочек для нашего персонажа осуществляется за золото, а на производство юнитов и возведение зданий тратится классическая «валюта» вроде кристаллов, дерева, железа и еды. Поэтому вам в первую очередь предстоит правильно совместить размеренное строительство базы с опасными для жизни удалыми рейдами по окрестностям. Учтите к тому же, что ваш персонаж способен ожить всего лишь несколько раз, и значит, потеря Эльханта в бою может обернуться ненавистным окном Game Over.

В одиночной кампании периодически встречаются миссии, когда главный герой самостоятельно (ну или с помощью небольшой группы товарищей) должен зачистить немаленьких размеров территорию. Готовить фундамент и класть кирпичи воякаотрез отказываются, а милых фей-строительниц не выдают. И тут начинается самое интересное. Во-первых, быстро выясняется, что даже самый захудалый медведь-переросток куда сильнее нашего отважного, но худосочного Эльханта, которого пара оплеух гарантированно отправит в лучший мир. Во-вторых, эти самые медведи (гоблины, зомби, пауки-мутанты, огры, колдуны и прочие) – существа компанейские и ходят исключительно отрядами. По пять–сто пятьдесят штук, в зависимости от вашего везения и фантазии дизайнеров. Да и бегают они зачастую очень и очень быстро.

МАГИЯ

Представьте: на несчастного Эльханта несется десяток злобных ядовитых пауков, подгоняемых пятиметровым великаном с дубиной. Друзей поблизости нет, из оружия – лишь лук, очень неплохой, однако бесполезный в ближнем бою. Казалось бы, можно читать отходную. Но нет – через три с половиной минуты целый и невредимый эльф как ни в чем не бывало станет собирать лут со свежеубитых противников.

Все дело в волшебных картах-заклинаниях, которыми героя в изобилии снабжают квестовые персонажи. Сначала, пока враги бегут, выстроившись в линию, запускаем ледяную стрелу: она не только наносит им повреждения, но и снижает их скорость. Затем вызываем толпу магических существ, которые проживут всего пару минут, но этого будет достаточно. И напоследок ставим посередине дерево, способное лечить (и даже воскрешать) своих и притормаживать чужих. Остается на всякий случай отойти назад на полшага и с безопасного расстояния расстреливать еле-еле движущихся неприятелей. Главное – чтобы маны хватило на заклинание мгновенного выздоровления, если что-то пойдет не так.

Естественно, вышеописанными приемами дело не ограничивается. В первой части имеется около полусотни подобных волшебных карт, но одновременно доступны для быстрого вызова только пять из них. Поэтому вам выбирать, как именно расправиться с очередной толпой монстров.

Никого нет дома

МИССИИ

Одиночные задания до боли напоминают классические боевые RPG. Тут тебе и огромные карты, и множество побочных квестов (иногда с несколькими вариантами решения), и даже любимые сундучки, охраняемые особо сильными монстрами. Не обошлось и без подземного уровня с традиционными драконами. Очень удобная штука, кстати,– в случае чего можно незаметно приблизиться к базе противника с тыла. Правда, и он способен ответить тем же, поэтому держите ухо востро.

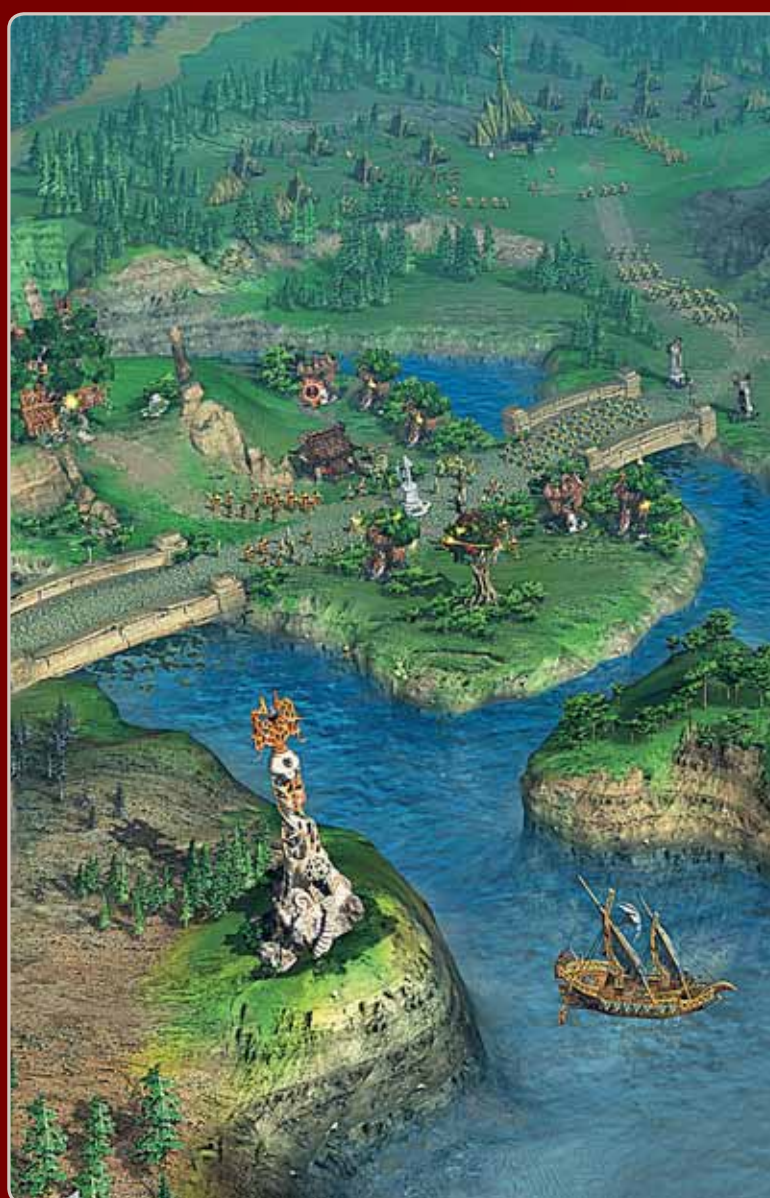
Стратегические же миссии больше похожи на смесь WarCraft III, Diablo II и самых первых «Казаков». Десять минут на обустройство родового гнезда, затем *Ctrl+щелчок* на иконке производства бойцов (это, напомним, гарантирует бесконечную их штамповку, пока ресурсов хватает) – и вперед, крошить нежить! А наличие героя и больших юнитов добавляет тактические элементы. В то время как пехота (иначе говоря, мясо) сходится в схватках сотня на сотню, за спинами у безымянных солдат наш протеже кастует заклинания, обеспечивает лечение раненых и вообще старается всячески оправдать собственное существование. В случае острой необходимости он даже может самостоятельно разорить достаточно крупную неприятельскую базу – мне это не удалось, но Сергей Григорович продемонстрировал пару весьма интересных фокусов, выкосив практически все зомби-население кладбища с помощью одного-единственного Эльханта.

РОЛЕВАЯ СИСТЕМА

Прокачка героя – еще одна нетривиальная задача. С набором каждого уровня персонажу предлагают несколько улучшений вроде «наносимые повреждения +1», «скорость стрельбы +6%» или «защита от колющего оружия +2». И даже если в данный момент вокруг вас исключительно гоблины со шпагами – не спешите хвататься за третий вариант. Ведь вполне возможно, что в следующей миссии вам встретятся орки с дубинами или маги с файерболами. Не исключено, что придется переиграть пару миссий из-за неудачной прокачки – у меня, например, уже в четвертом задании наблюдалась отчаянная нехватка маны, поскольку все очки опыта были вложены в стрельбу из лука. А толку от него, когда нечем остановить противника?

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ

Миссии в «Героях Уничтоженных Империй» достаточно длинные. Одиночное задание может затянуться на два-три часа, да и стратегические уровни тоже редко занимают меньше часа. Плохо это или хорошо – решать вам. В принципе за такой срок происходит немало событий, да и Save Game работает исправно (в полной версии, в бете он приводил к краху программы). С другой стороны, ставшие в последнее время стандартом RTS 30 минут были выбраны не просто так, а для того чтобы пользователь не уставал от игры. Правда, за весь день, проведенный в компании «Героев», скучно мне не стало ни разу.



Варяги плывут к грекам

СЕТЕВОЙ РЕЖИМ

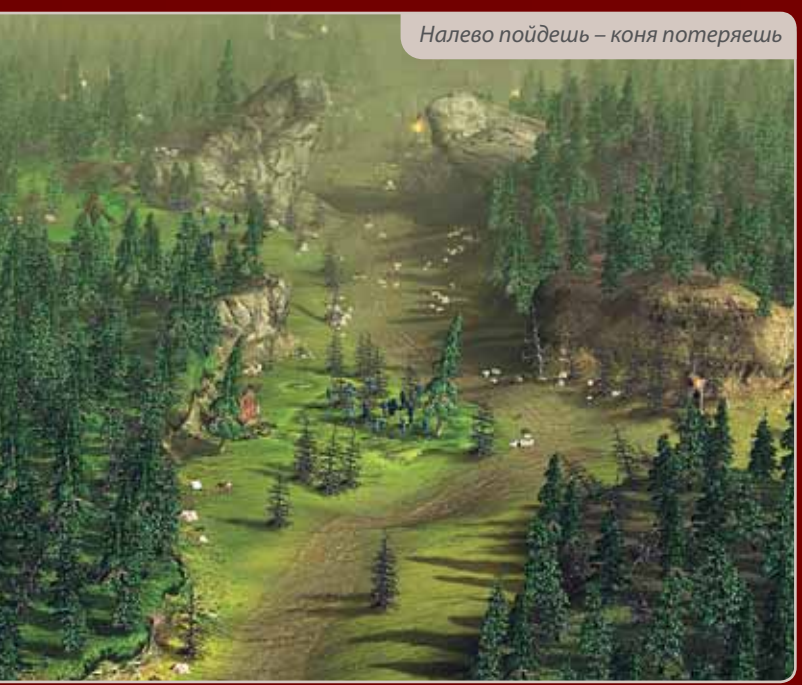
Как и любая правильная стратегия, «Герои Уничтоженных Империй» делаются с прицелом на мультиплеер. И тут все выглядит просто замечательно: до семи человек на карте, четыре расы (эльфы, нежить, ледяной народ и механики), по три героя на каждую, большой набор карт (надеемся, редактор будет в комплекте). Обещана возможность выбора метода развития: в RTS- или RPG-стиле. Впрочем, как сказано выше, скорее всего и в сетевом режиме придется комбинировать оба способа.

Народы, разумеется, отличаются. Не радикально, как в любимой всеми WarCraft III, но вполне достаточно для того, чтобы сделать тактику каждого из них уникальной. Кто-то берет числом, кто-то надеется на лучников, кто-то предпочитает магию. Старые добрые «камень-ножницы-бумага», сиречь «развитие-экспанд-раш», остаются в силе.

Интересно, что движок умеет менять вид территории в зависимости от того, кто ее контролирует. Соответственно, могут получаться комбинации удивительной красо-

Статистика

Как будто цифры что-то значат:
- 4 основные рассы,
- 12 героев,
- 12 нейтральных рас,
- 100 юнитов,
- 150 строений,
- свыше 150 магических предметов,
- более 100 заклинаний,
- 50 с лишним волшебных карт.



Налево пойдешь – коня потеряешь

ты – при правильном балансе сторон и наличии опытных противников.

Традиционно для стратегий GSC в сетевом режиме будет возможность подключения зрителей. Забавно, что патент на эту технологию недавно получила Microsoft, хотя подобная фишка появилась еще в аддоне к самым первым «Казакам».

ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ НЕДОСТАТКИ

Теперь о том, что способно отпугнуть игроков. Во-первых, поклонники тех самых оригинальных «Казаков» опять могут быть разочарованы, как и в случае с «Казаками II». «Герои Уничтоженных Империй» по игровому процессу сильно отличаются от других стратегий GSC, поэтому подготовьте себя к этому заранее.

Во-вторых, игра достаточно сложная. Конечно, я играл на *hard* и без сохранений, но проблема не в том, что монстры чуть сильнее и умнее – дело в механике. Кавалерийским наскоком победить нельзя, придется подумать. Если вы привыкли к аркадным RTS и упрощенным action/RPG, то поначалу вам будет тяжело.

В-третьих, игра очень красивая, но почему-то этого факта стесняется. Разработчики показывали мне специальные режимы облета карты и управления юнитами (включая онтов и драконов) от третьего лица – выглядит потрясающе! Но в классической проекции 3/4 это не слишком заметно. Впрочем, вероятно, спецрежимы все же будут включены в игру.

И в-четвертых, сюжетная кампания повествует только о свет-

Предыстория

В мире Аквадор существовало большое государство Зелур, знаменитое своими магами. В его столице, городе Форе, стояла величественная пирамида Универсал, которой подчинялись все волшебники окрестных земель. В те времена магия разделилась на четыре основных направления: теплая, холодная, мертвая и магия предметов. Вскоре представители каждой из школ захотели завладеть Универсалом, а заодно и всей империей.

Универсалом правил верховный маг по имени Октон Маджигасси, знаток всех четырех видов магии. Много лет подряд он был хранителем короны Мира, символа власти волшебства. Благодаря ее силе Октон сохранял равновесие сил и не позволял ни одной из школ подчинить себе Универсал. Но годы шли, Владыка старел, а магические школы крепли. Наконец, стремясь предотвратить всеобщую войну, Октон решил увезти Корону подальше и сбежал. После его исчезновения начался хаос. Три магические школы сцепились между собой, а повелитель четвертой (самый умный) отправился в погоню.

Но Октон успел спрятать Корону прямо перед тем, как враг настиг его. В результате поединка один из магов погиб, а на голову другого пало вечное проклятие.

И вот, спустя сто лет после этих событий, старинное проклятие вырвалось на свободу. Все эти годы, стремясь отыскать утерянную корону Мира, черный маг посылал мертвецов в древние пещеры, пока один из отрядов не столкнулся с лавовыми демонами. Началась война. Населяющей подземелья и катакомбы нежити пришлось отступать, медленно, но неуклонно приближаясь к поверхности, где поселились эльфы. Вскоре нежить приблизилась к эльфийской столице Аргос. С этого момента и начинается игра.

Вечеринка тру-готов

Почти Омаха

лых. Покомандовать армией живых мертвецов, захватывающих Аквадор, нам дадут только в мультиплеере. Ни во второй, ни в третьей части почувствовать себя властелином зомби не получится. Одна надежда на пользовательские модификации.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

Как уже говорилось, «Герои Уничтоженных Империй» изначально задумывалась как трилогия, и сюжет здесь прописан сразу на три части вперед. Но нам удалось поиграть только в самый первый эпизод. Начинается все со вторжения орд нежити на остров Атланс. Коренное население (преимущественно эльфы) в панике отступает. И пока верховный воевода эльфов Монфор Билал (сценарий писал профессиональный фантаст, не забыли?) собирает армию для нанесения ответного удара, молодой забияка Эльхант практически в одиночку пытается спасти всех, кого может. В этом ему помогает дочь воеводы Лана (о ее сестрах по имени Мона и Нуна не сообщается).

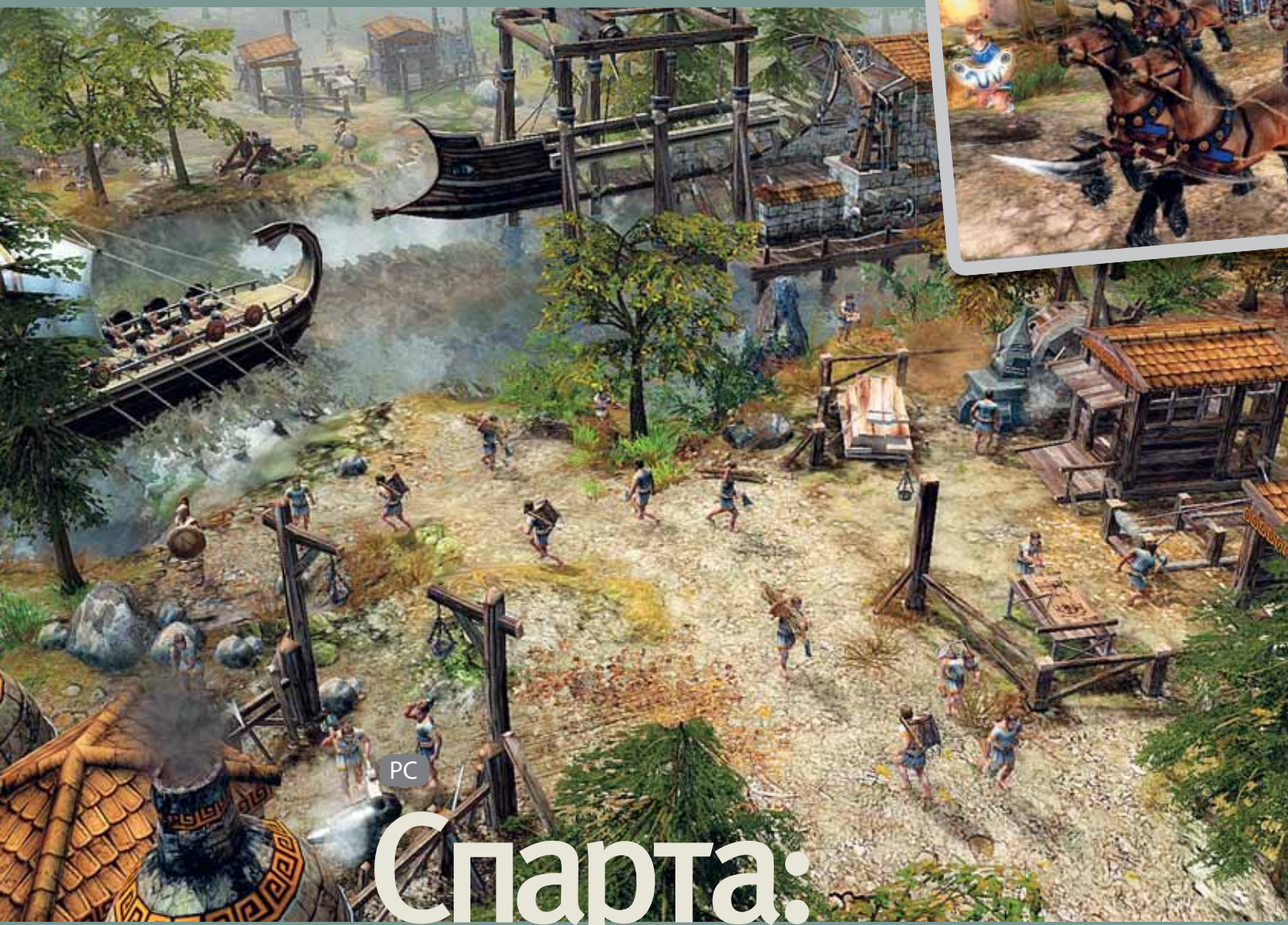
Естественно, путешествиями по одному некогда цветущему острову все не ограничится. Придется посетить земли других народов, чтобы найти единственное средство для борьбы с ожившими мертвецами.

О сюжете второй и третьей частей известно мало. Но разработчики достаточно прозрачно намекают на порталы во времени, современную боевую технику и использование оружия двадцать первого века против магии далекого прошлого.

Игра–книга–игра

В отличие от игр по книгам и книг по играм (за примерами далеко ходить не надо – посмотрите на игры по «Властелину Колец» и книги по WarCraft) литературная версия «Героев Уничтоженных Империй» создавалась одновременно с самим проектом. К тому же автор и сценарист – одно и то же лицо: Илья Новак, обладатель прошлогодней премии «Еврокон» за лучший дебют в фантастике.

Книги серии появятся раньше, чем игры. Всего планируется пять томов, и первый из них поступит в продажу уже в начале апреля. Он расскажет о предыстории конфликта в мире Аквадор.



PC

Спарта: Войны древности

Михаил Половко

Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик World Forge
Издатель Playlogic
Издатель в Украине «Руссобит-М»
Дата выхода IV квартал 2006
Web-сайт russobit-m.ru/rus/games/sparta

О разработчике

World Forge
Игры нет
Web-сайт нет

В воронежской компании, образованной выходцами из Burut Creative Team, трудятся 45 специалистов. И, помимо стратегии в античном антураже, здесь ведется работа над шутером The Wall.

Три спартанца на сундук мертвеца…

Российские разработчики в отличие от отечественных не спешат баловать геймеров качественными стратегическими проектами. Из последних вспоминается лишь психоделический «Периметр». А ведь именно RTS является одним из самых популярных жанров на PC.

Первенец студии, «Спарта: Войны древности» – первая игра из будущего цикла Ancient Wars. Если все пройдет удачно, то за ней последуют другие подобные проекты, названия которых, к сожалению, пока не разглашаются.

«Спарта» перенесет нас в Средиземноморье VII–III веков до н. э. – во времена нескончаемых кровопролитных войн между спартанцами, персами, афинянами и постоянных набегов племен варваров с севера. Плодородные земли Аппенинского полуострова всегда были лакомым кусочком для воинственных соседей.

Игрок получит возможность управлять армиями любого из трех государств: Спарты, Египта или Персидской империи. Похоже, разработчики решили ограничиться небольшим числом противоборствующих сторон с целью облегчения процесса отладки игрового баланса.

Спарта славилась своими воинами – то были профессионалы, тренируемые буквально с младенческих лет, бесстрашные и верные своим предводителям. Спартанцы, в отличие от многих других народов,

Дебаты в Верховной Раде Спарты окончились неудачно

уделяли тактике мало внимания, основной упор они делали на физическую силу и отвагу. Еще одной слабой стороной лакедемонян являлась техника: долгое время они не могли постичь искусства изготовления и использования осадных приспособлений. Флот Спарты был очень немногочисленным по сравнению с греческим или персидским. Но разработчики «Войн древности» решили предоставить всем противникам практически одинаковые возможности по постройке кораблей и осадных орудий – опять-таки ради соблюдения баланса.

Персы – оседлые потомки кочевого арийского народа. Основу их армии составляли непревзойденные лучники, которые обучались стрельбе с раннего детства. Некоторые исторические источники указывают на то, что именно благодаря искусным лучникам да еще тщательно продуманной тактике ведения боя Персидская империя одержала многие блистательные победы.

Египтян можно по праву назвать одними из родоначальников военного ремесла: в Древнем Египте даже имелась специальная каста, представители которой и обязывались служить в армии из поколения в поколение. Именно здесь впервые появились боевые колесницы, широко применявшиеся впоследствии во многих армиях. Сыны Нила славились также своим военным флотом. В «Спарте» разработчики учли и тот факт, что в Древнем Египте исключительно сильна была власть духовенства. При игре за египтян станет доступен особый юнит – жрец, обеспечивающий моральную поддержку бойцов. Поскольку «Спарта: Войны древности» позиционируется как исторически достоверная игра, можно смело отбросить идеи об исцелении войска путем наложения рук, равно как и о вызове землетрясений, чумы, шторма и прочих природных напастей. По этой же причине совершенно исключены клонирование армии и вмешательство зергов. Впрочем, подобное позиционирование, очевидно,подразумевает и наличие реалистичной тактики. К сожалению, в этом плане «Спарте» похвастаться нечем, так что не ждите еще одной Rome: Total War. Перед нами скорее классическая RTS в античных декорациях, нечто вроде Age of Empires.

Разработчики из World Forge решили не искать новых путей, а наоборот – вернуться к истокам RTS. Это означает, что помимо собственно военных действий игроку придется еще и развивать экономику выбранного государства. Для данной цели ему будут предоставлены три основных вида ресурсов: золото, древесина и продукты питания. Как и раньше, драгоценный металл и пища необхо-

димы для воспроизводства войска и поддержания его в должном состоянии, а дерево – для строительства зданий и осадных орудий.

Игрок сможет возводить сооружения, служащие для создания армии или увеличения ее боеспособности. К примеру, в спартанской мастерской специально отобранные илоты станут исследовать новые виды военной экипировки, начиная от пелты (легкий кожаный щит) и заканчивая дорогими и сложными по конструкции гастрафетами (так называемый «брюшной лук», разновидность арбалета). В персидской овчарне рабы будут выращивать овец, а ведь овца – это не только ценный мех... Построенные египтянами обелиски способны деморализовать армию противника, оказавшуюся в пределах зоны их действия.

Заморские гости прибыли

Поклонники Stronghold от FireFly Studios тоже найдут тут кое-что интересное. В «Спарте» будут реализованы полномасштабные осады крепостей. Так, игрок сможет окружить свои владения высокой стеной, поставить по периметру дозорные башни, выкопать рвы и даже соорудить военные заграждения из камней или бревен. Любителей брать города штурмом тоже не обидят: им обещают предоставить лестницы, осадные башни, катапульты, тараны и пр. Все это дает невиданный простор для тактических изысков. Смущает, правда, один факт – считается, что спартанцы не строили укреплений приблизительно до IV века до н. э.

Те игроки, которые не могут представить себе стратегическую игру без скрипа мачт, плеска волн и криков «На абордаж!», также не разочаруются. В «Войнах древности» будут реализованы масштабные водные баталии на суднах, внешне и функционально полностью соответствующих рассматриваемому историческому периоду.

К слову, о масштабности: средняя игровая карта будет иметь площадь около одного квадратного километра, что неплохо для классической RTS. Огромные открытые пространства вкупе с разнообразными ландшафтами и возможностью управлять пятитысячным войском заставят истинных тактиков и стратегов пораскинуть мозгами. Радует и то, что при выполнении маневров армию игрока не «стеснит» черная граница уровня, как случается во многих современных RTS.

Возможность экипировать каждого своего бойца собственноручно в игре Warhammer 40 000: Dawn of War пришлась по вкусу любителям стратегий. Разработчики из World Forge решили не отставать от моды и тоже представили аналогичную функцию в своем дебютном проекте, сделав ее еще более интересной. Отныне игрок волен когда угодно наделить любого подчиненного ему солдата каким-либо оружием или броней. Но это не значит, что юнит останется с таким арсеналом до самой смерти – он имеет полное право подобрать с поверженного врага более технологически совершенный предмет экипировки.

Какая же современная RTS обходится без героев – уникальных по своим личным качествам и живучести воинов, которые в одиночку способны уничтожить вражеский полк? Создатели «Спарты» обещают, что обязательно внедрят в игру несколько подобных юнитов. Кто именно из великих людей древности заслужил такую честь, пока не разглашается, но, скорее всего, это будут выдающиеся полководцы. Именно герои и станут главными действующими лицами повествования. Сюжетная линия, вероятно, окажется предельно линейной. Нам вряд ли дадут возможность как-либо изменить ход истории или хотя бы повлиять на результаты важнейших битв.

В наше время каждая солидная RTS обязательно должна быть укомплектована качественным многопользовательским режимом. Конечно, ведь любому виртуальному полководцу хочется и на людей посмотреть, и себя показать. В «Спарте» будет реализован полноценный мультиплеер с поддержкой до восьми игроков и двумя доступными режимами – стандартными *deathmatch* и *king of the hill*.

Физический движок «Спарты» поддерживает эффекты в стиле тех, что используют студии вроде Ensemble Studios и Relic Entertainment. Здания рушатся под ударами осадных орудий, а не от меча одинокого воина. Дерево отлично горит, особенно в пустыне. Огонь с подожженного сооружения может в мгновение ока перекинуться на ближайшие постройки, расположенные с наветренной стороны.

Ancient Wars Engine демонстрирует весьма приятную картинку. Большое количество юнитов в кадре, огромные открытые пространства, разнообразные флора и фауна – первое, на что обращаешь внимание при взгляде на скриншоты. А при ближайшем рассмотрении становятся заметны еще и использование шейдеров, и rag-doll-анимация безжизненных тел. Обещают сделать даже скелетную анимацию каждого юнита! Все более популярная нынче динамическая смена дня и ночи также обязательно будет реализована. Неизвестно, повлияет ли данный факт на меткость стрелков и на дальность видения, но то, что выглядит это превосходно, ясно уже сейчас.

Кстати, приятное известие: к созданию «Спарты» привлечен человек, некогда занимавшийся великолепной The Settlers – Торстен Хесс (Torsten Hess). Он принимал участие в работе над третьей и четвертой частями всеми горячо любимых «Поселенцев» в качестве художника-дизайнера.

Подводя итоги, скажем, что «Войны древности» делаются с оглядкой на западные классические RTS. Поэтому любители Age of Empires и Rise of Nations наверняка будут довольны. А тем, кто хотел бы получить действительно историческую стратегию, следует дожидаться отечественного «XIII века» или Medieval 2: Total War.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДИА

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

AGE of EMPIRES III

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

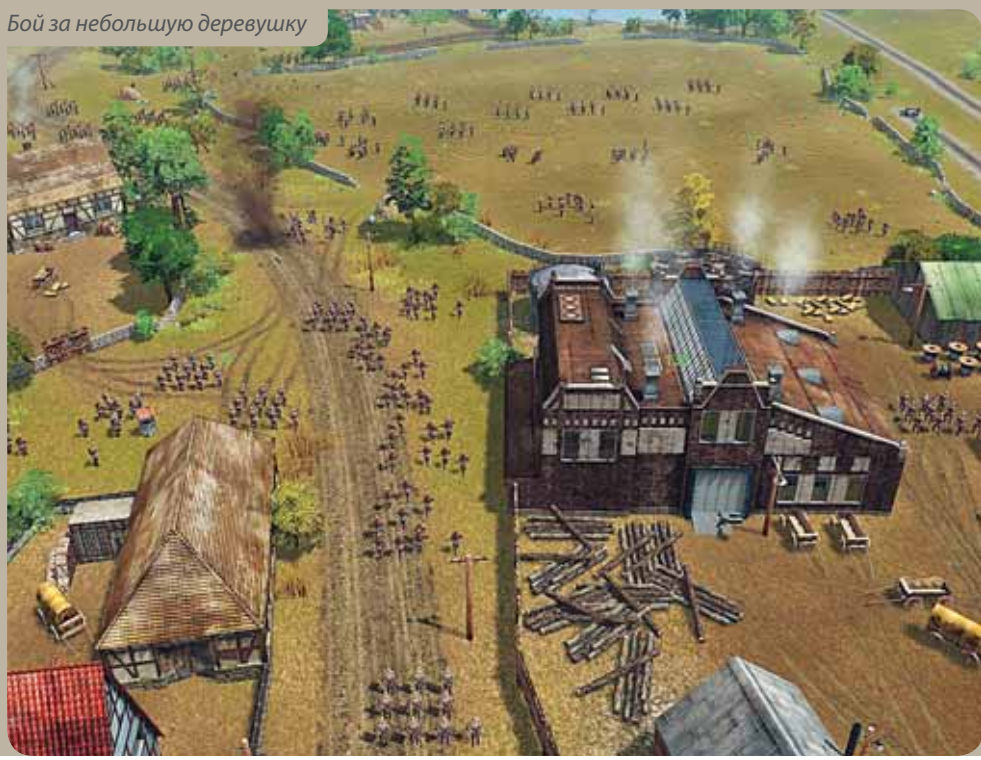
«Ніколи ще тривимірна стратегія не виглядала так надзвичайно».
ИГРОМАНИЯ

«На небосхилі RTS запалюється Новий Світ»
СТРАНА ИГР

Microsoft game studios ENSEMBLE STUDIOS UBISOFT 1С

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

В динамике выглядит еще лучше



Бой за небольшую деревушку

PC

«Агрессия»

Сергей Гаврюченко

Война продолжается

В том, что разработчики из «Лесты» неравнодушны к военно-историческим стратегиям, теперь можно не сомневаться. Очередной игровой проект питерцев с красноречивым названием «Агрессия», как и два предыдущих, относится именно к этому замечательному жанру.

Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик «Лесta»
Издатель «Бука»
Дата выхода нет данных
Web-сайт нет

О разработчике

«Лесta»
Игры «Антанта», «Стальные Монстры»
Web-сайт www.lesta.ru
Санкт-петербургская студия «Лесta», до недавнего времени занимавшаяся исключительно рекламными роликами, компьютерной графикой и мультипликацией, сейчас активно продвигается на рынок компьютерных игр. Кроме того, на счету у питерцев значится несколько анимационных и кинофильмов.

На сей раз было решено обойтись без опасных, чреватых провалом, «генетических» экспериментов. Никаких вкраплений симулятора или плодов других «мичуринских» опытов в новой стратегии от создателей «Стальных Монстров» мы, судя по всему, не увидим. Вместо этого разработчики наконец-то вспомнили и о любителях сетевых баталий – наряду с уже привычными кампаниями и одиночными сражениями в «Агрессии» будет предусмотрен мультиплеер.

Не придется сетовать и на скоротечность игры: временные рамки виртуального конфликта по сравнению с предыдущим проектом «Лесты» были значительно расширены, и теперь оттачивать свое мастерство полководца разрешено с 1910 и вплоть до 1950 года. Изменения коснулись и театра боевых действий: бескрайние просторы Тихого океана, Япония и США из «Стальных Монстров» уступили место на детальной трехмерной карте стратегического режима Европе, части Ближнего Востока и побережью Африки.

Принять участие в двух мировых войнах и при желании даже изменить ход истории мы сможем в роли полномочного правителя одного из четырех государств: России, Англии, Германии или Франции. При этом заметим: разработчики прикладывают все усилия для того, чтобы слово «полномочный» не оказалось пустым звуком, и игрок действительно почувствовал себя руководителем страны. В частности, политическая система «Агрессии» (с поправкой на жанр) обещает быть довольно детальной: предусмотрены выбор правителя и политического строя государства, назначение кабинета министров, оказывающего влияние на города и армию. Обещают даже восстания. Разумеется, не обойдется и без проработанной дипломатической системы, к сожалению, начисто отсутствовавшей в «Стальных Монстрах». Впрочем, если вы вдруг почувствуете, что попросту не успеваете уследить за всем сразу или не можете разобраться во множестве функций, к вашим услугам в меру продвинутый AI, всегда готовый переложить на свои плечи часть монарших забот.

За каждую из четырех стран в «Агрессии» предусмотрены два типа кампаний: историческая и свободная, схожие по своим особенностям с основными игровыми режимами из «Стальных Монстров». Однако условие победы теперь весьма прозаично: достаточно «только» водрузить свой флаг над всеми городами, имеющимися на стратегической карте. Притом стоит учитывать, что появление ядерного оружия одновременно у двух стран – участниц

конфликта может совсем некстати расстроить все ваши наполеоновские планы и послужить причиной внезапного завершения игры. Это вполне обосновано, ведь в реальной истории именно ядерное оружие привело к окончанию эпохи тотальных боевых действий и началу холодной войны.

Но особое внимание разработчики уделяют, естественно, масштабным кровопролитным сражениям в тактическом режиме, без которых «Агрессия» просто немыслима. Как утверждают ребята из «Лесты», в этом отношении их игра будет максимально приближена к классической стратегии реального времени. Перед началом битвы нам позволят расставить войска на обширной карте для более эффективного ведения боя. А наличие множества видов войск (пехота, конница, артиллерия, танки и т. д. – всего около 150 типов юнитов) предоставит нам широкое поле для тактического планирования. Единственное, что огорчает, – военно-морские силы и авиация в «Агрессии» будут реализованы упрощенно. Например, имея в своей армии самолеты, вы сможете лишь время от времени, если возникает необходимость, наносить авиаудары. Не слишком оригинально, конечно, зато довольно удобно.

Графическая составляющая «Агрессии» выглядит вполне прилично. Стратегическая карта со времен «Стальных Монстров» значительно похорошела, обзавелась симпатичными модельками домиков, символизирующими города, а рельеф местности проработан более тщательно. Картинка тактического режима также заслуживает похвалы, а отличная анимация юнитов и красочные взрывы являются предметом особой гордости разработчиков. К слову, все объекты на карте подвергаются тотальному разрушению, что наглядно демонстрируют аппетитные тизерные ролики, любезно предоставленные «Лестой».

К сожалению, о дате выхода «Агрессии» в настоящий момент ничего не известно, а потому придется запастись терпением и ждать официальных заявлений. Пока же можно лишь до рези в глазах всматриваться в имеющиеся скриншоты и надеяться на то, что ребята из «Лесты» не подведут и порадуют нас отличной стратегией в лучших традициях «Стальных Монстров».

Почти Moscow: Total War

Наши в городе

Оцениваем ситуацию на рынке

Стильный лузер

PC / Xbox

Snow

Ярослав Сингаевский

Берем весь кейс

Маленькие лошадки

В криминальных боевиках игрок зачастую выполняет роль мальчика на побегушках. Как бы ни рос параметр «респект», а грязные дела все равно приходится делать своими руками. Но, кажется, у нас наконец-то появился шанс поработать головой.

Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Frog City
Издатель 2K Games
Дата выхода май 2006
Web-сайт www.frogcity.com/snow.html

О разработчике

Frog City
Игры Pantheon, Trade Empires, Tropico 2: Pirate Cave
Web-сайт www.frogcity.com
Frog City была основана в далеком 1994 году, но особыми успехами пока похвастаться не может. Из всех выпущенных игр популярность завоевал разве что сиквел Tropico. Сейчас Frog City является одной из внутренних студий Take-Two.

Джонни Моррелл (Johnny Morrell) страстно мечтал об актерской карьере, однако попасть в желанный Голливуд так и не сумел. Решив, что наркобизнес ничуть не хуже кинематографа, Джонни взялся (конечно же, с вашей помощью) за организацию курьерской доставки нелегальной продукции. Начинать придется с продажи небольших порций травки в окрестностях Лос-Анджелеса. По мере достижения успехов ваше предприятие будет расти и шириться, превращаясь из скромной частной фирмы в могучий межнациональный картель. Аферы с пакетами марихуаны уйдут в прошлое, наладятся связи с поставщиками из Мексики и Колумбии, и героин на территорию США станет ввозиться исключительно киношными масштабами – контейнерами.

Схема работы примерно такая: допустим, вам заказали доставку из Мехико в Детройт. Вы решаете, у кого в Мехико брать товар, сколько его будет и какого качества. Затем надо выбрать курьера. Чем он проворнее и сообразительнее, тем быстрее перемещается и привлекает меньше внимания. Также необходимо указать наиболее безопасное по вашему мнению место пересечения границы (подкуп таможни приветствуется) и в завершение – определить точки сбыта товара в Детройте.

Разумеется, стремясь завоевать рынок, рано или поздно придется столкнуться с конкурентами. Картели из Майами, Нью-Йорка и Чикаго старательно ставят палки в колеса, пытаются

заключить сделки с поставщиками раньше вас, перехватывают курьеров, наводят полицию. Но и вы в долгу не остаетесь: создаете «левые» адвокатские конторы, фабрикующие ответные иски. Скрываясь от налоговой, отмываете деньги через неприметные фирмы. Придумываете обходные маршруты для курьеров. Организуете собственные производственные базы, дабы не зависеть от поставщиков.

Разработчики делают акцент на тактическом планировании. Бóльшую часть времени вы проведете над картой Соединенных Штатов, оценивая баланс сил и подбирая самые удачные варианты проведения очередной сделки. Команды подчиненным отдаются с помощью системы различных меню. Только не затягивайте с решением – игра идет в реальном времени, и ситуация постоянно меняется. Хочется верить, что управляемая пауза будет предусмотрена, иначе мы рискуем потерять контроль над происходящим. Кстати, обещается и боевая часть, выполненная в виде... карточных сражений (card based). К сожалению, никаких подробностей о ней пока не сообщается.

Графическая составляющая Snow крайне минималистична, но благодаря использованию cel-shading картинка выглядит достаточно оригинально. Общая стилистика и типажи персонажей вызывают ассоциации с фирменным артом серии GTA.

Несмотря на то что заявленная дата релиза уже близка, многие детали остаются под вопросом. Игровая механика незамыслована, справедливые опасения вызывает баланс обещанных карточных боев, да и выбранная тема, скажем честно, несколько спорна. Впрочем, не будем спешить с выводами, пока не опробуем «товар» сами.

Xbox 360

ChromeHounds

Ярослав Сингаевский

Цельнометаллические псы

Специалисты давно доказали полную боевую несостоятельность огромных шагающих роботов. Но отказать себе в удовольствии порулить могучей мехой мы не в силах.

Паспорт

Жанр squad based action/simulation
Разработчик From Software
Издатель SEGA
Дата выхода 29 июня 2006
Web-сайт www.sega.com/games/game_temp.php?game=chrome-hounds

О разработчике

From Software
Игры Frame Gride, Gold Star Mountain, дилогии Lost Kingdoms, King's Field и Otogi, Echo Night, Kuon, Tenchu, легендарная серия Armored Core
Web-сайт www.fromsoftware.co.jp
Старожилы японской игровой индустрии начинали с выпуска небольших бизнес-приложений. Но любовь к играм в целом и к громадным шагающим роботам в частности взяла верх. Сегодня компания известна прежде всего благодаря mech-сериалу Armored Core.

Гуру роботостроения из компании From Software с помощью технологий next-gen переносят игроков в далекое будущее, где три могущественные державы иступленно сражаются за мировое господство. Драматической сюжетной подоплеки в ChromeHounds нет (или она очень тщательно скрывается). О причинах конфликта противоборствующие стороны давно забыли и полностью сосредоточились на войне – чего и вам желают.

Как вы уже догадались, главными боевыми единицами будущего, вопреки мнению скучных экспертов, являются громадные шагающие бронемашины – мехи (hounds). В играх они, как правило, представлены в виде антропоморфных роботов. Но в ChromeHounds разработчики решили изменить дизайн, и здешние машины больше напоминают танки на курьих ножках или бронированных крабов.

Как водится, перед началом боевой операции следует подготовить робота. Любителей повозиться с настройкой наверняка ждет разочарование. Доступен лишь выбор шасси, оружия и брони. Соблюдается классический баланс между скоростью и огневой мощью. Чем тяжелей вооружение и чем толще броня, тем медленнее меха перемещается.

Для удобства в игре введены понятия классов: gunner, sniper, assa-

Это не Matrix, увернуться не выйдет

Страшное оружие

ult, scout и т. д. Названия говорят сами за себя. Кстати, одиночный режим состоит из 6 кампаний, каждая из которых посвящена определенному типу мех. Вы спросите: зачем настолько подробно объяснять, чем один hound отличается от другого? Отвечаем: разработчики не скрывают того факта, что акцент сделан на командной игре через Xbox Live, а одиночные кампании предназначены для того, чтобы понять, какой тип мех (а следовательно, и стиль игры) наиболее интересен геймеру. В то же время создатели ChromeHounds спешат успокоить поклонников single-режима и прикладывают все усилия, чтобы сюжетные миссии ни в чем не уступали сетевым побоищам. Продюсер игры Тосифуми Набесима (Toshifumi Nabeshima), известный по серии Armored Core, справедливо замечает, что многих разочаровывает имеющийся уровень искусственного интеллекта, потому его совершенствова-

Городские бои во всей красе. Это, похоже, Париж

нию уделяется особое внимание. Однако нас почему-то не оставляют опасения, что одиночная игра фактически будет представлять собой расширенный tutorial, не больше.

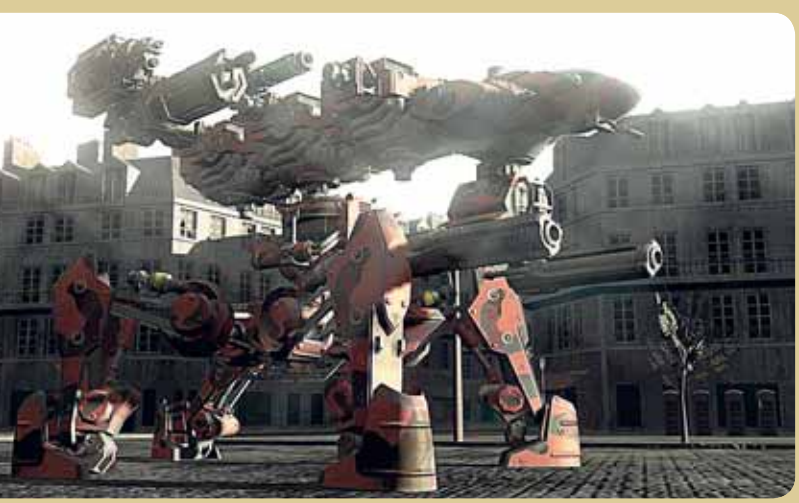
Онлайновый же режим является грандиозной динамической кампанией, конечная цель которой – установление господства одного из государств. Игроку предстоит решить, под каким флагом воевать, выбрать на глобальной карте одну из горячих точек, после чего его немедленно переносят на место боевых действий. Ключевой особенностью этого режима является динамически изменяющаяся ситуация: конфликты продолжаются безостановочно, даже когда геймер в офлайне.

ChromeHounds позиционируется как squad based action, поэтому лихим кавалерийским наскоком добиться успеха будет непросто. Секрет победы кроется в верной командной тактике, правильном использовании ландшафта, знании особенностей различных типов мех. Тщательному расчету стратегии игрока благоприятствует размеренный ритм игры.

Для лучшей координации действий бойцов разработчики предусмотрели специальный класс мех – commander. В отличие от других роботов командирские машины имеют намного более мощные радарные системы, что позволяет тщательнее оценить обстановку. Commander может поддерживать со своими напарниками голосовой контакт (с помощью службы Xbox Live Chat). Примечательно, что связь в игре реализована вполне правдоподобно. Если вы отошли от командира слишком далеко, то из динамиков ничего, кроме помех, не услышите. Эта, казалось бы, простая фишка служит для игроков еще одним поводом действовать сообща. Впрочем, для эгоцентричных личностей предусмотрен отдельный вариант игры «каждый за себя» (проще говоря, deathmatch).

ChromeHounds выглядит весьма неплохо, но от next-gen ожидаешь большего. Несколько удивляют чрезмерно пустынные пейзажи, зато остальные визуальные составляющие не разочаровывают: вода красиво бликует на полированной броне, почти живыми кажутся деревья. Радует далекая линия горизонта. Безусловно, удалась всевозможная пиротехника: вспышки выстрелов, взрывы, искры от рикошетов. Эффект motion blur, применяющийся сейчас практически во всех играх для консолей следующего поколения, в ChromeHounds смотрится абсолютно уместно. Не забыли и о разрушаемом окружении – от попадания снарядов здания эффектно разваливаются, деревья выворачиваются с корнем, а роботы не менее живописно рассыпаются: теряют части брони, хромают на «раненые» конечности (в игре реализована система точечных повреждений). Происходящее на экране по умолчанию демонстрируется от третьего лица, но в любой момент камеру можно переключить на вид от первого, обеспечивающий более точное прицеливание.

Нельзя сказать, что ChromeHounds претендует на звание блокбастера, но хорошей игрой окажется непременно. Опыт разработчиков из From Software, помноженный на достойную технологию, гарантированно даст позитивный результат. Разумеется, не стоит забывать о возможностях сервиса Xbox Live. В случае качественной реализации онлайновой динамической кампании интерес к проекту будет поддерживаться еще долгое время. Посему поклонникам мех и всем сочувствующим советуем начинать готовиться уже сейчас. Бронированные гиганты выйдут на рынок в конце мая этого года.



Чудо робототехники

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

Похождения Барда

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

Игра месяца

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

Top 5

Игорь Брэйн

Живее всех живых

Тема жизни после смерти уже давно интересует игроделов, но если ранее неупокоенные выступали в роли отрицательных NPC, то сейчас они зачастую становятся главными действующими лицами. У детишек и взрослых меняются кумиры?

1 STUBBS THE ZOMBIE IN «REBEL WITHOUT A PULSE»

Этот симпатяга покоряет с первого взгляда: приятный сочный цвет лица, стильная папироска, винтажная шляпа, из полуразложившегося легкого поднимается сигаретный дым… А еще он может поедать человеческий мозг!

2 MEDIEVIL: RESURRECTION

Рыцарь, убитый стрелой в самом начале сражения, по ошибке снискал лавры героя. Но лишь смерть и последовавшая за ней жизнь дали ему возможность доказать всем, что звание получено им вполне заслуженно.

3 GRIM FANDANGO

Благодаря этому проекту мы поняли, что после могилы, гроба с кистями, траурных венков и похоронного марша может существовать потрясающе яркая жизнь с неимоверными страстями и интригами!

4 TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

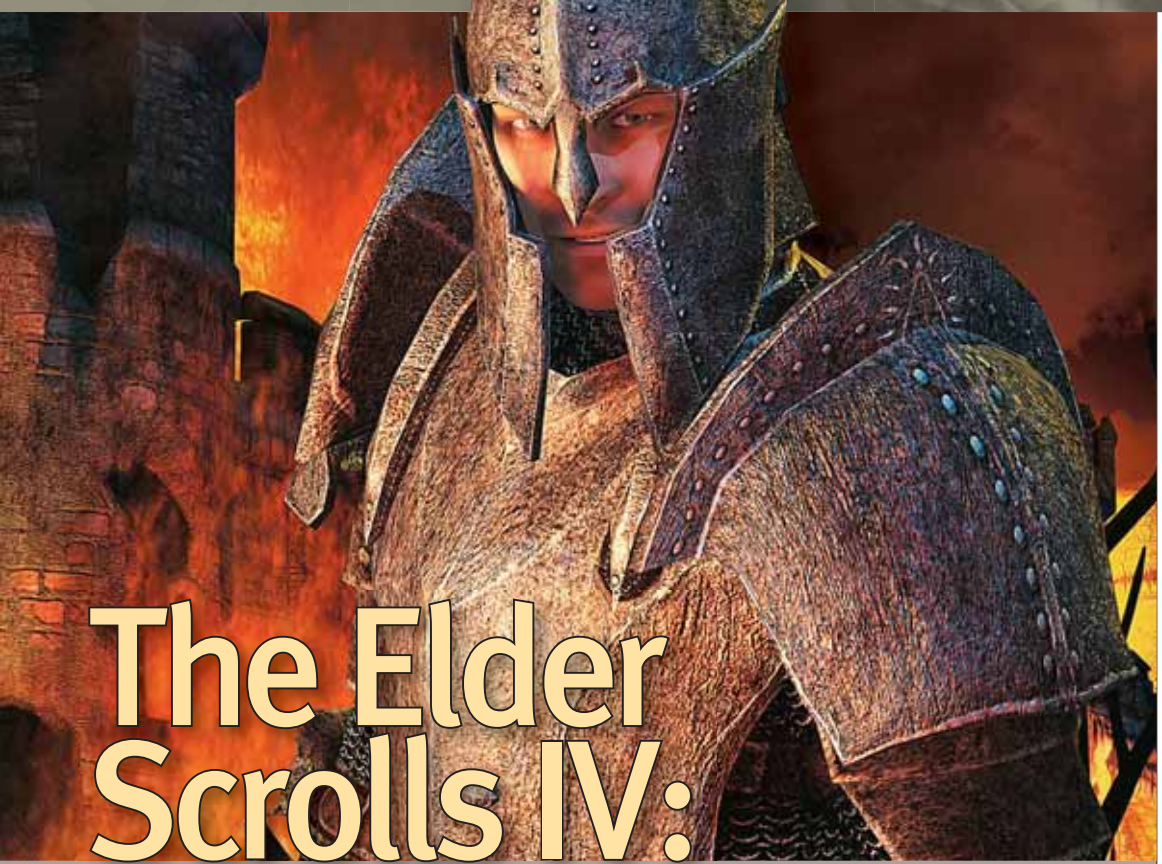
Своеобразное оружие-липучка (Soul Robber) используется с особым азартом под песенку Halloween Town. Причем главный герой может преобразиться как в тыквоголового персонажа, так и в Санта-Клауса…

5 DEATH JR.

Ну что за чудная компания! Смерть-младшенький с косой, большей его самого в два раза, Пандора, Стигмара со сквозными дырами на ладошках… Заметьте, основная аудитория данной игры – дети.

Рецензии

потому что не все игры одинаково полезны



The Elder Scrolls IV: Oblivion

с. 54

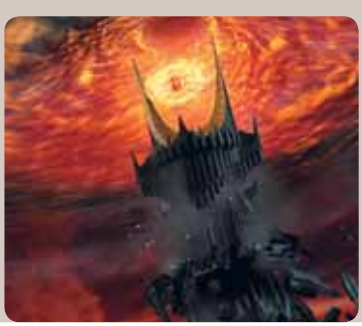
Один из самых знаменитых классических RPG-сериалов вернулся. Oblivion – именно то, о чем мечтали поклонники Morrowind, коротая вечера за установкой свежих модов. Подробная рецензия – в этом номере.

Почти next-gen

Одно старинное китайское проклятие звучало так: «Чтоб ты жил в эпоху перемен». Геймерам же к этому не привыкать – смена поколений консолей и видеокарт происходит с завидным постоянством раз в несколько лет. Вот и сейчас у нас параллельно имеются рецензии на игры как бы прошлого и почти будущего: The Godfather, немного запоздавший, но от этого не менее интересный последователь Mafia, и замечательный Oblivion, который явно опередил время: на PC игра тормозит, а Xbox 360 пока продано слишком мало. Но вы же хотели получить TES IV побыстрее?

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II

Очередная стратегия во вселенной Толкиена. И неважно, что батальных сцен в книге было всего ничего – разработчики из EA LA додумали недостающие самостоятельно.

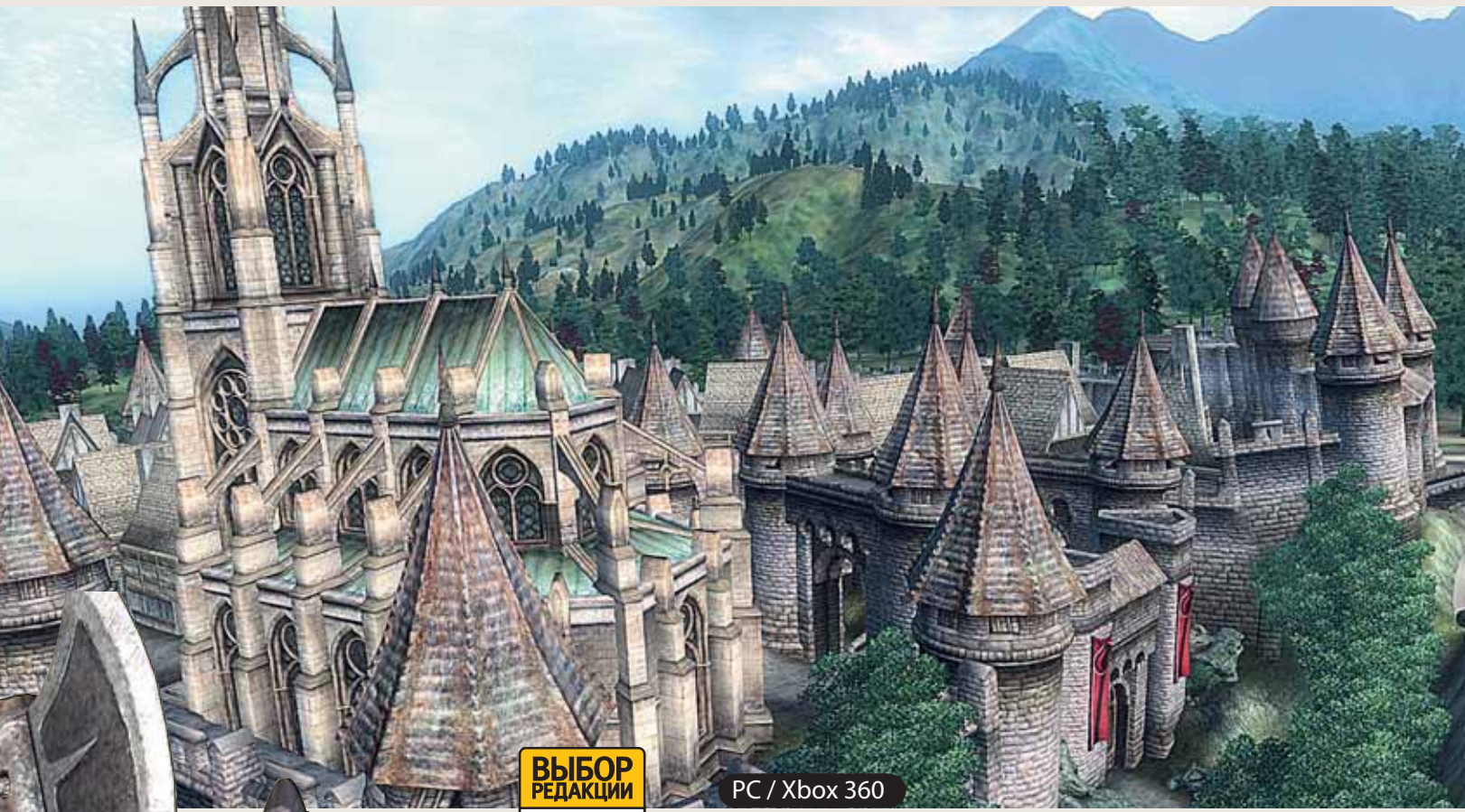


с. 60

54 The Elder Scrolls IV: Oblivion
60 The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
64 The Godfather
68 Full Auto
70 Perfect Dark Zero
72 Galactic Civilizations II
74 Механоиды 2: Война кланов
76 Fight Night Round 3
78 Driver: Parallel Lines
80 Onimusha: Dawn of Dreams
82 Shadow Hearts: From a New World
84 Sword of Etheria
86 Nintendogs
88 Commandos Strike Force
90 Chibi Robo
91 MS Saga
92 Drakengard 2
94 LA Rush
95 Scratches
96 Tycoon City: New York
97 Neuro
98 Lada Racing Club
99 Ankh
100 The Sims 2: Open for Business
100 SWAT 4: The Stetchkov Syndicate
101 Act of War: High Treason
101 Tales of Phantasia

ВЫБОР РЕДАКЦИИ Gameplay

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



ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Gameplay

PC / Xbox 360

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Игорь Брэйн, Дмитрий Шишов

В ожидании забвения

В который раз мы начинаем свой путь. Впереди ждут слава и могущество, надежды и разочарования, магические поединки и битвы на мечах. Нам предстоит почувствовать себя простым горожанином и спасителем мира. И каждый из нас пойдет собственной дорогой.

Паспорт

Жанр RPG
Разработчик Bethesda Softworks
Издатель 2K Games
Издатель в Украине «1С»
Web-сайт www.theelderscrolls.com
Возраст 17+

Оценка 5/5

Идея Продолжение истории мира The Elder Scrolls
Графика Великолепная
Звук Приятная музыка и качественная озвучка всех диалогов в игре (50 часов разговоров!)
Игра Достойное продолжение серии, установившее новую планку качества для компьютерных игр

О разработчике

Bethesda Softworks
Игры серия The Elder Scrolls III: Morrowind/Tribunal/ Bloodmoon, Pirates of the Caribbean
Web-сайт www.bethsoft.com
Офис команды Bethesda Softworks расположен в городе Роквиль, штат Мэриленд. Студия занимается преимущественно сериалом The Elder Scrolls и аддонами к нему.

Мы ждали выхода Oblivion еще тогда, когда она даже не была анонсирована, все это время опасаясь, что разработчики не справятся с проектом такой сложности. И вот дождались – перед нами не только продолжение популярной серии, но еще и грандиозная RPG, причем не просто полностью соответствующая канонам жанра, но и достаточно инновационная для того, чтобы установить новую планку качества на следующие несколько лет. Этот технически совершенный проект надолго захватывает игрока, заставляя его уже в который раз возвращаться во вселенную The Elder Scrolls. Итак, Oblivion от Bethesda Softworks в полной мере оправдала все наши ожидания.

НАЧАЛО

О сюжете говорить не стоит – основная линия давно всем известна, а рассказы о нюансах сценария могут испортить удовольствие от игры. Сначала необходимо создать того самого единственного и неповторимого героя, который станет нашим воплощением в мире Oblivion. Редактор персонажей действительно выше всяких похвал – изменяемых параметров здесь даже больше, чем в The Sims 2. Можно выбрать не только класс, расу и склеить из нескольких фрагментов лицо своего героя, но и отрегулировать толщину бровей, кривизну линии губ, форму подбородка, разрез глаз, длину носа, цвет кожи, возраст и еще несколько десятков характеристик. Мы абсолютно уверены, что близнеца в Oblivion вы никогда не встретите.

Кстати, нам доступно 10 рас: три эльфийские (босмеры, альтмеры, данмеры), четыре человеческие (норды, редгарды, бретонцы, имперцы), а также орки, хаджиты и ящероподобные аргониане.

РОЛЕВАЯ СИСТЕМА

Наш персонаж обладает восемью основными характеристиками: сила, выносливость, ловкость, скорость, интеллект, воля, привлекательность и удача. У представителей каждого класса две из них считаются главными и, соответственно, изначально повышены на пять пунктов. По достижении очередного уровня три характеристики увеличиваются, причем степень прирос-

The Elder Scrolls. История >>

Двенадцать лет назад Bethesda Softworks положила начало серии The Elder Scrolls. Стараниями разработчиков была создана вселенная с собственными концепцией зарождения мира и многовековой историей, где есть герои и предатели, справедливые правители и тираны...

The Elder Scrolls: Arena (1994)
Первая часть знаменитой эпопеи планировалась как своего рода файтинг: гладиаторские бои в средневековом антураже. Путешествуя по миру, наша команда должна была биться с противниками на аренах, которые располагались в каждом городе империи. Со временем разработчики добавили ролевые элементы, позволили героям бродить по окрестностям поселений и тренироваться на обитателях подземелий. В итоге мы получили невероятной глубины RPG с видом от первого лица: 18 классов персонажей и континент, состоящий из 400 населенных пунктов.

Игра повествует о том, как придворный маг Джагар Тарн (Jagar Tharn) отправил своего правителя и начальника дворцовой стражи в другое измерение, а сам, приняв облик императора, занял трон на долгие десять лет. Вернуть изгнанников может волшебный посох, который маг-пре-

Хорошее место для боя

Капитан промышляет контрабандой

та каждой зависит от прокачанных навыков, коих имеется в общем счете 21 (7 боевых, 7 воровских и 7 магических). Приступая к игре, выбираем из них семь основных, которые сразу получат первую степень мастерства из пяти доступных и будут развиваться быстрее. Именно от них зависит скорость достижения героем нового уровня. Умения возрастают по мере их использования, к тому же их можно усовершенствовать, обратившись к специальным NPC-учителям и выложив некую сумму в местной валюте. При этом чем лучше развит навык, тем чаще его приходится применять, чтобы повысить данный параметр, и тем больше запросит наставник. Показатели как характеристик, так и умений изменяются в диапазоне от 0 до 100 под действием магии, зелий или болезней. Еще есть тринадцать созвездий (перков), каждое из которых дает персонажу определенные преимущества.

Вообще вся ролевая система была заметно улучшена и доработана по сравнению с Morrowind. Например, нам больше не удастся прокачать атлетику, просто упершись на автобеге головой в стену, или акробатику, совершая суицидальные прыжки с самых высоких строений. Кроме того, теперь наличие у нас некоторых возможностей напрямую зависит от развития того или иного навыка. Скажем, прицеливание появляется только по достижении третьего ранга меткости, хотя в Morrowind оно было доступно сразу же. Такой подход гораздо лучше стимулирует игрока, побуждая его развивать умения своего персонажа, и способствует поддержанию баланса в целом.

МИР

Но вот незатейливый туториал пройден, и наш персонаж оказывается вовлечен в события мирового значения. Когда подземелье наконец-то останется за спиной (а начинаем мы, как водится, в роли заключенного, в камере тюрьмы Имперского Города), перед нами откроется настоящий мир – прекрасный, яркий, живущий собственной жизнью.

Со временем становится ясно, что у каждого персонажа в игре есть определенная программа действий, жизненная цель, если хотите, которую он пытается достичь. Например, днем торговец стоит на рынке, а вечером едет в соседний городок, чтобы посидеть в пабе. Прогуливаясь по лесу, можно увидеть охотников на оленей, просто путешественников и даже представителей власти, а через некоторое время встретить тех же людей в других местах. Все обитатели этого мира действительно живут в нем. И по сравнению с TES III, где основным источником квестов были всевозможные гильдии и организации, NPC в Oblivion просто рвутся поделиться с нами своими проблемами и попросить решить их.

Собственно взаимодействие с персонажами тоже существенно переработано. Теперь меню, которое позволяет изменить отноше-

>> The Elder Scrolls. История >>

датель предусмотрительно разделил на части и разбросал их по всему континенту. А значит, главному герою, сыну начальника стражи, предстоит прочесать аж десять провинций.

Создав с нуля огромную вселенную, разработчики оставили немалый простор для развития сюжета. Например, о существовании Dagoth Ur стало известно еще в первой части цикла TES, ведь последний фрагмент посоха хранился именно в вулкане Morrowind. Уже на начальном этапе игрок получал неимоверную свободу: мы могли создавать свои классы и заклинания, путешествовать по всей империи и обворовывать торговцев. Да и процесс умерщвления противников был реализован новаторски: при движении мышки в определенную сторону герой на экране наносил противнику режущий или колющий удар.

The Elder Scrolls II: Daggerfall (1996)

Несмотря на новаторский движок XnGine, позволяющий создать действительно трехмерный мир (тогда как повсеместно использовалась технология псевдо-3D), вторая часть многими была встречена весьма прохладно. Во-первых, сильно уменьшили территорию, на которой разворачиваются события, и после променадов по целому континенту предложили нам геройствовать в пределах мелкого королевства. Во-вторых, позволили себе неимоверное количество разнообразных ошибок в коде, из-за чего игра была переименована комьюнити в Buggerfall.

И тем не менее вторая часть порадовала геймеров довольно интересным сюжетом. Нашему вниманию был предложен запутанный клубок политических интриг, а игрок получил даже большую свободу, чем в первой части. Совершенно проигнорировав фабулу, он мог вступить в гильдию воров или магов, стать вампиром или оборотнем, и наконец, просто обзавестись кое-каким хозяйством: купить дом, корабль, верного скакуна.

The Elder Scrolls Legends: Battlespire (1997)

В Bethesda Softworks поняли, что игровая общественность жаждет продолжения истории, и начали работу над аддоном ко второй части, который окрестили Dungeon of

ние окружающих к нашему герою, представляет собой мини-игру, а основной сюжетный квест гораздо более четкий и мотивированный. Если раньше протагонист лишь по счастливой случайности мог наткнуться на решение главной загадки, то сейчас его задачи ясны как белый день. Кто-то засомневается – не сводит ли это на нет свободу действий? Но мы полагаем, что на самом деле игра становится интереснее. Ведь прохождение сюжетной линии, которое занимает двадцать-тридцать часов, не обязательно осуществлять сразу. В Oblivion есть еще масса дел для вашего персонажа: несколько гильдий, каждая со своими школами и заданиями; уйма опасных подземелий, где спрятаны несметные сокровища; сотни побочных затейливых миссий. Да и после прохождения основного квеста вас никто не выгонит из Тамриэля. В общем, в огромном мире Oblivion можно поселиться надолго.

Невольные союзники

СВОБОДА

Вы имеете право, а главное, возможность играть за кого угодно и как угодно – это самый большой плюс Oblivion. Конечно, чаще всего придется сражаться с разнообразными врагами, но и здесь есть широкий простор для фантазии. Вам позволяется проходить подземелья, передвигаясь скрытно и отстреливая врагов с большого расстояния, либо с веселым гиканьем кидаться в бой с шашкой наголо. Или даже играючи творить могу-

Врата в Обливион

>> The Elder Scrolls. История >>

Daggerfall: Battlespire. Было решено вновь уменьшить территорию и сконцентрироваться на дизайне уровней, а чтобы игроку не стало скучно, добавить охоту в подземельях. Постепенно проект обрастал новыми идеями и в итоге вышел за рамки аддона: жанр плавно сместился в action (но с элементами RPG), появились (лишь единожды за всю историю TES) сетевые сражения deathmatch, а сюжет значительно отклонился от первоначально задуманного. Игра поступила в продажу под названием TES Legends: Battlespire и дала жизнь новой ветви цикла.

Высоко в небесах парит волшебная крепость Battlespire, где готовят солдат имперской стражи – военную элиту империи. Безо всякой причины цитадель атаковал Мехрунес Дагон (Mehrunes Dagon) – принц даэдр, князь разрушения. Буквально через несколько мгновений после захвата крепости существами из Обливиона (Oblivion) в ней появились два потенциальных курсанта: маг Джозиан Кейд (Josian Kaid) и воительница Ваташа Тренелл (Vatasha Trenelle). Мы выбирали одного из персонажей и доказывали свое право на существование. А в процессе игры не только исследовали Battlespire, но и проникали в Обливион – прибежище даэдр...

The Elder Scrolls Adventures: Redguard (1998)

Разрабатывавшаяся параллельно с Battlespire, эта часть тяготела к адвентюрам. Здесь единственный раз за историю серии нам не разрешалось выбирать героя – он был уже определен. Некий редгард по имени Сайрус (Cyrus), который после долгих скитаний вернулся на родину, чтобы отыскать пропавшую сестру Исзару. Сюжет многогранен, например Сайрус убил мужа Исзары и из-за этого вынужден был 10 лет назад покинуть родной дом. Если сравнивать игру с серией Legends, стоит сказать, что здесь рассказывается не о важных исторических событиях, а лишь о частных, «бытовых» приключениях. Тем не менее Redguard стала очень популярной. Адвентюрные элементы (загадки и общение с NPC) придали ей определенный шарм. О странствиях Сайруса на чужбине даже создан комикс,

который вкладывали в коробку с игрой. Ознакомиться с графической новеллой можно по адресу: *www.theelderscrolls.com/codex/fiction_comic.htm.*

The Elder Scrolls III: Morrowind (2002)

Идею возвращения к основной ветви серии TES в Bethesda Softworks

Обливион глазами туриста

Осень приближается

щественные заклинания, стирая в пыль всех противников одним щелчком пальцев.

По сравнению с Morrowind боевая система претерпела некоторые изменения. Так, теперь на одной кнопке мыши находится удар, а на другой – блок. Последний навык определяет, насколько трудно пробить вашу защиту. Таким образом, ситуация, когда у героев с неразвитым блоком он срабатывал один раз из десяти, исправлена довольно элегантным способом. Кроме того, появились даже зачатки комбо-ударов, которые становятся доступны при развитии боевых характеристик. Система магии несколько упрощена, а заклинания лучше сбалансированы, например, самыми сильными из них могут овладеть лишь мастера соответствующих школ.

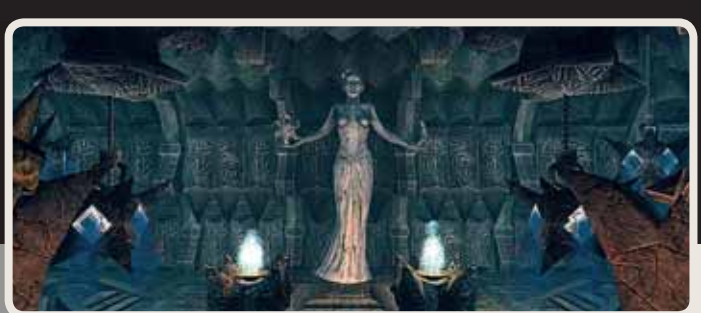
Изменения затронули и другие аспекты геймплея. Появилась функция *fast travel*, позволяющая добраться до известной локации, не тратя времени на длительное путешествие. Все записи и квесты в журнале строго упорядочены, а места выполнения заданий могут теперь выноситься на компас. Баланс оружия, веса и повреждений тоже был доработан и улучшен. Система разговоров и торговли теперь реализована иначе и стала действительно важным элементом геймплея, равно как и многие остальные чисто бытовые моменты.

Прекрасное впечатление производит усовершенствованная игровая физика: например, мы можем взять в руки любой предмет (странно, но стулья почему-то к таковым не относятся) и передвинуть его. Если протащить чей-то череп по каменному полу, послышится соответствующий неприятный звук, а если бросить файербол в длинный темный коридор, то становится видно, как по очереди освещается каждая секция коридора. Великолепной водной гладью мы наслаждались еще в Morrowind, в Oblivion же благодаря использованию пиксельных шейдеров мир становится на самом деле живым. Настолько реалистичных пейзажей еще не было! Здесь освещение влияет на внешний вид любого предмета, будь то броня персонажа, стена здания или листочек на ветке

>> The Elder Scrolls. История

начали обсуждать еще в 1997, но ее воплощение увидело свет лишь в 2002 г. Рабочее название – Tribunal, место действия – остров Summerset. Но время вносит свои коррективы: из-за выхода следующего поколения видеоакселераторов пришлось создавать игру с нуля, все предыдущие наработки казались безнадежно устаревшими.

Было решено ограничиться провинцией Morrowind, а точнее островом Vvardenfell (по площади чуть меньше провинции Daggerfall). Зато в качестве компенсации – уделить немало внимания деталям: точно отобразить все товары на полках магазинов, сервировать столы в каждом доме и т. д. На родине темных эльфов вы больше не увидите случайно генерируемых подземелий и городов, здесь любая пядь земли сотворена вручную! Этот потрясающий результат был бы невозможен без инструмента, позволившего систематизировать все задумки и воплотить их в жизнь. Так появился на свет TES Construction Set, который позже разместили на диске с игрой, что сделало Morrowind жизнеспособным и поныне благодаря тысячам модификаций (о лучших из них читайте в Gameplay, № 4, 2006). Вспомним еще оконный интерфейс, настраиваемый игроком по своему вкусу, и традиционно сильный сюжет.



Адепты Шестого дома несут весть о возрождении поверженного Дагот Ура (Dagoth Ur), а в Vvardenfell прибывает корабль с бывшим каторжником, который направлен на службу в секретную организацию империи. Свобода игрока достигает апогея: можно вступить в различные гильдии, пробиться в правящий дом, стать служителем церкви, влиться в ряды вампиров или наемных убийц, создавать собственные заклинания и зелья и т. д. Успех проекта превзошел все ожидания, и аддоны не заставили себя ждать.

Tribunal (2002) имела абсолютно линейный и неимоверно интересный сюжет, повествующий о Трибунале (трое людей, которые обрели божественную силу). Вновь мы вовлечены в политические игры...

Bloodmoon (2003) – множество дополнительных квестов и неожиданных поворотов сюжета. Заснеженный остров Solstheim подвергается нападениям оборотней. Их, как охотничьих собак, спускает с цепи принц даэдр...

В истории вселенной, за которой мы наблюдаем вот уже 12 лет, до сих пор не поставлена точка, статью о The Elder Scrolls: Oblivion вы можете прочитать в этом же номере. Причем вполне вероятно, что через какое-то время Bethesda Softworks объявит о наборе команды для создания новой главы хроник Тамриэля.

Памятник старины. Охраняется привидениями

The Elder Scrolls IV: Oblivion

дерева. Умопомрачительная визуализация делает Oblivion еще более правдоподобным и реалистичным. Но, к сожалению, великолепную картинку сможет наблюдать не каждый: игра имеет довольно высокие системные требования.

итог

Может сложиться впечатление, что TES IV: Oblivion – идеальная игра. Действительно, это очень близко к правде. Конечно, есть детали, вызывающие недоумение: реакция AI на ваши действия порой бывает неадекватна, некоторые нюансы боевой и ролевой систем требуют усовершенствования. Но в первый же день после выхода игры в Сети появились пользовательские модификации. Они исправляют те немногие ошибки, что были допущены разработчиками. И можно с уверенностью утверждать – благодаря многочисленному моддерскому комьюнити Oblivion доживет до рождения следующей части, а сотни тысяч геймеров надолго поселятся в ее прекрасном мире. И если это действительно то, чего мы ждали от TES IV, так почему бы нам не назвать игру идеальной?

Все внимание на меч

mobile-игры

Bethesda Softworks не оставила без внимания и мобильные устройства – появилась отдельная серия игр.

The Elder Scrolls Travels: Dawnstar
История повествует о нападении на город Dawnstar. Губернатор Vinticae просит вас отыскать четырех его подчиненных, один из которых, возможно, является предателем.

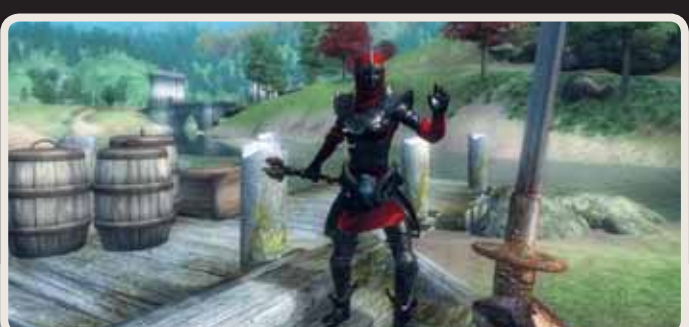
The Elder Scrolls Travels: Stormhold
По части графики находится на одном уровне с Dawnstar. Здесь вы – узник тюрьмы Stormhold, а ее комендант Quintus Varus имеет весьма дурную репутацию. Задача – выбраться из заточения.

The Elder Scrolls Travels: Shadowkey
Одна из самых интересных и глубоких RPG на N-Gage. Не вдаваясь в подробности затейливого сюжета, стоит сказать – проект унаследовал лучшее, что можно было перенести на эту игровую платформу. 3D-графика, множество квестов, продуманная система развития персонажа...

The Elder Scrolls IV: Oblivion
Игра появится со дня на день. И пусть она не будет точной копией старшей сестры, но атмосферу и дух вселенной The Elder Scrolls должна воплотить в полной мере.

PC vs. Xbox 360

Oblivion вышла одновременно на двух платформах: PC и Xbox 360. Версии очень похожи, поэтому перед покупкой стоит определиться с тем, на чем вы будете в нее играть. С одной стороны, апгрейд PC влетит вам в копеечку: если на Xbox 360 Oblivion выглядит потрясающе и не тормозит, то на почти любом современном компьютере придется выбирать между высоким качеством картинки и большим количеством кадров в секунду, и просто заменой видеокарты вы не отделаетесь. Но с другой стороны, на PC есть возможность устанавливать неофициальные моды (для Xbox 360 – официальные платные), а их уже сейчас имеется несколько десятков, и, принимая во внимание опыт Morrowind, можно предположить, что количество будет расти. Поэтому решать вам. Хотите играть сейчас и без тормозов – приобретайте версию для Xbox 360. Намереваетесь провести в мире Oblivion не один месяц – выбирайте PC.



PC/Xbox 360

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II

Михаил Зинченко

О смешавшихся в кучу троллях и людях

Вышедшая два года назад The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth оказалась достаточно необычной. Заранее заданные места для возведения зданий, заметное смещение игрового баланса в сторону героев, редкая возможность построить игру от обороны – подобное есть далеко не в каждой RTS. Сиквел не заставил себя долго ждать, растеряв по дороге львиную долю инноваций первой части.

The Battle for Middle-Earth базировалась исключительно на известной экранизации, сделанной хоббитом от кинематографа Питером «Наше все» Джексоном. За время работы над сиквелом EA успела заполучить от Vivendy Universal Games (все помнят спорную The Lord of the Rings: War of the Ring) права еще и на книжную трилогию «Властелин Колец». Это окончательно развязало руки гейм-дизайнерам из EA LA. Однако в творческом порыве они умудрились пустить под нож наиболее необычные элементы первой части. Что ж, теперь здания позволено строить в любой точке карты, хватило бы места. Кроме того, значительно уменьшена прочность сооружений, а вершить судьбу Средиземья одним единственным Леголасом или Гэндальфом можно лишь на самых простых уровнях сложности. Хорошо это или плохо, судить геймерам (некоторые решения оригинальной LOTR: BfME нравились далеко не всем), однако факт остается фактом – теперь игра по механике намного ближе к WarCraft. Наше отношение к реформам однозначно – мы расстроены до глубины души и чувствуем себя как дети, у которых отобрали любимых покемонов.

И еще: спешим обрадовать тех, кто, подобно нам, успел познакомиться с демонстрационной версией The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II и испугаться. К сожалению, в игровой индустрии не приняты телесные наказания, но за столь разительные отличия в качестве финальной и демонстрационной версии стоило бы как минимум линчевать. К счастью, все опасения оказались напрасными, и умиротворенная улыбка засияла на губах вашего покорного слуги уже с первых минут игры.

Как и подобает столь эпической истории, для ознакомления с ситуацией нам презентовали две кампании. В них отображены битвы эпохи войны за Кольцо, которые обошли вниманием при экранизации этого этапа истории Средиземья. Заметно сэкономив на видеовставках (комбинация скриптовых сценок на движке и статичных картинок скорее подошла бы продукту какой-нибудь менее серьезной студии), разработчики из EA LA все силы бросили на создание воистину масштабных твердынь. Аутентичные крепости и пейзажи лас-

Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик EA Los Angeles
Издатель Electronic Arts
Web-сайт www.eagames.com/official/lordoftherings/bfme2/us/home.jsp
Возраст 12+

Оценка 4/5

Идея Стратегия от EA, соответствующая определению RTS-light
Графика Одна из самых красивых RTS на данный момент
Звук Практически идеален
Игра Огрехи в балансе и AI не мешают игре стать отличным времяпрепровождением после тяжелого дня

О разработчике

EA Los Angeles
Игры Command & Conquer Generals Zero Hour, Command & Conquer Renegade 2, Medal of Honor: Allied Assault Spearhead, Medal of Honor: Pacific Assault, The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth и еще несколько десятков
Web-сайт www.ea.com
Основана в 1995 г. как DreamWorks Interactive. Через пять лет студия перешла в руки EA, после чего была объединена с Westwood Studios и EA Pacific. За время существования этого подразделения его сотрудники успели поучаствовать в создании игр для всех представленных на рынке платформ. Разумеется, в данный момент работа ведется и над проектами для консолей нового поколения.

Большой Брат следит за тобой

Первое, о чем хочется слагать оды, – графическая составляющая игры. Суровые гномьи твердыни и прекрасные эльфийские леса, выжженные равнины Мордора и безжизненные окрестности Изенгарда. Каждая территория – маленький графический шедевр. А уж при виде несокрушимых, на первый взгляд, крепостей и вовсе хочется оставить копошащихся юнитов на произвол судьбы и просто любоваться работой архитекторов. Невзирая на возможные возмущения наиболее рьяных поборников дотошного воспроизведения книги Дж. Р. Р. Толкиена, EA LA объявила внеочередной призыв в ряды как темных, так и светлых сил. Однако даже экзотические наездники на скорпионах и уничтоженные в литературном оригинале драконы (которые, как известно, «катастрофічно поменшали») отлично вписываются в действо, за что еще один низкий поклон арт-отделу разработчиков. А что за зрелище, когда воинства сходятся на поле брани, щедро расцвеченном спецэффектами от глобальных заклинаний и не менее разрушительных магических способностей героев! И вот уже конница Рохана поднимает на копья зазевавшийся отряд орков, горный гигант метко брошенным обломком скалы расшвыривает остроухих лучников, а молотобойцы гномьего народа уверенно выши-

Оранжевая коалиция!

кают взор, созерцая их, осознаешь весь смысл слова «эпический». Невзирая на непростительно короткие сюжетные линии (по восемь миссий за «темную и светлую стороны Силы»), ничего лучшего для разминки придумать было невозможно. Нас заботливо водят за руку, предупреждая о каждой пакости, замышляемой противником. И даже на средних настройках сложности проиграть можно лишь проявив недюжинное желание погубить собственные войска. И скажите, разве вы никогда не мечтали сравнять с землей уютный Шир?

бают дух из атакующих варгов Изенгарда. В общем, красота – глаз не отвести.

На этот раз разработчики с барского плеча выдали нам целых шесть противоборствующих рас. Однако как только мы покидаем песочницу игровой компании, становится очевидным, что не все народы здесь одинаково полезны. И если силы Мордора или объединенные армии Рохана и Гондора, проходящие под гордым названием «люди», представляют собой полнофункциональную сторону конфликта, то ожидать чего-то стоящего от того же народа Дарина или приспешников хитроумного Сарумана попросту наивно. Общее количество видов войск, способности и сила героев заставляют сделать первый неутешительный вывод. Особо удачным балансом не отличалась и первая часть, а уж в новоявленном сиквеле получилось совсем грустно. Дыры в этой тонкой материи не просто хорошо заметны, они зияют во всей красе. Как вам возможность усадить вокруг парочки колодцев несколько отрядов эльфийских лучни-

Весело, весело встретим Новый год

Выборы в Минас-Тирите

Выглядит действительно зловеще

ков и вообще забыть об обороне? И наоборот, бреши в самых прочных гномьих твердынях за считанные мгновенья проделывает какой-то завалящий тролль. Одни герои оказываются абсолютно бесполезными даже на последнем, десятом уровне развития, другие же с самого начала по силе стоят доброй армии, при этом цена героев практически равна. Благо уже на этапе подготовки данного материала в EA LA вовсю работали над патчами к игре, причем первыми кандидатами на коррекцию были именно герои и прочность защитных сооружений. Несомненно, на протяжении нескольких месяцев баланс изменится в лучшую сторону.

Не осталась без нововведений и экономическая часть игры. Теперь мы вольны выстраивать шахты и прочие скотобойни с лесопилками где нам заблагорассудится. Однако каждое такое общественно полезное сооружение имеет свой «радиус влияния». И если построить рядом несколько, например, шахт, они не будут работать в полную силу. Кроме того, улучшения вооружения и брони производятся отдельно для каждого из отрядов, поэтому и заказать мифрильные трусы сразу для всей длинноухой армии теперь, увы, невозможно. Нельзя сказать, что играть стало намного удобнее, но определенная логика в подобном решении есть.

Приятно, что появилась возможность создания и настройки собственного питомца. Ведь куда приятнее переложить основные заботы по установлению правильного правящего режима в мире Средиземья на свою прелес-с-сть, а не на шаблонных назгулов с арагорнами. Разумеется, вариантов внешности и характеристик подобного существа меньше, чем в какой-нибудь из последних MMORPG, однако для наших нужд их более чем достаточно. И если все-возможные доспехи и оружие являются исключительно декоративными, то специальные умения дают доступ к довольно обширному набору вариантов развития нашего героя. В любом случае нововведение достаточно приятное, особенно когда дело доходит до многопользовательских битв.

Здесь различным картам для *skirmish* сопутствует еще одно свежее решение – режим «*война за Кольцо*». То самое, которое должно всех «единою черною волей сковать» и далее по тексту. Благо формат сетевых баталий задан не жестко, и нам позволят выбрать развлечение по душе: начиная с глобального завоевания всего Средиземья (жаль, хоббиты не представлены отдельной игровой расой, ведь как заманчиво наступить на весь мир волосатой лапой низкорослых агрессоров) и заканчивая последовательными осадами знаменитых твердынь. Битвы за Хельмову Падь, Минас-Тирит, Изенгард, Минас-Моргул, Дол-Гулдур и т. д. сказочно красивы. Единственное «но»: не хватает мотивации для ведения наиболее длительных войн. В конце концов начинаешь ловить себя на мысли отдать половину боев на растерзание AI, дабы побыстрее закончить противостояние.

Разумеется, чтобы ощутить все прелести и недостатки RTS, нужно сразиться с реальным противником. Однако подобная роскошь доступна не всегда, зато виртуальные сауроны и прочие леголасы готовы воевать без выходных и перерывов на обед. Но увы, AI в игре так же далек от идеала, как Валинор от Мордора. Противник практически не способен преподнести сюрприз, настойчиво повторяя одни и те же действия. При этом из-за проблем с нахождением пути для войск ближнего боя баланс игры смещается в сторону стрелковых отрядов. А после перехода к последнему уровню сложности лишь увеличивается количество вражеских солдат, но с ориентированием на местности у несчастных все так же плохо.

Вызывают удивление и спорадические провалы производительности, выражающиеся в катастрофическом падении fps при появлении на поле боя всего лишь нескольких дополнительных отрядов. Учитывая прожорливость игры, остается надеяться, что эта досадная оплошность будет исправлена с помощью ближайших заплаток.

Дискутировать на тему уместности/неуместности сделанных разработчиками изменений можно достаточно долго. Искренне жаль, что самые оригинальные задумки предыдущей части ушли в утиль, AI путается в трех мэллорнах, а сквозь дыры в ткани игрового баланса с легкостью пролетит средних размеров дракон. Однако выводы очевидны. Проект вряд ли придется по вкусу хардкорным поклонникам жанра RTS. При этом The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II является одним из самых красивых и интересных продуктов в семействе так называемых RTS-light. В любом случае, это действительно отличный способ расслабиться после тяжелого дня. Настоятельно рекомендуем к ознакомлению. For Khaz-Modan! То есть, простите, baruk khazad! Khazad ai-menu!

Ну какая же армия без барабанщика?

PC / PlayStation 2 / Xbox / X360 / PSP

The Godfather

Ярослав Сингаевский

Семейный бизнес

На глазах у маленького ребенка убивают его отца, верно служившего итальянскому мафиозному клану. Мальчик вырастает и присоединяется к семье, движимый жаждой мести. Классическая завязка классической гангстерской истории.

Electronic Arts заботится о своей репутации ничуть не меньше, чем это делал Вито Корлеоне. Прагматичное руководство компании прекрасно отдавало себе отчет в том, что рисковать таким брендом, как «Крестный Отец»,– непозволительно. Посему было принято тщательно продуманное решение: взять хорошо проверенную временем игровую механику серии GTA и аккуратно скопировать ее практически без изменений. Забегая вперед, заметим, что результат оказался качественным, но слегка суховатым и в некоторой степени вторичным. Впрочем, вряд ли стоит осуждать EA за такой шаг. Подавляющее большинство игроков не представляли The Godfather ничем иным, кроме как GTA-клоном. Их (хочется верить, что и ваши) ожидания не обманутые.

Начинается история с генерации персонажа. Этот увлекательный процесс позволяет вдоволь поэкспериментировать с изменением внешности вашего героя: слепить нужные черты лица, определиться с прической, подобрать гардероб. Вариаций настроек более чем достаточно. Типажи получаются исключительно выразительными и полностью соответствуют общему строгому стилю игры.

Покончив с созданием альтер эго, вы переноситесь в Нью-Йорк конца 40-х годов. Главная задача – прибрать к рукам будущее Большое Яблоко. Для этого предстоит, во-первых, заслужить звание Крестного Отца семьи Корлеоне. А во-вторых, отправить на корм рыбам глав клановконкурентов.

К креслу Дона ведет своеобразная иерархическая лестница, подняться по которой можно, выполняя сюжетные миссии. Последние либо развиваются параллельно событиям одноименного фильма, либо очень удачно дополняют их. К примеру, после покушения на Вито Корлеоне вы на всех парах гоните машину скорой помощи, пытаясь как можно быстрее доставить Дона в госпиталь. Затем подкладываете в уборную рес-

Цитаты из фильма

«Крестного Отца» уже давно разобрали на цитаты. Вот некоторые из них:

«Я не люблю насилие, Том. Я бизнесмен. Кровь – непозволительная роскошь».

«Есть люди, которые дорого заплатят за эту информацию, но тогда ваша дочь лишится отца, а может приобрести мужа».

«Не стоит ненавидеть врагов. Эмоции мешают думать».

«Сицилийские женщины опаснее ружей».

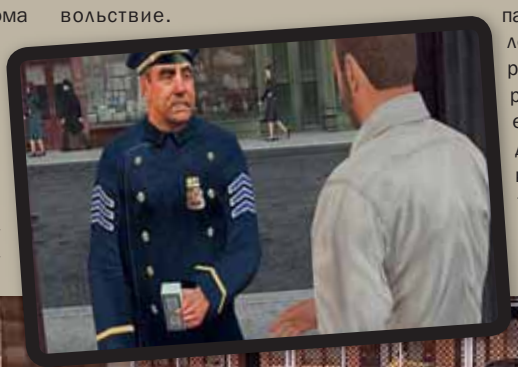
«Я сделал ему предложение, от которого он не смог отказаться».

торанчика пистолет, из которого Майкл Корлеоне убьет Саллаццио. Подобных точек пересечения с киносценарием множество. Впрочем, не думайте, что если вы не видели картину Фрэнсиса Копполы, то получите меньшее удовольствие от игры. Наоборот, история будет интереснее и неожиданнее.

В свободное от сюжетных миссий время вы заботитесь об увеличении влияния клана Корлеоне в разных городских районах. Их всего пять: Little Italy, Brooklyn, Midtown, Hell's Kitchen и New Jersey. Каждый из них изначально контролируется определенной семьей. И везде есть множество «точек интереса»: это всевозможные магазинчики, отели, клубы, бордели, подпольные игорные дома и т. д. Для того чтобы заведение перешло под вашу протекцию и начало приносить доход, необходимо побеседовать с его владельцем. Правда, поначалу предстоит отбиться от охраны. Да и хозяева попадаются все как на подбор несговорчивые – приходится чуть-чуть надавить. Главное – не перестараться, ведь от бездыханного тела нет никакой пользы.

Как вы уже догадались, практически любые вопросы решаются с помощью силы. Для игры была разработана система рукопашного боя под названием Blackhand, главной особенностью которой является соответствие ударов движениям аналоговых стиков. Для несильного тычка вам достаточно просто двинуть стик вперед, а чтобы провести апперкот, надо как следует замахнуться (стик на себя) и податься всем корпусом (стик резко вперед). Если вы предпочтете PC-версию игры, советуем сразу позаботиться о хорошем геймпаде. Традиционная схема управления клавиатура + мышь в данном случае не очень удобна.

Многочисленные объекты окружения также играют определенную роль: можно, скажем, приложить противника головой о надгробную плиту или эффектно швырнуть его в горящую печь. Боевая система интуитивна, удары легко связываются в комбо, и махать кулаками, а это приходится делать нередко, – одно удовольствие.



Отметим, что потасовки становятся заметно активнее, когда в ход идут бейсбольные биты, обрезки водопроводных труб и полицейские дубинки.

Положительных отзывов достойно и огнестрельное оружие. Его для «Крестного Отца» подобрали со вкусом, от простеньких полицейских револьверов до новейших (по тем временам) автоматических образцов. Предусмотрели и возможность апгрейдов. Хотя к балансу имеется ряд замечаний. Возведенный в культ томми-ган совершенно не впечатляет. Мощность очень мала, а патроны он расходует просто с феноменальной скоростью: короткая очередь – и магазин пуст. Убойная сила легендарного магнума чересчур завышена, практически любой противник отправляется на небеса после одного (максимум двух) попаданий. Если бы разработчики не ограничили боезапас магнума, он превратился бы в настоящее убер-оружие, просто убивающее геймплей.

Весьма полезной для игрока оказалась способность стрелять из-за различных укрытий. Тем более что зачастую вы в одиночку противостоите целой толпе гангстеров. При этом не стоит лезть на рожон. Лучше прижаться к стене, выглянуть из-за угла, оценить обстановку и если стрелять – то уже наверняка. Кстати, в игре разрешено точечное прицеливание. Попадание в руку при определенной степени везения разоружит противника, а ранение ноги обездвижит его. Все бы хорошо, но в динамичных перестрелках на такие нюансы часто не хватает времени. А вот любителям бифштексов с кровью наверняка

Паспорт

Жанр GTA-клон
Разработчик EA Redwood Shores
Издатель Electronic Arts
Web-сайт www.eagames.com/official/godfather
Возраст 18+

Оценка 4/5

Идея Семья – превыше всего
Графика Несовременна, хотя и обладает определенным шармом
Звук Озвучка персонажей почти идеально соответствует фильму. Оригинальный саундтрек Нино Рота
Игра GTA по мотивам классической картины Фрэнсиса Копполы

О разработчике

EA Redwood Shores
Игры Tiger Woods PGA Tour, Lord of the Rings: The Third Age, From Russia with Love
Web-сайт www.ea.com
Внутренняя студия Electronic Arts, базирующаяся в городе Redwood. Специализируется на создании продуктов по кинолицензиям. The Godfather – первая часть будущей игровой трилогии, на которую EA делает весьма крупные ставки.

Познакомься с моим маленьким другом

придутся по душе своеобразные фаталити – execution moves, позволяющие эффектно прикончить оппонента.

Любое применение силы по отношению к членам других семей увеличивает риск вендетты (демонстрируется на специальной шкале). Находясь с конкурентами в неплохих отношениях, вы можете без проблем передвигаться по их территории, не опасаясь выстрела в спину. Однако чем агрессивнее ваша тактика, тем больше вероятность спровоцировать войну между кланами.

Органы правопорядка не так уж часто вмешиваются в происходящее, но тем не менее с ними лучше не ссориться – спокойнее будет. Если дать взятку рядовому полицейскому, тот закроет глаза на некоторые мелкие «шалости». Подкупленный сержант на определенное время освободит от внимания своей конторы целый район. Благотворительный же взнос в фонды ФБР позволит уменьшить показания шкалы вендетты.

Редкая игра в наше время обходится без RPG-элементов. Есть они и в The Godfather. Любое удачное действие, будь то выполненная миссия, успешное заказное убийство или заключенный договор о «протекторате» над местным торговцем, дает определенную прибавку к репутации (местному аналогу экспы). Каждый level up приносит очки, с помощью которых улучшаются характеристики персонажа. Их список невелик, а названия говорят сами за себя: fighting, shooting, speed, health. Вопросы может вызвать разве что пункт street smarts. Чем выше его показатель, тем меньше внимания на вас обращает полиция и тем спокойнее реагируют другие семьи (легче избежать вендетты). Кроме того, street smarts позволяет увеличить количество носимых с собой пиротехнических «игрушек»: коктейлей Молотова, динамитных шашек и бомб.

RPG-система, кажущаяся поначалу не слишком важной, приобретает особую актуальность ближе к середине игры, когда противников становится больше и сложность миссий возрастает. Если вы никак не можете выполнить сюжетное задание, советуем заняться фриплеем и немного прокачаться. К слову, в The Godfather за смерть главного героя практически нет наказания. Вас моментально воскресят в ближайшем госпитале, даже не отобрав оружия, разве только снимут с личного счета совершенно символическую сумму.

Что же касается технологической составляющей, то ее, к нашему разочарованию, нельзя назвать сильной стороной проекта. Картинке отчаянно не хватает детализации. Игровые модели (за исключением ключевых персонажей) слишком просты. Интерьеры скудны и постоянно повторяются. В некоторых районах города мало запоминающихся локаций, это затрудняет навигацию и заставляет постоянно сверяться с картой. Претензии вызывает физичес-

Сутенер (на заднем плане) не возражает – через пару минут мы выкупим его бизнес полностью

Нино Рота

Нино Рота родился в 1911 г. в Милане. Когда ребенку не было и года, семья переехала в Рим. Атмосфера города, его культурное наследие несомненно повлияли на мальчика, разбудив музыкальный талант.

В 1929 г. Нино Рота закончил Римскую консерваторию. Его успехи в учебе не остались незамеченными, и юноша получил предложение продолжить музыкальное образование, но уже за пределами Италии – в США.

В 1932 г. композитор вернулся на родину. Неутомимый в учебе, он поступил в Миланский университет на отделение литературы, после окончания которого и до самой смерти (1979 г.) активно занимался преподавательской деятельностью.

Нино Рота по-настоящему универсальный автор. Он увлекался и оперой, и балетом, и симфонической музыкой, сочинял различные вокальные и инструментальные партии. Однако настоящая известность пришла к нему после начала сотрудничества с кинорежиссерами. Композитор написал саундтреки к легендарным картинам Фредерико Феллини, Лукино Висконти, Франко Дзеффирелли, Рене Клемента. В 1974 г. Нино Рота стал первым европейцем, получившим «Оскара» за музыку к кинофильму «Крестный Отец» Фрэнсиса Копполы.

кая модель: машины чересчур послушны, «без характера», едут очень ровно, легко вписываются в повороты, быстро набирают скорость и моментально тормозят. Совершеннейшая загадка, что заставило разработчиков сделать стекла автомобилей непрозрачными. Этот факт вызывает не меньшее недоумение, чем внешность Майкла Корлеоне. По непонятным причинам даже такой гигант, как EA, не смог уговорить Аль Пачино, сыгравшего в фильме роль Майкла, дать разрешение на использование в проекте его облика.

К счастью, несмотря на свои недостатки, The Godfather убедительно и достаточно правдоподобно передает специфическую атмосферу того времени. Своеобразная архитектура и удачно подобранная цветовая гамма создают особое настроение. Хороша режиссура внутриигровых роликов. Актерская работа и анимация выполнены на достойном уровне. Визуальные эффекты хоть и просты, но выразительны.

Отдельно стоит упомянуть звуковое оформление. Оно почти идеально соответствует фильму. Имитация голоса Марлона Брандо необычайно достоверна. А великолепные мелодии Нино Рота, без которых «Крестный Отец» уже немыслим, действуют просто магически. Неспешная поездка по нью-йоркским улицам под заглавную музыкальную тему заставляет моментально забыть обо всех недостатках игры.

The Godfather – проект, выполненный на высоком уровне, как и все продукты Electronic Arts. С точки зрения игровой механики вряд ли он чем-то вас удивит. Разработчики шли по пути заимствования. Их целью были не инновации, а качественная реализация привычных решений. Геймплей не слишком оригинален, но, безусловно, интересен. А сильный сюжет и нечасто используемый сеттинг являются дополнительными серьезными аргументами в пользу «Крестного Отца». За последние несколько лет это единственная достойная гангстерская история. И не стоит забывать о моддерском комьюнити, которое, мы уверены, сделает игру еще лучше.

«Крестный Отец»

Экранизировать роман Марио Пьюзо сперва предложили Серджио Леоне, но тот отказался из-за начала съемок саги «Однажды в Америке» (о чем впоследствии весьма сожалел). Тогда кинокомпания Paramount поручила эту работу Фрэнсису Копполе, и после некоторых организаторских проволочек фильм был снят всего за четыре месяца.

Коппола настоял на том, чтобы роль Вито Корлеоне отдали Марлону Брандо, несмотря на то что последний из-за своего хулиганского характера был в опале. Непревзойденная актерская работа принесла Марлону Брандо «Оскара», от которого тот отказался, в очередной раз подтвердив свой одиозный имидж. А роль Майкла Корлеоне сделала всемирно известным Аль Пачино.

Вопреки расхожему мнению ни фильм, ни книга не популяризируют гангстеров. «Крестный Отец» – это трагическая история о мнимой свободе выбора, о призрачном благополучии мафиозных семей, о преступниках без романтического ореола.

По результатам опроса, проведенного компетентным интернет-киноресурсом IMDB (*imdb.com*), «Крестный Отец» был признан лучшим фильмом за всю историю кинематографа.

Быть первым небезопасно

Акробаты на трассе

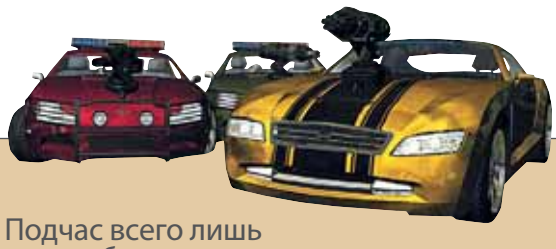
Мест нет!

Президентский кортеж

Xbox 360

Антон Логвинов

Full Auto



Crash, boom, bang!

У некоторых игр незавидная судьба. Подчас всего лишь одна маркетинговая или дизайнерская ошибка может превратить горячо ожидаемый хит в груду никому не нужных дисков.

Full Auto – один из немногих эксклюзивных проектов для Xbox 360, причем на E3 2005 практически вся мировая пресса назвала его лучшей игрой для новой консоли Microsoft. Однако после выхода продукта мои коллеги встретили Full Auto совсем по-другому. Отзывы варьировались от «хорошо» до «очень средне». Как мне кажется, виной тому – неудачная демо-версия, которая разочаровала если не всех, то многих геймеров. Она испортила столь важное первое впечатление. На деле же у SEGA и Pseudo Interactive получилась неплохая игра с несколькими досадными дизайнерскими промахами, возможно, на любителя, но весьма достойная.

Если вы – геймер с о-о-о-чень солидным стажем, то наверняка вспомните шедевр 1989 г. под названием DeathTrack. Так вот, знайте – ребята из Pseudo Interactive с ней тоже знакомы. Более того, по всей видимости, она стала своего рода иконой для разработчиков. Людям, незнакомым с этим периодом истории игровой индустрии, поясним, что DeathTrack – родоначальница жанра боевых гонок. Причем до сих пор по многим пунктам ее так и не превзошли. Кроме того, при создании большинства продуктов данного жанра идеи черпаются именно из DeathTrack (Hi-Octane Питера Молиньё и т. д.).

В Full Auto вам предстоит поучаствовать в скоростных заездах на выживание с применением пулеметов, ракетниц, мин и прочей взрывоопасной гадости. Главная особенность проекта – возможность в любой момент разнести что угодно: от витрин магазинов до железнодорожных мостов и водонапорных башен (ради одного этого уже стоило выпускать Full Auto). В первые минуты знакомства с игрой вы непременно испытаете детский восторг. Правда, иногда нельзя разобрать, что именно происходит на экране. Хорошо хоть авторы предусмотрительно добавили функцию «отмотать время назад», без которой участвовать в гонках было бы попросту невозможно. Ведь цена ошибки подчас слишком высока.

Победить здесь очень непросто. Не помогает даже нитро, по традиции раздаваемое за эффектный дрифтинг. Более того, чтобы завершить уровень с наилучшим результатом, необходимо не только прийти первым, но и нанести соперникам значительный ущерб, а это не всегда легко. Иногда обязательным условием является устранение определенной машины – еще один поклон легендарной DeathTrack. После уничтожения вражеская развалюха не сходит с трассы. Эффектно пролетев в slo-mo пару десятков метров, она воскресает и появляется позади, прямо как в Burnout. Аналогичная ситуация и с автомобилем игрока. Гонки здесь имеют несколько режимов: от простого наматывания кругов до спринта в оба конца трассы. А когда основные чемпионаты будут пройдены, нам предложат поучаствовать в соревнованиях с более продвинутыми классами, да еще и соблюдая разные условия. Например, проехать гонку за одну минуту с одной жизнью и без всяких перемоток времени назад.

Гараж в Full Auto вполне вместительный: от джипов, кадиллаков и грузовиков до всевозможных спорткаров. А вот со средствами уничтожения беда. Создавать магазин с богатым ассортиментом различных приспособлений автовредителя разработчики не стали, предоставив на выбор только несколько заранее определенных наборов. Аналогичная судьба постигла трассы – их тоже мало, равно как и сеттингов. Нам предлагают лишь устроить погромы в городе, отдохнуть на природе и погонять в доках среди контейнеров. Очень неудачным решением было задать по умолчанию вид от третьего лица. Думаю, большинство разочаровавшихся в Full Auto ездило именно так, а играть подобным образом просто невозможно – на экране слишком много мелких деталей, за которыми нужно следить, да и физика автомобиля явно заточена под езду от первого лица.

Многопользовательский режим веселый, и, конечно же, совершенно несбалансированный – все гоняют исключительно на бэтмобилях, оснащенных здоровенной пушкой на крыше. По понятным причинам slo-mo-прибамбасы в сетевой игре отключены. Выглядит Full Auto вполне современно, хоть это далеко не next-gen, очевидно, основная часть ресурсов пошла на глобальный Армагеддон. А вот то, что здешний движок любит просаживать fps, уже можно рассматривать как преступление.

Итак, мы получили нескучную игру с некоторыми минусами. Заметим только, что вторая часть была анонсирована еще до выхода первой и станет, по-видимому, столь необходимой работой над ошибками. Добавить разнообразные трассы, сделать более интересный режим карьеры, расширить арсенал, усовершенствовать движок, поколдовать над стилем... – и мы получим воплощение наших грез. Если бы у нас в стране существовали пункты проката видеоигр, то я определенно рекомендовал бы вам ознакомиться с проектом. Но в наших условиях главный критерий выбора один – любовь к жанру. Вы неравнодушны ко взрывам? Тогда Full Auto ждет вас!

Паспорт

Жанр action/racing
Разработчик Pseudo Interactive
Издатель SEGA
Web-сайт www.sega.com/fullauto
Возраст 13+

Оценка 3,5/5

Идея Гонки с оружием
Графика Неплохо, но Xbox 360 способна на большее. К тому же fps периодически падает
Звук Музыка так себе, а звуковые эффекты на уровне
Игра Достойный продолжатель идей DeathTrack. Но не идеал

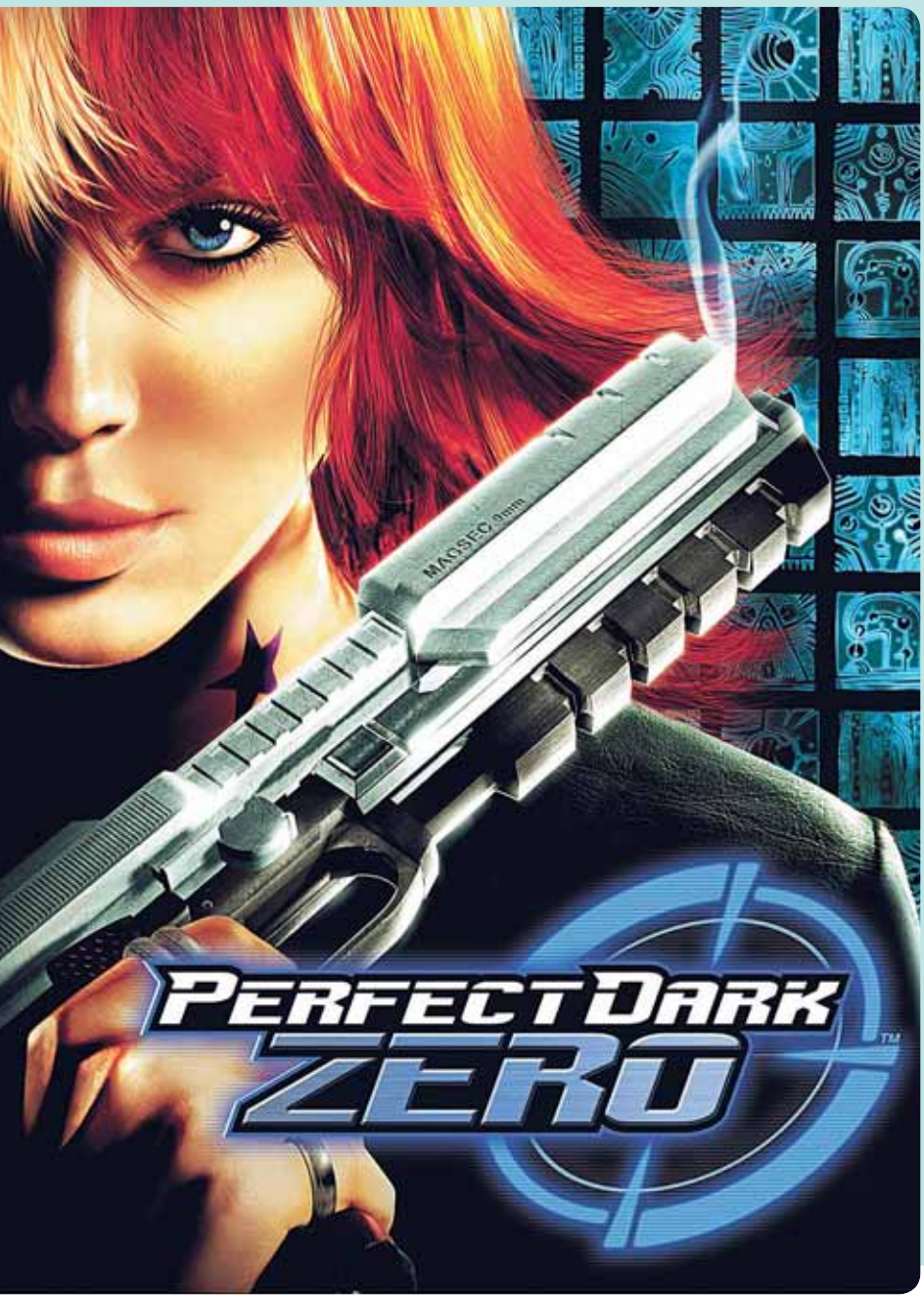
О разработчике

Pseudo Interactive
Игры Full Auto, Cel Damage
Web-сайт www.pseudointeractive.com
Канадская студия, основанная группой энтузиастов, со временем выросла в компанию со штатом более сорока человек. Full Auto – их самый амбициозный проект.

Проклятые пробки

Выстрелы из-за угла – популярная фишка в новых играх

Стой, стрелять буду!



Щит из автомата не пробьешь

Xbox 360

Perfect Dark Zero

Антон Логвинов

Много шума из ничего

Думаю, многим знакомо разочарование, когда с нетерпением ожидаемая игра оказывается пустышкой. Такое чувство, будто тебя предали, обманули, обидели и т. д. Однако скажу вам честно, мне еще тяжелее.

За годы работы в индустрии практически перестаешь ждать игры. Дело даже не в том, что не веришь разработчикам, просто относишься к громким анонсам совершенно спокойно и вырабатываешь стойкий иммунитет к обещаниям всеобщего геймерского блага. Когда выйдет – тогда и посмотрим. Конечно, с годами интересующих специалистов проектов становится все меньше. Ведь инсайдер еще на стадии анонса может сказать, что вот этот супер-мега-раскручиваемый продукт будет истинным трэшем. В общем, привередливость, пресыщение, скукотища – называйте как хотите. Важно одно – профи сложно обмануть. Однако бывают на свете могучие PR-службы, которым под силу сбить с пути даже опытных следопытов.

Так уж вышло, что я ждал Perfect Dark Zero. Вначале веры в проект не было совершенно, загорелся уже перед самым выходом: все-таки хорошая графика, богатая родословная (action Perfect Dark для Nintendo 64), немалый (это скромно сказано) бюджет, да и делала игру Rare, в конце концов! В общем, ждал с нетерпением... На деле же получился гламур, который изо всех сил пытается понравиться массовому потребителю.

Пока не преодолеешь несколько уровней, не понимаешь, насколько эта игра пуста. Шикарная, как говорят на Западе, presentation делает свое дело. Стильный вступительный ролик, потрясающая музыка а-ля любимая Deus Ex, красивые скриптовые сценки, предыстория в виде комикса – все убеждает в солидности проекта и его богатом внутреннем мире. В действительности одиночный режим оборачивается скучными уровнями, абсолютной несостоятельностью сюжета и нулевой атмосферой. Ролики ради роликов, диалоги ради роликов, да и персонажи тоже исключительно ради роликов. В высшей степени неинтересно, затаскано и бессмысленно. Когда игра подходит к концу, а главный злодей, который, конечно же, хотел уничтожить мир, повержен – невольно спрашиваешь себя: «А что это было?» И глядя на титры, задаешь следующий вопрос: «Чем занималось такое количество людей на протяжении стольких лет?» Ответ напрашивается сразу – работали над многопользовательским режимом.

Осознание того, что Rare не схалтурила, а просто многое не сумела, приходит со временем. В Perfect Dark Zero действительно вложено много усилий. Здесь восхитительные сетевые баталии. Процент непригодных карт крайне низок. Имеется и мясной deathmatch, и capture the flag, и аналог domination. На больших картах в наши загребущие руки попадает техника – джетпаки и ховеркрафты. Но главное, что покоряет раз и навсегда, – это огромнейший арсенал. Оружие – единственная, но чертовски значимая и действительно оригинальная черта многопользовательской игры Perfect Dark Zero. Каждый ствол здесь имеет не столько альтернативный режим стрельбы, сколько альтернативное применение. Например, обойму можно вынуть из пистолета и бросить так, чтобы она палила по всему подряд до тех пор, пока остаются патроны. Один автомат оснащен тепловизором, другой включает активный камуфляж а-ля «Хищник», третий превращается в стационарную турель, а UZI – в бомбу. Плазменная снайперская винтовка позволит смотреть сквозь стены, как в знаменитом «Стирателе». И таких примеров можно привести уйму. Пожалуй, нет другого action, в котором было бы так много оружия и столько способов его применения. К слову, здешний сетевой режим далек от хардкорности Halo 2 – даже прыгать нельзя. И, знаете, это хорошо. Никакого сумасшествия, чистый фан и адреналин.

Дальше – больше. Со временем обнаруживаешь, что в single игра сильно меняется в зависимости от сложности. Как ни странно, на высоком уровне Perfect Dark Zero превращается в серьезный stealth action. Так что теперь нужно отсиживаться в тени, просчитывать маршруты патрульных и заниматься прочими традиционными для жанра делами. Однако общая картина от этого не меняется. Одиночный режим здесь не более чем довесок к многопользовательскому. И возникает ощущение, что создавался single для того, чтобы потом его можно было пройти в кооперативе.

С технической точки зрения Perfect Dark Zero хороша. Если картинок недостаточно, представьте уровень графики любого современного шутера, добавьте HDR и пару-тройку красивых спецэффектов. Не секрет, что игру изначально разрабатывали для первой Xbox, и это заметно. Впрочем, от стартового проекта иного ждать не приходится.

На самом деле Perfect Dark Zero можно охарактеризовать одним словом – гамбургер: без вкуса, запаха, прожевал и забыл. Не катастрофа, но и ничего хорошего. Просто именно в этом случае все, как мне кажется, могло быть намного лучше, учитывая сроки разработки, вложения и ресурсы. Rare вполне способна подарить внятный сюжет с нормальными персонажами и диалогами. Никто не просит Final Fantasy или Deus Ex – качественного атмосферного киберпанк-боевичка с продуманным миром хватило бы. Но увы! И, глядя на Perfect Dark Zero и Kameo: Elements of Power, я вынужден признать – одна из моих любимейших команд разучилась делать игры. Их нынешнее существование оправдывает лишь шикарный римейк Conker, недавно выпущенный для первой Xbox.

Паспорт

Жанр гламурный action
Разработчик Rare
Издатель Microsoft
Web-сайт perfectdarkzero.com
Возраст 16+

Оценка 3/5

Идея Триумфальное возвращение похорошевшей Жанны
Графика Не next-gen, но, как для нынешних времен, вполне съедобно
Звук Несколько отличных треков, неплохие звуковые эффекты
Игра Отменный многопользовательский режим и… и все

О разработчике

Rare
Игры Conker, Donkey Kong Country, Perfect Dark, Kameo: Elements of Power
Web-сайт www.rareware.com
Легендарная британская компания, делавшая игры для таких платформ, как Nintendo 64, GameBoy, GameCube, NES, SNES, Genesis и т. д. В сентябре перешла под крыло Microsoft.

Древо технологий

Космос не такой уж безжизненный

Конструктор «Сделай сам»

Космическим боем управлять нельзя

PC

Galactic Civilizations II: The Dread Lords

Ростислав Панчук

Паспорт

Жанр глобальная космическая стратегия
Разработчик Stardock
Издатель Stardock
Web-сайт www.galciv2.com
Возраст 10+

Оценка 4/5

Идея Стать повелителем Вселенной
Графика Приятное 3D на стратегической карте и схематичные военные действия
Звук Функциональный
Игра Достойный продолжатель идей Master of Orion 2, не лишенный, впрочем, определенных недостатков

О разработчике

Stardock
Игры Galactic Civilizations, Galactic Civilizations: The Altarian Prophecy
Web-сайт www.stardock.com
Небольшая команда единомышленников из Плимута, которая, кроме популярных программ для модификации внешнего вида Windows, делает еще и отличные стратегические игры.

На пути к идеалу

Первая часть Galactic Civilizations, вышедшая в 2003 г., стала приятной неожиданностью для поклонников глобальных космических стратегий, расстроенных провальным Master of Orion 3. Ей простили даже многочисленные недостатки, не позволяющие поставить игру в один ряд с классикой жанра. Теперь же, ровно три года спустя, Stardock выпустила продолжение своей космической саги. Насколько близким к идеалу оно оказалось?

Galactic Civilizations II встречает игрока обновленной графикой – теперь перед нами полное и безоговорочное 3D. Каждая планета движется по своей орбите вокруг звезды, некоторые из них могут похвастаться спутниками, а пригодные для жизни – еще и на удивление красивой атмосферой. Конечно, в визуальном плане детищу Stardock далеко до Star Wars: Empire at War, но как для пошаговой стратегии выглядит игра просто замечательно. Значительно изменился и интерфейс – теперь он еще более удобен и интуитивно понятен. Управлять империей стало действительно легко, без проблем переключаясь с дипломатических отношений на шпионаж.

Кроме стандартного режима «песочницы», где игрок сам выбирает размер галактики, количество противников и характерные особенности своей цивилизации, в GCII появилась и кампания, в которой повествуется о возрождении древнего народа, миллионы лет тому назад таинственно исчезнувшего в схватке с другими расами. Именно этот режим станет неплохой стартовой площадкой для неискушенного игрока, благо AI здесь ограничен рамками сюжета и не сильно вольнодумствует. Хотя, конечно, перспектива в каждой миссии с нуля начинать изучение длиннющего древа технологий отнюдь не радует.

Сама же концепция игры практически не изменилась – перед нами, по большому счету, все та же Master of Orion 2. Колонизация и захват миров, исследование новых технологий, гонка вооружений, дипломатия, шпионаж, торговля – и только нам решать, какое же из этих направлений сделать приоритетным. Однако способов победить в Galactic Civilizations II гораздо больше, чем в предыдущей части. Война, дипломатия, наука, политическое влияние – вот ключевые моменты, на которых зиждется геймплей этой стратегии.

Для победы в игре можно использовать диаметрально противоположные стратегические и тактические подходы. Например, выбрать милитаристический путь и буквально огнем и мечом прорубить дорогу своей расе к господству над галактикой, или, наоборот, действуя исключительно мирными методами, настолько усилить свое влияние в Совете, что остальные цивилизации добровольно войдут в состав вашей Империи. До боли напоминает Civilization, не правда ли? Более того, все ваши действия и решения (например, отселить первобытные племена на колонизированной планете в резервацию или превратить их в рабов, таким образом стимулируя экономику) тут же отражаются на статусе монарха и, как следствие, его отношениях с другими государствами. Не хотите возиться с долгими дипломатическими переговорами? Ну что же, тогда развивайте науку и задавите всех недругов своим технологическим превосходством!

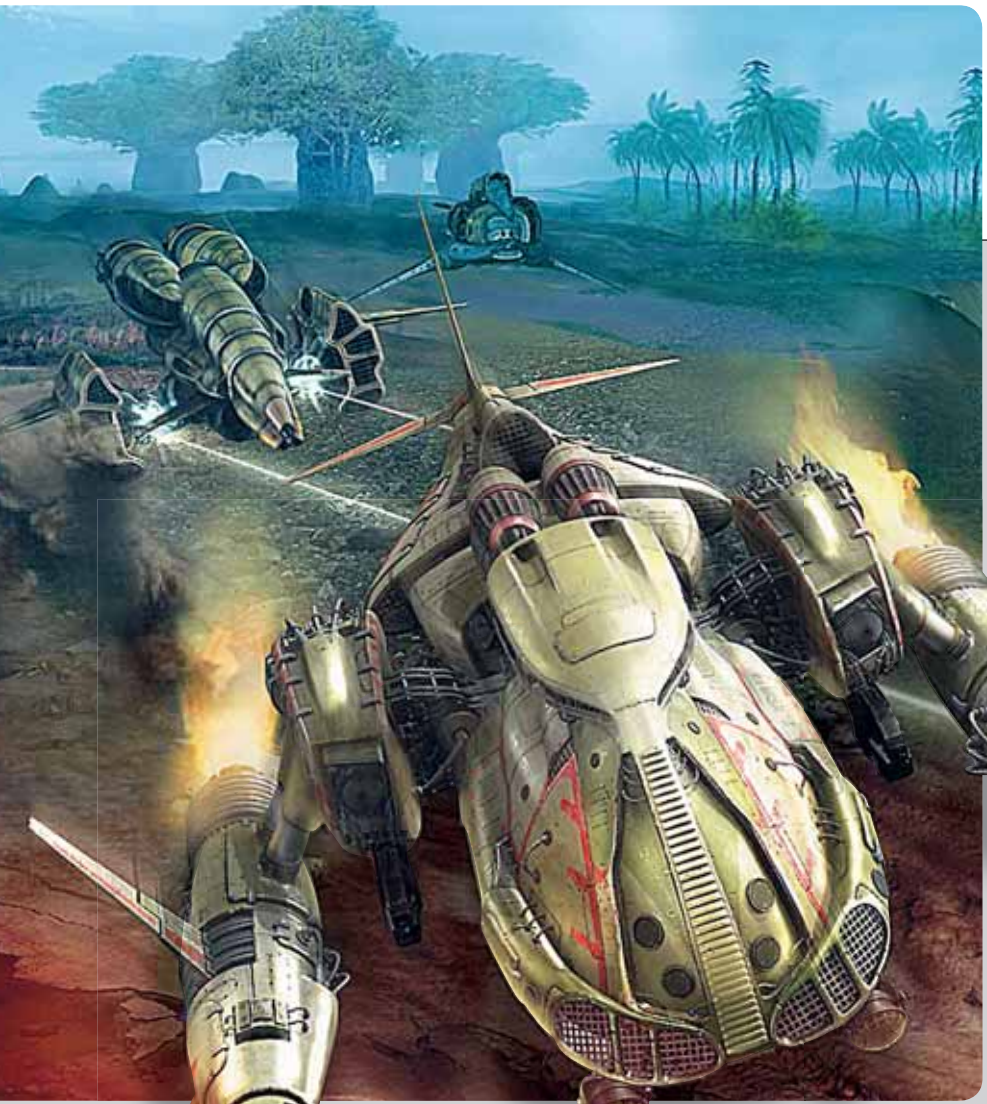
Правда, успеха достичь не так легко, и тем более – ориентируясь лишь на одно направление в науке/экономике. Готовьтесь к тому, что, добившись поразительных результатов в торговле, вы можете быть захвачены военной цивилизацией, а ударившись в милитаризацию государства, просто не выдержите конкуренции с экономически развитыми системами.

Виной тому необычайно умный AI – несомненно, венец творения разработчиков из Stardock. Он хитер, коварен и постоянно норовит обвинить вас в нарушении ранее подписанных соглашений, дабы выколотить дань или новое открытие. В критической ситуации кремниевый разум вполне может самостоятельно купить требуемые исследования/строения/корабли, не дожидаясь, когда они будут закончены, а в мирное время активно перебрасывает людские ресурсы на наиболее важное в данный момент направление индустрии/науки. Пожалуй, это первая в мире стратегическая игра, где искусственный интеллект является действительно достойным противником геймера, причем не пользуется никакими читами или прочими «подсказками» разработчиков. Даже на *normal* тягаться с ним очень непросто, особенно учитывая тот факт, что с самого начала AI находится в более выигрышном положении, и любая ошибка игрока в управлении государством неминуемо играет ему на руку. Немалую помощь здесь мог бы оказать tutorial, но он, увы, практически бесполезен и содержит минимум ценной информации. В результате приходится досконально изучать справочную базу игры и неоднократно начинать все сначала, оттачивая собственную стратегию победы.

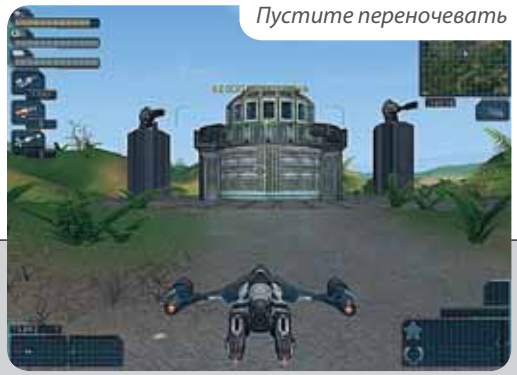
Некоторый сумбур вносит и невообразимо раздутое древо технологий, к тому же предоставляющее очень мало сведений о том, что нам даст следующая разработка и насколько целесообразно изучать данное направление. В результате приходится выбирать, например, между абстрактными Laser II и Mass Driver Technology и опять же путем многократных проб и ошибок узнавать, что из них более перспективно.

Что же касается других аспектов 4X-стратегии, а именно военных действий и захвата планет, то они, честно говоря, не поражают – все максимально схематично и упрощено. Это относится и к музыкальному сопровождению – какое-то оно уж слишком вялое, малозаметное и отнюдь не способствует активным действиям. Хардкорные игроки наверняка будут разочарованы и тем, что пока недоступен multiplayer-режим, но, по обещаниям разработчиков, он должен появиться в ближайшее время.

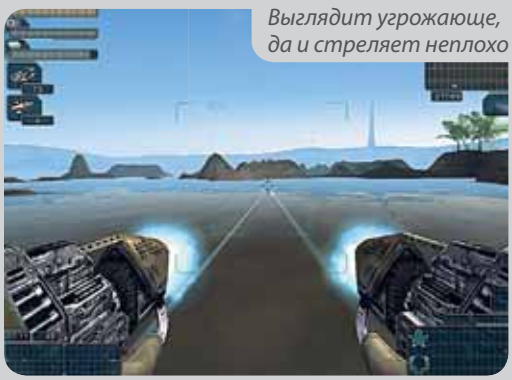
Подводя итоги, можно с уверенностью сказать – Galactic Civilizations II несомненно удалась. Она затягивает неимоверно, и сев вечером поиграть на полчасика, вы рискуете оторваться от нее далеко за полночь, а то и полностью выпасть из жизни на все выходные. Конечно, достичь уровня Master of Orion 2 у Stardock так и не получилось, но, зная недюжинный потенциал разработчиков, мы можем быть уверены – они обязательно отшлифуют заложенные в своей саге идеи до блеска. Тем более что уже анонсирован второй бесплатный апдейт, исправляющий многие из замеченных нами недостатков и добавляющий полноценную поддержку пользовательских модификаций.



Вдесятером на одного



Пустите переночевать



Выглядит угрожающе, да и стреляет неплохо

PC

Механоиды 2: Война кланов

Михаил Половко

Железные круглецы 2

Российские студии иногда балуют нас Elite-подобными играми. Здесь и великолепные «Вангеры», и «Космические рейнджеры», и «Дальнобойщики» с постапокалиптической Ex Machina. Проект «Механоиды 2» пополняет этот ряд.

Не мудрствуя лукаво SkyRiver Studios создала сиквел. Власть Супера пала, и наконец-то получен доступ к неизведанным территориям. Но сектора поделены между воинственными кланами. Только первый механоид пятого поколения (т. е. игрок) сможет подчинить всех и захватить власть в Полигоне. Это мнение Считающих, которого придерживаемся и мы.

Сюжета как такового здесь нет. Перед нами стоит главная задача – установить полный контроль над секторами. Разумеется, в одиночку сделать это более чем непросто, и разработчики позволили нам создать свой клан. Собираем девять железяк, помещаем их в здание, предусмотрительно построенное именно для таких целей, вуаля, готово. Кстати, в начале игры можно избрать род занятий (торговец, воин или курьер), но от этого зависит всего-навсего тип глайдера, в котором будет находиться механоид. На отношение к вам окружающих выбор класса не влияет.

Торговля, играющая столь существенную роль в «Космических рейнджерах» и «Дальнобойщиках», в «Механоидах 2» значительно упрощена. Имеются сырьевые заводы, где приобретаются материалы, а также несколько производственных строений, куда эти материалы нужно доставить. Подобная ситуация актуальна для всех секторов. Накопить энергетические кристаллы таким способом можно, но скучно. Заработать необходимые тугрики позволяют и с помощью квестов, которых здесь аж две категории: задания от других механоидов или Считающих и обычные (их выдают на любой базе). Если первые хоть изредка отличаются оригинальностью, то вторые примитивны до безобразия. Стандартные поручения: найти и уничтожить некоего железного колобка или доставить механоида из одного угла карты в другой. Самое нудное и одновременно самое высокооплачиваемое занятие – сопровождение грузовой платформы от точки «А» до точки «Б». Для того чтобы стать богатым, в мире Полигона совершенно не нужно рисковать жизнью, достаточно запастись терпением.

В целом процесс экспансии выглядит следующим образом: сперва мы заполучаем механоидов (подкупаем их или уничтожаем глайдеры). Затем устанавливаем добычу в свободные кластеры незанятых строений, где железяка получит средство передвижения, после чего полетит привлекать новых борцов за наше дело. И так в каждом секторе. Если броня противника слишком крепка, а сумма, необходимая для убеждения, не по карману, то на время забываем о глобальной задаче и возвращаемся к зарабатыванию денег. Кстати, за определенную плату можно получить карту сектора, с помощью которой определяют местоположение интересующего нас механоида и рейтинг кланов.

Зато на комплектующие для глайдеров разработчики не поскупились. В наличии – десятки видов разных устройств, способных удовлетворить запросы самого требовательного игрока. Но не забываем, что в отличие от тех же «Космических рейнджеров», где во время боя мы по сути мерялись комплектацией и оснащением кораблей, здесь очень многое зависит от мастерства и ловкости игрока.

Механоиды хоть и поражают иногда своей глупостью, но в целом ведут себя весьма достойно. Кто-то занимается торговлей, кто-то отбирает честно заработанные кристаллы у других, кто-то просто снует по Полигону – создается хоть и зыбкая, но вполне приемлемая иллюзия жизни. А вот физика примитивна до безобразия. Полностью металлический глайдер, оснащенный защитным полем, может погибнуть вследствие банального столкновения с кактусом, пусть и на максимальной скорости. Зато если вместо колючего растения будет, например, стена базы, он получит гораздо меньше повреждений. О тесных контактах с другими глайдерами и невероятных прыжках лучше умолчать. Графика не радует, но и до сердечного приступа не доводит, зато стабильность работы игры оставляет желать лучшего – выбросы в операционную систему при загрузке или сохранении, согласитесь, не самое приятное зрелище.

Честно говоря, если бы не Ex Machina, вышедшая сравнительно недавно, «Механоиды 2: Война кланов» могла быть удостоена и лучшей оценки. Проект от SkyRiver Studios позволит достаточно интересно провести пару вечеров. Но мысль о повторном прохождении придет в голову лишь истинным фанатам.

Паспорт

Жанр футуристический симулятор
Разработчик SkyRiver Studios
Издатель «1С»
Web-сайт www.aim2.ru
Возраст 12+

Оценка 3/5

Идея Войны искусственного интеллекта будущего
Графика Немного устарела
Звук Невыразительная и не соответствующая атмосфере музыка, слабые звуковые эффекты
Игра Динамичная, но со временем становится скучной

О разработчике

SkyRiver Studios
Игры «Механоиды»
Web-сайт www.skyriver.ru
Студия, расположенная в Самаре, неплохо зарекомендовала себя предыдущей главой истории механоидов. В настоящее время компания занимается одновременно двумя проектами – «Механоиды: Гонки» и «Запределье».

Здесь был ядерный реактор

Посоветуй хорошего стоматолога

О спорт, ты – мир!

Вот так EA борется с конкурентами

Не делай умное лицо!

PS2-версия выглядит заметно хуже игры для Xbox 360

PlayStation 2 / Xbox / Xbox 360 / PSP

Алексей Пасак

Fight Night Round 3

Мозг, переносица, мозг

Заядлые ценители бокса, конечно, могут послать игру в технический нокаут, придравшись к несоответствию биометрических показателей некоторых моделей и их реальных прототипов или не обнаружив любимого боксера.

Но тяжело поспорить с тем, что Fight Night 3, пусть и не столь новаторская, как предыдущая часть, удалась. Неофитам вначале будет немного непривычно, поскольку здесь, в отличие от файтингов, в управлении доминируют отнюдь не пассажи на кнопках пада. Почти все удары «повешены» на правый аналоговый стик; вращая его в нужной последовательности, мы и наносим джебы, хуки и апперкоты. Благо в режиме тренировки это очень доступно объясняют. На деле же все вполне интуитивно. Отводим стик в сторону и слегка проворачиваем его сначала назад, а потом быстро вперед – наш виртуальный боец отклонится вбок и нанесет противнику быстрый мощный хук. Со временем нужная реакция закрепляется на подсознательном уровне, по ощущению это близко к Soul Calibur и ее интуитивным комбо. На все сильные удары расходуется stamina, поэтому стараемся не тратить энергию попусту.

А начинать мы будем с создания лучшего боксера всех времен и народов. Возможности здешнего конструктора персонажей более чем широки: кастомизируется практически все, вплоть до формы ушей и носа. Налюбовавшись, определяемся с разнообразными физическими характеристиками, выбираем технику боя (от вязко-защитной до агрессивно-атакующей), а также тип стойки и блоков. Далее идем в виртуальный магазин и покупаем новые перчатки (+3 к силе) и боксерские трусы (+5 к защите), прокачиваемся на тренировке. Если на заре нашей карьеры в роли наставника выступит негр преклонных годов, работающий, видимо, за великую идею развития бокса, то потом придется отстегивать работникам теоретической сферы все большие и большие суммы честно заработанных собственными кулаками денег. Перед боем стоит ознакомиться с досье противника и правильно подобрать тренировку. Ведь удачно проведя спарринг, отработку ударов на манекене или выполнив комплекс упражнений на силу, мы повысим соответствующие характеристики, что напрямую влияет на исход поединка. Ну что ж, теперь можно начинать – ринг, гонг, бокс.

Режим *ESPN Classic* дает шанс заново переиграть многие бои, вошедшие в историю мирового бокса. Например, Мохаммед Али против Джо Фрейзера или Шугар Рей Робинсон против Джейка ЛаМотта. A hard hits знакомит нас с миром подпольного бокса, где конец раунда объявляется только после нокдауна противника. Довольно жестокое зрелище, ведь, как правило, поединок не останавливают, даже когда лица обоих боксеров полностью залиты кровью. Представьте себе: разлетающиеся от мощного удара капли пота и крови, камера дрожит, предвещая скорое фиаско, ухо различает восторженный рев на зрительских трибунах. Звуковые эффекты здесь проработаны на «отлично». Присутствуют и обязательные по программе девушки, которые, дефилируя по рингу в бикини, объявляют следующий раунд и, несомненно, поднимают боевой дух спортсменов.

Поскольку линейка Fight Night не претендует на звание полноценного симулятора бокса, в ней имеются несколько приятных моментов. Например, подсказки тренера между раундами, которые окажутся действительно полезными. Или мини-игра по лечению ран на лице нашего подопечного, когда мы будем останавливать кровотечение и обрабатывать появившиеся в процессе схватки гематомы. К слову, если кровь будет застилать глаза кому-то из игроков, рефери вполне может остановить бой.

Конечно, на шумной вечеринке скорее предпочтут нечто более яркое и аркадное, но Fight Night Round 3 прекрасно подойдет для не очень торопливого общения с другом (и противником по рингу). Тактика боя, внимательность и реакция здесь значат больше, чем бесцельное нажимание всех клавиш в попытке провести Самый Главный Суперприем. Просто запомните – настоящие мужчины играют далеко не в хоккей.

Паспорт

Жанр симулятор бокса
Разработчик EA Chicago
Издатель Electronic Arts
Web-сайт www.easports.com/fightnightround3
Возраст 16+

Оценка 3,5/5

Идея Порхаем, как бабочка, жалим, как оса. И побольнее
Графика Симпатичные модели, бедноватый антураж, но он-то как раз и не столь важен
Звук Дыхание, удары, шум публики – все призвано поддержать атмосферу ринга
Игра Симулятор бокса. Сломанные кости, выбитые капы и зубы

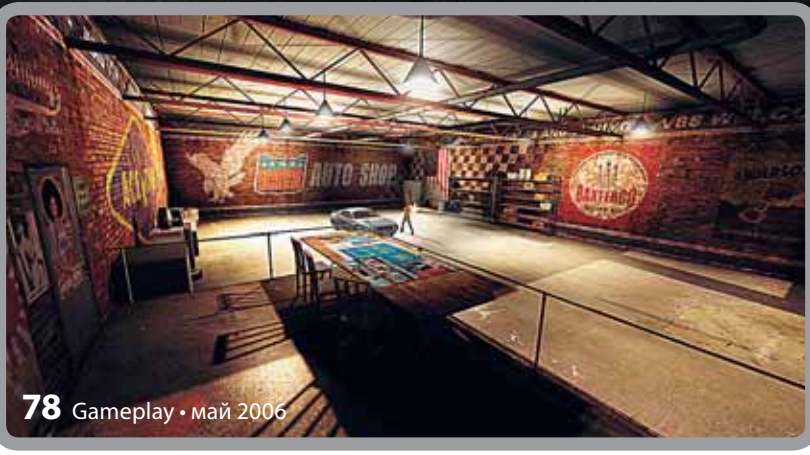
О разработчике

EA Chicago
Игры EA Sports Fight Night Round 2
Web-сайт www.easports.com
Подразделение американского гиганта занималось разработкой Fight Night Round 2, подхватив эстафету у EA Canada. Может, поэтому в игре не наблюдается такого качественного роста, как во второй части серии.

Белые боксеры тоже существуют

POLICE

CUSTOM BIKES


AUTO SHOP

Игорь Климовский

PlayStation 2 / Xbox

Driver: Parallel Lines

Криминальная столица

Порой кажется, что в славном городе Нью-Йорке каждый второй – гангстер, сутенер или на худой конец драгдилер. А количество ночных клубов и прочих злачных мест на душу населения превышает пределы разумного.

Игровая индустрия, кинематограф и литература постарались на славу. Криминальный мир NY последних 70 с лишним лет хорошо и всесторонне освещен. Новое творение Reflections вносит в это дело свою лепту. На дворе 1978 год: расцвет диско и панка, очки-капельки, смешные шарообразные прически у негров, которых никто еще не называет афроамериканцами. Улицы города наполнены ревом мощных многолитровых двигателей «фордов», «доджей», «шевроле» и «крайслеров». Нелегальные уличные гонки только-только зарождаются.

Возраст главного героя соответствует рейтингу игры – ему 18 лет. В лучших традициях жанра безымянный юноша, которого зовут The Kid (парнишка), появляется в большом городе с твердым намерением стать всех круче. Как водится, свой путь он начинает на подсобных работах у местных теневых дельцов. Но чем дальше, тем выше ставки и сложнее задания. Пропорционально возрастает и его криминальный авторитет. Герой немногословен, но зато хорошо водит автомобили и неплохо справляется с мотоциклами. Да и с оружием обращается уверенно, а стволов в его распоряжении примерно полтора десятка.

Сюжет раскрывается с помощью видеороликов. Разработчики превзошли самих себя: если до сих пор в Driver были просто хорошие видеофрагменты, то теперь это практически полнометражный компьютерный фильм. Осталась и старая фишка, известная еще с первой игры серии: произвольное включение рапида в самых неожиданных местах. Мелочь, но добавляет киношного шарма. Сценарий весьма достойный, хотя оригинальностью не отличается. К слову, сюжетно игра разделена на две части: первая – в 1978 г., а вторая (закройте глаза, спойлер) уже после отсидки главного героя – в 2006 г. Антураж, автомобили и оружие будут другими. Только карта останется прежней.

Игровой процесс напоминает всем известную GTA. Угоняем авто, едем, ориентируясь по карте, разбиваем машину, угоняем следующую. Приезжаем к маркеру – начинается миссия. Кстати, задания бывают основные и второстепенные. С первыми все ясно, их необходимо выполнять для продвижения по сюжетной линии. А вторые приносят деньги и открывают доступ к разнообразным бонусам. Сами миссии могут показаться несколько банальными, а некоторые (о ужас!) напрямую заимствованы из GTA, например угнать, заминировать и вернуть в исходное положение машину. Но есть и свои, аутентичные задачки, и их немало. Кроме того, в Driver: Parallel Lines акцент сделан на автомобильную часть, как это было раньше, до жуткой Driv3r, в то время как GTA, Mafia и The Godfather – прежде всего action с racing-элементами.

Любой уважающий себя гангстер имеет собственные тайные убежища. Наш герой предпочитает гаражи и станции техобслуживания, разбросанные по Нью-Йорку. Они, кстати, связаны между собой системами телепортации, так что можно экономить время и не колесить лишний раз по городу. В гараже разрешено выбрать автомобиль из тех, которые наш герой украл раньше. Тут же машины ремонтируются, а если состоят на учете в полиции, «меняют родословную». При желании транспортные средства можно апгрейдить. Результат ощущается моментально – авто становится гораздо послушней и уверенней ведет себя на дороге. Обычно рядом с гаражами находятся гоночные треки, так что свое мастерство можно продемонстрировать еще и на трассе, заодно проверив, насколько удачен тюнинг. Устранить противников, расстреляв их на ходу, нельзя – за это дисквалифицируют.

Физическая модель игры, конечно же, аркадна. Но это пример отлично продуманной и воплощенной аркады. Все происходит как в реальности, однако по менее строгим правилам. Машины очень зрелищно разбиваются, чем-то напоминая собратьев из FlatOut.

Искусственный интеллект производит неоднозначные впечатления. Странно, но все зависит от того, за рулем противник или нет. Погони, перестрелки на скорости просто захватывают дух и реализованы действительно интересно. AI ведет себя адекватно и грамотно, пытается строить козни, стреляет по колесам, подрезает и т. д. Тем не менее стоит только виртуальным противникам покинуть машины, как они превращаются в малоподвижные и глупые мишени.

Driver: Parallel Lines – атмосферный проект, буквально пропитанный криминальным духом. Если вам нравятся игры в стиле GTA, но не привлекает The Godfather, обязательно попробуйте новое творение Reflections. Получилось куда лучше Driv3r, честное слово.

Паспорт

Жанр action/racing
Разработчик Reflections Interactive
Издатель Atari
Web-сайт www.atari.com/driver
Возраст 18+

Оценка 3,5/5

Идея GTA+Driver+Нью-Йорк
Графика Невысокая детализация и незамысловатые текстуры с лихвой компенсируются солидными размерами города и полным отсутствием подгрузок
Звук Замечательный, аутентичный и органичный саундтрек, создающий 70% игровой атмосферы. Очень достоверно и грамотно озвучены персонажи
Игра Очередная история о бандитах. Крепко сбитая, интересная игра с хорошим сюжетом и динамичным геймплеем

О разработчике

Reflections Interactive
Игры серии Driver, Shadow of the Beast, Destruction Derby, Thunder Truck Rally
Web-сайт нет
Англичане из Ньюкасла уже 17 лет делают игры. В конце 80-х это были RPG для платформы Amiga. Затем – один из первых хитов на PSOne Destruction Derby. Последние 8 лет конек компании – серия Driver.

Буду резать, буду бить

Двое на одного?!

Ниндзя-черепашки атакуют

Под сенью сакуры в цвету

PlayStation 2

Дмитрий Шишов

Onimusha: Dawn of Dreams

Демоны, демоны!

Краткая справка: Onimusha: Dawn of Dreams – продолжение популярнейшей серии hack'n'slash-игр о самураях от студии Capcom, которая в четвертый раз заставит геймера воевать с ордами демонов, защищая средневековую Японию.

Главный герой игры самурай Соки (Soki), второй сын Токугавы, будет сражаться против Хидеёси, преемника темного лорда Нобунаги (обратите внимание: все вышеперечисленные персонажи носят имена реально существовавших правителей Японии). В распоряжении нового агрессора осталось не так много демонических genma-войск, потому что бóльшая их часть уже уничтожена Саманоске и его товарищами в течение трех предыдущих частей. Вот Хидеёси и разработал план по увеличению численности своей армии. Используя технологии компании «Триумвират» и собственные магические силы, он собирается высадить огромные рощи цветущей сакуры и таким странным способом пробудить к жизни новых демонов. И только блондин Соки, бывший оруженосец Хидеёси, с помощью четырех своих товарищей может остановить этого фаната садоводства.

История четвертой части Onimusha рассказывается в духе аниме-сериалов: быстрые и порой неуклюжие переходы от смешного к трагичному, характерная манера общения персонажей. Кроме того, игра время от времени прерывается видеовставками, созданными на движке. Демонстрируя события недавнего прошлого, они связывают происходящее в Onimusha: Dawn of Dreams с сюжетными перипетиями предыдущих серий. По ходу игры нам придется перечитать массу литературы: дневники, письма и попросту небольшие фрагменты текста при загрузке миссий. А в перерывах между боями можно побеседовать со своими друзьями и разузнать об их прошлом. Подобный способ подачи информации, безусловно, оригинален, однако надоедает уже после первого часа игры, что вынуждает нас безжалостно прокручивать страницы текста, задерживаясь лишь на роликах и иногда общаясь с самыми интересными персонажами. Это не лучшим образом сказывается на понимании происходящего, но, к счастью, не в сюжете сила серии Onimusha.

Игра четко разделена на главы, каждая из которых представляет собой отдельную миссию. Нам суждено сражаться против толп демонов и скелетов-воинов, поглощая после битвы их заблудшие души. Поначалу бой сводится к простому размахиванию мечом во все стороны, но по достижении очередного уровня мы овладеваем новыми приемами защиты и нападения, благодаря чему сражения становятся более сложными и зрелищными. Умения, которые можно улучшить, делятся на четыре категории: attack, guard, critical и absorb. Их совершенствование позволяет, соответственно, получить дополнительные виды атак, укрепить защиту, увеличить количество повреждений, причиняемых критическими и комбинированными ударами, а также быстрее собирать души поверженных врагов. Каждое из представленных в игре орудий способно вобрать в себя некоторое количество таких душ, тем самым усиливая мощность наложенных на него заклинаний и наращивая наносимый урон. Процесс этот практически бесконечен, потому что, прокачав оружие до максимального уровня, вы непременно найдете новый, лучший по характеристикам объект для совершенствования. Броня тоже апгрейдится, но в игре лишь один комплект экипировки на каждого персонажа, так что тратить драгоценные души еще и на нее не придется.

Каждый из четырех дополнительных героев обладает не только уникальным стилем ведения боя, но и собственным специальным умением, что позволяет им работать в команде. Например, Роберто выносит плечом тяжелые двери, а Охацу эти же самые двери взрывает да еще и обучена натягивать веревки над ямами и провалами, чтобы переправиться на другую сторону. Все четверо товарищей имеют такую же систему прокачки, как и главный герой, но оружие у них собственное.

К сожалению, на каждое задание выходит не группа в полном составе, а лишь двое ее членов. Так как в процессе боя мы переключаемся между двумя персонажами, один из них постоянно неактивен и способен лишь выполнять простенькие приказы. Лучшая тактика для него – находиться в блоке, парируя атаки врагов и восстанавливая здоровье. Иначе его напарник рискует остаться наедине с супостатами.

В целом все выглядит очень симпатично, нам особенно понравились игра света и тени и яркие локации. Интерьеры богато детализированы, а спецэффекты реализованы весьма удачно.

В завершение скажем, что Onimusha: Dawn of Dreams в отличие от предыдущих частей не просто «рубка», а hack'n'slash с элементами jRPG. Это, естественно, добавляет игре национального колорита, что идет на пользу не только данному эпизоду, а и всему сериалу.

Паспорт

Жанр action
Разработчик Capcom
Издатель Capcom
Web-сайт www.capcom.co.jp/shin_onimusha
Возраст 12+

Оценка 4/5

Идея Повесть о буднях самураев в альтернативной Японии
Графика Почти на пределе возможностей платформы
Звук Отличная актерская работа и музыка, а вот звуковые эффекты бедноваты
Игра Захватывающий action с хорошей replayability

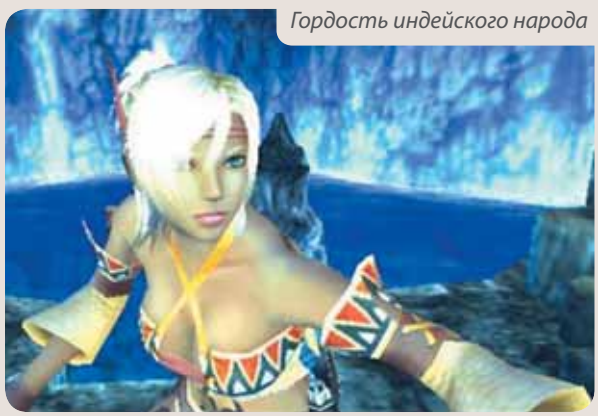
О разработчике

Capcom
Игры серии Resident Evil, Onimusha, Devil May Cry, Street Fighter, Mega Man, Breath of Fire
Web-сайт www.capcom.com
Capcom была создана в 1979 г. и вначале занималась производством игровых автоматов. Сейчас это одна из известнейших японских компаний с офисами в Токио, Осаке, Лондоне и Гонконге.

Красив Нью-Йорк на закате

И это тоже Америка

Большой каньон



Гордость индейского народа

С Хеллоуином, друзья!

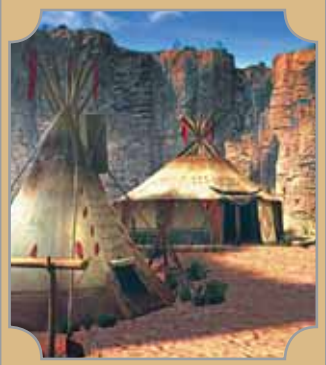
Как видите, Judgment Ring ничуть не изменилось

В бою поможет удобное меню

PlayStation 2

Shadow Hearts: From the New World

Олег Овсиенко



Навстречу людям

Есть несколько способов изготовления идеального сериала. Можно постоянно добавлять всякие новшества, можно периодически улучшать графику, а можно просто следовать традициям оригинала.

Aruze не пришлось изобретать велосипед – неординарный и востребованный материал уже лежал у них на столе. Очевидно, что создатели просто захотели слегка расширить круг почитателей серии Shadow Hearts и привлечь в их ряды юных игроков. Планка возрастного рейтинга на сей раз была успешно понижена, но достигалась эта цель подчас очень странным путем. И пусть главная идея осталась прежней, перемены были и, вероятно, именно поэтому Shadow Hearts получила вместо простой цифры 3 подзаголовок From the New World.

Как понятно уже из названия, действие новой части ролевого сериала происходит на Американском континенте – нас ждут не только Нью-Йорк и обширные территории Соединенных Штатов, но и древние храмы Чичен-Итцы, и поселения индейцев Южной Америки. Вместо харизматичного Юрия (Yuri) нам выдают юного детектива Джонни Гарленда (Johnny Garland). По неблагоприятному стечению обстоятельств этому «золотому мальчику» досталось в наследство небольшое сыскное агентство его отца, а в качестве довеска – преданный по гроб жизни вышибала. Во время расследования очередного дела, которое изначально казалось очень простым, Джонни знакомится с индеанкой по имени Шенайя (Shaniah) и ее молчаливым телохранителем Натаном (Nathan). Колоритная парочка разыскивает таинственную женщину, уничтожившую их деревню, и попутно спасает Джонни от неминуемой гибели. Одна банальность сменяется другой: теперь команде предстоит спасти мир.

Следует отметить, что From the New World отличается от своих кровавых и мрачных предшественниц. Нет, жизнерадостнее она отнюдь не стала, просто акценты теперь смещены так, чтобы не травмировать психику подростков. Получившееся в итоге легкое провисание сюжета создатели с лихвой компенсировали атмосферностью и детальной проработкой персонажей: как главные, так и второстепенные герои выписаны просто идеально, наделены собственными историями и каждый из них уникален. Чего стоит только гигантская кошка, владеющая убийственной техникой «пьяной лапы» и мечтающая о Голливуде, или странствующий «эль мариачи», за авторские права на которого Родригес мог бы и голову оторвать. Вас познакомят с Аль Капоне и Лавкрафтом, позволят побывать в Алькатрасе и посмотреть на Терминатора. Похоже, ребята из Aruze не особо церемонились с общеамериканскими ценностями.

Графика просто великолепна. Если ранее по этой части к Shadow Hearts возникали претензии, то теперь она достойна похвалы. Отличные модели персонажей и окружения, замечательная анимация, и при этом все работает без провисания частоты кадров. Приведем пример: во время игры на гитаре один из героев перебирает струны в правильной последовательности, в полном соответствии со слышимой мелодией. CGI-ролики заслуживают отдельного упоминания – они потрясающие, от них просто захватывает дух. Все-таки Square Enix не единственная компания, которая умеет делать компьютерное видео высочайшего качества. Даже камера, несмотря на свою статичность, довольно удобна.

Боевая система осталась без изменений, но идея Judgement Ring была доведена практически до совершенства. При должной сноровке это идеальный инструмент, иначе – лишний повод понервничать. Из новшеств появилась только Stock Gauge – накопительная шкала, которая пополняется при нанесении или получении повреждений и используется для проведения мощных комбо. У каждого героя, как водится, уникальная система умений и талантов. Кроме уже упомянутой «пьяной лапы», есть возможность вызова волшебных созданий, магия стандартная, музыкальная и многие другие. Никуда не делись и комбинации атак. Несмотря на случайность боев, их частота подобрана весьма удачно, а сами сражения на удивление хорошо сбалансированы.

После неплохого перевода Wild Arms 4th Detonator компания XSEED Games вновь показала, что там умеют делать хорошие локализации: достойная и качественная работа (а текста здесь немало) и прекрасная озвучка. В отличие от предыдущего издания актеры подобраны на совесть, и сомнений в их таланте не возникает.

Аудиосопровождением игры занималась неизменная команда композиторов, так что результат можно было предугадать заранее – естественно, «отлично». Пусть среди мелодий мало действительно запоминающихся, но в целом дорожка получилась удачной. Все уместно, профессионально и в меру пафосно.

Shadow Hearts: FtNW – это длинная игра. Если прохождение основной сюжетной линии потребует от 40 до 50 часов игрового времени, то на выполнение побочных квестов уйдет еще часов 10–20. Дополнительных занятий здесь действительно много, и они весьма разнообразны – от фотоохоты и бальных танцев до поиска воинственно настроенных существ и спасения инопланетян. Несмотря на мелкие недоработки в сюжетной линии, перед нами продукт высочайшего качества, предназначенный как для фанатов серии, так и для новичков. Если до выхода очередной Final Fantasy вы совершенно свободны, то Shadow Hearts послужит отличным лекарством от скуки.

Паспорт

Жанр jRPG
Разработчик Aruze
Издатель XSEED Games
Web-сайт shadowheartsnewworld.com
Возраст 12+

Оценка 4,5/5

Идея Вывести популярный среди ценителей проект в массы
Графика Прекрасная картинка и умопомрачительные ролики
Звук Качественный
Игра Несмотря на несоблюдение традиций, отличная

О разработчике

Aruze
Игры серия Shadow Hearts, Gattsu da!! Mori no Ishimatsu
Web-сайт www.aruze.com
Довольно большая японская компания, имеющая представительства за рубежом. Основной сферой ее деятельности является производство игровых автоматов и игр. Корпорации принадлежит и студия, разработавшая серию Shadow Hearts.

Дуэль на троих

Осквернители храма

Броня крепка,
но это ненадолго

И это лишь начало

Световые эффекты на высоте

Огнеопасно!

PlayStation 2

Олег Овсиенко

The Sword of Etheria / OZ

Паспорт

Жанр action
Разработчик Konami TYO
Издатель Konami
Web-сайт www.konami.jp/gs/game/oz
Возраст 12+

Оценка 4,5/5

Идея Action для эстетов
Графика Хоть и есть огрехи, но смотрится превосходно
Звук Хорошая музыка, неплохие спецэффекты
Игра Великолепный проект, который, скорее всего, пройдет незамеченным

О разработчике

Konami TYO
Игры серии Silent Hill, Pro Evolution Soccer, Tokimeki Memorial, Dance Dance Revolution
Web-сайт www.konamityo.com
Отделение огромной корпорации, занимающееся разработкой игрового программного обеспечения. Разноплановость его проектов поражает. В штате около 300 человек.

Выше неба!

Нельзя сказать, что жанр action себя исчерпал, но, согласитесь, оригинальные находки с каждым годом встречаются все реже. Однако люди, хоть иногда отрывающиеся от культовых, но опопсевших сериалов Capcom, смогут разглядеть шедевры в ворохе однодневок.

Konami умеет делать игры. Это необязательно будет очередной блокбастер от Хидео Кодзимы или продолжение Castlevania. Жанровые рамки – не помеха для японского игрового колосса. Его проекты всегда находят ценителей, например известная серия Suikoden или симулятор свиданий Tokimeki Memorial. И провалы продуктов Konami – скорее исключение из правил. Однако компания, и это весьма странно, не особо любит пиарить иные свои проекты. В частности те, которые можно смело поместить в отдельную нишу под вывеской «гламур».

The Sword of Etheria – одно из таких «неугодных детищ». В Konami даже не потрудились создать для продукта англоязычный сайт, о рекламной кампании и говорить не стоит – игра тихо и незаметно появилась на прилавках ограниченным тиражом. Значит ли нежелание именитых родителей с фанфарами сопровождать проект то, что он абсолютно непригоден к употреблению? Отнюдь. И мы, зная об игре из японских релизов, с нетерпением ждали ее. Издатели подложили нам еще одну свинью – The Sword of Etheria вышла только в PAL-зоне. Наверное, так можно уберечь культовое творение от пера горе-критиков за океаном, однако практически полное отсутствие рекламы откровенно удивляет.

Те, кто читали «Волшебника Изумрудного города», наверняка знают, что дедушка Волков, особо не скрывая этого, позаимствовал концепцию у Фрэнка Баума. Разработчики The Sword of Etheria (OZ в Японии) тоже взяли несколько идей и персонажей из «Волшебника Страны Оз» и перенесли их в новый, куда более мрачный мир. Вы можете себе представить Льва или Страшилу, облаченных в биологические бронекостюмы и крошащих монстров направо и налево? Зато японцы представляют отчетливо. Нашлось место и для Тото, правда, в совершенно неожиданном образе: летающего красного кота.

Здесь не будет длинной дороги из желтого кирпича, нет и заоблачной страны доброго волшебника. OZ – карающая длань богов, отряд избранных, исполняющий высшую волю в мире смертных. Но игры небожителей подчас жестоки, в чем смогут убедиться Леон (Leon) и Альмира (Almira), разжалованные члены ударной группы вершителей. Они получат уникальную возможность взглянуть на действительность без прикрас, и единственное, что смогут испытать после этого, – жажду мести. Помогая необычному пареньку Филу (Fiel) спасти его сестру, каждый из героев преследует собственную цель.

Первое, что бросается в глаза, – сногсшибательный арт. Если вы знакомы с творчеством Фуми Исикавы (Fumi Ishikawa), то несомненно узнаете ее руку. И уверяем вас, подобной подачи сюжета в action не было давно. Безумное сочетание готики и исконно японского рисунка заставило жалеть о невозможности распечатать эту красоту и повесить на стену. Режиссура рисованных сценок, CGI и роликов на движке – выше всяких похвал. Световые эффекты и модели персонажей просто отменные. Игра не отпускает до конца, несмотря на не самую удачную подборку английских актеров. А вот дизайн локаций подкачал – не особо изысканно, смазанно и однотипно, отчетливо попахивает архаикой. Однако есть причина, которая заставляет забыть об этом,– пресловутый геймплей.

Ураганный темп игры не только не дает времени любоваться местными «красотами», он просто не позволяет передохнуть. Враги поджидают практически повсюду, а зоны, где противники не встречаются, герои преодолевают на скорости, близкой к скорости звука. В сражениях принимают участие все три члена команды, но управлять позволяют только Филом. Отрадно, что AI достаточно умен, да и напарникам не отводится роль твердолобых телохранителей из творений KOEI. Вы можете пустить игру на самотек и выкорчевывать орды супостатов, но прелесть The Sword of Etheria не в этом. Самое интересное – непосредственное участие героя в действиях команды. В удобный момент перебрасываем контуженого противника товарищу, который передает его пасом следующему, и далее по кругу. При удачном раскладе оппоненты вообще не касаются земли, умирая в подвешенном состоянии. В результате подобного «волейбола» ваши герои способны накопить энергию для совместного суперудара такой мощи, что с легкостью разделаются даже с боссами. Персонажей подталкивают к сотрудничеству, помогая собирать силы для финального аккорда. Большое значение имеет Этерия – эссенция этого мира, которая содержится практически в каждой его частице. Она играет роль своеобразной валюты – за нее вы можете приобрести как новые способности, так и множество экипировочных аксессуаров.

О музыке достаточно сказать только два слова – Митиру Ямане (Michiru Yamane). Тот, кто играл в Castlevania: Symphony of the Night и Suikoden III, меня поймет. Ее мелодии оставляют неизгладимое впечатление, а вариации классических русских оперных арий в заставках The Sword of Etheria – это нечто потрясающее.

Кроме прочих достоинств нельзя не отметить задел для повторного прохождения. Здесь четыре концовки, много персонажей, разнообразные варианты ведения игры и режимы. А еще к вашим услугам обширная галерея и проигрыватель для воспроизведения мелодий и роликов, который откроется только самым терпеливым. Простой и в то же время невероятно захватывающий геймплей заставит возвращаться к The Sword of Etheria снова и снова. Так что после неоднократного прохождения хочется сказать: «Даешь продолжение на PlayStation 3!»

Nintendo DS

Nintendogs

Варвара Марченко

ВЫБОР РЕДАКЦИИ Gameplay

Puppy Love

Они невероятно милые. Они очаровательные, добрые, смешные и неугомонные. А еще они любящие и очень общительные. И именно сейчас вам посчастливилось стать их заботливым хозяином и другом.

Паспорт

Жанр симулятор хозяина собаки
Разработчик Nintendo
Издатель Nintendo
Web-сайт www.nintendogs.com
Возраст 3+

Оценка 5/5

Идея Собачки, собачки, собачки!
Графика Выглядит замечательно, а отличная проработка деталей делает игру еще реалистичнее
Звук Звонкий щенячий лай умиляет, а возможность отдавать голосовые команды как нельзя кстати
Игра Успокаивает и увлекает – далеко не новая идея воплощена просто замечательно

Если вы все еще сомневаетесь, стоит ли приобретать Nintendo DS, Nintendogs – самый веский аргумент в пользу консоли, ведь только здесь возможны такие необычные проекты. При этом азы виртуального собаководства интуитивно понятны даже человеку, далекому от мира компьютерных и видеоигр.

В каждой из трех версий Nintendogs сначала доступны шесть разных пород четвероногих друзей, остальные двенадцать открываются по мере прохождения. Выбрав понравившуюся породу и купив щенка, вы становитесь ему родной матерью: играйте с питомцем, кормите его, выгуливайте, купайте, тренируйте, обязательно водите на соревнования. И, конечно же, не забывайте ласкать малыша: почешите за ушком, погладьте по спинке и пощекочите животик. В ответ он будет радостно вилять хвостиком и прямо-таки светиться от удовольствия.

Дайте своему любимцу имя и произнесите кличку несколько раз в микрофон – теперь щенок запомнит голос и будет всегда прибегать на ваш зов. Таким же способом вы сможете дрессировать его и учить многим командам, например сидеть, лежать, давать лапу и даже гоняться за собственным хвостом. Кстати, совершенно не обязательно останавливаться на классических заданиях, можно пофантазировать и придумать собственные.

Для общения с собачкой и ухода за ней можно приобрести или выиграть немало интересных вещей: конечно же, корм и воду, мячики и летающие диски, шампуни и ошейники, а также многое другое. Некоторые предметы щенок найдет во время прогулки и радостно преподнесет вам в качестве презента. Чем чаще вы выходите на улицу, тем выносливее становится ваш любимец, благодаря этому в следующий раз он сможет провести на свежем воздухе больше времени и пройти дальше. Да, и непременно попробуйте гав-гав-режим (*bark mode*). Активируйте его, и DS с помощью Wi-Fi будет искать других собаководов. Так вы познакомите щенка с питомцами друзей и при желании даже обменяетесь подарками.

Собачки в мире Nintendogs не вырастают, а всегда остаются милыми малышами. И будьте уверены, у каждого щенка сформируется свой характер (все зависит от вашего внимания и заботы). Бесспорно, игра не заменит общения с настоящими животными, но ведь и ответственность за тех, кого приручили, здесь не сравнима с реальной. Помимо замечательной и бесконечно доброй игрушки, Nintendogs может стать неплохим ответом на неожиданное: «Хочу собаку!», произнесенное любимым чадом.

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

The MOVIES™

Фабрика грез

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

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

Вот где живут родственники Бормана

Который час?

Привет!

Не надейтесь, это арт

Спина что-то затекла, не помассируешь?

PC / PlayStation 2 / Xbox

Богдан Бондарь

Commandos Strike Force

Паспорт

Жанр stealth/action
Разработчик Pyro Studios
Издатель Eidos Interactive
Web-сайт www.commandosstrikeforce.com
Возраст 16+

Оценка 2,5/5

Идея Stealth/action о трех бравых спасителях человечества от фашизма
Графика Устаревшая графика, которая при всей своей некрасивости временами умудряется тормозить
Звук Прекрасные композиции симфонического оркестра Братиславы и невыразительные эффекты
Игра Типичный середнячок на пару вечеров – вот во что превратился один из интереснейших игровых сериалов

О разработчике

Pyro Studios
Игры сериал Commandos, Praetorians, Imperial Glory
Web-сайт www.pyrostudios.com
Созданная в 1996 году Pyro Studios нацеливалась на разработку высококачественных интересных игр. Что и было с успехом воплощено в первенце студии – Commandos: Behind Enemy Lines. За ней последовали продолжения, которые оказались несколько хуже оригинала, но все же безумно увлекательны. И вот компания решила обновить серию, перенеся ее в 3D.

Пиротехники не зажгли

Когда-то давно существовал в мире странный феномен, связанный со словом «коммандос». Кинолюбители, только услышав его, представляли себе могучего Арнольда, который после художественной росписи физиономии черной краской хватает тонны оружия и, распевая патриотические куплеты, отправляется проделывать отверстия в тысяче несознательных вражеских элементов.

Однако у людей, увлеченных компьютерными играми, слово «коммандос» ассоциировалось с тихой группой профессионалов, умело координирующих свои действия, без надобности не показывающихся врагу на глаза и попутно меняющих ход истории.

К сожалению, разработчиков сериала Commandos такое толкование термина не устраивало, поэтому при подготовке очередной части игры было решено вколоть ей лошадиную дозу шварценеггерщины. «И старые фанаты порадуются, и новых привлечем», – весело думали они, потирая руки и не желая вспоминать пословицу о тщетности преследования пары зайцев одновременно. Но обо всем по порядку.

Добро пожаловать в команду. Лейтенант Уильям Хоукинс (William Hawkins) – непревзойденный снайпер, последователь Учения о Замедлении Времени им. Макса Пейна, к тому же умеет швыряться ножиками во врагов. Капитан Фрэнк О'Браен (Frank O'Brien) – «зеленый берет», все свое свободное время посвящает особо полезному искусству стрелять с двух рук из автоматов. И наконец – глава разудалой шайки-лейки, полковник Джордж Браун (George Brown), мэтр перевоплощений и магистр удавки. Все трое по замыслу разработчиков наделены яркими запоминающимися характерами, которые раскрываются по ходу развития замысловатого и непредсказуемого сценария. На деле же оказывается, что личности вверенных нам персонажей, их диалоги и сюжетная канва тоскливы до ужаса и могут в заунывности потягаться с телесериалами (не считая, разумеется, Катю Пушкареву).

С геймплеем ситуация не намного лучше. Многовариантные хитроумные комбинации с участием всех бойцов команды и выверенные до секунды схемы непостижимым образом улетучились, уступив место глупому и прямому действию. В большинстве миссий мы управляем только одним из героев, остальные недоступны. Нет даже речи о том, чтобы, скажем, принарядившись в немецкую форму, отвлечь беседой постового и дать возможность снайперу пробежать охраняемый участок. Хотя если хотите – поговорите с врагом, но это, в общем-то, ни к чему, как и множество других мелочей в игре – монетки, пачки сигарет. Даже скрытное прохождение может быть запросто погублено, если хотя бы раз попробовать не таиться и в стиле Серьезного Сэма перестрелять всех противников на карте. Ведь расстаются с жизнью они очень непринужденно, их искусственный интеллект в бою расписывается в своей профнепригодности, а аптечки валяются повсюду – так зачем морочиться со stealth, если можно раза в три быстрее зачистить карту? Чтобы добавить залихватского веселья процессу прохождения, были созданы и уровни с массовыми перестрелками. Враг прет из всех щелей, мы его отстреливаем, по мере сил, переключаясь то на снайпера для уничтожения дальних целей, то на «зеленого берета», чтобы всыпать перцу фашистам, подобравшимся совсем близко. Работает только спинной мозг, настойчиво всплывают ассоциации с аркадными игровыми автоматами, от прежних Commandos не осталось и следа.

Поприветствуем графику – гостью из далекого прошлого. Ужасающе мутные текстуры, буратинообразные модели, незамысловатые уровни, дерганая анимация и скучные спецэффекты – вот что нам придется наблюдать на протяжении всей игры. В довершение общей безрадостной картины этот ископаемый набор визуальных «радостей» умудряется время от времени тормозить. Эффект зернистости изображения призван скрывать недостатки графики, однако даже сквозь задымленность откровенные изъяны видны как на ладони. Несказанное удивление в 2006 году вызывают ведра, бочки и прочие небольшие предметы, которые гвоздями прибиты к полу и не желают подчиняться законам физики. Немного подправляет впечатление rag-doll, но умерщвленные противники иногда принимают такие позы, что становится ясно – фашисты в свободное время подрабатывают гимнастами в цирке.

Музыка стимулирует желание победить всех плохишей – пафосные, контекстно зависимые композиции симфонического оркестра Братиславы отлично вписываются в игру на военную тематику. Со звуками все не так радужно – совершенно плоские выстрелы, крики немцев и одна и та же фраза, которую персонаж произносит каждые 30 секунд, очень быстро надоедают.

К сожалению, игра не удалась. Ее можно пройти за шесть часов, при этом испугавшись страшной графики и не особо заинтересовавшись геймплеем. Относиться к ней следует как к веселой аркадной забаве, не воспринимая всерьез. Только при таком подходе некогда любимые коммандос могут скрасить пару вечеров и даже доставить небольшое удовольствие.

Еще один арт. Игра выглядит куда хуже

GameCube

Chibi Robo

Олег Овсиенко

Мемуары ходячего пылесоса

В наш цифровой век игровая индустрия находится в состоянии перманентной гонки вооружений. Жаль, но порой, стремясь быть быстрее, выше, сильнее, разработчики забывают, что игра должна оставаться игрой.

Паспорт

Жанр симулятор домработницы
Разработчик Skip
Издатель Nintendo
Web-сайт www.nintendo.co.jp/ngc/ggtj
Возраст 12+

Оценка 4/5

Идея Прогрессивный метод ведения домашнего хозяйства
Графика Добрая и пушистая, пусть и слегка устаревшая
Звук Подчеркивает атмосферу всеобщего умиления
Игра Кавайный электроэксклюзив для взрослых и детей

В свое время Nintendo уступила дорогу молодым, и такая стратегия оказалась отнюдь не проигрышной. Успех покемонов и Nintendogs заставляет конкурентов, использующих технологии next-gen, кусать локти. Сейчас компания обходит по продажам даже крупные корпорации благодаря неповторимому очарованию своих проектов. И Chibi Robo в этом отношении – типичное детище Nintendo.

Всем известна патологическая любовь японцев к разнообразным гэджетам. Данная страсть не обошла стороной и семейство Сандерсенов. Кстати, разрешите представить: папа (тунеядец), мама (пилит всех с утра до ночи), дочь (носит шапочку в виде лягушачьей головы и разговаривает на языке этих земноводных) и, наконец, собака (судя по ее внешнему виду, бедняжка явно переборщила с галлюциногенами). Именно в такую странноватую ячейку общества вливаются наш герой Chibi Robo и его верный спутник Telly Vision – опытная команда помощников по дому, призванная всячески улучшать быт и досуг занятной семейки.

Надо сказать, что ухаживать за подобным цветником – занятие нелегкое и неблагодарное. Будьте готовы драить полы зубной щеткой, готовить обеды и ремонтировать сломанную аппаратуру. За подобные свершения маленького робота награждают своеобразными «очками счастья» и местной валютой, набрав достаточное количество которой герой сможет приобрести невероятно полезную вещь – дополнительный аккумулятор. Зачем? Дело в том, что жизнь его зависит от запасов энергии, которые в процессе работы истощаются. Так что ни в коем случае не отходите далеко от розетки, совсем как в аниме Neon Genesis Evangelion.

В игре нет понятия уровней или этапов – есть один большой дом. Здесь реализована смена дня и ночи, и время суток влияет на поведение героя. Порой простое передвижение по помещениям требует от робота величиной с муравья титанических усилий (встречаются даже элементы платформера), но большое количество персональных гэджетов и неплохая работа камеры позволяют с честью выйти из непростых ситуаций.

Графическая и музыкальная составляющие проекта немного устарели, но разве это важно? Ведь нужно еще спасти коттедж от нашествия термитов и совершить головокружительный перелет с умывальника на гладильную доску! Chibi Robo непременно подарит вам немало приятных минут. Мы давно не видели такой доброй, домашней и по-настоящему душевной игры.

PlayStation 2 / Xbox

MS Saga: A New Dawn

Олег Овсиенко

Забудьте о трансформерах

В Японии есть другие большие роботы, популярность которых уже давно перешла государственные границы. Сейчас игровая и видеопродукция по вселенной Gundam помогает Bandai удерживать верхние позиции в японских рейтингах.

Паспорт

Жанр jRPG
Разработчик Bandai Entertainment Corporation
Издатель Bandai
Web-сайт www.mssaga.com
Возраст 12+

Оценка 2,5/5

Идея jRPG о любимых многими больших роботах
Графика Времен первых игр для PlayStation 2
Звук Неплохие звуковые эффекты и почти незаметная музыка
Игра Рекомендуется всем поклонникам Gundam, остальные могут воздержаться

В отличие от аниме/манга-проектов, видеоигры по этой робо-опере никогда не отличались особой харизмой, оригинальностью или сногсшибательным графическим исполнением. Как правило, фанам скармливали action с редкими лирическими отступлениями. На сей раз, однако, нашему вниманию предложена чисто ролевая игра с мехами в качестве главных героев. Что ж, оценим творческий поиск.

Мир MS Saga весьма интересен и представляет собой планету, пережившую рукотворный апокалипсис и медленно восстанавливающуюся после катастрофы. Местное население редко полагается на свои биологические тела, доверяя собственные жизни энергии G и огромным машинам, которые на ней работают. Доходит до того, что обитатели ленятся даже за пределы родного городка выйти без модного меха-костюма. И верно, зачем утомлять ножки, если можно прокатиться на гигантском роботе. Беда только, что хозяева у машин-великанов могут быть разными. И не все собираются использовать железное «тело» для визита к бабушке или в булочную.

Невольными свидетелями такого неправомерного применения mobile suit становятся наш подопечный Тристан (Tristan) и его друг Фриц (Fritz). Годом ранее их приют был выжжен дотла группой гигантских роботов. Как и полагается стандартным jRPG-героям, парни отказываются сидеть сложа руки и решают непременно отомстить. Мечта становится реальностью, когда к ним попадает один из таких железных «смокингов». Конечно, сюжетная часть воспринималась бы куда лучше, если бы не отвратительное исполнение. Несмотря на обилие как колоритных, так и весьма шаблонных персонажей, их характеры по ходу игры не меняются и не развиваются, поэтому переломных моментов ждать не стоит.

Картинка и звук под стать действу. Не верьте вступительному ролику – вас ждет простенькая и местами кривоватая графика уровня 2001 г. Модели персонажей вызывают чувство легкой досады, хотя дизайн роботов отменный. Озвучка приемлема, а музыка настолько заурядная, что на нее скоро перестаешь обращать внимание.

Сильными сторонами игры, несомненно, стали боевая система и возможность полной кастомизации вашей мехи. Ее позволят перебрать буквально по винтику. В свободные слоты отлично встанет дополнительная броня или пушки. Простор для тактики весьма велик, так что любителям «переодевания» есть где развернуться. Кроме того, в сражении немалую роль играют техники и способности персонажей, которые напрямую зависят от уровня энергии. Но даже эти позитивные моменты сводятся на нет из-за катастрофического дисбаланса битв. В один прекрасный момент сложность может подскочить до заоблачных высот, а после, как ни в чем ни бывало, вернуться на прежний уровень. Съедобно, но не более.

Главное – плотно приложиться

Прямой наводкой!

AI врагов оставляет желать лучшего

Интересно, кому они принадлежали?

PlayStation 2

Drakengard 2

Олег Овсиенко

Сердце Дракона

Игра Drakengard (Drag on Dragoon в Японии) не завоевала бешеной популярности, на которую рассчитывали ее разработчики и именитые заказчики. Но фанами все же обзавелась – однообразный и до ужаса занудный процесс боевых действий с лихвой компенсировался на удивление мощным сюжетом.

Опытные игроки быстро определили, из чего составлен этот коктейль: Drakengard: Panzer Dragoon от SEGA и Dynasty/Samurai Warriors от Koei. Кроме того, проекту присущ неповторимый художественный стиль – мрачный и привлекательный одновременно. Надо сказать, по задумке авторов сиквел должен был взять от предшественницы лучшее. Сюжет по-прежнему остается сильной стороной игры. С момента окончания первой части и жертвы Ангелюса (Angelus) прошло 18 лет. На планете успел установиться мир, который хранит Орден Рыцарей Печати (Knights of the Seal). Именно они находят Ноуи (Nowe) – мальчика, воспитанного драконом Легной (Legna), – и провозглашают его спасителем. Однако скоро хрупкое спокойствие будет нарушено.

Drakengard 2 – не милая добрая сказка. В ней нет счастливого конца и практически не осталось места радости и веселью. Кайм (Kaim), погрузившийся в пучину безумия после потери родственной души; Ноуи, раздавленный грузом ответственности и ставший причиной глобального конфликта; девушка-рыцарь Мана (Mana), преданная своими товарищами... История исполнена горя, печали и залита кровью, она захватывает вас и заставляет позабыть даже об однообразии игрового процесса.

Хотя однообразным он покажется не всем. Те, кто играл в Drakengard, помнят основы здешнего боя: мы ожесточенно молотили по кнопкам контроллера, изредка отвлекаясь на суперудары, магию или вызов крылатого друга. Принцип, привычный для любителей action и скучноватый для ролевиков, остался, но был немного доработан. Теперь мы можем выбирать любого из четырех персонажей, причем каждый герой силен против одних врагов и, соответственно, слаб против других. Арсенал изрядно обогатили, и оружие по-прежнему имеет собственные характеристики. Врагов все так же много, и они неизменно тупы. Наземные схватки в большинстве своем сводятся к планомерной зачистке территории (нам необходимо достичь заданной точки), зато теперь можно выбрать самого слабого персонажа и попробовать другую тактику – иногда это награждается дополнительными очками опыта. А когда чувствуем, что палец начинает неметь, нажатием кнопки вызываем Легну, который подхватит Ноуи на спину и превратит землю в настоящий ад. В эти моменты чувствуешь себя богом. Воздушные миссии великолепны. И хотя орды статичных целей никуда не делись, некоторые особо верткие супостаты могут преподнести Легне неприятный сюрприз – будьте бдительны и не забывайте о своеобразной кассетной бомбе дракона (удерживая левую кнопку, вы наводитесь на несколько целей одновременно).

Управление в Drakengard 2 удобное, и, за исключением некоторых неприятных моментов, нареканий не вызывает. Изрядно потрудились разработчики над поведением камеры, хотя последняя все еще способна выкинуть какой-нибудь фокус, причем в самый неподходящий момент. Так что не удивляйтесь, если в разгар схватки вам неожиданно продемонстрируют пятую точку героя крупным планом. Несмотря на первоначальную легкость игры, не забывайте развивать персонажей и оружие, а также помните об имеющихся в распоряжении аксессуарах и зельях – иногда это спасает вам жизнь. Кроме того, игра предлагает несколько уровней сложности, причем не только ради удовольствия нашинковать дополнительную пару сотен врагов – в этом случае открываются новые сюжетные детали и подробности из биографии персонажей.

Графический движок практически не претерпел изменений. Герои выполнены добротно, без видимых изъянов, драконы величественны, а противники хоть и грешат выпадением пикселов, но злодеев настолько много, что этого почти не замечаешь. Поработали и над анимацией, теперь Ноуи и компания избавлены от наблюдавшихся в первой части судорожных рывков Кайма. А вот ландшафты остались бедными и безвкусными. В основном мы будем изничтожать супостатов на огромных выжженных пустырях или в одинаковых замковых коридорах. Похоже, что для значительного улучшения графики Drakengard 2 просто не хватает мощности железа PlayStation 2. Зато сюжетные CG-ролики выполнены на высоком уровне.

В отличие от графики звуковое сопровождение заслуживает «двенадцати с плюсом». Музыка Аой Йосики (Aoi Yoshiki) затронет самые потаенные струны вашей души. Стоит отдать должное и создателям звуковых эффектов, они действительно поработали на славу: лязг металла, скрежет брони, крики умирающих – вы ощутите себя участником настоящего побоища. Актеры также подобраны весьма удачно – никаких проблем с передачей эмоций или наигранностью, обычно присущей американскому дубляжу, замечено не было.

Нельзя не признать, что Drakengard 2 делает шаги в верном направлении. Не теряя мрачного очарования своей предшественницы, вторая часть может похвастаться значительным прогрессом в плане разнообразия нудноватого игрового процесса, по-прежнему сильной сюжетной линией и замечательными персонажами. Прекрасные музыка и звуковые эффекты, около 70 оригинальных видов вооружения и бонусы, открываемые на разных уровнях сложности, заставят проходить игру снова и снова. Мы с нетерпением ждем продолжения этой саги на новом поколении консолей.

Паспорт

Жанр acton/jRPG
Разработчик Cavia
Издатели Square-Enix/Ubisoft
Web-сайт drakengard2game.us.ubi.com
Возраст 17+/18+

Оценка 4/5

Идея Смесь двух популярных продуктов
Графика Слегка доработанный движок первой части
Звук Качественное музыкальное оформление и профессиональная работа актеров
Игра Несмотря на повторы и однообразие, проходится с удовольствием

О разработчике

Cavia
Игры Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (PS2), Naruto: Uzumaki Ninden (PS2), Dragon Ball Z: Supersonic Warriors (GBA)
Web-сайт www.cavia.com
Молодая студия, созданная в марте 2000 г. в Токио. Занимается разработкой программного и аппаратного обеспечения для многих именитых компаний. Среди ее акционеров Amuse Capital и Mitsubishi Corporation.

Лицензированный рэпер

Не Burnout, но все равно неплохо

Классика!

PC / PlayStation 2 / Xbox

L.A. Rush

Игорь Климовский

По мотивам…

Многие пытались догнать и перегнать Need for Speed. Но уже более десяти лет в жанре аркадных PC-гонок ей нет равных. Немало игр пробовали соперничать с ней, но безуспешно.

Паспорт

Жанр racing
Разработчик Midway
Издатель Midway
Web-сайт www.larushgame.com
Возраст 13+

Оценка 1/5

Идея Нелегальные уличные гонки
Графика Ниже среднего – старушка PS2 способна на большее. А вариант для PC – вообще кошмар
Звук Звуковые эффекты удовлетворительные, а с музыкой дела обстоят похуже. Саундтрек обычно добавляет игре аутентичности, но только не в L.A. Rush
Игра Так себе. Как на PC, так и на PS2 в этом жанре есть проекты гораздо лучше

Проект L.A. Rush намеревался потеснить NFS. Сначала на приставках, где этот факт остался незамеченным, благо недостатка в хороших гоночных играх там не наблюдается (помним о Burnout). А теперь и на PC. Тут у него было больше шансов – ведь пользователей компьютеров качественными аркадными гонками радуют нечасто. Но не получилось. Проблема в том, что L.A. Rush вторична до мозга костей. Это, конечно, не смертный грех, но выпускать игры такого уровня в 2006 году, мягко говоря, моветон.

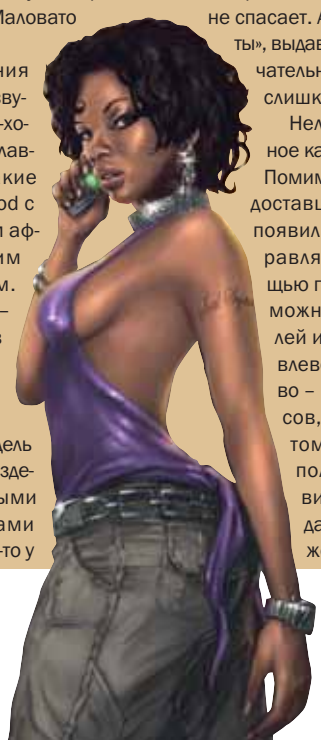
Неужели господ разработчиков не утомили вариации на тему street/drag racing? Такое впечатление, что игру об уличных гонках не сделали только ленивые. Что же нас ждет на реалистично воссозданных улицах Лос-Анджелеса? Подозрение вызывает уже главная рекламная фишка – возможность лихо пронестись мимо знаменитой надписи Hollywood (или сквозь нее) и проникнуться собственной крутостью, медленно колеся по Beverly Hills.

Признаемся честно – Голливуд в игре есть. Вот только гоночные маршруты проложены совершенно без выдумки. Город огромный, а бедная фантазия дизайнеров почему-то допускает повороты лишь на 90˚, и максимальный экстрим, который мы можем себе позволить,– протаранить те самые буквы. К тому же перемещение из одного района Лос-Анджелеса в другой неминуемо приводит к подзагрузкам. Маловато будет!

Сюжетная линия развивается под звуки разудалого хип-хопа. Естественно, главные герои – эдакие аборигены da hood с политкорректным афроамериканским происхождением. Вместо сценария – сборник штампов из голливудских фильмов о крутых парнях.

Физическая модель игры откровенно издевается над старыми добрыми законами Ньютона. Вообще-то у создателей аркадных гонок обычно свои, особые учебники по физике, но в данном случае разработчики явно вдохновлялись справочником по судостроению. Радует, конечно, что автомобили можно не только поцарапать, но и разбить, да и многие игровые объекты не приколочены намертво к месту, но ситуацию это не спасает. А графические «красоты», выдаваемые движком, окончательно портят и без того не слишком удачный проект.

Нельзя не отметить ужасное качество портирования. Помимо некоторых ошибок, доставшихся от PS2-версии, появились и новые. Так, управлять машиной с помощью геймпада стало невозможно. Колеса автомобилей имеют три положения: влево, по центру или вправо – и никаких компромиссов, хоть ты тресни! Поэтому играть в L.A. Rush получится только с клавиатуры. Если у вас не дай бог возникнет такое желание.



А где же Дракула?

Домик в деревне. С привидениями

Знание – сила!

PC

Scratches

Кирилл Новотарский

Ты не один

Представьте себе картинку: шикарное поместье на окраине небольшого английского городка, живописный пейзаж, а еще – таинственная история и очень странные звуки, раздающиеся откуда-то из подвала.

Паспорт

Жанр адвентюра
Разработчик Nucleosys Digital Studio
Издатель Got Game Entertainment
Web-сайт www.scratchesmystery.com
Возраст 13+

Оценка 4/5

Идея Возрождение жанра классического квеста
Графика Очень стильно
Звук Как озвучка, так и музыка выше всяких похвал
Игра Очень специфическая, но чертовски увлекательная адвентюра

Нет, это не бюджетная страшилка, а возрождение почти всеми забытого жанра. И всего-то – небольшая аргентинская студия захотела создать интересную игру, в которой можно было бы не просмотреть/прочитать историю, а прожить ее, прочувствовать. Результат оказался весьма неожиданным.

Ни о какой реалистичности даже речи не идет – мы попадаем в заброшенный дом, почти иную реальность, фактически никак не связанную с внешним миром, поражающую сбалансированностью и покоем. Вид от первого лица позволяет почувствовать себя в шкуре главного героя и в некоторой степени даже отождествить себя с ним. Поэтому сделать игру подобием страшной, пусть даже и с неизменным хеппи-эндом, сказки было бы неправильно. Разработчики нашли выход и ввели в геймплей проекта, напоминающего классическую MYST, несколько интересных деталей. Во-первых, так называемых активных зон просто море! Потребуется не один час, чтобы хоть поверхностно исследовать древнее поместье. Во вторых, чтение дневников бывших хозяев дома (очевидно, психически ненормальных), разглядывание странных картин и мрачная атмосфера очень сильно влияют на главного героя (кстати, писателя, который по забавному стечению обстоятельств создает триллеры) – он понемногу становится частью этого микрокосма. Некоторые назовут такое времяпровождение скучным, что в какой-то степени будет справедливо – ведь прежде чем начать игру, предстоит потратить немало сил на ознакомление с сеттингом, а далеко не каждый захочет это делать. Зато пиксел-хантинга здесь практически нет, все задачки рассчитаны на ум и логику. Перед нами все-таки очень хардкорная игра, адресованная поклонникам данного жанра, а вовсе не случайным прохожим. Но тот, кто собрался с силами и смог освоиться в неуютном особняке, не будет разочарован. Как и обещали разработчики, становится действительно страшно. Дизайн выполнен на «отлично», каждая локация тщательно продумана – видно, что три года трудов положены не напрасно. Одно посещение подвала чего стоит!

Работа над сценарием в Nucleosys проведена действительно колоссальная: видно, что авторы очень хорошо разбираются в классической хоррор-литературе. Иногда даже кажется, что читаешь захватывающий триллер. Порадовала система хинтов, которая не дает прямых ответов, но подталкивает к верному пути, что позволит вам избежать многочасовых прогулок по дому в поисках забытого где-то предмета. Так что в отличие от большинства последних квестов даже новички смогут обойтись без текстового файла с прохождением. Весьма неплох саундтрек от Cellar of Rats. Симфонические мелодии очень органичны – настолько удачной музыки в играх не было уже давно.

В итоге, если не принимать в расчет совершенно другой по геймплею Fahrenheit, мы получили одну из лучших классических адвентюр последних лет, а может, и самую лучшую. С уверенностью заявляем, что дебют небольшой аргентинской команды оказался удачным.

Ведущая новостей комментирует ваши достижения

Ну куда же без нее

PC

Tycoon City: New York

Георгий Чекан

Большая песочница

Акулы виртуального бизнеса были правы – воплощение обещанного нам многообразия возможностей самым худшим образом сказалось на качестве проработки этих самых возможностей.

Паспорт

Жанр экономический симулятор
Разработчик Deep Red Games
Издатель Atari
Web-сайт www.atari.com/tycooncity
Возраст 3+

Оценка 2/5

Идея Несколько отраслевых tycoon в одном флаконе
Графика Невероятная масштабируемость, красивые скриптовые вставки, отменное освещение
Звук Качественный
Игра Задумка хороша, но на деле «симулятор всего» оказался «симулятором ничего»

Заманчивая идея непосредственно контролировать все сферы жизнедеятельности мегаполиса – от жилищных проблем до организации массовых празднеств – на деле оказалась не столь интересной, ведь любой специализированный tycoon даст сто очков форы аналогичной отрасли в Tycoon City. Здесь же, по непонятным нам причинам, вместо привычных занятий вроде установления цен, набора персонала, добросовестной и не очень конкуренции и др. приходится строить город. Причем с нуля, потому что вначале Нью-Йорк больше похож на огромный пустырь. В принципе, если воспринимать проект как симулятор игры в кубики, он обретает некое очарование. До смешного упрощенная экономика позволяет забыть о назначении зданий и полностью отдаться роли Самого Главного Архитектора.

И вот тут можно развернуться. Любое помещение, будь то китайская забегаловка или копицентр, непременно находится на первом этаже высотки. А если возвести подобное сооружение в Soho или Financial District, то в довесок к комнатке с копиром или парой-тройкой столиков и барной стойкой AI моментально отгрохает небоскреб. Функционально этот стеклянно-бетонный монстр так и останется забегаловкой или копицентром, поэтому относитесь к нему, как к еще одному милому кубику. Скомпоновав из нескольких зданий симпатичный квартальчик, можно любоваться им в лучах заката, благо графика в Tycoon City восхитительна.

Вот только надолго ли вас хватит? Ведь кроме красивых видов, здесь, по сути, и нет ничего. Вложив определенную сумму в постройку заведения, можно смело о нем забыть: деньги все равно будут капать. Кубики всегда прибыльны. Во-первых, расходы на их содержание равны нулю, так что прогореть не получится при всем старании. Во-вторых, яркие диаграммы пожеланий каждого отдельного жителя и целых социальных групп ни на что не влияют. Без тени логики трехмерные нью-йоркцы перетекают из бара в магазин и обратно и, что странно, обладают бесконечными запасами финансов и энергии. Через некоторое время осознаешь полную бессмысленность экономических расчетов и стратегий оптимизации инфраструктуры – игра на это попросту не реагирует. Остается принять все парады и отсмотреть скриптовые сценки с новостями, после чего со спокойной душой нажать Quit.

Надо бы зебру подкрасить...

Отпусти меня, чудо-игра!

PC

Neuro

Роман Лупашевский

Жесть как она есть

Слава серии System Shock не давала разработчикам спать спокойно. Казалось бы, рецепт коктейля «Виктория» прост, как 2×2=5. Взять action, добавить RPG, запихнуть киберпанк и не забыть нанотехнологии и психонические способности для героев. Но на деле все оказалось гораздо сложнее.

Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Revolt Games
Издатель в Украине «Руссобит-М»
Web-сайт revoltgames.com/neuro
Возраст 13+

Оценка 1,5/5

Идея System Shock 2 минус RPG минус сюжет
Графика Пару лет назад была бы даже неплоха
Звук Цокающие ботинки!
Игра Кибертрэш

Сей гениальный продукт, выдавая картинку двухлетней давности, умудряется тормозить почти на всех конфигурациях. И что самое интересное – при любых настройках. Отключение эффектов, антиалиасинга и установка разрешения экрана 800×600 (у видеокарты сердечный приступ) практически не влияют на производительность, и мы наблюдаем те же тормоза, что и при максимальных настройках и разрешении 1600×1200. Об эстетичности визуальной составляющей речи не идет – минимальное применение бамп-мапинга и шейдерных технологий. Аскетично.

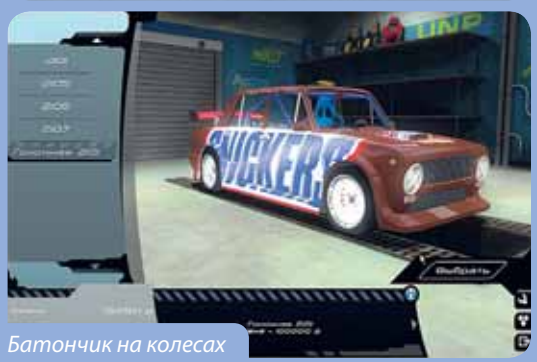
Пластмассовые болванчики врагов и союзников навевают тяжелые воспоминания о Rat Hunter. Дерганая анимация (помним о тормозах) добивает даже бывалых игроков, прошедших «Чистильщика». Созерцая блаженную бестолковость оппонентов, возвращаешься мыслями в далекие и прекрасные 1995–1998 годы, но – стоп! – в шутерах тех дней противники в нас хотя бы стреляли. Здесь же, когда отряд из трех манекенов бежит к герою по коридору, есть большая вероятность, что один из них застрянет в стене, второй проскочит мимо, присядет и начнет медленно осматривать местность в поисках игрока, ну а третий... Третий подчиняется «генератору случайных багов».

Физический движок – есть. Однотипное оружие (почти все оно овальной формы) заставляет рыдать. Вот примерная инструкция по использованию. Зажать кнопку выстрела, навести прицел на противника, услышать мерзостный звук зуммера, подождать три-четыре секунды (ни в коем случае не убирать перекрестье с вражины!), отпустить кнопочку выстрела. Учитываем, что держать плохиша на мушке, ввиду указанных выше проблем с анимацией и производительностью, крайне непросто. Не меньшее душевное расстройство вызывают автомат, дробовик, штурмовая винтовка и ракетница. О текстурах оружия лучше не упоминать.

Пси-возможностей у нашего альтер эго всего пять. Они не меняются и не совершенствуются. Они просто есть.

Сюжет пострижен практически под ноль и банален до невозможности. Главный герой – мямля! Можно еще рассказать о дизайне интерьеров, созданном с помощью гениальной в своей простоте комбинации клавиш *Ctrl+C* и *Ctrl+V*. Поведать о чудесных ботинках главного героя, которые, судя по тому, что мы видим наклонив голову, находятся где-то на уровне живота. А как они клацают металлическими подошвами! Можно вспомнить еще о бессмертных оппонентах и невнятных диалогах между персонажами.

Можно, но не хочется. Мораль учит нас, что глумиться над подобными проектами неэтично. Так что выдадим Neuro большую медаль «За мужество перед лицом F.E.A.R.» и вполне заслуженные полтора балла. Как за что? За напоминание о System Shock и подаренные несколько часов здорового смеха.



Батончик на колесах

А в списке нарушений только ДТП

PC

LADA Racing Club

Игорь Климовский

«Двойки», «восьмерки», «тройки» и «девятки» – самые лучшие тачки!

Мне очень хотелось привести весь текст песни «Сектор Газа» как наиболее точное описание игры, но цензура не позволяет. Добавлю, что длительное время увлекаюсь racing-играми, но проекта хуже LRC еще не видел. Ни в коем случае не тратьте на него деньги.

Паспорт

Жанр racing
Разработчик Geleos
Издатель «Новый Диск»
Web-сайт www.ladaracing.ru
Возраст 7+

Оценка 1/5

Идея Гонки по лицензии ВАЗ
Графика Отвратительная, но город смоделирован неплохо
Звук Самая сильная сторона игры. Саундтрек написан известной хип-хоп-формацией «Каста»
Игра Крайне неудачное произведение русского геймдева. Мыльный пузырь

Плохо, когда разработчики не выполняют своих обещаний, еще хуже, когда они нагло врут геймерам. LRC обманывает уже с момента инсталляции. В одном из каталогов игры лежит паразитный файл levels.pak.bin размером около 1,5 GB. Удаляйте его смело: он предназначен только для того, чтобы игра занимала четыре компакт-диска вместо одного. Geleos, правда, утверждает, что здесь зашифрованы данные для будущего аддона, но небольшое исследование показало, что перед нами просто фрагмент swap-файла из Windows.

Первое впечатление от игры – это невероятно. Невероятно, как данный проект умудряется тормозить на компьютере, где Oblivion дает 30 fps в 2048×1536 при максимальных настройках? Невероятно, что многие геймеры всерьез верили, будто «Лада» сможет соревноваться с NFS. Невероятно, но кто-то ее все-таки покупает.

Нам доступен всего лишь один полноценный игровой режим – карьера. Соревнования проходят в четырех разных классах: «классика», «восьмерки», «десятки» и машины Revolution. Побеждая в них, вы, как обычно, выигрываете детали и деньги. Из Juiced скопирована система ставок перед гонкой. Типы заездов тоже банальны, правда, и здесь Geleos отличилась – некоторые участки трассы просто крохотные. Заезд в режиме *Спринт* продолжительностью в одну минуту – увольте, это смешно.

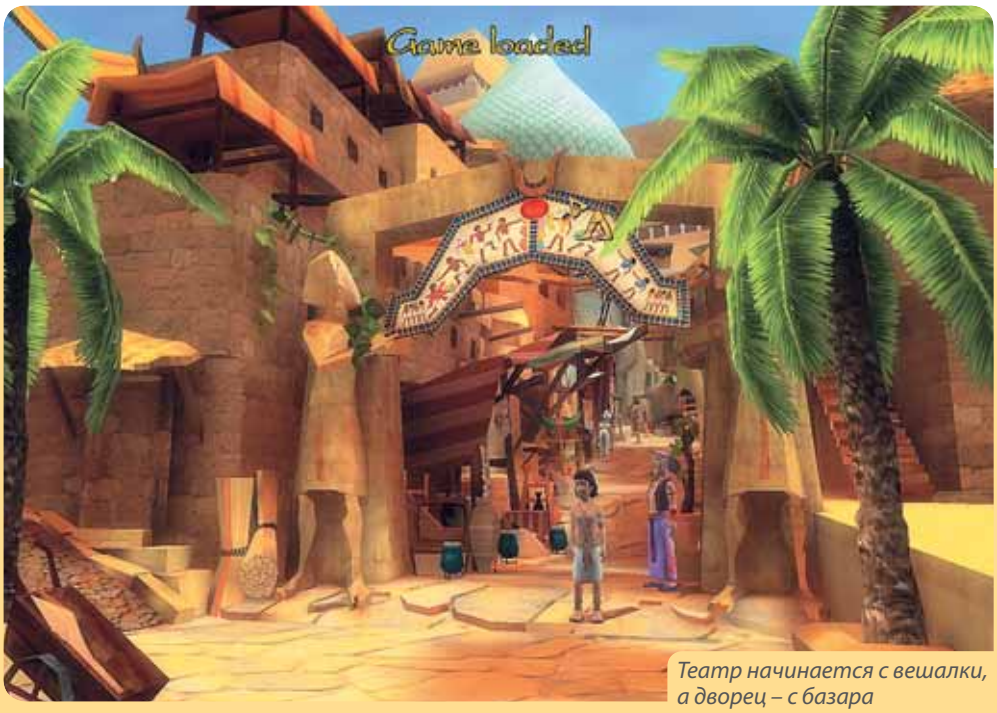
Ну и насчет обещанной «виртуальной Москвы». В игре смоделировано всего несколько улиц, так что ни о какой свободе перемещения по российской столице и не мечтайте. А помнится, в одном из интервью кое-кто говорил о Петербурге и Киеве...

Разработчики обещали полный модельный ряд ВАЗ. Забудьте! В игру попало всего несколько типов машин. Правда, тюнинг все же имеется. Только количество дополнительных модулей ограничено, да и выглядят местные украшения, честно говоря, жутковато. Натуральный «жлоб-пакет».

Физическую модель, судя по всему, авторы позаимствовали у пинбола. Такого необычного поведения на дороге я до сих пор не видел. Кстати, авто можно разбить, однако на ходовые качества это практически не влияет.

AI, мягко говоря, неадекватен. Еще можно понять, когда автобус перестраивается прямо перед моим носом или «почти мерседес» неожиданно подрежет. Но когда соперники, упершись бампером в столб, буксуют на месте или милиция отчаянно сбивает пешеходов – это возмутительно.

LADA Racing Club – пример некачественной игры, разработчики которой пытаются спекулировать известным брендом. Возможно, в коммерческом отношении она и удалась, благо количество покупателей (обманутых в лучших чувствах) на форумах просто поражает. Сейчас Geleos обещает исправить, дополнить, добавить, переделать и вообще улучшить ее в аддоне или в сиквеле. Но почему-то верится с трудом.



Театр начинается с вешалки, а дворец – с базара

Принцесса Египта

PC

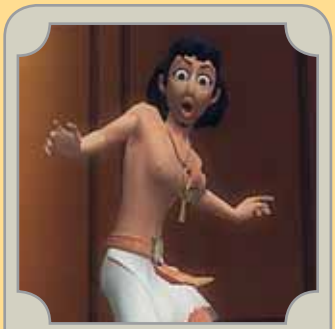
Ankh

Андрей Кубовский

ВЫБОР РЕДАКЦИИ Gameplay

Пляска смерти. Немецкий вариант

Жанр адвентюр, которому последние несколько лет только ленивый не прочил очень быстрое забвение, – живее всех живых. И игра Ankh – живое (простите за тавтологию) тому подтверждение.



Паспорт

Жанр адвентюра
Разработчик Deck13 Interactive
Издатель Rebel Games
Web-сайт www.ankh-game.com
Возраст 12+

Оценка 4,5/5

Идея Игра с юмором а-ля Монти Пайтон в антураже Древнего Египта, выполненная в чистом 3D
Графика Приятная стилизованная картинка, ничего лишнего
Звук Отличные музыкальное сопровождение и озвучка
Игра Прекрасная юмористическая адвентюра

В свое время LucasArts подарила миру не только нескончаемую историю о джедаях, но и несколько замечательных адвентюр – Grim Fandango, Sam & Max и серию Monkey Island. И вот, спустя столько лет, нам вновь предоставляется возможность пережить незабываемые приключения. Хотя Ankh и не обладает тонкостью и изысканной аллегоричностью творений Тима Шэффера, но это ей и не нужно. Игра самобытна и по-своему нетривиальна.

Главный герой Ассил (Assil) – сын известного каирского архитектора – отправляется с друзьями в нововозведенную пирамиду и, случайно потревожив мумию фараона, получает древний артефакт – анкх. А впридачу и страшное проклятие, которое под силу снять лишь фараону. Но, как это часто бывает, правитель оказывается алчным и меркантильным и прилагает все усилия для того, чтобы парень расстался с амулетом. Кроме фараона, «бранзулетку» жаждет заполучить каждый встречный: начиная с рыночного торговца и заканчивая самим Осирисом. Однако, по законам жанра, герою встретятся и более лояльные египтяне. А это около двух десятков колоритных персонажей, например раб, которого нелегкая судьба и инопланетяне занесли в Древний Египет из двадцатого века, или джин, ненароком потерявший свою лампу и лишившийся магической силы. Все они не против посодействовать бедняге, разумеется, не безвозмездно.

Большинство задач в игре достаточно логичны, хотя есть и весьма сумбурные. Например, для починки кисти из верблюжьей шерсти нужна... верблюжья шерсть. Но получить ее можно, только отведя «корабль пустыни» на специализированную станцию автоматической чистки. Однако подобными курьезами разработчики не ограничиваются, и порой юмор в Ankh соперничает с такими эталонами тонко-плоского жанра, как Монти Пайтон.

Основные нарекания до недавнего времени вызывал слабый технологический уровень адвентюр. Смею вас уверить, что в Ankh картинка соответствует запросам требовательной аудитории: трехмерность, поддержка DirectX и шейдеров – все, как в лучших домах. А дизайн персонажей – просто отличный.

Несмотря на ряд недостатков, игра производит только положительное впечатление. Иногда хочется просто отложить мышь и любоваться яркими пейзажами под замечательные египетские мелодии. А остроумные шутки виртуальных героев непременно обеспечат вам порцию здорового смеха. Gameplay рекомендует!

Ужасней фараона только его родители (египетская поговорка)

PC

The Sims 2: Open for Business

Алина Жигунова

Вперед, к победе капитализма!

Большинство любителей The Sims 2 – люди добрые, порядочные и, пожалуй, слегка наивные. Их не смущает, что младенцы падают с неба прямо в руки рожениц, умирающих можно отмолить у Смерти…

Паспорт

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

Оценка 4/5

А поехать на работу для симса значит просто раствориться в туманной дымке и потом вернуться уставшим, злым, но с честно заработанной непонятно каким способом зарплатой.

Maxis решила, что настало время развеять иллюзии, ну хотя бы частично, и заставить сибаритствующих симсов потрудиться. Очередной аддон Open for Business превратит этих детей цветов в зубастых капиталистических акул! Чтобы завлечь доверчивых человечков в коммерческие сети, разработчики максимально упростили процесс основания собственного дела. Никакой волокиты: позвони Большому Брату – и ты уже бизнесмен.

Правда, придется потратиться на покупку станков и материалов, а потом сутки напролет горбатиться, производя несчетное множество роботов (или тортиков, солдатиков, букетиков) и наваривая сперва не больше 10% – дороже могут и не купить. А супруга «нового симса», вместо того чтобы прокачивать харизму и заниматься фитнесом, должна будет уговаривать посетителей, кормить их, поить и выслушивать бесконечные жалобы. Утешает наличие системы перков, особенно той ее ветви, которая позволяет влиять на поведение клиентов – этим умением мы пользовались с особенным злорадством.

Классовая несправедливость проявилась и здесь: симс с достаточным стартовым капиталом может приобрести готовый магазинчик (ресторан, ночной клуб, спортзал), нанять персонал и затем изредка наведываться туда, чтобы раздать ЦУ и получить моральное удовлетворение. Ах да, еще разрешается выбрать форму, которую будут носить подчиненные, – от пиратского одеяния и рыцарских лат до наряда ослика и костюма Евы (или, соответственно, Адама).

Между прочим, опытным путем мы установили следующий факт: проще всего поставить на входе в дом специальное устройство и брать деньги со всех, кто заходит в гости. Затраты минимальны, профвредностей никаких и девушки стаями…

PC

SWAT 4: The Stetchkov Syndicate

Игорь Брэйн

Работа над ошибками

Сценарий в тактическом шутере – вещь совсем не обязательная, тем более если он неимоверно банален.

К счастью, никто не собирается навязывать игрокам сюжетные перипетии – миссии по-прежнему не зависят друг от друга: набор отдельных карт, по замыслу разработчиков связанных общей идеей. Итак, перед нами 7 новых уровней, сделанных с любовью и усердием: на идеальное прохождение одной-единственной карты можно потратить многие дни. В снаряжении наконец-то появились очки ночного видения (их так не хватало в оригинале), а также новые виды оружия вроде пистолета-электрошока. Некоторые уровни специально увеличены в размерах, чтобы игрок смог применить кое-что из нового арсенала, например гранатомет.

Серьезные изменения претерпел мультиплеер. Появилась голосовая связь, количество игроков возросло до 10. Соответственно отряд теперь можно разделить на две группы по 5 человек, что с тактической точки зрения очень удобно. Новый режим *smash'n'grab* представляет собой вариацию на тему VIP. В нем команда преступников должна найти чемоданчик, обладатель которого передвигается только шагом и не способен пользоваться основным оружием. За определенный срок кейс необходимо доставить к точке выхода с уровня. Команда SWAT в это время пытается остановить злоумышленников, захватывая их одного за другим (минус 30 секунд за каждого пленника).

Скажем «Нет!» драгдилерам!

В завершение хочется сказать, что аддон вышел образцово-показательным: разработчики добавили практически все, что просили игроки. Особое спасибо за усовершенствованный кооперативный режим – мы давно хотели получить именно такую сетевую игру.

Паспорт

Жанр тактический шутер
Разработчик Irrational Games
Издатель Vivendi Universal Games
Web-сайт www.swat4.com
Возраст 18+

Оценка 4/5

PC

Act of War: High Treason

Ростислав Панчук

Цена измены

Главным недостатком недавней Act of War оказался излишне примитивный single-режим, который не спасли даже качественные FMV-ролики с живыми актерами, в обилии размещенные между миссиями.

И поэтому очень приятно, что разработчики из Eugen Systems учли все пожелания игроков, выпустив отличное продолжение своей прошлогодней RTS.

События High Treason разворачиваются ровно через год после Act of War. Российский Консорциум окончательно повержен, на носу – президентские выборы в самой демократической стране мира. Но незадолго до этого волна террора снова захлестывает Соединенные Штаты. Президент убит, группа путчистов при активном содействии Консорциума захватывает биологическое оружие, и нам, элитному подразделению армии США Task Force Talon, опять поручено восстановить мировой порядок за три дня до часа «Х».

В лучшую сторону изменился игровой процесс, став гораздо более динамичным и увлекательным. Появились и тактические элементы. Так, большую часть миссий вы будете заниматься отнюдь не обустройством базы, а активным планированием военных операций и их воплощением в жизнь, побеждая превосходящие силы противника. А некоторые задания и вообще проходятся в модном stealth-режиме.

Однако изюминкой High Treason, несомненно, являются красочные морские баталии. В лучших традициях Red Alert Консорциум получил мощные субмарины, ВВС США – авианосцы и линкоры, а Task Force Talon – противолодочные корабли и крейсеры многоцелевого назначения, так что есть из чего выбирать. Жаль только, что в полной мере оценить их удастся лишь в онлайне или в сражениях по LAN. Пару упреков можно адресовать монстроподобной инсталляции, занимающей целых 13 GB на вашем жестком диске.

Но это уже мелочи. Главное, что провальный клон C&C: Generals заметно похорошел и теперь по праву может претендовать на титул продолжателя традиций великой Command & Conquer.

Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Eugen Systems
Издатель Atari
Web-сайт www.atari.com/actofwar/
Возраст 12+

Оценка 4/5

GameBoy Advance SP

Tales of Phantasia

Олег Овсиенко

Дождались!

Tales of Phantasia – одна из культовых игр современности, положившая начало новому направлению в жанре. С момента выхода первой версии проекта еще на далекой SNES она приобрела целую армию почитателей.

Это уже третья инкарнация, теперь предназначенная для карманной консоли Nintendo. Несмотря на постоянные просьбы игроков и неплохие рейтинги продаж, Namco отказывалась презентовать Tales of Phantasia за океаном. Фанаты самостоятельно сделали несколько качественных переводов. И наконец, через десять лет после старта, нам позволили насладиться шедевром.

На GBA нас ждет своеобразный микс из версий для SNES и PSOne. С одной стороны, имеются характерные для варианта для PlayStation дизайн персонажей, элементы сюжета, атлас для монстров и героев, с другой – графика и звук остались на уровне SNES. Скромные мощности handheld не позволили сохранить ни аниме-роликов, ни полноценного дубляжа, ни множества побочных квестов, ни проработанных диалогов. Но результат все равно достоин похвалы.

В Tales of Phantasia рассказывается история паренька по имени Кресс (Cress) и его товарищей, которые борются с харизматичным и ужасно злым индивидом, известным как Даос (Dhaos). Несмотря на шаблонность сюжета, он изобилует множеством интересных поворотов, а персонажи проработаны просто отлично. В результате игра проходится на одном дыхании.

Паспорт

Жанр jRPG
Разработчик Tales Studio
Издатель Namco
Web-сайт phantasia.gameboy.com
Возраст 12+

Оценка 4/5

Здесь мы увидим зачатки боевой системы Linear Battle – фирменной фишки серии, правда, без особых изысков (странная смесь файтинга и RPG начиналась именно так). Кстати, на GBA бои проходят значительно медленнее.

У игры есть лишь один серьезный недостаток – жуткий перевод. Вследствие творческих экспериментов локализаторов Klarth превратился в Claus, Cless – в Cress, а Ragnarock – в Kangaroo... В данный момент фанаты серии усиленно занимаются поиском и исправлением этих досадных ляпов.

Точки приложения силы

Дмитрий Веселов

Годом рождения официального киберспорта принято считать 1997-й. Тогда удачливый пуэрто-риканский эмигрант Энджел Муньос (Angel Munoz), создатель популярного игрового сайта The Adrenaline Vault, оповестил мир о рождении Профессиональной лиги кибератлетов (Cyberathlete Professional League, CPL). Состязания, проводившиеся ранее чуть ли не стихийно, впервые получили оргкомитет и юридическую поддержку. В США появилась возможность регулярно устраивать крупные чемпионаты.

В 1999 году корейцы продемонстрировали пример успешного сотрудничества со СМИ: турнир Progamers Korea Open по StarCraft транслировался по телеканалам страны. Растущая популярность движения вообще и CPL в частности позволила привлечь крупных спонсоров: Intel, AMD, NVIDIA, ATI, а также множество других IT-компаний и организаций. Призовые фонды состязаний росли, движение приобрело черты серьезных видов спорта. Так, в 2003 г. легендарный клан Schroet Kommando первым заключил контракт с киберспортсменом. В 2004-м SK первым заплатил за трансфер игрока. Наконец в 2003 г. Россия первой в мире присвоила киберспорту статус официального.

Сейчас это настоящий спорт со своими скандалами, ежедневными тренировками, специализированными СМИ, тиффози, а также звездами и легендами. С собственными масштабными турнирами и чемпионатами мира. Единственное, без чего он пока обходится, – тесты на допинг (и слава богу!). А данный материал посвящен крупнейшим киберспортивным состязаниям.

WORLD CYBER GAMES

Counter-Strike 1.6
FIFA Soccer 2006
Need for Speed: Most Wanted
StarCraft: Brood War
WarCraft III: The Frozen Throne
Warhammer 40 000: Winter Assault
Dead or Alive 4
Project Gotham Racing 3

Пожалуй, одно из самых заметных событий в календаре многих киберспортсменов. Именно эти игры часто сравнивают с Олимпийскими. WCG подробно освещается в СМИ, а организаторы даже строят для участников свою «олимпийскую деревню». Серия стартовала в 2000 г. как WCG Challenge по инициативе и при поддержке корпорации Samsung, а также двух корейских министерств (нам бы подобное внимание правительства!). На первый турнир съехалось две сотни спортсменов из 17 стран. С тех пор серия росла и развивалась, и в прошлом году в Сингапуре собралось восемьсот представителей 67 государств. До недавнего времени WCG было единственным соревнованием высшего уровня, официальные отборочные игры которого проводились в нашей стране. В 2006 г. финалисты оккупируют Монцу (Италия). Следуя пожеланиям игроков, организаторы заменили Counter-Strike: Source на старый добрый 1.6. Под патронатом WCG проводится еще один крупный турнир с громким названием Euro Championship – он состоялся в марте в рамках CeBIT.

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

Counter-Strike 1.6
Counter-Strike 1.6 (women)
Quake 4
TrackMania Nations ESWC
WarCraft III: The Frozen Throne
Gran Turismo 4
Pro Evolution Soccer 5

Крупный турнир, лишь незначительно уступающий WCG. С 2003 г. его проводит французская команда, набившая руку на чемпионатах поменьше. В этот раз ESWC объединит больше 50 стран, включая Россию, Беларусь и (наконец-то!) Украину. Победители национальных отборочных соревнований съедутся в Париж, где и пройдет финал. Особенности данного кубка таковы: здесь есть чемпионат по Counter-Strike среди женщин и состязания в специально созданной для этого мероприятия игре TrackMania Nations ESWC (Gameplay, № 3, 2006).

ТУРНИРЫ CPL

Европейское отделение Cyberathlete Professional League – CPL Europe – было создано в 2000 г. За свою историю лига провела множество турниров и чемпионатов. До недавнего времени она оперировала самыми большими бюджетом и призовым фондом. В 2005 г. анонсирован и успешно проведен

На старт...

CPL World Tour – масштабный турнир по игре Painkiller с десятью интернациональными чемпионатами по всему миру и финалом в США. Общая сумма призовых выплат составила 1 млн долл. К сожалению, конфликт CPL с его главным спонсором, компанией Intel, привел к отмене World Tour 2006.

ACON (2005)

Counter-Strike 1.6
WarCraft III: The Frozen Throne

Китайский мини-аналог WCG. В прошлом году финал турнира в Ксиане, исторической столице Поднебесной, собрал участников из 20 стран. Приятно отметить, что в состязаниях по Counter-Strike 1.6 победила московская команда Virtus.pro. Серия ACON стартовала два года назад по инициативе компании ABIT, которая давно поддерживает киберспорт, спонсирует знаменитого Джона «Fatal1ty» Венделла и несколько известных команд. С момента своего основания турнир практически не развивался. Поскольку год 2006-й начался для ABIT с финансовых проблем, об ACON 2006 пока ничего неизвестно, но менеджеры ABIT уверяют, что он состоится «при любой погоде».

WORLD E-SPORT GAMES

Counter-Strike 1.6
WarCraft III: The Frozen Throne

Еще один крупный восточный чемпионат. До 2006 г. WEG проходил как турнир с классическими отборочными играми и финалом. В этот раз организаторы решили отказаться от квалификации. Для баталий они выбрали лучших в мире игроков и команды, в том числе победителей международных чемпионатов. На финал, который пройдет в Корее, – своеобразные «звездные игры», – в числе прочих приглашены чемпионы ACON 2005 – Virtus.pro.

KODE5

Counter-Strike 1.6
Quake 4
WarCraft III: The Frozen Throne

Темная лошадка среди турниров этого года. Его организаторы клятвенно обещают революцию и похваляются нестандартным подходом. Но, кроме пафосного пресс-релиза, информации о KODE5 практически нет. Сей документ гласит, что чемпионат будет состоять из 16 национальных отборочных игр (страны еще неизвестны) и гранд-финала, а правила определят сами игроки (неужели путем голосования?). Первая презентация KODE5 прошла в марте на крупной компьютерной выставке CeBIT. Желающие смогли сразиться в Counter-Strike и Quake 4 с членами команды Team Dignitas. Победители получили путевку на отборочные в Германии.

ASUS CUP

Counter-Strike 1.6
Quake 4
Quake 4 (women)

Серия ASUS началась с сотрудничества российской команды c58, портала cyberfight.ru и компании ASUS. В 2003 г. в Москве был проведен чемпионат по Quake III, он же первый ASUS Open Cup. Со временем кубки ASUS стали разыгрываться ежеквартально, престиж турнира вырос, появились отборочные игры, которые, к слову, проходят и в Киеве. На данный момент по уровню организации и подготовки участников серия ASUS не имеет себе равных в СНГ. Последние состязания – ASUS Winter Cup 2006 – закончились убедительной победой двух украинских кланов. Первое место досталось харьковчанам из pro100, второе заняла киевская команда Amazing gaming.

Внимание...

Марш!

Караоке на Майдане

Вот это медаль!

Ростислав Панчук

Военное искусство 2006:

модификации для WarCraft III

Один из наиболее знаковых RTS-проектов начала XXI века, WarCraft III не совершил революции в жанре. Компания Blizzard вложила в свою игру лучшие наработки последних нескольких лет и при этом довела их практически до совершенства. Многие пытались повторить успех детища Blizzard (вспомним Lords of EverQuest или Armies of Exigo), но, похоже, превзойти WarCraft III под силу лишь новым проектам его создателей. Ну а пока в сообществе стратегов активно муссируются слухи о будущих StarCraft 2 и WarCraft 4, самое время обратить внимание на дополнения и модификации к WarCraft III, сделанные многочисленными фанатами.

МОДЫ

Fairglen: The Forgotten lands

mods.moddb.com/6392/Fairglen-The-Forgotten-Lands

Очень приятный и качественный мод, превращающий WC3 в самую что ни на есть обычную action/RPG. На выбор предлагаются четыре персонажа, каждый со своими уникальными возможностями, и большая... нет, огромная карта для свершения ратных подвигов. Более того, здесь даже есть какой-никакой сюжет! Королевство Fairglen подверглось внезапному нападению орд демонов и нежити, один за другим пали главные города страны, да еще и бывшие союзники подняли восстание в тылу. Теперь судьба Fairglen в ваших руках.

Каждый из героев имеет свои сильные и слабые стороны. Так, берсеркер – непревзойденный мастер ближнего боя и может выкачивать жизненную энергию из противников; элементалист – боевой маг, способный в случае чего привлечь на свою сторону дракона. Рыцарь временно увеличивает собственные хитпоинты и силу ударов, а лучник прячется в тени и призывает на помощь диких зверей.

Радует и внимание к деталям. Враги, например, со временем становятся все сильнее и опаснее, под стать прокачанным героям, а многочисленные NPC с радостью озадачат вас нетривиальным квестом или фирменными шутками, тем самым заметно разнообразя игровой процесс.

The Tales of Raviganion

mods.moddb.com/4170/The-Tales-of-Raviganion

Тотальная конверсия, которая полностью меняет лик WarCraft III – начиная с интерфейса и заканчивая новыми играбельными расами. В смертельной схватке за мировое господство сошлись лесные эльфы, рептилии dwellers, тролли и войска Хаоса (объединившие в себе лучшие черты Пылающего легиона и нежити). Каждая из рас обладает своими уникальными юнитами и строениями, большинство из которых были созданы с нуля, а также спецвозможностями для героев, так что выбирать есть из чего. Серьезный недостаток мода – отсутствие кампании, хотя разработчики и обещают добавить ее в ближайшем будущем. Зато в полной мере поддерживается игра по Battle.net, а также в skirmish или с единомышленниками по локальной сети. В отличие от других модификаций, действие

Skeletal Rage: Nodes Assault

desmasic.samods.org

Режим *Assault* из недавней Unreal Tournament 2004 стал одним из любимых развлечений поклонников шутеров, обеспечив игре невиданный успех у публики. Ну а мод Skeletal Rage переносит ураганный геймплей Assault в нашу любимую стратегию. Игровой процесс в SR (как и в оригинальной Nodes Assault в UT2004) очень прост – необходимо захватить или уничтожить энергетические узлы противника. И только после этого центральный портал его базы станет уязвимым для вашего оружия. Есть лишь одно важное отличие – если в UT2004 для успешного завершения миссии требовалась слаженная работа всей команды (которую не так-то легко обеспечить), то в SR игрок сам управляет действиями своих

которых лимитируется одной, реже – несколькими специально созданными картами, у TToR подобных ограничений нет. The Tales of Raviganion работает в качестве надстройки над WarCraft III и автоматически заменяет стандартные расы WC3 новыми, что не может не радовать. Изюминка мода – масштабные морские баталии, ведь каждая воюющая сторона обзавелась собственными верфью и кораблями. Так что если душа желает битв на море, выбирайте подходящую карту, ищите единомышленников – и в бой!

Race War

mods.moddb.com/4058/Race-War

Если Skeletal Rage пыталась поразить нас нестандартным геймплеем, а LOTR Campaign – захватывающей кампанией, то Race War щеголяет целыми 12 ограбельными расами, каждая из которых может похвастаться присущими только ей юнитами, технологическим древом и зданиями. Встречайте: demons, flesh undead, bone undead, humans, orcs, trolls, dwarves, nagas, forestials, centaurs, mages и elves. Впечатляет? И если орки, нежить, люди и эльфы все-таки были представлены в оригинале, то кентавры, демоны и лесные обитатели – расы абсолютно новые. Очень порадовали forestials – согласитесь, далеко не каждый день появляется возможность покомандовать любимыми пандаренами в качестве несокрушимых героев. Кстати, о героях. Теперь они действительно ваша надежная опора в любой ситуации, ведь планка опыта поднята до поистине запредельного 25-го уровня. А какой здесь простор для создания свежих тактических комбинаций и контрприемов! Думаю, дальше рассказывать нет смысла.

К сожалению, место действия мода ограничено лишь одной (пусть большой и хорошо сбалансированной) картой, остальные пока далеки от завершения. Нет еще и поддержки Battle.net, что наверняка разочарует хардкорных игроков – ведь не всегда удается найти равного по силе единомышленника в родной локальной сети...

отрядов, как и в любой другой RTS. Менеджмент и постройка базы упрощены до предела – все здания уже готовы и обеспечивают бесперебойную штамповку новых боевых единиц. Не обошлось и без приятных сюрпризов. В UT2004 уничтожались лишь крайние (красные) узлы, а остальные (синие) оставались нерушимыми. Для большей динамичности автор SR немного изменил правила – синие power nodes таки могут быть снесены, но только героями или артиллерией. Которые, в свою очередь, уязвимы для атак кавалерии противника, так что выбрать оптимальный путь к победе вряд ли удастся с первого раза. Все это обеспечивает неповторимую динамику и многовариантность игры, чего так часто не хватает современным стратегиям.

GEMBIRD®
DVD та CD диски
Збережеться назавжди!
DVD-R
DVD+R
GEMBIRD
DVD-R
GEMBIRD
i-TECH
DVD+R
16X
GEMBIRD
i-TECH
52X
GEMBIRD
CD-R
52X
CD-R
Дім Електроніки «TARGET» м.Харків
http://www.targetel.kharkov.ua/ (0572) 58-58-05
АЛСІ м.Київ www.alsi.com.ua
(044) 484-49-00, 484-48-37
ГЛОБУС м.Черкаси www.globus.ck.ua
(0472) 32-88-68, 32-91-46, 32-91-97
ДАКО м.Київ www.dako.ua (044) 461-87-62
417-14-58, 417-12-21
ДІАВЕСТ м.Київ http://www.diawest.ua/
(044) 251-11-11
КАЛИНА ТРЕЙДИНГ 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.Львів http://www.neoservice.ua/
(032) 294-81-81
НЬЮКОМП м.Вінниця (0432) 523473
Полтавакомплект НВТОВ м.Полтава
(0532) 50-69-02, 60-57-90
ПРОТОН м.Луганськ http://www.proton.lg.ua/
(0642) 610-999
Сіріус РВЛ м.Одеса http://tid.com.ua
(048) 786-0-546
Сталкер м.Луцьк http://www.stalker.lutsk.ua/
(0332) 771-000,771-001,771-002
ЧІП м.Дніпропетровськ http://www.umka.dp.ua/
(0612)49-02-65
ПП Батурин м.Житомир (0412) 418-186
ПП Чеканов м.Харків (057) 731-32-81
ПП Шестопал м.Харків (057) 717-81-12, 751-83-11

Lord of the Rings Campaign 1.01

maps.worldofwar.net/maps.php?id=7718

Вселенная «Властелина Колец» в последнее время пользуется просто фантастической популярностью в первую очередь благодаря ленте Питера Джексона. Ну а сколько вышло компьютерных и видеоигр о приключениях хоббитов – не счесть. Одних только стратегий мы получили три штуки: War of The Ring и две части Battle for Middle-Earth. Не остались в стороне и модостроители, создавшие дополнительную кампанию в Средиземье для WarCraft III. Вот только в отличие от BfMe, где события разворачиваются в конце Третьей Эпохи, когда Саурон повторно воцарился в Барад-дуре, LOTR Campaign переносит нас на тысячи лет назад, во Вторую Эпоху, во времена героической борьбы эльфов Средиземья с превосходящими силами Черного Властелина. Интересные скриптовые сценки и интерлюдии ни в чем не уступают близзардовским, а захватывающие миссии надолго отвлекут игрока от других забав. Вот только эпичности не хватает – согласитесь, как-то несолидно командовать «армией» в 40 воинов и называть это великой битвой. Впрочем, здесь вина не модостроителей, а самого WC3, с присущим ему ограничением максимального количества юнитов, так что приходится принимать его таким, каков есть. В остальном же LOTR Campaign оставляет только приятные впечатления. Если вы с нетерпением ожидаете продолжения приключений Арагорна со товарищи в BfME II, обязательно посмотрите, с чего же все начиналось.

FPS Demo 1.0 Beta

warcraft3.filefront.com/file/FPS_Demo;10593

Самый необычный мод для WC3, преобразующий детище Blizzard в... action от первого лица. Все-таки одно дело руководить битвой, снисходительно посматривая на врагов сверху, и совсем другое – вжиться в шкуру героя, самолично уничтожающего орды монстров. Управление персонажем стандартное – по раскладке *WASD*, и если вы хоть раз играли в шутеры, проблем с этим не будет. Реа-

Project Revolution

mods.moddb.com/3704/Project-Revolution

Вышедший восемь лет назад StarCraft стал эталоном жанра «технократических» RTS, и именно на него в первую очередь равняются разработчики стратегий реального времени. Немалую популярность «старичок» имеет и поныне, в первую очередь в Южной Корее, а также на бескрайних просторах СНГ, хотя архаичная графика уже не позволяет получить удовольствие от игры в полной мере. И пока слухи о сиквеле ходят по Сети, группа энтузиастов решила самостоятельно сделать римейк. Для начала – организовать фэйс-лифтинг StarCraft, перенеся его на новый, более прогрессивный движок WarCraft III. Хотя на данном этапе мод все еще далек от завершения, оценить труд его создателей можно уже сейчас. Новые карты с любимыми терранами, зергами и протоссами (точная копия старкрафтовских) выполнены просто потрясающе, а уж как смотрятся техника и авиация, сделанные в честном 3D! Единственное «но» – как-то нелогично выглядят базы терран и протоссов на пасторальных полях WarCraft, что, впрочем, ничуть не умаляет их красоты. Модостроители намеренно решили не добавлять в игру новых строений и юнитов, чтобы не разрушать баланс, и это действительно к лучшему. В дальнейшем разработчики планируют оформить мод в виде тотальной конверсии, а пока нам доступны более десятка карт в skirmish и игра через Интернет.

No More Heroes 2.2

mods.moddb.com/3470/No-More-Heroes

Вы всегда считали, что WarCraft III должен оставаться чистой, незамутненной RTS и не восприняли новомодных RPG-элементов? Тогда самое время взглянуть на мод No More Heroes, в котором герои раз и навсегда изгнаны с полей сражений, да и вообще из игры. А что же остается, спросите вы? Та самая «чистая» RTS, но с рядом важных усовершенствований. Во-первых, лимит requisition points поднят до 200, что позволит грамотно распределять свои силы – их хватит и на атаку, и на оборону базы. Во-вторых, каждая боевая единица обзавелась... инвентарем, куда можно складывать магические свитки и артефакты, тем самым улучшая ее характеристики и увеличивая жизнеспособность. Не забыли даже о военном флоте – к вашим услугам порт и несколько видов кораблей, предназначенных специально для морских баталий.

Звучит заманчиво, не так ли? А теперь представьте себе отряд лучников, с легкостью справляю-

лизованы даже такие мелочи, как перезарядка оружия и сбор боеприпасов! Несмотря на устаревшую графику, FPS Mod подкупает своим оригинальным сеттингом и аутентичным исполнением.

Но, как обычно, не обошлось и без недостатков. Локация всего одна, притом весьма небольшая, а ряд малоприятных багов вполне может испортить все впечатление от игры. Будем надеяться, что разработчики в ближайшем будущем таки доведут дело до конца – уж больно перспективной и интересной оказалась их задумка.

Wanderers of Sorceria

www.campaigncreations.org/warcraft/wos

Самая масштабная модификация, которая может похвастаться не только кампанией из более чем 50 (!) миссий, но и оригинальным сюжетом. Как гласит вступление, Books of Sorceria – это легенды о необычных людях, приходящих на помощь человечеству в смутные времена.

А все начинается с малого. На краю земли находится небольшое графство Артезия. Совершенно случайно его обитатели узнали о существовании княжества Аркадия, расположенного в горах неподалеку. Но не успели правители обеих держав заверить друг друга в вечной дружбе, как аркадианцы внезапно напали на графство, призвав на помощь орды нежити. Наш альтер-эго– молодой воин Хикари – решает помочь Артезии в борьбе с захватчиками, еще не понимая истинных причин вспыхнувшей странной войны.

Вот уж чего мы не ожидали от мода, так это завершенного и весьма интересного нелинейного (!) сюжета, очень напоминающего истории jRPG. Да-да, вы не ослышались, именно нелинейного. От ваших действий в отдельных миссиях будет зависеть дальнейший ход событий, а также будущие союзники и враги в следующих главах истории.

Ощущение сходства с jRPG усиливает и анимешный облик персонажей, что, в общем, ничуть не уменьшает удовольствия от классической RTS/RPG.

Приятно и то, что разработчики решили не ограничивать нас единственной RPG-частью. Да, она имеется, но весьма часто приходится брать в свои руки и управление строительством базы, и командование целой армией. Война не может быть выиграна лишь одним человеком, не правда ли?

Этот мод для WarCraft III – из числа лучших!

щийся со стайкой frost wyrms, или взвод рыцарей, бодро прокладывающий себе дорогу мечами прямо в сердце вражеской базы. No More Heroes – значительно больше, чем просто «надстройка» над оригинальным WC3, это абсолютно новая игра, с другими тактическими и стратегическими приемами. Всем поклонникам стратегий рекомендуется.

WarCraft III: The Keys of Sealing 2.27

www.campaigncreations.org/warcraft/kos/index.shtml

Очередное творческое переосмысление RPG-составляющей WarCraft III, где основной упор сделан на слаженную работу героев. Итак, нам предложены 40 различных персонажей, более 100 свитков заклинаний и чрезвычайно динамичный геймплей в стиле Capture The Flag. Задание игрока – захватить Книгу Магии, пока враги не использовали ее для разрушения мира. Для этого понадобится найти три ключа к ней, попутно уничтожив противников. AI весьма неплох и энергично атакует все более сильными армиями, так что отсидеться на базе при всем желании не удастся. Волей-неволей приходится активно зарабатывать experience, разучивать новые заклинания и собирать артефакты, попутно выполняя поставленные перед нами задачи. Особенно интересно данный мод смотрится в кооперативном режиме. Впрочем, неплохо выглядит и skirmish, где мы можем командовать полудюжиной бойцов одновременно. Получается поистине несокрушимая мощь, которой не в силах противостоять ни монстр, ни даже целая армия!

PC / PS3 / Xbox 360

Unreal Tournament 2007

Дата выхода зима 2006

Ультрадрайвовый режим *onslaught* и прочие *deathmatch*, не обкатанные еще единицы техники, в том числе и воздушной, новая версия SPMA, вид с высоты птичьего полета, Unreal Engine 3, потрясающая графика, отличный саундрек и любимые многими комментарии, не подлежащие воспроизведению в интеллигентном обществе, – лучший футуристический сетевой шутер вновь возвращается. All your base are belong to us! Die <censored>!

PC

Belief & Betrayal

Дата выхода IV квартал 2006

Эта история началась в те далекие времена, когда один очень плохой ученик предал своего учителя за какие-то тридцать сребреников. Что было потом, известно всем, а мы подключаемся к повествованию, когда у журналиста Джонатана Дантера (Jonathan Danter) по непонятным причинам (как же иначе?) умирает дядюшка. Расследование смерти почившего вечным сном родича выводит героя на невероятных масштабов церковный заговор (куда же без него?), и мы узнаем-таки, о чем разработчики из Artematica молчат, как свежемороженые кильки. Принимаем пополнение в братстве адвентюр с религиозным контекстом, подтекстом и антуражем.

PS3

I-8

Дата выхода 2006

Решив тряхнуть стариной, ребята из Insomniac Games собираются поразить нас шутером, о котором по традиции next-gen-игр не известно почти ничего (даже точного названия). Визуальные источники выдают нам картинку а-ля Европа времен Второй мировой, но пасторальный пейзаж портит футуристического вида волына, обмундирование солдат и очень странный самолет. Совершенно непонятно, что здесь делают здоровенные твари с частоколом зубов, когтей и прочими членовредительскими приспособлениями. Красиво, громко и загадочно.

PC

Spend the Night

Дата выхода III квартал 2006

Пожалуй, самая обделенная играми возрастная категория – взрослые. Ведь наступает момент, когда стрелялки и бродилки теряют свою актуальность и хочется уже обнималок, целовалок и прочих взрослых радостей. Spend the Night не первый онлайновый dating sim, который предлагает сделать ЭТО, вспомним 3Feel. Только вот здесь пол главного героя значения не имеет. Кстати, за свидания будут начислять очки (чтобы открывать новых персонажей, тряпки и т. д.). Разработчики подчеркивают полную анонимность сервиса, но заявляют о поддержке голосового чата. К сожалению, недавно проект заморозили из-за нехватки средств. Сейчас команда ищет инвестора.

PS2 / Xbox

Spy Hunter: Nowhere to Run

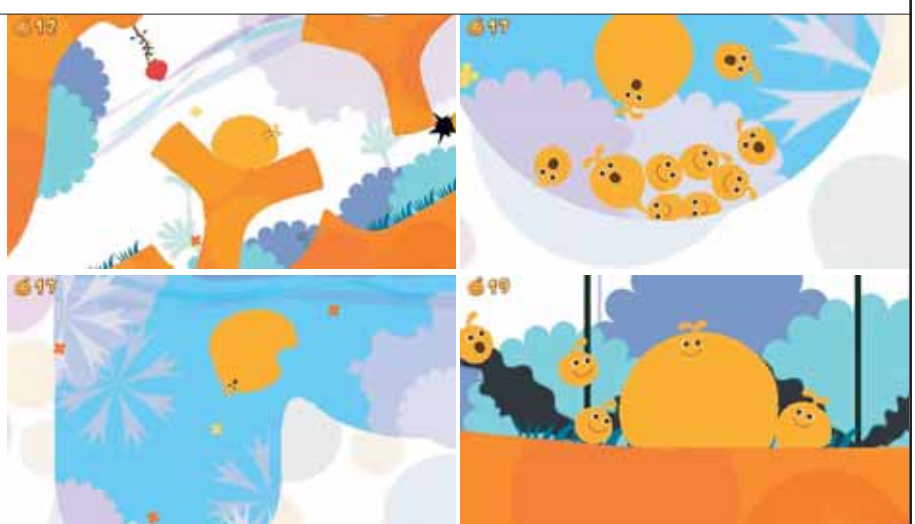
Дата выхода лето 2006

Наконец-то двери мультифункционального транспортного средства Interceptor открылись, явив миру лицо и весьма внушительные мускулы обаяшки Дуэйна «Скалы» Джонсона (необычный ход для Terminal Reality – сменить привычные геймерам си...бюст на грудной рельеф). И боремся мы теперь не с фашистами или вомперами, а с плохой, ну очень плохой организацией NOSTRA (не путать с Cosa). Ладно, главное, тачка осталась, она же лодка и даже мотоцикл, оснащенная наипоследнейшими гэджетами, увешанная оружием от носа до кормы (Джеймс Бонд от зависти поперхнулся мартини). Опасна и трудна служба суперагента Алекса Деккера. Interceptor, фас!

PSP

LocoRoco

Дата выхода лето 2006



Сказка о японском оранжевом шарике умильной наружности, который катится себе (не без нашей помощи) с уровня на уровень под совершенно очаровательную музыку, поглощает цветочки, вишенки и прочие ягодки, вследствие чего растет и хорошеет. А если встретится ему на пути тунель узкий, с веселым смехом рассыпается на много маленьких колобков и легко преодолевает препятствие (чтобы собрать шарик вновь, нажимаем *X*). По дороге попадаются всякие злобные пчелы, но чем объемнее наш герой, тем больше у него здоровья. А мелких бяк можно попросту стрескать. Ну не кавай ли?

PC

Loki

Дата выхода сентябрь 2006

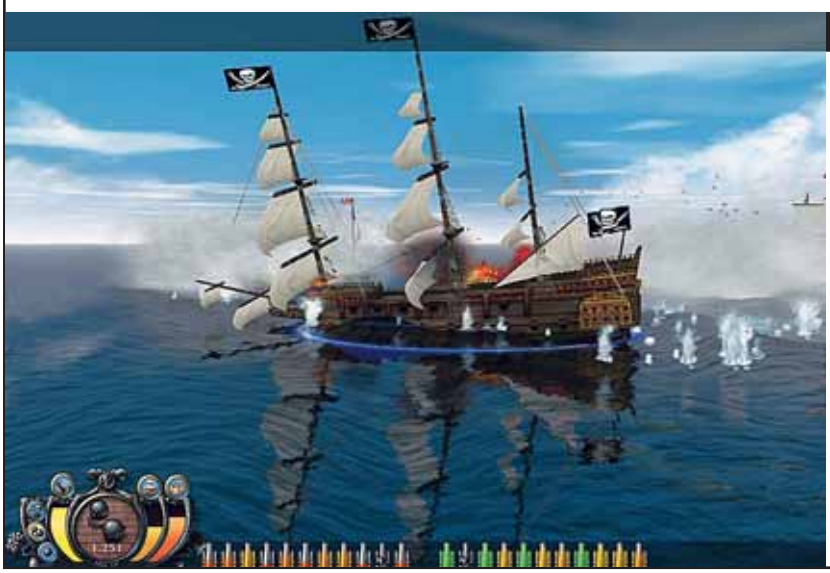
Вопросы, сплошные вопросы. Почему название игры созвучно с именем самого вредного из асов, а главным плохишом назван младший брат Озириса? Причем победить его должен один из четырех очень разных героев. Более чем правдоподобно, что красноглазый бог напакостил египетскому магу, вероятно, даже подложил свинью греческому воину. Но почему на покровителя Омбоса обозлились викинг и ацтекский шаман? Зато путешествие гарантированно будет пропитано духом hack'n'slash и подарит нам уникальную возможность поучаствовать, например, в осаде Трои и Рагнареке.

PC / PS3 / Xbox 360

Stranglehold

Дата выхода зима 2006

Крутые парни, как известно, не танцуют, зато они с большим удовольствием стреляют, бьют лица, разносят к чертям бандитские притоны и служат в полиции. Инспектор Текила – из таких. Всю силу его непередаваемой крутизны ощутят на собственной шкуре представители преступных группировок Гонконга и чикагское региональное отделение русской мафии (куда ж без нее?). Из категории «развеселое мочилово» в категорию «очень многообещающий боевик» данный проект переводят участие Джона Ву и Чоу Юн Фата, а также использование движка Unreal 3.0 и физики от Havok. Ждем-с.



PC

Tortuga - Two Treasures

Дата выхода лето 2006

Как поется в песне, на сундук мертвеца всегда найдутся претенденты, особенно если почивший владелец – Генри Морган, а в шкатулке – все, что он нажил непосильным трудом. Итак, капитан Thomas «Hawk» Blythe при поддержке потомственной жрицы вуду Sangua и покровительстве самого Эдварда Тича отправляется в полное опасностей, приключений и романтики плавание по просторам Карибского моря. Скрип снастей, грохот пушечных выстрелов, звон абордажных сабель и тихий плеск волн о корму верного брига. А вдруг и вправду получится?

PC

Age of Empires III add-on

Дата выхода осень 2006

Держаться корней – это стало своеобразным девизом Ensemble Studios. В грядущем аддоне акцент сместится с колонизации земель Северной Америки европейцами на историю коренных жителей континента (хотя сага о Блэках будет иметь продолжение). Нам обещают три новые стороны конфликта, представленные исключительно племенами и союзами аборигенов, например могущественной Лигой Ирокезов. Тема более чем интересная и не избитая (не то что орки vs. эльфы). А в остальном – стандартный аддон: плюс кампания, плюс юниты, плюс карты и т. д.

PC / Xbox

WarPath

Дата выхода весна 2006

До зимы далеко, поэтому ценителям сетевых футуристических перестрелок предлагают заморить червячка, поучаствовав в конфликте киборгов The Ohm, представителей The House of Kovos и человекоподобных существ The Coalition. Приз – планета, богатая невероятно полезными и необходимыми минералами. Шесть единиц стрелкового оружия и три ступени модернизации каждой из них, неизменные аптечки, любимые всеми машинки и знакомые многопользовательские режимы *(death match, team death match, capture the flag и frontline assault)*.

DS

Contact

Дата выхода июль 2006

Это RPG. Не впечатляет? Это – RPG, в которой мы будем дрессировать животных, охотиться на монстров, искать сокровища и ностальгировать над мини-играми в стиле old skool. Все еще не впечатляет? А как насчет дизайна Атсуко Фукусимы (Atsuko Fukushima). Нет? А если я скажу, что над Contact работает студия, создавшая Killer 7? Прониклись? То-то же!

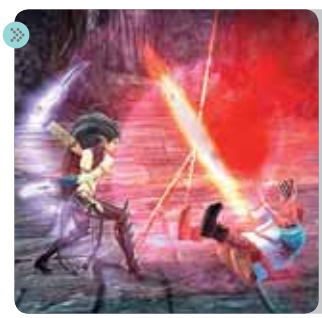
Top 5

Игры мая

Убийца, ангелы, спецназ, русские в космосе и новый мэр

Выставка E3 (читайте репортаж в одном из ближайших номеров) – не повод для издателей и разработчиков переносить дату выхода игр. Тем более что в этот раз май удивительно богат на хиты.

1 HITMAN: BLOOD MONEY
Обаятельный наемный убийца вернулся. Естественно, мы знали, что такие люди, как 47-й, просто не исчезают. С собой он захватил полный джентльменский набор душегуба: от струны для пианино до электрического тостера. Прелесть!



2 HEROES OF MIGHT & MAGIC V
По нашему мнению, перенос даты выхода самой ожидаемой пошаговой стратегии этого года пойдет ей только на пользу. Продолжение популярнейшей серии обещает возместить моральный ущерб, нанесенный четвертой частью.

3 GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER
Обладатели Xbox 360 уже ознакомились с Advanced Warfighter и остались довольны. В Украине их, к сожалению, пока немного, поэтому мы вместе со всеми ждем версии для персональных компьютеров.

4 ЗАВТРА ВОЙНА
Игровая версия книжного сериала Александра Зорича о счастливом будущем могучей Российской Космической Империи. Славянофилам и поклонникам Wing Commander настойчиво рекомендуется.

5 CITY LIFE
Tycoon City: New York не смог даже приблизиться ко всеобщему любимцу Sim City. Очень надеемся, что City Life это удастся, потому что сама Maxis сейчас слишком занята аддонами к The Sims и Spore.