

ITC PUBLISHING

РЕДАКЦИЯ

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

Главный редактор Gameplay
СЕРГЕЙ ГАЛЕНКИН

Редакторы
АЛИНА ЖИГУНОВА
АННА ЗИНЧЕНКО

Обозреватель
ЯНОШ ГРИЦЕНКО

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, № 6 (10), июнь 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
Издаётся с сентября 2005 г.

Учредитель – Сергей Арабаджи
Издатель – ООО «Издательский Дом ИТС»,
г. Киев, 2006 г.

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

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

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

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

Тираж 21 000 экз.

Адрес редакции и издателя:
03110, Киев,
просп. Красной звезды, 51

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

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

Почем опиум для народа?

Почему-то принято считать, что игры у нас стоят дешево. Мол, посмотрите на Запад – там за коробку просят полсотни долларов, а в Украине аналогичный продукт можно приобрести за десять-пятнадцать. Разумеется, в первую очередь на это указывают разработчики и издатели, а у обычного геймера создается впечатление, что иностранные игроки очень сильно переплачивают.

Но, как говорилось в известном мультфильме, давайте посчитаем. Возьмем, к примеру, одну из лучших игр прошлого года, основанную на культовом фильме: «Кинг Конг». Сейчас ее DVD-версия обойдется вам приблизительно в 60 гривен (цены здесь и дальше – киевские). Небольшая сумма – всего 12 долларов, не так ли? Не так. Легальная версия, вышедшая в США (с руководством пользователя и прочими приятными штуками, которых нет в украинском издании) стоит 20 долларов. Разница вроде бы невелика, но... Я даже не буду призывать учитывать наши зарплаты и покупательную способность гривны, однако, как мне кажется, слухи о дешевизне игр у нас и дороговизне их на Западе сильно преувеличены.

Если сравнивать с другими медиа, то разница станет еще более заметной. Двухдисковое специальное издание фильма «Кинг Конг» обошлось мне в 40 грн. Американец заплатит за него все те же 20 долларов (как за игру, кстати). При этом, уверяю вас, компании, которые издают видео на DVD в нашей стране, работают отнюдь себе не в убыток.

Да, разумеется, пожелай американец купить игру про Кинг Конга в день выхода, ему пришлось бы раскошелиться на 40–50 долларов. Но мы-то редко получаем проекты на родном языке в день их выхода на Западе. За рубежом практически все игры падают в цене в два-три раза через несколько месяцев после релиза, и экономные геймеры могут просто подождать. Иногда доходит до смешного – Myst IV дешевле купить в Америке (с руководством пользователя и прочими бонусами, разумеется), чем в Украине (просто DVD-бокс). А коробка с платиновой версией Neverwinter Nights (плюс два аддона в комплекте) сейчас стоит меньше ее пиратского издания где-нибудь на раскладке.

Вообще проблема высоких цен на игры существует во всем мире. Конечно, не так просто сделать выбор между фильмом и игрой о Кинг Конге – оба получились очень удачными. Но вот, скажем, с «Землей мертвецов» ситуация однозначная: лучше потратиться на DVD с хорошей лентой, чем на более дорогой диск с посредственной игрой. Я уж и не говорю о том, насколько отличаются их бюджеты.

Учтите также, что плохой фильм убьет всего полтора-два часа вашей жизни, а плохая игра – это как минимум пять-семь потерянных часов (если вы, конечно, не бросите ее раньше). Выбирайте с умом.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галенкин,
segal@itc.ua



16

История
Troika Games

Это название знают все. Troika Games подарила миру три замечательные ролевые игры, но, к сожалению, ненадолго пережила последнюю из них. Почему так произошло?



№ 6 (10) июнь 2006

Рецензии

80 Fire
Department 3

Что если в качестве врага в RTS будет выступать не зерги/орки/китайская народная армия, а чья-то халатность, обернувшаяся трагедией? Борьаться не «против», а «за», за человеческие жизни предстоит нам в этой оригинальной стратегии.

90 Kingdom
Hearts II

Поклонники аниме и классической анимации больше не занимаются боксом по переписке на многочисленных интернет-форумах. И те и другие дружно играют в Kingdom Hearts II, которой удалось невозможное – совместить два совершенно различных стиля в одном проекте.

Содержание

Новости

- 6 Чарты продаж
- 6 В этом месяце
- 8 Кратко
- 11 Киберспорт
- 12 Даты выхода
- 14 Письма

Тема

- 16 История Troika Games
- 20 Телевизоры для next-gen

- 24 Топ 5: Необычные бойцы

Превью

- 26 Легенда о рыцаре
- 30 Bioshock
- 34 Трудно быть богом
- 36 Sword of the Stars
- 38 Neverwinter Nights 2
- 42 Fuel
- 43 Alone in the Dark: Near Death Investigations
- 44 Stranglehold
- 46 X-Men: The Official Game

- 48 Code Age Commanders
- 50 Grand Raid Offroad
- 52 StarCraft: Ghost
- 54 Broken Sword: The Angel of Death

- 56 Интервью с Бенуа Сокалем
- 58 Как это работает?
- 60 Реализма.нет

Рецензии

- 64 Ghost Recon: Advanced Warfighter
- 68 Tomb Raider: Legend
- 72 Condemned: Criminal Origins
- 76 Dreamfall: The Longest Journey
- 80 Fire Department 3
- 82 Spellforce 2
- 84 War on Terror
- 86 Dead or Alive 4
- 88 Evolution GT
- 90 Kingdom Hearts II
- 92 Tourist Trophy
- 94 Suikoden V
- 96 Боги: Дорога в бесконечность
- 97 Жесть

- 98 Outrun 2006: Coast 2 Coast
- 99 Monster Rancher EVO
- 100 Blazing Angels: Squadrons of WWII
- 101 Keepsake
- 102 Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
- 102 River King: A Wonderful Journey
- 103 Black & White 2: Battle of the Gods
- 103 Истории пикирующего бомбардировщика
- 104 Модификации для Far Cry
- 108 Галерея
- 112 Топ 5 июня



64

Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter

Элитный отряд специального назначения, вооруженный по последнему слову техники 2013 года, против армии мексиканских террористов. Что самое страшное – у них оружие ничуть не хуже. Кто кого?



Alone in the Dark: Near
Death Investigations · · · 43
ArchLord · · · · · 109
Bioshock · · · · · 30
Black & White 2:
Battle of the Gods · · · 103
Blazing Angels:
Squadrons of WWII · · · 100
Broken Sword:
The Angel of Death · · · 54
Camelot Galway –
City Of The Tribes · · · 108
CivCity: Rome · · · · · 110
Code Age Commanders · · · 48
Condemned:
Criminal Origins · · · · 72
Dead or Alive 4 · · · · · 86
Dirge of Cerberus:
Final Fantasy VII · · · · 110
Dreamfall:
The Longest Journey · · · 76

Endless Saga · · · · · 108
Evolution GT · · · · · 88
Fire Department 3 · · · · 80
Fuel · · · · · 42
Full Spectrum Warrior:
Ten Hammers · · · · · 102
Ghost Recon:
Advanced Warfighter · · · 64
God Hand · · · · · 111
Grand Raid Offroad · · · · 50
Keepsake · · · · · 101
Kingdom Hearts II · · · · · 90
Monster Hunter Freedom · · 109
Monster Rancher EVO · · · 99
Neverwinter Nights 2 · · · 38
Outrun 2006:
Coast 2 Coast · · · · · 98
River King:
A Wonderful Journey · · 102
Sonic the Hedgehog · · · 109
Spellforce 2 · · · · · 82

StarCraft: Ghost · · · · · 52
Stranglehold · · · · · 44
Suikoden V · · · · · 94
Sword of the Stars · · · · 36
Tabula Rasa · · · · · 110
The King of Fighters 2006 · 111
The Legend of Zelda
Twilight Princess · · · · 111
Tomb Raider: Legend · · · · 68
Tourist Trophy · · · · · 92
Viva Piñata · · · · · 108
War on Terror · · · · · 84
X-Men: The Official Game · · 46
Боги: Дорога
в бесконечность · · · · 96
Жесть · · · · · 97
Истории пикирующего
бомбардировщика · · 103
Легенда о рыцаре · · · · 26
Трудно быть богом · · · · 34

Превью

76

Dreamfall: The Longest Journey

Продолжение The Longest Journey наконец-то вышло. И пусть это не совсем та старая добрая игра, но все равно перед нами замечательное, атмосферное и жутко интересное приключение.



26

Легенда о рыцаре

Легенды не умирают. Великая King's Bounty не ушла в никуда – сотни тысяч игроков помнят ее до сих пор. Но, похоже, скоро у них появится новая икона: «Легенда о рыцаре» от создателей «Космических рейнджеров».



Содержание

Gameplay DVD#6 (10)



Игры

Полные версии

Cath'thir 1.04
FreeOrion 0.3.1 RC4
Lost Legends 0.1.1.0
The Endless Forest
UFO: Alien Invasion
beta 0.12

Демонстрационные версии

Герои Уничтоженных Империй (beta)
Три маленькие белые мышки и пираты Северного моря
City Life
Condemned: Criminal Origins
2006 FIFA World Cup
GTI Racing
Heroes of Might & Magic 5
Keepsake (Demo 2)
No Brakes: X Racing
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
Universal Boxing Manager 1.3

Shareware-игры

Гиперболоид (Hyperballoid) 1.21
Магический кристалл (Magic Gem) 1.3
Операция «Жук» (Beetle Ju) 1.8
Техношар (Action Ball) 2.1
Храбрый поросенок (Brave Piglet) 1.3
American History Lux
Another World
Aveyond
Baseball Mogul 2007
Bone: The Great Cow Race
Computer War in Europe 2
Cubozoid 1.0
Deer Drive
Feeding Frenzy 2: Shipwreck Showdown
Mount & Blade 0.751 beta
Pharaoh's Mystery 1.0

War of Enlightenment 1.20
Zak & Jack in Showdown at Monstertown 1.0

Патчи

Русские версии

Блицкриг 2 1.5
Добрыня Никитич и Змей Горыныч 1.01
Корсары 3 1.3.2
Механоиды 2: Война кланов 1.1.17
Проклятые Земли: Затерянные в Астрале 1.02
Спецназ. Штурмовая бригада 121 #1
Age of Empires III
Crashday 1.1
GT Legends #1
LADA Racing Club 1.01
Refuze: Атака брака 1.0.0.2
Star Wars: Empire at War 1.3R
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II 1.03

Английские версии

Age of Empires III 1.06
ATF: Armored Task Force 1.07
Blazing Angels: Squadrons of WWII 1.01
Bowl Bound College Football 1.1
Brothers in Arms: Earned in Blood 1.03
Call of Duty 2 1.2
Combat Task Force 121 1.02
Commandos: Strike Force 1.2
Crashday 1.1
F.E.A.R. 1.04
Galactic Civilizations II: Dread Lords 1.1
Keepsake 1.5
Mad Tracks 1.2
NASCAR SimRacing 1.0.2.5 / 1.0.2.9 beta
Neverwinter Nights 1.67

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark 1.67
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide 1.67
Quake 4 1.2
Raging Tiger: The Second Korean War 1.16
Sailors of the Sky 5.6 Gold
Scratches #1
Serious Sam 2 2.070
Sid Meier's Civilization IV 1.61
The Falklands War: 1982 1.23
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II 1.03
The Star and the Crescent 1.32
Th3 Plan 1.1
Tomb Raider: Legend 1.1
X3: Reunion 1.4.03

Модификации

Far Cry

FFaCry 3.0
FueItank
Jurassic Park 0.0.9.8
Multiplayer Alpha
K-9 Vision 1.1
Obsidian Edge 1.1.038
Tacto 1.6
UltraBall 0.11
X-Isle Demo 0.1

Quake 4

Parallax Mod

DOOM 3

Parallax Mod

Видеоролики

Трудно быть богом (Hard to Be a God)
Bad Day L.A.
Evolution GT
Fire Department 3
FlatOut 2
Hitman: Blood Money
Outrun 2006: Coast 2 Coast
Rogue Trooper

Settlers 2: The Next Generation
SiN Episodes: Emergence
Sword of the Stars
The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript
The Witcher
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
Starcraft: Ghost
X-Men: The Official Game
Blazing Angels: Squadrons of WWII
Dead or Alive 4
Test Drive Unlimited
Suikoden V
Tourist Trophy: The Real Riding Simulator

Обои для Рабочего стола

Программы

Игровые утилиты

ArtMoney 7.18 SE
CheMax for Console 1.4
CheMax Rus 4.8

Офисные приложения

OpenOffice.org 2.0.2

Системные утилиты

7-Zip 4.32
Daemon Tools 4.0.3
DeepBurner Free 1.8
FAR Manager 1.70

Программы для Интернета

Avant Browser 10.2.51
Azureus 2.4.0.2
Download Master 5.0.5.1009
Firefox 1.5.0.2
Free Download Manager 2.0
Maxthon 1.5.3 build 18
Miranda IM 0.4.0.3
Opera 8.54
QIP 2005a Build 7840
Thunderbird 1.5.0.2
uTorrent 1.5 Stable

Программы для просмотра изображений

FastStone Image Viewer 2.5
IrfanView 3.98
XnView 1.82.4

Мультимедиа-приложения

Apollo 37zv
Crystal Player Free 1.97
FFDShow MPEG-4 Video Decoder 20060420
foobar2000 0.9.1
Light Alloy 4.0
Media Player Classic 6.4.9.0
QuickTime Alternative 1.69
Real Alternative 1.48
Zoom Player Standard 4.51

Обеспечение безопасности

Ad-Aware SE Personal 1.06
AntiVir PersonalEdition Classic 6.34
Spybot – Search & Destroy 1.4

Диагностика, информация, тесты

CPU Burn
CPU-Z 1.33.1
Memtest86+ 1.65
Motherboard Monitor 5.3.7.0
Nero CD-DVD Speed 4.50
Nero InfoTool 4.03
Prime95 24.14
Sandra Lite 2005.SR3

Тонкая настройка и оверклокинг

Драйверы

Прочее

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

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

производителей этого ПО. Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО. «Gameplay-DVD, июнь 2006» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 6 (10), 2006 и продаже отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:

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



WCG 2006

WORLD CYBER GAMES



більше ніж гра!

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

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

Мобільний партнер:



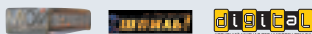
Головний медіа-партнер:



Технічний партнер:



Медіа-партнери:



За підтримки:



PC

Европейский рейтинг продаж игр для PC (full price)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Guild Wars: Factions	NCsoft Europe	ArenaNet
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Take-Two	Bethesda
3	The Sims 2: Open for Business	Electronic Arts	Maxis
4	Tomb Raider: Legend	Eidos	Crystal Dynamics
5	Championship Manager 2006	Eidos	Beautiful Game Studios
6	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
7	LOTR: The Battle for Middle-Earth II	Electronic Arts	EA LA
8	Football Manager 2006	SEGA	Sports Interactive
9	World of WarCraft	Vivendi	Blizzard Entertainment
10	CSI: 3 Dimensions of Murder	Ubisoft	Telltale Games

Чарты предоставлены Chart Track, ©2006 ELSA Ltd (www.elsa.com)

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Guild Wars: Factions	NC Interactive	ArenaNet
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Take-Two	Bethesda
3	World of WarCraft	Vivendi	Blizzard Entertainment
4	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
5	The Sims 2: Open for Business	Electronic Arts	Maxis
6	Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan	Square Enix	Square Enix
7	Dreamfall: The Longest Journey	Aspyr Media	Funcom
8	The Elder Scrolls IV: Oblivion Collector's Edition	Bethesda/Take-Two	Bethesda
9	Age of Empires III	Microsoft	Ensemble Studios
10	The Elder Scrolls III: Morrowind Game of the Year Edition	Bethesda	Bethesda

Российский рейтинг продаж игр для PC (jewel)

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	«Принц Персии: Два Трона» (DVD)	«Акелла»	Ubisoft Montreal
2	Tomb Raider: Legend (DVD)	«Новый Диск»	Crystal Dynamics
3	«Принц Персии: Два Трона» (3 CD)	«Акелла»	Ubisoft Montreal
4	Stubbs the Zombie in «Rebel Without a Pulse» (DVD)	«Бука»	Wideload Games
5	Commandos Strike Force (DVD)	«Новый Диск»	Pyro Studios
6	Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown (DVD)	«Руссобит-М»	Red Storm
7	«The Movies: Фабрика Грез» (3 CD)	«ТС»	Lionhead Studios
8	LADA Racing Club (DVD)	«Новый Диск»	Geleos Media
9	Praetorians	«Новый Диск»	Pyro Studios
10	Star Wars: Empire at War (DVD)	«ТС»	Lucasfilm Entertainment

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

PlayStation 2

Европейский рейтинг продаж игр для PS2 (full price)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Tomb Raider: Legend	Eidos	Crystal Dynamics
2	FIFA World Cup Germany 2006	Electronic Arts	EA Canada
3	The Godfather	Electronic Arts	EA Canada
4	Buzz! The Big Quiz	Sony	Relentless Studios
5	Ice Age 2: The Meltdown	Vivendi	Eurocom Entertainment
6	FIFA Street 2	Electronic Arts	EA Canada
7	Black	Electronic Arts	Criterion
8	Dragon Quest: Journey of the Cursed King	Square Enix	Level 5
9	SOCOM 3: US Navy Seals	Sony	Zipper Interactive
10	24: The Game	Sony	Studio Cambridge

Чарты предоставлены Chart Track, ©2006 ELSA Ltd (www.elsa.com)

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Kingdom Hearts II	Square Enix	Square Enix/Buena Vista
2	Kingdom Hearts	Square/Electronic Arts	Square/Disney Interactive
3	Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan	Square Enix	Square Enix
4	God of War	Sony	SCE Studios Santa Monica
5	Gran Turismo 4	Sony	Polyphony Digital
6	Metal Gear Solid 3	Konami	Konami
7	Final Fantasy X	Square/Electronic Arts	Square
8	LEGO Star Wars: The Video Game	Giant Interactive	Traveller's Tales
9	Tomb Raider: Legend	Eidos Interactive	Crystal Dynamics
10	Guitar Hero Bundle	RedOctane	Harmonix

Российский рейтинг продаж игр для PS2

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	God of War	SoftClub	Sony
2	Tomb Raider: Legend	SoftClub	Crystal Dynamics
3	Killzone	SoftClub	Guerilla Games
4	Tekken 5	SoftClub	Namco
5	Black	SoftClub	Criterion Studios
6	The Godfather	SoftClub	EA Games
7	Midnight Club 3: DUB Edition Remix	SoftClub	Rockstar
8	Final Fantasy X	SoftClub	Square
9	Grand Theft Auto: San Andreas	SoftClub	Rockstar
10	Onimusha: Dawn of Dreams	SoftClub	Capcom

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

Июнь



2005

Потрясающая Battlefield 2 наконец-то вышла. А те, кто не был занят в сетевой войне на современных полях сражений, мочили людей в Destroy All Humans и катались в Squadra Corse Alfa Romeo.



2004

Новое задание Сэма Фишера в Splinter Cell: Pandora Tomorrow оказалось не таким интересным, как предыдущее, зато почти одновременно вышла другая игра по книге Тома Клэнси – Rainbow Six 3.



2003

Безумные гонки Twisted Metal вернулись – на этот раз в черном и с онлайн-режимом (Twisted Metal Black Online). В остальных новостях: английская Gothic II, Clock Tower 3 и «Как достать соседа».



2002

Отличный месяц. Disciples II: Dark Prophecy, Spider-Man: The Movie, Gitaroo Man, Age of Wonders II, Neverwinter Nights, Frequency, Pikmin – сплошь одни хиты. А поклонники TBS до сих пор вспоминают его с ностальгией.



2001

Сетевой шутер (!) по вселенной Might & Magic стал началом конца популярной некогда игровой вселенной. Геймеры холодно восприняли этот клон Counter-Strike в фэнтези-сеттинге.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C Мультимедиа

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

„Ті хто не вірять, що
The Elder Scrolls IV: Oblivion
краща на сьогодні RPG,
можуть переконатися в цьому
на власному досвіді“.

Навігатор игрового мира



The Elder Scrolls IV OBLIVION



Bethesda
SOFTWARES
a ZeniMax Media company



The Elder Scrolls IV: Oblivion™ © 2006 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Oblivion, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax і асоційовані портрети є записаними торговельними знаками ZeniMax Media Inc. в США та/або інших країнах.
Teknomotion Bink Video. © 1997-2003 RAD Game Tools, Inc. Частково використано технології SpeedTree technology. © 2002 Interactive Data Visualization, Inc. Усі права захищені Gameloft software © 1999-2003 Emergent Game Technologies. Усі права захищені Havok.com™ Middle-earth Physics System © 1999-2003 Tolkien Enterprises Research Ltd. Усі права захищені www.havok.com. FaceGen © 1999-2003 Singular Innovations, Inc. Усі права захищені. © 1998-2003 QCS Entertainment, Inc. і підписи акторів. Усі права захищені.
© 2006 1AC. Усі права захищені.

Кратко

ЕЗ в Украине



Территория игр

Мечтаете о ЕЗ и GC? Желаете своими глазами увидеть игры будущего? До сих пор у украинских геймеров не было такой возможности. Теперь она появилась.

Журнал Gamerplay и компания «Евроиндекс» объявляют о проведении выставки «Территория игр» в рамках «Цифромании». Мероприятие, где будут продемонстрированы новейшие украинские и зарубежные разработки, состоится с 26 по 29 октября 2006 г. в Киеве.

«Территория игр» – праздник для геймеров. Лучшие отечественные издатели покажут широкой публике проекты, которые выйдут лишь в конце нынешнего – начале следующего года. Вы сможете не только попробовать эти игры лично, но и пообщаться с их создателями!

GBA с DVD

Смотри и играй

Как вы помните, у GBA были два серьезных недостатка – маленький экран и объем памяти, что не позволяло использовать его для просмотра видео и прослушивания музыки. У PSP, в свою очередь, есть другой изъян: недостаток хороших игр. Поэтому продукт компании Visteon придется как раз ко двору – это полноценный портативный DVD- и MP3-проигрыватель с большим экраном, беспроводными наушниками и геймпадом, который позволяет запускать игры для GBA. Он появится в продаже в мае, но цена пока не объявлена.



Закон есть закон



За честную рекламу

Британский Центр надзора за рекламой сообщил, что современная политика продвижения игр противоречит закону о рекламе. Организация недовольна издателями, которые часто демонстрируют пререндеренные ролики вместо реального геймплея. В частности, недавно был запрещен показ рекламы Call of Duty 2, как недобросовестной и не соответствующей действительности.

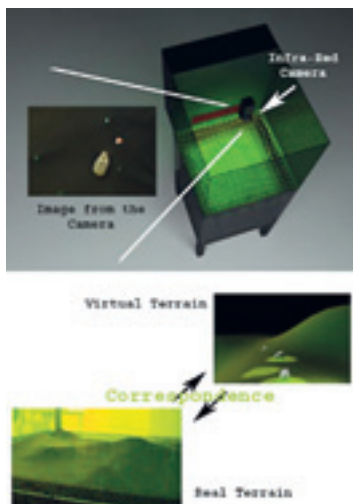
Технологии

Берегись хомяка!

До сих пор единственной игрой, в которую можно поиграть вместе с хомяком, были гонки в беличьих колесах. Но ученые из Сингапура придумали кое-что поинтереснее.

«Мышиная арена» представляет собой смесь реальной и виртуальной игры, где хомяк гоняется за добычей. Пушистое животное бежит по специальному ковру за вполне осязаемым куском сыра. А человек, сидя перед компьютером, видит на экране ужасного монстра, его преследующего. Естественно, движения хомяка переносятся на монитор и, наоборот, кусок сыра движется по той же траектории, что и герой видеоигры. Интересно, что максимальная скорость у них одинакова, а значит, в поединке победит не самый крупный (то есть человек), а самый умный и хитрый. Не исключено, кстати, что это будет хомяк.

Пока готов только прототип, а реальная игра станет доступна в ноябре текущего года. Естественно, ее цель – не гимнастика для грызунов, а изучение поведения животных. Тем временем ученые разрабатывают еще два похожих проекта – для птиц и для рыб.



Супергерои на марше

Marvel: Ultimate Alliance

Вам понравилась дилогия X-Men: Legends? Если да, радуйтесь – Raven Software создает очередную action/RPG с персонажами Marvel. В этот раз – со всеми героями, потому и название соответствующее: Marvel: Ultimate Alliance. Взять в одну команду Спайдермена, Росомаху и Капитана Америка? Без проблем! Играть можно за 20 самых известных личностей от Marvel, а еще 140 появятся по ходу сюжета. Злодеи, разумеется, будут адекватными. Игра выйдет почти на всех известных платформах: PS2, PS3, Xbox, Xbox 360, PC, PSP и GBA.





Full Auto 2: Battlelines – только для PS3

Компания SEGA огорчила сегодня владельцев Xbox 360 сообщением, что вторая часть интереснейшего боевика на колесах (см. рецензию в прошлом номере Gameplay) Full Auto 2: Battlelines выйдет только на PlayStation 3. Нам обещают еще более разрушаемые уровни, 25 автомобилей, свыше 20 средств уничтожения себе подобных, около 20 трасс и 6 режимов сетевой игры. Дата выхода пока неизвестна.

Кавай?

Плюшевый убийца

Специально для поклонников Half-Life 2 компания Valve выпустила... нет, не третью часть игры, а симпатичных плюшевых хэдкрабов. Помните, это такие милые зверушки, прыгающие на лицо человека, выедающие мозг и превращающие его в безумного зомби, который только и делает, что смотрит аниме и играет в видеоигры. Купить подарок можно на сайте store.valvesoftware.com за \$25. Да, мы знаем, что столько стоит сам Half-Life 2, но он же не плюшевый!



Wii are shocked!



Revolution стала Wii

Компания Nintendo объявила о смене рабочего названия своей новой консоли (Revolution) на постоянное – Wii. Подразумевается, что Wii звучно We (мы) и должно подчеркнуть ориентацию приставки на все категории пользователей и на совместное времяпрепровождение. Западные пользователи уже окрестили ее Wee (буквально «пи-пи») и призывают Nintendo передумать.

Но ожидать обратной смены названия на Revolution не стоит – эта торговая марка зарегистрирована во многих странах, что делает продвижение консоли под таким именем невозможным.

И в конце концов приставка же не стала хуже из-за наименования.

Суд да дело

Помните скандал с EA Spouse? Где-то полтора года назад в Живом Журнале ea-spouse.livejournal.com появилась запись разгневанной женщины. Ее муж трудился в EA и по вечерам, и почти без выходных, но не получил оплаты за сверхурочную работу. Оказалось, такая политика типична для EA, что в итоге привело к нескольким судебным процессам и к решению компании выплатить 30 миллионов долларов программистам и художникам за переработки.

Выяснилось, что храбрую женщину зовут Эрин Хоффман (Erin Hoffman), а ее мужа – Линдер Хэсти (Leander Hasty). Он работал, кстати, над Battle for Middle-Earth и тоже получил часть тех денег, которые EA заплатила обиженным сотрудникам. В данный момент оба супруга трудятся над новыми играми, но уже не в Electronic Arts. Хеппи-энд?



Фрики на марше

Катамари в Сан-Франциско

Группа поклонников игры Katamari Damacy из Сан-Франциско собирается прокатить по городу самый настоящий катамари, сделанный из картонных коробок. Состоится это событие 21 мая в рамках ежегодного двенадцатикилометрового марша Bay to Breakers, знаменитого необычным составом участников: от ряженых во всевозможные костюмы до полностью голых людей. Мы очень надеемся, что ребята не передумают и шоу получится феерическим.



Парой строк

Dreamfall: The Longest Journey получит продолжение. Рагнар Торнквист и компания Funcom уже работают над сиквелом.

Фильм Tomb Raider 3 начнут снимать сразу после того, как Анжелина Джоли родит ребенка.

Третья часть кино о Resident Evil с подзаголовком Extinction находится в производстве. Режиссер – Рассел Мулкай, снявший двух первых «Горцев».

Nintendo GameCube теперь продается на территории США за \$79.

Sony PlayStation 2 тоже подешевела и уже стоит \$129.

GTA для консолей следующего поколения появится только в конце 2007 г.

Интересная JRPG [eM] eNCHANT arM все-таки выйдет в США и Европе. Издателем выступает Ubisoft, которая сменила название игры на более удобоваримое Enchanted Arms.

Сиквел к Lumines уже в производстве. Как и продолжение Guitar Hero.

Объявлена пошаговая ролевая стратегия Dungeons & Dragons: Tactics для PSP. Разработкой занимается компания Kuji.

По состоянию на конец марта во всем мире было продано 3,2 млн приставок Xbox 360.

Sony сообщила, что предполагаемые потери компании за 2007 г. составят 880 млн долларов. Вызваны они запуском PS3 и продажей консоли по цене ниже себестоимости.

Слухи

Кое-что о Wii...

В Сети гуляет масса слухов о том, какие игры делаются под Nintendo Wii. В частности, обещают мультиплатформенные Tomb Raider, Soul Calibur 4 и Burnout: Revenge. Гораздо интереснее разговоры об управлении в эксклюзивных проектах. Так, чтобы боксировать в Fight Night, понадобятся два пульта, а в новой Samba de Amigo они будут использоваться в качестве барабанных палочек. Да, и создатели GTA тоже делают что-то для Wii.

Кейн вернулся!

Command & Conquer: Tiberium Wars

Не успели мы пожаловаться на отсутствие информации о новой части C&C, как поступило официальное подтверждение – игре быть. Продолжение активно разрабатывается студией EA LA, в которой работает Льюис Кастл, один из основателей Westwood.

Сюжет тот же – противостояние GDI и NOD на фоне терраформинга Земли инопланетянами. По слухам, поиграть можно будет и за пришельцев, но только после прохождения кампании за обе основные стороны.

Движок – SAGE, вы видели его в Battle for Middle-Earth и Generals. Выход игры ожидается в 2007 г.

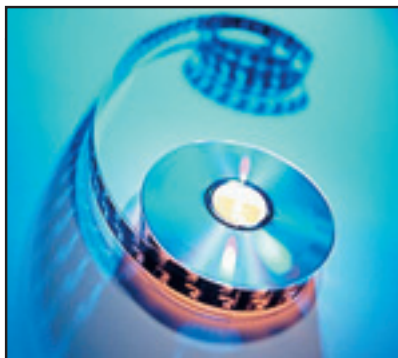


Готовность №1

Диски Blue-ray уже в продаже

Перезаписываемые диски Blue-ray (этот формат, напомним, использует PlayStation 3) производства TDK уже поступили в продажу. Сейчас доступны однослойные (25 GB) и двуслойные (50 GB) версии, а в будущем ожидаются модификации на 100 и 200 GB.

Цена болванок кусается: \$25–60 за одну штуку. К тому же приводов, способных записывать их в домашних условиях, пока купить нельзя.



Новая технология

Используй силу, Mario

Как вы помните, контроллер Nintendo Wii (панель Revolution) реагирует на движение и перемещение в пространстве. Оказывается, подключаемый к нему аналоговый пад («нунчаки») тоже обладает такой способностью. Следовательно, у игрока будет больше возможностей для управления виртуальным персонажем в игре. Замечательно!



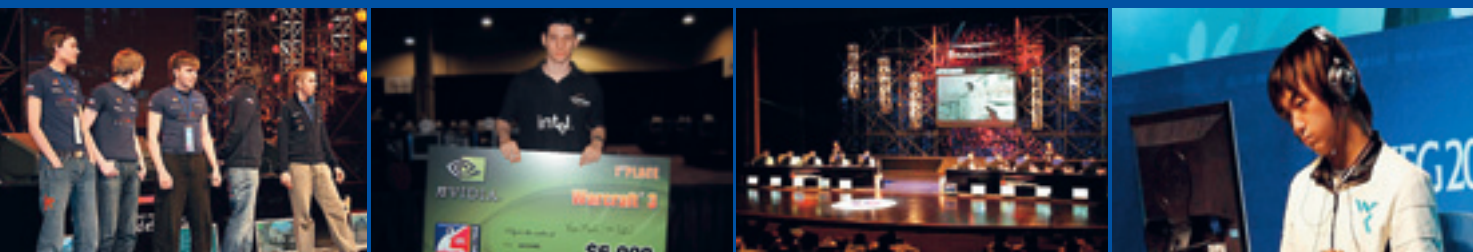
Слухи



...и нечто об Xbox 360

А вот что говорят о планах Microsoft. Для начала обещают снижение стоимости обеих версий Xbox 360 на \$80 и \$100 уже в октябре. В это время появятся и Gears of War, и HD-DVD-проигрыватель за \$100, и новый жесткий диск на 100 GB. А накануне компания выпустит клон EyeToy под названием My Eye on you по цене \$50 без игры и \$75 в комплекте с игрой, ее использующей. Вполне вероятно также, что будет снижена (или вовсе отменена) плата за сервис Xbox Live Gold – но лишь в том случае, если Sony действительно сделает свою онлайн-службу бесплатной. К тому же через Xbox Live можно будет загружать полноценные игры, а не только небольшие аркады, как сейчас.

Ну и напоследок – ходят слухи, что долгожданная Halo 3 выйдет в марте 2007 г.



Новости киберспорта

Дмитрий Веселов



РЕЗУЛЬТАТЫ DTS CUP SPRING 2006 – ДНЕПРОПЕТРОВСК

22–23 апреля в Днепропетровске прошел крупный всеукраинский турнир с призовым фондом 25 тыс. гривен.

В Counter-Strike киевляне eXplosive.eMobile сумели обыграть в полуфинале фаворитов pro100[Frag.su], а pro100.Bigline в свою очередь одолели команду A-Gaming, после чего A-Gaming и pro100[Frag.su] встретились в полуфинале лузеров. Призовые места и денежные премии распределились таким образом:

Counter-Strike 1.6:

1. eXplosive.eMobile (Киев) – 10 000 грн
2. pro100.Bigline (Харьков) – 4500 грн
3. A-Gaming (Киев) – 3000 грн
4. pro100[Frag.su] (Харьков) – 1000 грн

FIFA 2006:

1. Mrt.mika.PlanetX (Киев) – 1000 грн
2. Shpil.mN.Strim (Киев) – 750 грн
3. Shpil.mN.Manyn (Киев) – 500 грн
4. Shpil.mN.Chydik (Киев) – 250 грн

А в **WarCraft III** Dota 5×5 сложилась следующая ситуация:

1. Lg.Exp – 2000 грн
2. Nice – 1000 грн
3. Five – 750 грн
4. Protege – 250 грн



WEG 2006 MASTERS

3 мая закончился WEG 2006 Masters, один из самых представительных киберспортивных чемпионатов.

Counter-Strike 1.6:

1. wNv Gaming (Китай) – 70 000 долл.
2. compLexity (США) – 20 000 долл.
3. Hacker Project (Корея) – 8 000 долл.
4. Catch Gamer (Норвегия) – 4 000 долл.

Победили хозяева турнира – теперь китайцы стали двукратными чемпионами World e-Sport Games. За все время проведения чемпионата wNv не проиграла ни разу. Virtus. Pro (Россия), SK Gaming (Швеция), Team NoA (Норвегия), 4Kings (Великобритания) не вышли за пределы групповой стадии турнира, поделив между собой места с 5-го по 8-е. Team NoA и 4Kings не смогли одержать ни одной победы.

WCG 2006

На официальном украинском сайте World Cyber Games – www.wcg.com. ua открылась регистрация участников в дисциплинах Counter-Strike 1.6, StarCraft: Brood War, Warcraft III: The Frozen Throne, FIFA 2006, Need for Speed: Most Wanted. Объявлены и даты проведения региональных отборочных соревнований. Национальный финал WCG 2006 пройдет 29–30 июля в Киеве, всемирный – в Монце (Италия) 18–22 октября.

GIGAGAMES 2006

В конце апреля в Москве прошел финал GigaGames 2006. Результаты оказались достаточно неожиданными для фаворитов.

Counter-Strike 1.6:

1. RuSh3D (Россия) – 3500 долл.
2. Begrip (Россия) – 2000 долл.

3. A-Gaming (Украина) – 1000 долл.

В ходе турнира команда Begrip смогла одолеть и харьковчан pro100, и занявших в итоге третье место киевлян Amazing Gaming. Однако в финале они уступили RuSh3D. Другим претендентам на золотую медаль – eXplosive.eMobile (Киев) – не повезло в состязании с A-Gaming.

WarCraft III: The Frozen Throne:

1. SK.apm70 (Россия) – 1000 долл.
2. SK.HoT (Украина) – 500 долл.
3. es4x.CrossNet.Neytroph (Россия) – 250 долл.

SK.HoT попал в лузеры уже во втором туре, уступив будущему победителю турнира. В финале, к сожалению, он вновь не смог противостоять SK.apm70.

Quake 4:

1. CosmosTV.Cypher (Беларусь) – 1000 долл.
2. Mouz.Cooler (Россия) – 500 долл.
3. e-mobile.Hunter (Украина) – 250 долл.

e-mobile.Hunter победил фаворита – одного из лучших игроков мира Mouz.Cooler в полуфинале победителей, но не смог справиться с ним во второй раз, после того как проиграл CosmosTV.Cypher.

V-Sports All-Stars



В мае 2006 г. на E3 в городе Лос-Анджелес состоится второй турнир V-Sports All-Stars. Соперников выбирали всенародным голосованием, предварительно разделив по регионам «Евразия – Америка» (Counter-Strike, Quake 4) и «Мир – Корея» (WCIII).

В дисциплине **Counter-Strike** были составлены сборные:

Евразия:

- ★ element (Норвегия – Mousesports)
- ★ HeqtR (Норвегия – NoA)
- ★ SpawN (Швеция – SK)
- ★ Vilden (Швеция – SK)
- ★ f0rest (Швеция – Fnatic)

Заметно, что в Евразии безоговорочно доминируют скандинавы.

Америка:

- ★ Method (США – 3D)
 - ★ shaGuar (Канада – 3D)
 - ★ fRoD (США – compLexity)
 - ★ Cogu (Бразилия – Made in Brazil)
 - ★ Kiko (Бразилия – Made in Brazil)
- Неожиданно для многих в сборную Америки попали бразильцы.

Для схваток в **Quake 4** были выбраны:

Евразия:

- ★ cooler (Россия – Mousesports)
 - ★ toxic (Швеция – SK)
- cooler – безоговорочно лучший игрок в Европе.

Америка:

- Socrates (США – compLexity)
- cha0ticz (США – Check Six)

Socrates, в свою очередь, сильнейший геймер США.

И наконец, в дисциплине **WCIII** сразятся:

Мир:

- ★ Grubby (Голландия – 4Kings)
- ★ ToD (Франция – 4Kings)

Корея:

- ★ Spirit Moon (Корея – Meet Your Makers)
 - ★ Sweet (Корея – World Elite)
- Spirit Moon, как обычно, вне конкуренции.

С 10 по 12 мая вышеперечисленные сборные сойдутся в битве за призовой фонд в 25 тыс. долларов.

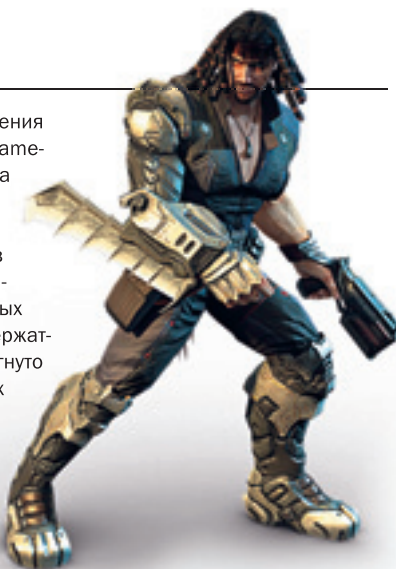
Ulysses Games



Студия рада сообщить, что издателем стратегии реального времени «Барьер Миров» стала компания «Новый Диск». Мы писали о проекте Ulysses Games в материале «Наши игры» (Gameplay, № 4, 2006), когда «Барьер Миров» еще носила рабочее название Borderland Wars. Подробности об этой многообещающей RTS появятся на наших страницах уже скоро. А пока разработчики приглашают всех посетить открывшийся недавно сайт игры www.ulysses-games.com.

CREOTEAM

После весьма удачного выступления на КРИ 2006 (см. репортаж в Gameplay, № 5, 2006) команда занята активной подготовкой своего проекта COLLAPSE: Devastated World к показу на крупнейшей в мире игровой выставке Е3. Появился ряд улучшений и эффектных нововведений, которые пока держатся в секрете. Кроме того, достигнуто соглашение с одним из ведущих российских издателей и уже в полную силу работает официальный сайт игры www.creoteam.com.



GSC World Publishing

Издательство призвало игроков всего мира схватиться за луки и стрелы и бесстрашно защищать эльфийские земли от орды атакующей нежити, объявив о начале открытого бета-теста первой части трилогии «Герои уничтоженных империй». Бета (ее вы найдете на диске Gameplay) включает специальную однопользовательскую миссию и познакомит вас с новым движком и основами игрового процесса этого амбициозного проекта. Патч с улучшениями бета-версии ищите на сайте игры www.heroesofae.com.



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

PC Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
02.06.2006	Half-Life 2: Episode One	EA	FPS
09.06.2006	Pac-Man World 3	Namco Bandai	action
09.06.2006	Heart of Empire: Rome	Paradox	strategy
09.06.2006	FlatOut 2	Empire Interactive	racing
09.06.2006	Sensible Soccer 2006	Codemasters	sport
09.06.2006	Outrun 2006: Coast 2 Coast	SEGA	racing
09.06.2006	Resident Evil 4	Capcom	action
09.06.2006	Devil May Cry 3: Special Edition	Capcom	action
09.06.2006	The Movies: Stunts & Effects	Activision	strategy
15.06.2006	Ship Simulator 2006	Lighthouse	simulator
16.06.2006	Rise & Fall: Civilizations at War	Midway	strategy
16.06.2006	Darkstar One	CDV	action
16.06.2006	Glory of the Roman Empire	CDV	strategy
23.06.2006	Wildlife Park 2	Deep Silver	strategy
30.06.2006	Empire of Magic	SummitSoft	strategy
30.06.2006	Titan Quest	THQ	RPG
30.06.2006	MicroMachines V4	Codemasters	racing
04.07.2006	Battlestations: Midway	Eidos	action
14.07.2006	Prey	Take-Two	FPS
14.07.2006	Cars	THQ	racing
21.07.2006	Jaws Unleashed	Majesco	action
21.07.2006	Pirates of the Caribbean: Legend of Jack Sparrow	Bethesda	action
28.07.2006	Snow	2K Games	strategy
28.07.2006	Civilization IV: Warlords	2K Games	strategy
28.07.2006	CivCity: Rome	2K Games	strategy
18.08.2006	El Matador	Cenega	action
25.08.2006	Paraworld	KOCH	strategy
25.08.2006	«В тылу впара 2»	«1C»	strategy
26.08.2006	Sudden Strike 3: Arms for Victory	н/д	strategy
01.09.2006	Secret Files: Tunguska	The Adventure Company	adventure
08.09.2006	War Front: Turning Point	CDV	strategy
08.09.2006	Over the Hedge	Activision	action
15.09.2006	Broken Sword: The Angel of Death	THQ	adventure
15.09.2006	Open Season	Ubisoft	action
22.09.2006	Company of Heroes	THQ	strategy
29.09.2006	Gothic 3	Jowood	RPG
29.09.2006	Neverwinter Nights 2	Atari	RPG
29.09.2006	Heroes of Annihilated Empires	GSC World Publishing	strategy
29.09.2006	Tortuga: Two Treasures	CDV	action
29.09.2006	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	tactical
29.09.2006	The Sacred Rings	The Adventure Company	adventure
29.09.2006	Star Trek: Legacy	Bethesda	action
29.09.2006	Stronghold Legends	2K Games	strategy
29.09.2006	Loki	н/д	RPG
29.09.2006	Dungeon Siege II: Broken World	Microsoft	RPG
29.09.2006	Warhammer 40 000: Dawn of War – Dark Crusade	THQ	strategy
20.10.2006	Legend of the Dragon	On Games	action
27.10.2006	Anno 1701	KOCH	strategy
27.10.2006	Sid Meier's Railroads!	2K Games	strategy
27.10.2006	Biker Mice from Mars	Game Factory	children

PlayStation 2 Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
01.06.2006	SnoCross 2 Featuring Blair Morgan	Crave	racing
01.06.2006	AMF Xtreme Bowling	Bethesda	sport
06.06.2006	And 1 Streetball	Ubisoft	sport
06.06.2006	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar	action
13.06.2006	FlatOut 2	Empire	racing
20.06.2006	NFL Head Couch	EA Sports	sport
27.06.2006	Cars	THQ	racing
27.06.2006	MicroMachines V4	Codemasters	racing
28.06.2006	Naruto: Ultimate Ninja	Namco Bandai	fighting
28.06.2006	Superman Returns: The Videogame	EA	action
29.06.2006	IHRA Drag racing: Sportsman Edition	Bethesda	racing
04.07.2006	Teen Titans	Majesco	action/adventure
25.07.2006	Monster House	THQ	action
25.07.2006	NCAA Football 07	EA	sport
01.08.2006	Dance Factory	Codemasters	music
01.08.2006	Madden NFL 07	EA	sport
22.08.2006	Bully	Rockstar	action
22.08.2006	Disgaea 2	NIS	RPG
29.08.2006	Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus	Square Enix	RPG
14.09.2006	Open Season	Ubisoft	action
19.09.2006	ATV: Offroad Fury 4	Sony	racing
26.09.2006	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	tactical
26.09.2006	SpyHunter: Nowhere to Run	Midway	action
26.09.2006	Yakuza	SEGA	entertainment
26.09.2006	NBA '07	Sony	sport
24.10.2006	Rogue Galaxy	Sony	RPG
24.10.2006	Mortal Kombat: Armageddon	Midway	fighting
24.10.2006	Legend of Spyro: A New Beginning	Vivendi Games	action

территорияигр

КРАЩЕ ОДИН РАЗ ПОБАЧИТИ

Київ, виставковий центр



26-29

ЖОВТНЯ

Організатори: 

Gameplay

Технологічний партнер:



в межах виставки **цифроМанія :)** 2006»

З питань участі звертайтеся до оргкомітету: Олексій Сказочкин, (044) 461-9301, skazochkin@eindex.kiev.ua

Когда во всем мире продается Xbox 360, а буквально через несколько месяцев выйдут Nintendo Wii (ex-Revolution) и Sony PlayStation 3, некоторые пессимисты могут подумать, что консоли нынешнего поколения мертвы. «Как бы не так», – утверждает **Владимир Куценко**.

Здравствуй, уважаемая редакция журнала Gameplay.

Обычно вначале принято хвалить журнал и перечислять все его плюсы, чего я делать не буду – раз постоянно покупаю, это уже свидетельство того, что журнал устраивает меня по большинству параметров. Перейду непосредственно к делу – истории моих отношений с консолями и PC.

Первое знакомство с достижениями компьютерной индустрии состоялось в далеком 1993 году, мне было всего 6 лет, – родители купили ZX Spectrum. Однако я как будущий геймер оставался недоволен относительно небольшим выбором доступных игр, не самым удобным интерфейсом и т. д. Поэтому приблизительно в то же время была приобретена NES, больше известная как Dendy, которая просуществовала у меня достаточно долго с огромным числом интересных игр, продолжавших радовать даже после покупки первого компьютера в современном понимании этого слова – «тройки» (386DX). Событие произошло в 1995 году. Именно тогда я и познакомился с классикой компьютерных игр – такими шедеврами, как DOOM II, Wolfenstein, Warcraft и морем других. С тех пор мое общение с консолями на долгие годы прекратилось.

Периодически ходил в клубы, играл на Sony PlayStation, однако даже не задумывался о покупке консоли для дома. Я оказался в своего рода информационном шорах – читал журналы только о компьютерных играх, заходил на сайты, посвященные исключительно компьютерам, покупал игры в компьютерных магазинах. Мне казалось, что консоли – это что-то безгранично далекое, стоит бешеных денег, да и вообще, у нас в стране их не найти. Удивительно, но подобное заблуждение продержалось довольно долго – где-то до 2003-2004 года. Однако, узнав наконец, что приставку можно без труда купить у себя в городе, я одновременно начал слышать разговоры и о том, что консоли уже устарели и по всем параметрам проигрывают компьютеру.

Но потом информационная блокада была прервана – в журналах начали понемногу появляться обзоры консольных игр, в магазинах продавались как сами приставки, так и игры к ним. Я узнавал не только об их технической слабости (разумеется, от ярых приверженцев PC), но и об огромном количестве шедевров самых разных жанров – JRPG, экшенов, файтингов и т. д. Где-то в 2005 году у меня окончательно сформировалось желание купить консоль.

Однако тут появился еще один фактор, остановивший проникновение приставки в мой дом – next-gen. После E3 2005, до глубины души пораженный качеством графики на консолях следующего поколения, я решил подождать год и уже со спокойной душой купить или Xbox 360, или PS3. Но время шло, становились очевидными проблемы новых устройств – как дороговизна, связанная с дефицитом, так и банальный перенос даты выхода.

В итоге весной 2006 года я по-прежнему играл в компьютерные игры, успевшие к тому времени наскучить своим однообразием, непрерывной гонкой технологий, не оставляющей времени на создание по-настоящему интересных проектов, способных предложить игроку что-нибудь еще, кроме красивой картинки. К тому же основной средой моего интернет-общения стал форум, практически полностью состоящий из поклонников тех или иных консолей. Каждый день читая о невероятно увлекательных играх-эксклюзивах, в которые, скорее всего, никогда невозможно будет поиграть на компьютере, я все больше склонялся к необходимости приобретения приставки. Будучи наслышанным о таких шедеврах, как Metal Gear Solid, Final Fantasy, Devil May Cry и т. д., свой выбор остановил именно на PS2.

22 апреля в моем доме появилась эта замечательная консоль. Сразу купил к ней большое количество игр – Resident Evil 4, Fight Night Round 3, Metal Gear Solid 3, Soul Calibur 3, Mercenaries, FIFA 2006, а также два геймпада. За всю неделю у меня не возникла мысль сесть за компьютер, даже несмотря на то что на винчестере «пылятся» такие долгожданные игры, как Condemned, Tomb Raider: Legend, The Godfather. Я погрузился с головой в увлекательнейший мир консольных проектов, нахлынули ощущения детства – желание играть целый день, непрерывное восхищение и от игр в общем, и от каждого из их аспектов в частности – великолепного сюжета MGS3, непрерывного экшена RE4, интереснейших поединков с друзьями в файтингах и футболе. Компьютер не дает и малой толики этих ощущений. Теперь передо мной стоит еще одна цель – знакомство с JRPG, которое я хочу начать с Final Fantasy X, однако, к сожалению, эту игру сейчас уже очень сложно достать. Но ничего, у меня есть как минимум год до окончательного наступления эпохи next-gen, времени на то, чтобы ознакомиться с большинством хитов PS2, предостаточно.

Именно сам принцип консолей способствует созданию увлекательнейших и оригинальных игр – разработчикам нет нужды постоянно гнаться за технологиями, осваивать новое железо, они могут сосредоточиться на усовершенствовании других аспектов игр, не только визуального. Вдобавок то, что консоли текущего (или, может, прошлого?) поколения достигли потолка в графике, в какой-то мере играет на руку конечному потребителю – разработчики не могут, лишь совершенствуя картинку, без конца продавать одну и ту же игру в разных обертках, они вынуждены искать другие способы привлечения внимания к своему детищу. И тут уже идут в ход качественный дизайн, интересный сюжет, проработанные персонажи и, конечно же, то, без чего не обходится практически ни одна хоро-



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

шая игра на консолях, – увлекательнейший геймплей. Не зря ведь ваш журнал носит имя важнейшего элемента любой игры.

Раз уж речь зашла о журнале, то отмечу, что теперь для меня открылся еще один его интереснейший аспект – статьи о консольных играх. Если ранее я их читал вполглаза, то теперь – с самым пристальным вниманием. Признаюсь, с удовольствием поднял подшивку старых номеров и перечитал статьи об интересующих меня проектах.

В общем, всем, кто еще сомневается в целесообразности покупки консолей, думаю, что они устарели и не могут заинтересовать «матерого компьютерного геймера», я советую купить PS2 и открыть удивительнейший мир игр, о котором они раньше только слышали. Благо сейчас приставки значительно подешевели, позволить их себе может каждый, кто тратит внушительные суммы на апгрейд компьютера. Вместо очередной видеокарты возьмите консоль, и вы не разочаруетесь! Как не разочаровался и я.

Руль Logitech для PS2 мы отправляем Владимиру. Ведь для PlayStation 2 есть куча хороших гоночных игр, о которых не стоит забывать.



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



Конкурс для игроков

Spellforce 2

SHADOW WARS

Редакция журнала Gameplay и компания GFI, издатель игры Spellforce 2: Shadow Wars на территории СНГ, объявляют конкурс среди читателей журнала.

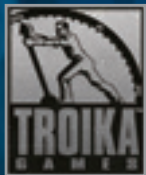
Как вам, должно быть, известно (см. рецензию в этом номере), Spellforce 2: Shadow Wars – необычный сплав RTS и RPG. Поэтому и конкурс будет посвящен обоим жанрам.

Любите стратегии? А еще RPG? Напишите нам, почему вам нравится (или, наоборот, не нравится) их смесь. Что делает такие проекты интересными, что в RTS/RPG получается хорошо, а что нет, и как, по вашему мнению, они будут развиваться дальше? Естественно, желательно аргументировать свои соображения, в качестве примеров используя игры в жанре RTS/RPG.

Письма присылайте по адресу editor@gameplay.com.ua до 10 июня с пометкой «Конкурс Spellforce 2». Лучшие работы будут опубликованы в журнале Gameplay, победителей ждут приятные сюрпризы: мощная игровая видеокарта XFX GeForce 7600 GT 256 MB DDR3 и сувениры от GFI и «Руссобит-М».

Видеокарту XFX GeForce 7600 GT с 256 MB памяти DDR3 предоставила компания XFX.





Troika Games

Михаил Половко

Third time is the charm

В истории данной компании цифра 3 фигурирует достаточно часто, дабы счесть ее мистической. Посудите сами: студия была основана тремя людьми, выпустила три игры и даже называется Troika. На этом все совпадения (их, кстати, тоже три) заканчиваются. Впрочем, когда фанат жанра RPG видит заветное имя, он не задумывается ни о суевериях, ни о случайных совпадениях, а мысленно возвращается в бесконечно любимые миры, подаренные этой превосходной командой разработчиков. В повести о славных деяниях Troika Games за многообещающей завязкой последуют весьма благоприятное развитие событий, неожиданная кульминация и трагический финал.

УВЕРТЮРА

За окном 1994 год, расцвет компьютерных игр и, как ни странно, падение интереса к жанру RPG. Знающий читатель заметит, что до основания компании, которая станет известна как Troika Games, еще целых четыре года. Но именно в это время в штат фирмы Interplay, где уже около двух лет на должности программиста (движки и сопутствующий инструментарий) трудится

Тимоти Кейн, вливаются Леонард Боярски и Джейсон Андерсон. Познакомившись, наши герои смекнули, что отлично понимают и дополняют друг друга. Первым проектом творческого трио стал Stonekeeper, но это название вряд ли знакомо многим.

В 1995 г. руководство Interplay после долгого изучения диздока наконец дало добро на создание игры, которая войдет в историю под названием Fallout. Проект с

самых первых строк кода классифицировали, как относящийся к классу «В», и особых финансовых достижений от него не ждали. Разработку поручили нескольким людям, которые отнеслись к своим обязанностям весьма халатно и впоследствии были уволены. На их место пригласили другую команду, куда вошли Тим, Леонард и Джейсон. Троица принялась за работу с невиданным энтузиазмом, словно от результатов зави-

села их жизнь. Именно в то время менеджер проекта и прозвал ребят The Troika.

Затем последовали выход Fallout, восторженные отзывы прессы, признание фанатами жанра RPG и т. д. Руководство Interplay было удивлено фурором, который произвел совершенно невзрачный по их мнению продукт. Моментально на стапели поставили сиквел, но The Troika принимала участие в его разработке лишь



Тим Кейн



Джейсон Андерсон



Леонард Боярский

поначалу, а вскоре и вовсе покинула стены Interplay.

АКТ 1

Вывавшись на свободу, Тим, Леонард и Джейсон решают основать собственную фирму. Не долго думая, они называют ее Troika Games, вкладывая в судьбоносное числительное уже несколько другое значение. Теперь оно символизирует, что все их последующие игры будут основываться на трех китах: грамотный код, оригинальный арт-компонент и отменный гейм-дизайн. За каждую из составляющих отвечал один сотрудник: Тимоти Кейн – за чистый и быстрый системный код, Джейсон Андерсон – за арт, а Леонард Боярский, соответственно, за дизайн. Первый проект независимой компании получил название Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura. Хвалебные отзывы появились уже после выхода демо-версии проекта, ценители RPG погружались в игровой мир буквально с головой – настолько захватывало действие. Если Arcanum и не превзошла Fallout, то как минимум оказалась не хуже.

Оригинальный мир в полном очарования антураже паропанка одновременно удивлял и восхищал. Образы элегантного эльфа в викторианском фраке и гнома с ружьем наперевес настолько поразили играющую общественность, что дебютное творение Troika Games просто не могло остаться без наград.

В Arcanum было то, что вынуждало нас проводить за ней ночи напролет, – атмосферность. Разработчики оживили NPC, сделав их уникальными и харизматичными. В игровом мире имелось множество противопоставлений: магия vs. технология, гномы vs. эльфы, богатые vs. бедные.

Но было и еще одно – фантастическое количество багов. Нестабильность работы заставляла игроков практиковаться в идеальном произношении отборнейших эльфийских (гномьих) ругательств. Однако комьюнити и пресса боготворили «Тройку», и потому все ей простили.

АКТ 2

Не успели на прилавках многочисленных магазинов появиться коробки с Arcanum, как Troika Games объявила о начале работ над вторым проектом. На этот раз действие переносилось в одну из старейших вселенных D&D – Greyhawk – и должно было развиваться по правилам свежайшей редакции 3.5. The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure увидела свет в 2003 г. Игра унаследовала от своего реп'н'рапер-предка как положительные, так и отрицательные черты. Любимые многими классы, знакомые законы D&D, приправленные отличной графикой и осязаемые великим именем в графе «разработчик», – казалось бы, чего еще хотеть? Но не забывайте, что почти во всех настольных RPG бои обычно длительны и сложны, и далеко не каждый геймер готов потратить на убийство трех несчастных bugbear пятнадцать минут времени и зное число нервных клеток. Отметим также, что привыкшие к великолепному балансу Fallout игроки были несколько огорчены тем, что увидели в Arcanum: развитие персонажа ограничено пятидесятым уровнем, но уже по достижении тридцатого – сорокового противники становились откровенно слабоваты, что делало битвы попросту скучными. Леонард, Тим и Джейсон учли пожелания фанатов, и теперь бои стали настолько долгими и тяжелыми, что после нескольких неудач появлялось желание плюнуть на все, тем более что сюжет оставлял желать лучшего. Поэтому большинство купивших коробку с The Temple of Elemental Evil не оценило стараний Troika Games воспроизвести дух и букву настоящей настолки.

Но самые большие претензии предъявлялись к работе игры: баги кишели в виртуальном Greyhawk, как саранча египетская. В принципе, это неудивительно, если учесть, что нелегкий путь от альфа-версии до золотого диска The Temple of Elemental Evil одолела всего за два месяца. Как сказал Том Деккер

Post Mortem >>

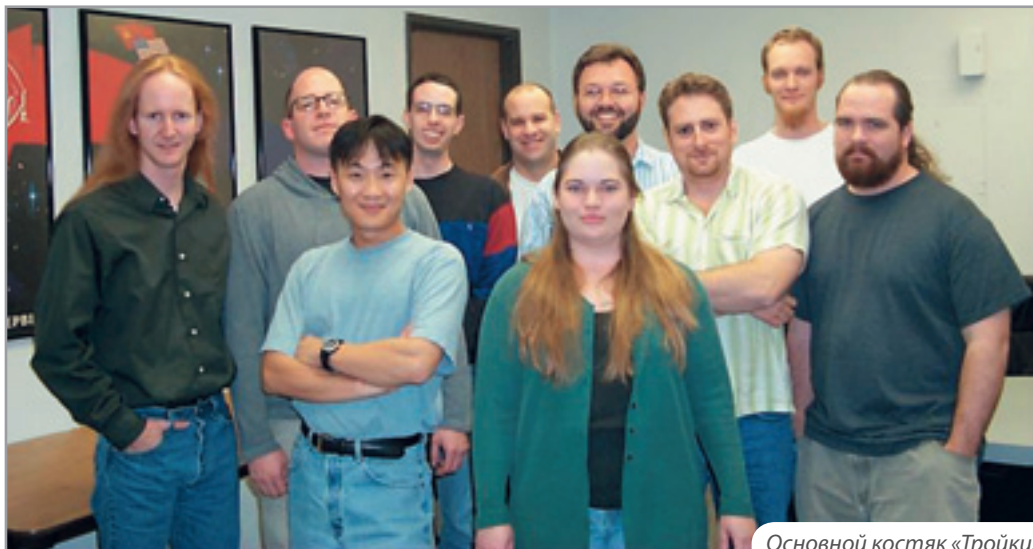


НЕТ ОДНООБРАЗИЮ!

Электронные почтовые ящики Troika Games всегда были доверху набиты письмами фанатов. Большинство игроков интересовалось, когда же их любимая команда выпустит Arcanum 2 (ToEE 2, Bloodlines 2). Сейчас компании уже нет в живых, и можно спокойно сказать, что сиквелы выйдут очень не скоро. Но во времена существования Troika Games Леонард Боярский неоднократно заявлял, что он с удовольствием бы занялся разработкой продолжений своих игр, но не в ближайшем будущем. Поскольку когда на протяжении нескольких лет делаешь только один проект, он надоедает до такой степени, что сразу возвращаться к нему нет никакого желания.



Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura



(Tom Decker), продюсер проекта: «Мы немного тестировали игру до альфы, но активно начали искать и исправлять ошибки только после нее и занимались этим последую-

щих два месяца». Кроме того, игра вышла на месяц позже запланированного срока.

Несомненно, отразилось на проекте и то, что Леонард Боярски

и Джейсон Андерсон не принимали в нем участия. После успеха Arcanum были сформированы две команды: одна работала над The Temple of Elemental Evil, вторая –

над Vampire: The Masquerade – Bloodlines. А вот Тим Кейн значится в титрах обеих игр!

АКТ 3

Последнее детище Troika Games, как и следовало ожидать, относилось к жанру RPG и вновь базировалось на известной настольной ролевой игре, на этот раз от издательства White Wolf. Действо разворачивалось в очаровательно мрачном мире Vampire: The Masquerade, а сердцем проекта стал нашумевший Source от Valve. Игре пророчили блестящее будущее.

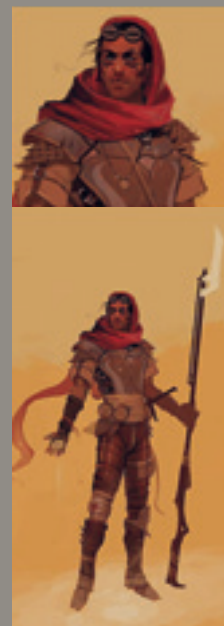
К сожалению, судьба Bloodlines сложилась иначе, и немалую роль здесь сыграл мужчина в очках и с монтировкой. По контракту Activision не могла выпустить игру в продажу до выхода Half-Life 2, да, собственно, и не собиралась этого делать, ведь начало эпидемии лямбда-психоза было запланиро-

Основной костяк «Тройки»

>> Post Mortem >>

TROIKA'S UNNAMED PROJECT

Работая над Vampire: The Masquerade – Bloodlines, студия параллельно делала rperproduction проекта, так и не получившего впоследствии названия. Им занимались несколько человек в свободное время. Основной целью было создать демо для показа потенциальному издателю. Известно, что игра основывалась на движке Source, а местом действия предполагалось сделать постапокалиптический мир. Но разработчики не раз заявляли, что с сеттингом они еще не определились. И, вероятно, он будет изменен на фэнтезийный. Впрочем, зная Тима, Леонарда и Джейсона, можно с уверенностью сказать, что они бы до последнего отстаивали идею развития сюжета в мире, разрушенном ядерной войной.



вано, как помнят многие, на конец 2003 г. Потом грянул сырцовый скандал, и дату выхода шутера Valve перенесли почти на год. Vampire: The Masquerade – Bloodlines пришлось около месяца дожидаться «коллеги», и на полки магазинов они поступили одновременно – 16 ноября 2004 г. Готическая история собрала неплохие отзывы прессы, но с треском провалилась по продажам. Коробки возвращались в места их приобретения: расстроенные пользователи обнаружили, что игра банально не проходит (через сито отдела тестирования просочились-таки два бага категории «А», да и патч заставил себя долго ждать, а в итоге все равно пользователи все исправляли сами).

Но для настоящего фаната RPG неработоспособность проекта не проблема. Всего-то делов – немного поколдовать над командной строкой да дойти к цели другой

дорогой. И те немногие, кто смог закрыть глаза на технические недостатки, получили от Bloodlines просто незабываемые впечатления. Интересный сеттинг, отлично продуманные характеры NPC, достойный сюжет с несколькими вариантами концовок – все это заставило с головой погрузиться в совершенно недружелюбный ночной мир. После невнятной The Temple of Elemental Evil свежий (даже слишком свежий) проект Troika Games был воспринят фанатами жанра как манна небесная, да и год 2004 хорошими RPG не баловал.

ЗАНАВЕС

Каждый последующий продукт компании продавался хуже предыдущего. Коробок с Arcanum разошлось 234 000 на общую сумму в 8,8 млн долл., The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure – 128 000 штук на сум-

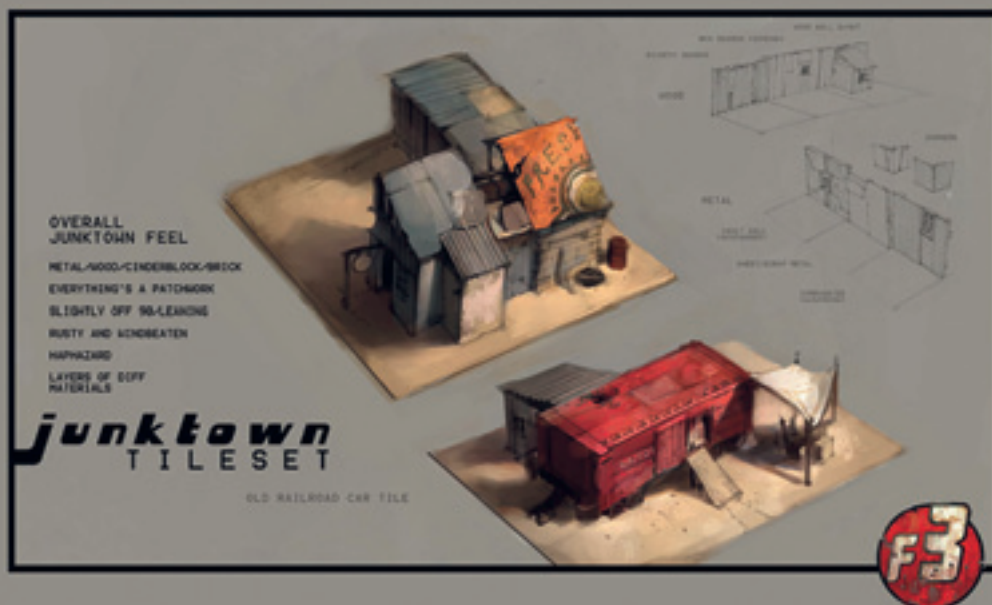
му 5,2 млн долл. Ну а экземпляров Vampire: The Masquerade – Bloodlines раскупили всего 72 000 (3,4 млн долл.).

28 февраля 2005 г. Troika Games прекратила свое существование. Была перевернута еще одна страница истории.

За семь лет студия показала нам, что значит создавать игры для души, полностью отдаваясь своему делу. И горький опыт Troika Games еще раз подтверждает: в погоне за мечтой не стоит забывать о рутинных процессах (тестировании, например) – все же терпение геймеров не безгранично, а от репутации фирмы, выпускающей игры с ошибками, избавиться не так просто. Тем не менее имя Troika Games и их проекты останутся в нашей памяти. Пожелаем же удачи Тиму, Леонарду и Джейсону. В будущем мы надеемся увидеть их имена в титрах множества новых игр.



>> Post Mortem



FALLOUT 3

Одной из немногих игр, за сиквел которой Леонард Боярский сейчас бы с радостью принялся, была Fallout. Но, к сожалению (или к счастью, кому как), правами на ее разработку владеет Bethesda Softworks. На вопрос о том, как чувствовал себя Боярский, узнав о продаже лицензии, он шутливо ответил: «Like someone kicked me in the nuts and then kidnapped one of my daughters». Что в вольном переводе означает: «Как будто кто-то врезал мне между ног и похитил одну из моих дочерей».

По причине недоступности скриншотов из Fallout 3 от Bethesda мы публикуем кадры из закрытой Fallout 3 от Black Isle.



Component... Composite...

Для тех, кому лень просматривать всю статью, сразу перечислим варианты подсоединения консоли (от лучшего к худшему): Component или HDMI, DVI-D, RGB, S-Video, Composite, RF. Те же, кто хочет расширить свой кругозор, могут читать дальше.

Богдан Афанасьев

Подключение игровой консоли к телевизору или другой системе отображения видео на самом деле не настолько простой процесс, как кажется. Обычно приставка снабжается лишь композитным шнуром, дающим отнюдь не лучшее качество картинки. К тому же многие современные игры (а на Xbox 360 – вообще все) поддерживают высокое разрешение, которое при использовании такого кабеля передать просто невозможно. И тут на помощь приходят волшебные проводочки, правда, приобретать их приходится отдельно.

Но начнем с самого начала. Первые форматы видео отображали 60/50 полукадров в секунду (в зависимости от региона). Почему счет велся не на полные кадры? В те далекие времена, когда появился первый телевизионный стан-

дарт, пропускная способность трансляторов была настолько мала, что изображение передавалось частями – сперва нечетные линии, а затем четные. Что, в свою очередь, создавало при движении объектов эффект гребенки. Частота кадров же изначально была привязана к частоте тока в сети – на то время оказалось проще использовать тайминг сети, чем тактовый генератор.

А теперь перейдем к форматам видеосигнала.

NTSC (National Television System Committee) 60 Hz, 525 (480) строк – это самый первый стандарт цветного телевидения. Используется в США, Канаде, Японии и некоторых других странах. Хотя данный формат и имеет несколько недостатков, в свое время он являлся лучшим вариантом для геймеров – 60 Hz позволяют

воспроизводить движения более плавно, чем 50, как у PAL.

PAL (Phase Alternating Line) 50 Hz, 625 (576) строк – более поздний стандарт. Качество изображения здесь улучшено благодаря использованию нового на тот момент метода передачи цветовой информации и увеличению количества строк. Распространен в Западной Европе и Азии. Несмотря на все преимущества по сравнению с NTSC, хардкорные консольщики его недолюбливали из-за чуть большего лага.

SECAM (Séquentiel Couleur Avec Mémoire) 50 Hz, 625 (576) строк – французская альтернатива PAL, в которой применен иной способ передачи цвета. Советский Союз и страны Восточного блока также использовали данный стандарт. Но нас это не касается – приставки его не поддерживают.

PAL60 60 Hz, 525 (480) строк – внебрачное дитя двух форматов: частота кадров и количество строк соответствует NTSC, а кодирование цвета – PAL. Специально для лишенных NTSC жителей Европы.

HDTV 480p, 720p, 1080i, 1080p – основные форматы телевидения высокой четкости. Цифра означает количество строк, а буква показывает, какой способ вывода изображения применяется – прогрессивный или чересстрочный. Прогрессивный метод не имеет основного недостатка чересстрочного – гребенки на краях движущихся объектов. 480p – один из первых стандартов этой группы – часто называется просто Progressive.

Отметим еще и то, что формат выводимого изображения может быть как привычный – 4:3, так и широкоэкранный – 16:9.

ТИПЫ ПОДКЛЮЧЕНИЙ



Coaxial RF (Radio Frequency) – по RF (так называется обычный антенный кабель) передается одновременно видео- и аудиосигнал. Худший вариант подключения, который только можно себе представить. Хотя, конечно, для владельцев старых телевизоров, снабженных лишь антенным входом, это единственный способ присоединиться к миру приставочных игр. К проблемам композитного подключения (см. ниже) добавляются также шум и другие искажения.



Composite video – всем привычный видеокабель (так называемый «тюльпан») с желтым разъемом. Качество несколько лучше RF, но все-таки недостаточно высокое из-за ограниченной пропускной способности данного типа подключения. Изображение содержит артефакты кодирования – смазанный красный цвет, небольшие точки по краям объектов и т. д.



S-Video (Super Video) – один из лучших вариантов аналогового подключения. Прекрасно подходит для телевизоров, не поддерживающих HDTV и прогрессивного сканирования. Видеосигнал здесь передается по двум проводам: по одному поступает закодированная информация о яркости изображения, а по другому – о цвете. Подобное разделение позволяет улучшить общее качество картинки и избежать проблем, с которыми сталкиваются пользователи RF и Composite. Разъем напоминает привычный компьютерщикам PS/2 для клавиатуры и мыши. Сигнал S-Video также может передаваться через разъем SCART (см. ниже).



RGB (Red, Green, Blue) – еще один вид аналогового подключения. Теоретически выдает лучшее качество, чем S-Video, но на практике это почти незаметно, особенно на фоне огромного различия между Composite и S-Video. Сигнал передается разделенным на красную, зеленую и синюю составляющие. Используемый тип разъема – SCART.

Composite...Component...



Component Video – подключение напоминает RGB, однако сигналы цветности здесь закодированы несколько иначе. Из всех аналоговых типов это наилучший вариант, к тому же поддерживающий HD (high definition), то есть позволяющий передавать сигнал с высоким разрешением. Component-кабель представляет собой шнур с тремя «тюльпанами», обычно красным, зеленым и синим. В редких случаях применяется разъем типа SCART.



SCART (Syndicat des Constructeurs d'Appareils Radiorécepteurs et Téléviseurs) – не самый популярный тип подключения. Через SCART может передаваться как RGB, так и S-Video, а в случае с телевизорами Loewe и некоторыми другими – Component. В придачу данный разъем содержит дополнительные контакты для передачи звука и сигнала о формате изображения – 4:3 или 16:9. Этот вариант подключения распространен в основном в Европе.



DVI (Digital Visual Interface) – существует несколько подвидов таких кабелей, но наибольший интерес для консольщиков представляет DVI-D – сугубо цифровая реализация этого стандарта. Данные передаются исключительно в цифровой форме. Полная поддержка высоких разрешений. На сегодняшний день подобный тип подключения поддерживает лишь Xbox360.

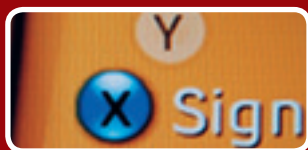


HDMI (High-Definition Multimedia Interface) – аналог SCART, но предназначенный для DVI. Кроме передачи видео- и аудиоинформации, служит также для двусторонней связи между источником и приемником видеосигнала. Судя по всему, это будет основной способ подсоединения PS3.

DASHBOARD X360



1080i



720p

Даже если пристально всматриваться, разница между 1080i и 720p на данный момент практически незаметна. Однако не будем спешить с выводами, посмотрим, что нам продемонстрирует PlayStation 3.

VGA-BOX

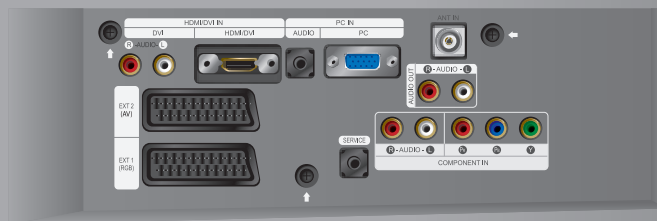
Достаточно неоднозначными являются так называемые VGA-box, предназначенные для подключения консолей к обычным компьютерным мониторам. К сожалению, большинство подобных устройств представляет собой дешевые преобразователи композитного видеосигнала в

VGA 640×480 – естественно, о высоком качестве в таком случае и говорить не приходится. Все недостатки композитного подключения накладываются на неидеальное преобразование, и положение усугубляется разверткой в 60 Hz. Если при этом еще использовать ЭЛТ-монитор, ре-

зультат получается крайне неутешительный. В то же время существуют отличные профессиональные конвертеры, которые работают с компонентным подключением и высокими разрешениями, но цены на подобные устройства намного выше стоимости игровой консоли.

ИТОГИ

Как видите, вариантов подключения игровой консоли достаточно много и выбирать оптимальный следует с учетом особенностей как устройства отображения, так и собственно приставки. Кстати, на кабелях желательно не экономить – толстые и короткие только для одного типа соединения обычно лучше длинных и тонких универсальных.



NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Здесь преимущество режима 720p заметно даже невооруженным глазом и сомнению не подлежит



720p



480p

СИНТЕТИЧЕСКИЙ ТЕСТ

На композитном подключении видны все огрехи: нечеткие края объектов, «муравьи», искажение цветов. HDTV-режимы, использующие компонентное подключение, не имеют подобных недостатков и различаются лишь четкостью



1080i via Component



720p via Component



480p via Component



NTSC via Composite

НА ЧЕМ ИГРАЕМ

Nintendo GameCube – работает только в NTSC/PAL и Progressive.

Sony PlayStation 2 – справляется с NTSC/PAL и Progressive. Поддержка HDTV (1080i) есть лишь в Gran Turismo 4.

Microsoft Xbox – HDTV здесь штатная функция, но многое все равно зависит от игры.

Microsoft Xbox 360 – здесь появилась поддержка сугубо цифровых режимов. Все игры заявлены с поддержкой HDTV (720p или 1080i), включая эмулируемые проекты для Xbox.

Sony PlayStation 3 – ждем новостей с Е3. Однако PS3 уж точно не окажется беднее X360 в плане поддержки видеостандартов.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

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

ДОВГООЧІКУВАНЕ ПРОДОВЖЕННЯ КРАЩОЇ ГРИ 2004 РОКУ*

В тилу



BEST
WAY



*За версією Gameland Awards 2005

© 2006 ЗАТ "1С". Усі права захищені.
© 2006 Компанія Best Way. Усі права захищені.

Top 5

Георгий Чекан

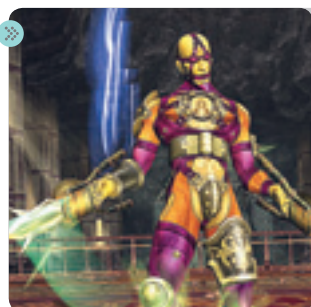
Самые оригинальные бойцы

Жанр fighting на самом деле не слишком располагает к разнообразию – не так уж много существует техник ведения боя. Однако изредка встречаются персонажи, владеющие необычным, запоминающимся собственным стилем. Отобранная нами пятерка – как раз из них. Иногда, правда, возникает вопрос: сработали бы все эти зрелищные приемчики против лома?



1 VENOM И БОЕВОЙ БИЛЬЯРД (Guilty Gear)

Надо всего лишь раз увидеть, как Веном сражается, чтобы влюбиться в его стиль. Этот оригинал не ломает свой кий о головы противников, а использует по прямому назначению – играет в бильярд. Ловким движением руки он достает откуда-то шары, расставляет их в воздухе, а затем наносит точный удар... От его сложных комбо бывает очень нелегко увернуться. А иногда Веном просто превращает противника в гигантский биток и выполняет изящный клапшот.



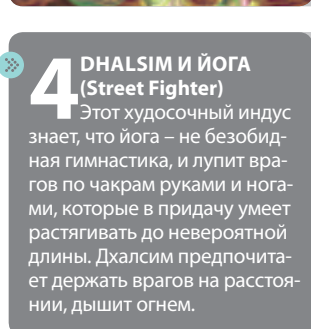
2 VOLDО И ЕГО БЕЗУМИЕ (Soul Blade и Soul Calibur)

Отзывы о Вольдо самые разные, от «BDSM-извращенец» до «просто лапочка», и, что самое забавное, все они справедливы. Абсолютно безумное существо с завязанными глазами. Да и передвигается Вольдо странно: кувырком или встав на «мостик».



3 SHUN DI И СТИЛЬ ПЬЯНИЦЫ (Virtua Fighter)

Стиль пьяницы – вовсе не размахивание кружками в пивнухе, а одна из разновидностей кунг-фу. Причем достаточно действенная, что успешно доказывает живенький дедушка Шан. Кто там говорил о здоровом образе жизни?



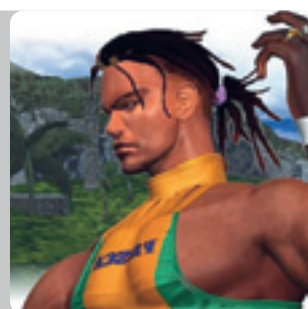
4 DHALSIM И ЙОГА (Street Fighter)

Этот худосочный индус знает, что йога – не безобидная гимнастика, и лупит врагов по чакрам руками и ногами, которые в придачу умеет растягивать до невероятной длины. Дхалсим предпочитает держать врагов на расстоянии, дышит огнем.



5 EDDY GORDO И КАПОЭЙРА (Tekken)

Горячий парень Эдди представляет латиноамериканский боевой гопак – капоэйру. Правда, в его исполнении, с разными фризами и геликами, это больше похоже на современный брейк-данс, особенно когда на арене встречаются два Эдди.



Превью

Путешествия в будущее и материализация духов



Легенда о рыцаре с. 26

От создателей «Космических рейнджеров» мы ждали чего угодно. Но только не тактической ролевой игры в духе King's Bounty. Тем приятнее сюрприз. Читайте первое в мире превью!

Слово редактора

Вам, уважаемые читатели, сейчас лучше, чем нам. Когда я пишу эти строки, до начала E3 остается еще несколько дней. Билеты до Лос-Анджелеса куплены, отель забронирован, бейдж участника в кармане. Но что именно будет показано на этой выставке, я еще не знаю. А когда к вам попадет этот номер, Electronic Entertainment Expo уже закончится и Сеть запретит сообщениями о чудесах, продемонстрированных грандами на крупнейшем игровом шоу в мире.

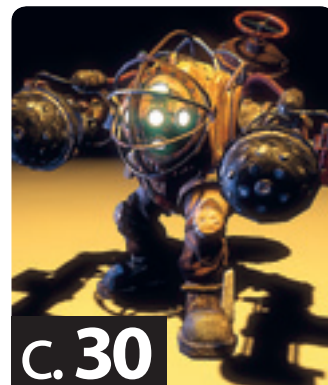
По предварительным анонсам понятно одно – эпоха next-gen, о которой так долго (еще с прошлой E3) говорили большевики, наступит уже в конце этого года. Первые скриншоты из игр для PS3 и для DirectX 10 вызывают потрясающий уровень графики, да и проекты для Xbox 360 не отстают. А тем, кто хочет получить в первую очередь инновационный геймплей, советуем следить за играми для Wii. Судя по всему, это действительно будет революция.

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.

- 26 Легенда о рыцаре/
Battle Lord
- 30 Bioshock
- 34 Трудно быть богом
- 36 Sword of the Stars
- 38 Neverwinter Nights 2
- 42 Fuel
- 43 Alone in the Dark:
Near Death
Investigations
- 44 Stranglehold
- 46 X-Men:
The Official Game
- 48 Code Age
Commanders
- 50 Grand Raid Offroad
- 52 StarCraft: Ghost
- 54 Broken Sword:
The Angel of Death

Bioshock



с. 30

StarCraft: Ghost



с. 52

Легенда о рыцаре/ Battle Lord

Сергей Галёнкин

Королевская милость

Чем заняться гейм-дизайнеру, который уже сделал большой и успешный проект и даже сиквел к нему? Строить детские площадки, как Кейта Такахаси? Придумывать что-то ранее невиданное, как Уилл Райт? А может, попробовать себя в новом жанре, как Дмитрий Гусаров?

Признаюсь честно, «Космические рейнджеры», любимые многими нашими игроками (и авторами Gameplay), мне не понравились. Вероятно, дело в снобизме – после Freelancer и X-Tension хотелось чего-то столь же красивого. Но спорить с тем, что «КР» ценна не графикой, а геймплем, не буду. К тому же такой проработкой мира, как в «Рейнджерах», не может похвастаться ни одна из вышеупомянутых игр.

К счастью, в Battle Lord, новом проекте создателей «Космических

рейнджеров», с обоими компонентами все в полном порядке. Нам удалось увидеть его первыми, так что читайте очень внимательно.

Сразу же, только взглянув на игру, вспоминается один из любимых проектов детства – King's Bounty. Дмитрий Гусаров подтверждает: «Да, при создании Battle Lord мы вдохновлялись именно ею». И отвечает на следующий, не произнесенный вслух вопрос: «Нет, это не клон Heroes of Might & Magic. У нас нет толпы героев, пошаговости на глобальной карте, менедж-

Паспорт

Жанр adventure/RPG/tactic
Разработчик Katauri Interactive
Издатель «1С»
Дата выхода осень 2007
Web-сайт нет данных

О разработке

Katauri Interactive
Игры «Космические рейнджеры», «Космические рейнджеры 2: Доминаторы»
Web-сайт www.katauri.com
Споры юридического толка привели к тому, что почти вся команда Elemental Games во главе с Дмитрием Гусаровым покинула студию и основала новую компанию. Не волнуйтесь, люди в Katauri работают талантливые.





мента городов и борьбы за ресурсы. Взамен вы получаете тщательное развитие своего персонажа, разветвленную систему квестов и путешествия в реальном времени со свободными перемещениями по всему миру. Игрока ждут задания от честолюбивых правителей, способных как на истинно королевскую милость, так и на самую низкую подлость, неожиданные встречи и открытия, летающие города и легендарные сокровищницы древних чародеев, покорение своенравных волшебных мечей и даже же-

нитьба – у некоторых правителей есть дочери на выданье. Классическое приключение во всей своей красе».

Мы беседуем с Дмитрием на стенде «1С» на выставке КРИ 2006. В пятнадцати метрах от него всем желающим демонстрируют пятую часть «Героев» и третью Disciples. На соседнем мониторе пятнадцать минут назад нам показывали Mythic Wars (о ней – в следующем номере). Все это качественные, дорогие, продуманные проекты, над которыми трудятся довольно крупные студии и

опытные разработчики. Неужели похороненные нами когда-то фэнтезийные пошаговые стратегии вернулись? Но даже на фоне этих титанов игра Battle Lord от небольшого (однако, что доказали довольно успешные «Космические рейнджеры», весьма талантливого) коллектива Katauri выглядит замечательно.

Захват замков в Battle Lord не имеет столь важного значения, как в вышеупомянутых HOMM и Disciples, – вы не строите здания и не нанимаете героев. Зато получаете доступ к новым заданиям, снаряже-

нию и войскам, предоставляемым хозяином освобожденного замка. Главный персонаж путешествует по карте в окружении верных соратников, встреченных либо в дружественных городах, либо в местах их естественного обитания (пауки живут в пещерах, а вампиры – в склепах). Вам не придется беспокоиться о том, сколько магических шахт необходимо захватить на следующем ходу, чтобы достроить в башне волшебников еще один этаж. Впрочем, поклонники тактических RPG и так примерно представляют себе



Существа из Шкатулки Ярости

Упомянув об этих могущественных созданиях, мы не зря провели аналогии с Guardian Force (и им подобными сверхпомощниками) из серии Final Fantasy. Огромные существа, которых можно призывать в бою на помощь, получают опыт и поднимают свой уровень, как и персонаж игрока. С каждым уровнем вам предлагается на выбор улучшение одной из имеющихся атак существа (по одному параметру) или развитие новой способности. Разработчики обещают дать нам по ходу игры четырех уникальных помощников, каждый из них может освоить до четырех разнообразных приемов. А ведь удары или способности имеют еще и несколько улучшаемых параметров, причем некоторые из них открываются только в процессе «прокачки» соответствующих умений...





По морям тоже будем путешествовать



Еще одно средство передвижения



ситуацию, но, к сожалению, на PC этот жанр встречается не так часто, как хотелось бы.

Вольному воля. Перемещения по глобальной карте выполнены в реальном времени, поэтому увлекательные забавы типа «убеги от превосходящих сил противника» и «отмани стража подальше от сундука с сокровищами» приобретают новый смысл. Случайных не злонамеренных мобов позволено и вовсе обходить стороной при некоторой сноровке. Но лучше все же драться с каждым встречным – очки опыта на дороге не валяются. Перемещаться между локациями можно свободно, как в Diablo, Fable или Final Fantasy. Где-то на своих четырех (наш герой ездит на лошади), где-то на корабле по реке или по морю, а в некоторые места вы попадаете с помощью порталов, дирижаблей или по подземным туннелям.

Разумеется, путешествует главный герой не только ради поиска новых врагов или артефактов. В Battle Lord имеется сложная система связанных и зачастую нелинейных квестов, так что очень часто придется выбирать между двумя

противоречащими друг другу заданиями или путями их решения. Выполнили миссию для одного NPC – поссорились с другим. В свою очередь, это может лишить доступа к ценным бойцам, артефактам или заклинаниям. Доказав перед правителем свою состоятельность как завидного жениха, имеете право требовать руки его дочери. Ну или в крайнем случае – руки и сердца спасенной из пещеры дракона красотки. Что, кроме морального удовлетворения и полезных бонусов, приведет к появлению дополнительных слотов для предметов. Осталась и любимая кладоискателями кнопка *Копать* в интерфейсе. Правда, задачка с поиском фрагментов карты, как в King's Bounty, реализована теперь иначе, но не беспокойтесь – зарытых сокровищ в мире Battle Lord хватает.

Беззаботной жизни не ждите. Подкрепления так просто не появляются, броня и оружие стоят денег, а экспа зарабатывается за выполнение заданий и в тяжелых боях, где без войск и мощных шмоток ой как сложно. Сражения – классические, на гексагональном поле, слева – мы, справа – недруги. Но

не все так просто, в Battle Lord имеется ряд интересных нововведений. Например, герой может вызывать больших существ-помощников а-ля Final Fantasy, причем на их призыв тратится не мана, а «ярость», зарабатываемая по ходу боя и истощающаяся, когда ничего не происходит. Да и обычные юниты не лыком шиты. Как и в King's Bounty, они имеют очки действия, а это означает, что лучник может сначала отбежать от врага, а затем уже выстрелить. К тому же многие из наших (и вражеских) бойцов обладают специальными способностями и уникальными свойствами, позволяющими делать тактику более сложной.

Естественно, нужно тщательно планировать состав собственного войска. Так, если в одной армии встретятся антагонисты (вроде священников и демонов), то каждый из них получит минус к характеристикам. Ну и помните о призраках, – пополняя собственные ряды за счет павших противников, – они могут стать настолько сильными, что перестанут вам подчиняться.

На полях сражения вы можете встретить не только агрессивных,

но и изначально нейтральных существ, а также всевозможные бонусы, ловушки и сокровища. Грамотно воспользоваться всем этим – ваша задача. Автоматический бой для расправы с очень уж мелкими и назойливыми противниками, конечно, тоже имеется.

Графическое исполнение радует глаз. Battle Lord подкупает своим стилем – аккуратные модели, любовно отрисованные вручную текстуры. Напоминает смесь классических «Героев», Warcraft и немножко Diablo, но смесь удачную. «Нам очень понравились иконки из World of Warcraft, – признается Дмитрий, – поэтому мы сделали нечто похожее». А интерфейс сходен со всеми любимой Warcraft III, только с поправкой на жанровые отличия. За основу, кстати, взят графический движок от «Магии Крови», переработанный под особенности игры – в последнее время он используется сразу в нескольких новых проектах, издаваемых «1С». Хороший знак, не находите?

Так что технофилы могут не беспокоиться – модели детализированные и высокополигональные, а движок поддерживает вторые

шейдеры, динамические тени, смену времени суток и прочие модные фишки. Время суток, кстати, влияет на игровой процесс – некоторые существа в ночных сражениях получают преимущества, либо наоборот – становятся менее эффективны.

Русское название Battle Lord – «Легенда о рыцаре». А английское – всего лишь рабочее. «Спорили о названии до хрипоты, – жалуется Дмитрий Гусаров. – Надо показать, что это ролевой фэнтези-проект и вместе с тем еще и тактика. Была даже экзотическая версия «Королевские рейнджеры», но от нее, к счастью, отказались».

С датой выхода тоже не все ясно. Пока Katauri ориентируются на осень 2007 г., однако многое зависит от пожеланий западного издателя. Впрочем, волноваться не стоит – до сих пор у команды Дмитрия Гусарова не было неудач, так что уверены – они без проблем и в срок справятся со столь масштабным и необычным проектом.

А мы, разумеется, будем освещать разработку игры – ведь на PC так не хватает хороших тактических RPG.



Здесь можно купить что-нибудь полезное

Куда только не заносит нелегкая





PC / Xbox 360

Паспорт

Жанр FPS/RPG

Разработчик Irrational Games

Издатель 2K Games

Дата выхода 2007

Web-сайт нет данных

О разработке

Irrational Games

Игры System Shock 2, Tribes:

Vengeance, Freedom Force, SWAT 4

Web-сайт www.irrationalgames.com

Многие проекты бостонской студии Irrational Games, основанной в 1997 г., стали для игроков культовыми. Особенно это касается System Shock 2 и Freedom Force. У Bioshock, судя по анонсу, тоже большое будущее.



Bioshock

Андрей Грабельников

Бездна

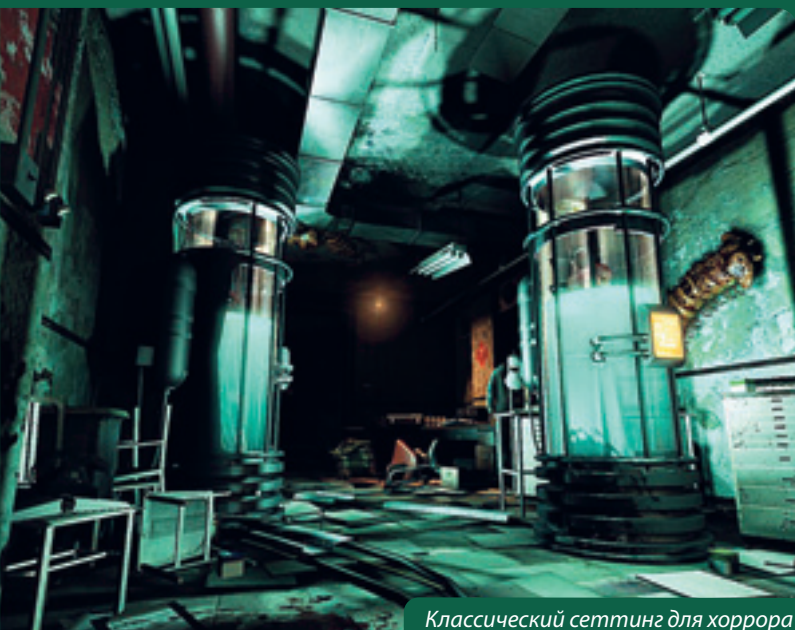
Поймите, уйма игр, подобных какой-нибудь Gears of War, – всего лишь технологические пустышки, демонстрирующие потенциал нового движка. Толпы их поклонников обычно мусорят на специализированных форумах заявлениями вроде «Выключил шейдеры, поставил свет на медиум, получил плюс пять fps. Круто!» Разве это любовь?

О творчестве коллектива Irrational Games либо не знают вообще, либо говорят о нем с трепетом в голосе. Кичевая Freedom Force, пугающая System Shock 2 и аддитивная Tribes 2 никогда не были профильными инструментами для измерения кадровой секунды. Зато Irrational Games умудрялась производить культовые игры и оставаться на плаву даже тогда, когда гораздо более именитая «идейная соратница» Looking Glass пошла на дно. Впрочем, понятие культа в индустрии развлечений редко подразумевает истерич-

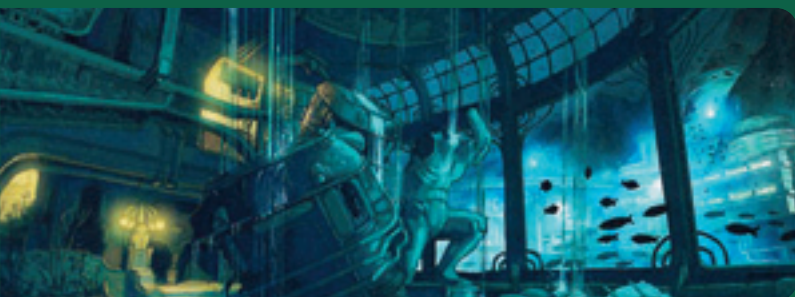
ную всенародную любовь до гроба и мгновенное наполнение карманов многомиллионными чеками. Сносные (но не более) продажи и группка преданных ценителей регулярно ставят разработчиков в сложное положение – очень хочется и угодить всем, и разбогатеть, и вместе с тем сделать такую игру, за которую не было бы стыдно получить «пальмовую ветвь» из рук высколобых критиков.

Некоторые сведения о Bioshock, новом порождении коллективного разума Irrational Games, были обнародованы совсем недавно, не-

смотря на то что проект находится в разработке уже около трех лет. Однако даже этих крупиц хватает, чтобы влюбиться в него безоглядно. Оговоримся сразу – наибольшей симпатией к ней проникнутся ценители специфических игр вроде Thief, Deus Ex и, разумеется, System Shock, духовной наследницей которой Bioshock и является. Вселенные их, впрочем, никак не соприкасаются – сюжет новой игры записан на перфокартах, произведенных в шестидесятые годы прошлого века, в эпоху наивной веры в технологический прогресс (для затравки по-



Классический сеттинг для хоррора



листайте-ка советскую детскую энциклопедию 1965 г.), когда злобный компьютерный разум женского пола (я имею в виду, конечно, Shodan из SS2) мог привидеться разве что галлюцинирующим участникам тестов LSD-25. Во всем остальном параллели с System Shock 2 проводят более чем осязаемые.

ЭКСТАЗ

Пока деморализованное, раздавленное и отчаявшееся человечество, пережив ужас Второй мировой войны, выходит из кризиса, лучшие умы уже берут курс на развитие науки. Да, именно наука станет той путеводной звездой, которая приведет людей к светлому будущему! Один из ведущих ученых, русский эмигрант Эндрю Райан (скорее уж Андрей Райно?), не разделяет детского оптимизма коллег. Стоит ли метать бисер перед свиньями? Определенно, вкушать плоды научно-технического прогресса достойны лишь лучшие из лучших, те, кого природа наградила особым даром, – олимпийские чемпионы, выдающиеся специалисты, талантливые художники, ораторы, композиторы, писатели. Уже к концу 1946 г. эксцентричный ученый возвел на дне океана автономный комплекс Rapture, сек-

ретный оплот человеческой элиты. Быстрорастущее население подводного города под чутким руководством Райана живет, как в сладких грезах идеологов коммунистического строя, и новые достижения следуют одно за другим. Если бы впечатляющие результаты деятельности жителей Rapture всплыли на поверхность, лауреатов Нобелевской премии враз стало бы гораздо больше. Кстати, одно из самых потрясающих открытий совершил недавно перспективный сотрудник исследовательской лаборатории доктор Фаунтин.

ФРАГМЕНТЫ СТЕНОГРАФИИ ДОКЛАДА № 156B031S ДОКТОРА ФАУНТИНА ОТ 13.06.51

...небезосновательно полагать, что большинство из присутствующих здесь знает или догадывается о возможном положительном эффекте, который стволовые клетки могут оказать даже на зрелый организм. Однако отсутствие субсидий на исследования и ограничения этического характера не позволили точно определить, в чем, собственно, проявится данный эффект. Многие считали, что курс инъекций, произведенных по определенной схеме, приведет к так называемо-



Чудовище вида ужасного схватило ребенка несчастного. Ребенка вырезала цэнзура

му «омоложению». Спешу вас уверить – это лишь верхушка айсберга! Тщательно изучив секреторные механизмы редкого представителя отряда голожаберных и проведя некоторые опыты, я (это достаточно просто) смог получить универсальные стволовые клетки и, возможно первым среди представителей нашего вида, ощутил их благотворное влияние. Результаты анализа моих физиологических жидкостей и тканей, а также данные инструментальных методов обследования и подробного осмотра, проведенного доктором Руфусом, откровенно говоря, шокировали нас – вот они, перед вами. Что мы видим? Значительное увеличение концентрации эндорфинов, частичное (12%) восстановление числа пирамидных клеток коры головного мозга, полная регенерация слизистой оболочки желудка... (далее следует сокращенный список из 57 пунктов, не считая подпунктов). И еще – вы заметили, что я

забыл надеть очки, с которыми не расставался с 6 лет. Почему? Да потому, что выкинул их на помойку! Ха-ха-ха! Говоря проще, джентльмены, я чувствую себя заново родившимся, и это не пустые слова! Кроме того (это уже мои личные наблюдения), я заметил, что могу в уме производить подсчеты, которые раньше доверял только вычислительному комплексу. Небольшое удлинение мочек ушей, согласитесь, очень низкая плата генетике за такой подарок. Внимание, внимание! Я прошу тишины! Вы еще не слышали самого главного... Я могу доказать, что такая, простите, «генетическая модернизация» может быть не только хаотической, но и направленной на... да на любые клетки. Уверю вас, после небольшой инъекции «Адама» (так мы назвали новый препарат) даже толстяк Фаунтин будет перепрыгивать через пятиметровые стены, а от его плоского живота станут отскакивать пули...

Чем-то он выделяется из толпы, не находите?



GENE WARS

Сказать, что жителей Rapture охватила эйфория – ведь мать-природа наградила избранных детей своих чудодейственным «Адамом», – все равно что не сказать ничего. Пока выраженных побочных действий не было выявлено, община накачивала себя стволовыми клетками, в жадности своей уподобляясь «дикарям» с поверхности. «Адам» стал богом, смыслом существования, панацеей и, вполне возможно, путем к бессмертию. Но это оказалось лишь началом конца. К тому времени, когда обнаружилось, что запасы эссенции практически исчерпаны, было уже слишком поздно. Утопия в лучших литературных традициях обрела приставку «анти». Рай превратился в ад. Обратный путь на поверхность закрыт – организм уже успел привыкнуть к регулярному введению препарата и попросту не выдержит ломки. Да и вряд ли кто-то на суше примет элиту общества за людей – редкие счастливчики могут спрятать свое уродство лишь за маской, а многим повезло еще меньше. Бывшие гении становятся заложниками Rapture. Остатки «Адама» служат главным инструментом власти в расколовшемся на половинки социуме подводной коммуны. Одни поддерживают доктора Фаунтина, у которого остались запасы животворной эссенции, другие сохраняют верность отцу-основателю. Среди обезображенных интеллектуалов начинается настоящая война за выживание. Когда последние источники оказываются

исчерпанными, Эндрю Райан находит любопытный способ добычи стволовых клеток – из останков обитателей Rapture. Находчивый ученый, изрядно поднаторевший в генетических изысканиях, запускает цепную реакцию, обращающую уцелевших сограждан в узкоспециализированные организмы, подчиненные одной цели – синтезу «Адама». Так, дети становятся Сборщиками, их хрупкие тела стараниями новоиспеченного доктора Моро трансформируются в ходячие перегонные аппараты, способные перерабатывать сырье (трупы) и получать на выходе «чистый» продукт. Только не спрашивайте, каким образом! Сборщики находятся под неустанной опекой бронированных Защитников, задача которых – любой ценой охранять двуголых харвестеров. Третьим видом являются Агрессоры – солдаты, сторожащие территорию от чужаков. Наглядно следуя поросшему мхом принципу «разделяй и властвуй», доктор Райан добивается тотального контроля над паствой, превращая коммуны гениев в высокоорганизованный муравейник. Причем эта система, если верить сотрудникам Irrational Games, живет, шевелит шестеренками и чутко реагирует на действия игрока без малейшего вмешательства скриптов.

OCTOPUS GARDEN

Спустя десятилетие, приблизительно в тот период, когда весь мир начинает сходить с ума от незамысловатых песенок ВИА «Битлз», про-

тагонист, потерпев крушение и обнаружив невесту как оказавшийся посреди океана маяк, с помощью найденного рядом батискафа попадает в подводное королевство кошмаров им. Эндрю Райана. Глазам главного героя открывается весьма неприятный вид: вереницы занятых своим ужасным делом уродливых созданий – полная противоположность царящей на поверхности приторной атмосфере всеобщей любви и благоденствия. Ведь если где-то все очень хорошо, то в другом месте все должно быть ОЧЕНЬ плохо. «Ты снова в глубокой дыре, из которой вряд ли найдешь выход», – злобно нащептывает главный продюсер игры Кен Левайн (Ken Levine). Помним, Кенни в System Shock 2 порой тоже очень хотелось заскулить, отползти в угол и тихонько застрелиться, только жалко было тратить патроны. А здесь все гораздо хуже, потому что выглядит как-то естественнее.

Единственный шанс противостоять действующей экосистеме – понять ее, стать ее частью, развиваться согласно ее правилам, принимая дозу за дозой «Адам». Обычный человек не в силах противостоять сонму дисциплинированных мутантов. У модифицированного гуманоида, умело жонглирующего лишними звеньями ДНК, есть призрачный шанс. Повышайте базовые характеристики, получайте специальные перки или развивайте ментальные способности – авторы принципиально отказываются закладывать модели

прохождения и, более того, предлагают у очередного биоларька перераспределить плазмиды (очки генетических усовершенствований). Приведенные примеры впечатляют даже особо циничных обозревателей – так, Gatherer Cry заставляет окружающих принимать игрока за Сборщика: хищнические нападки со стороны оголодавшей фауны и надежная опека Защитников гарантированы. Agressor Irritant побуждает агрессора дать волю инстинктам и напасть на первое попавшееся существо, даже если это Сборщик с усиленной охраной. Для любителей электроники Irrational Games завезла на Rapture камеры слежения и патрульных роботов, а для фетишистов-оружейников – многократно модифицируемые стволы и специальный сканер, определяющий слабые места противников. Учитывая временной период, взлом какой-нибудь системы безопасности должен быть обставлен по всем правилам – с паяльником и канифолью.

СИНОПСИС

Что это, Бэрримор? Кажется, событие! Интереснейший сеттинг, открытое прохождение, скрупулезно воспроизведенный колоритнейший антураж (арт-деко плюс ретрофутуризм начала 60-х), послужной список изготовителя, заставляющий пламенные сердца фанатов биться чаще, и участие талантливейших сотрудников почившей Looking Glass – разве мало поводов для того, чтобы начать считать дни до выхода игры?!

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

TOTAL OVERDOSE™



ПОТРЯСАЮЩЕ ДИНАМИЧНЫЙ,
ЖЕСТКИЙ И ЦИНИЧНЫЙ ACTION
В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ ГТА



© 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.



Интересно, зачем такая оборона вокруг виселицы?



PC

Трудно быть богом

Дмитрий Веселов

Трудно быть... или пиратское Златогорье

Колесо времени со скрипом делает очередной оборот, меняя правила игры. Ничто не вечно, и, как ни ретроградствуи, эволюция продолжается. Кончается эпоха игр по анекдотам. Наверное, прогрессоры заботятся.



Паспорт

Жанр RPG

Разработчики Burut CT/«Акелла»

Издатель «Акелла»

Дата выхода IV квартал 2006

Web-сайт www.akella.com/ru/games/tbb/

О разработчиках

Burut CT/«Акелла»

Игры «Златогорье», Kreed, «Восточный Фронт»/«Корсары», «Пираты Карибского моря»

Web-сайт

www.burut.ru/ / www.akella.com

«Бурт» не гениальная, но бойкая команда из Воронежа. Каждый ее проект хорошо разрекламирован и спорно реализован. «Акелла» — один из крупнейших разработчиков, издателей и локализаторов СНГ — известна своими «морскими» продуктами.

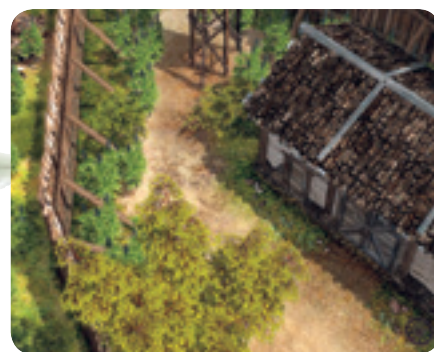
Где-то куются игры по творениям Лукьяненко, несколько версий «Волкодава» Семеновой копят тексты и полигоны, а две компании параллельно заняты работой над давно известным миром. «Бурт» и «Акелла», объединив усилия, «верстают» масштабную RPG по знаменитой книге братьев Стругацких «Трудно быть богом».

Напомним, события романа разворачивались на далекой планете, где развитие цивилизации остановилось на этапе феодализма. Прогрессоры, специалисты Земли будущего, тайно работали там, втихую помогая развитию общества. Ученых спасали, науку поддерживали. Обучали аборигенов азам гигиены. И хотя в первоисточнике главным героем был Румата Эсторский, в игре доведется побывать в шкуре совсем другого персонажа. Но перспективы, как обычно, самые радужные.

Нам выдадут в пользование очередного секретного агента, бога схваток и шпионажа. Предстоит путешествовать пыльными тропинками далекой планеты, натянув личину коренного обитателя и выполняя задания Земли. Черт меня побери, если в итоге обойдется без страшного заговора или жуткой тайны. Сюжет радуется нелинейностью — давно ли вы видели в компьютерной RPG пять концовок?

Разработчики хвастаются изюминками проекта: случайная генерация локаций, как в Diablo, персонажей и даже квестов — вместе с тем задания обещают «сложные и детективные». Представим: входим в знакомое по прошлому прохождению село, а вместо усатого кузнеца Арвила с пропавшей дочерью нас встречает бородатый хлебопек Анвил, у которого исчез брат. Согласно заветам прославленных предков, т. е. Arcanum, многие задания в





игре будут иметь несколько способов выполнения. Попробуем убеждать и красть. Никто не отрицает и самый радостный вариант, с кровопусканием, но помните – все наши решения влияют на репутацию героя.

В плане боя игра представляет собой не привычный мышиный point'n'click, знакомый по Diablo. Правила сечи будут похожи на систему имени Baldur's Gate – в любой момент разрешено сделать паузу и раздать приказы себе любимому. Вполне очевидно, что будут и соратники, добровольцы из населения Арканара, но напрямую управлять ими не получится, можно лишь определять их поведение, задавая общую тактику. В бою магию сменяют высокотехнологичные гаджеты, хотя, уверяю, меч никто не отнимет.

Путешествовать придется много – мир немаленький, а реализовать обещают все описанные в

книге места. Средством передвижения послужит старая добрая лошадь. У нее, кстати, будут и свои параметры вроде скорости или брони. Причем планируются конные драки, правда, разработчики пока не решили, как их правильно воплотить.

«Трудно быть богом» выглядит эпично, масштабно, продуманно. Тем более что за ориентир взяты игры, любимые всей редакцией журнала Gameplay, – Arcanum, Fallout, Neverwinter Nights. Да еще и в консультантах сам Борис Натанович Стругацкий, к сожалению, сейчас тяжело болеющий. Правда, смущает то, что в числе проектов компаний значатся собравшая не самые высокие оценки RPG-диалогия «Златогорье» (а ведь какой потенциал был!) «Бурута» и вызывающие зубной скрежет у многих игроков недоделанные «Корсары 3». Учтут ли разработчики собственные ошибки, покажет время.





Навалились гурьбой, стали руки вязать

PC

Sword of the Stars

Ростислав Панчук

Затерянные среди звезд

2006 год можно по праву назвать годом глобальных космических стратегий. После многолетнего затишья к выходу готовятся сразу три проекта в данном жанре: Galactic Civilizations 2, Sins of a Solar Empire, а теперь и наш нынешний гость – Sword of the Stars. И это еще далеко не все!



Паспорт

Жанр глобальная космическая стратегия
Разработчик Kerberos Productions
Издатель Lighthouse Interactive
Дата выхода 30 июня 2006
Web-сайт sots.rorschach.net

О разработчике

Kerberos Productions
Игры Homeworld: Cataclysm, Treasure Planet: Battle at Procyon
Web-сайт www.insomniac.com
 Молодая команда, офис которой расположен в Ванкувере (Канада), по соседству с ее именитыми земляками из Relic Entertainment. Многие сотрудники Kerberos уже успели засветиться благодаря работе над такими одиозными проектами, как Homeworld, Ground Control, Team Fortress и Counter-Strike.

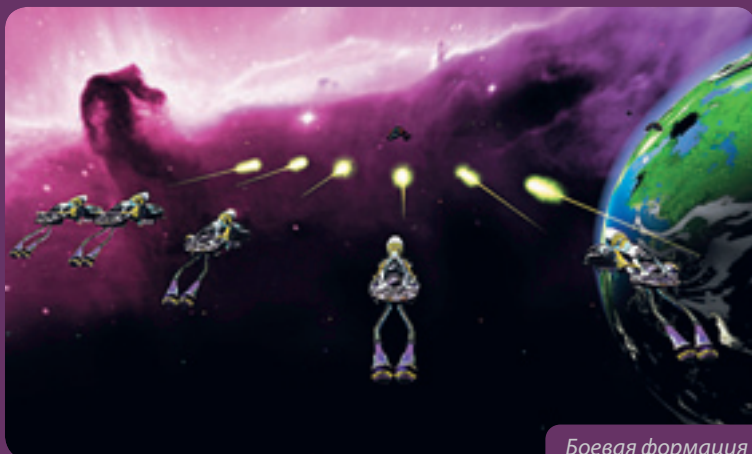
Удивительно, но Sword of the Stars, как и Sins of a Solar Empire, тоже разрабатывается выходцами из Barking Dog Studios, выпустившей хорошие космические стратегии Homeworld: Cataclysm и Treasure Planet: Battle at Procyon. После поглощения студии в 2003 г. компанией Rockstar Games, когда стало очевидно, что новых владельцев интересуют лишь проекты, способные завоевать скандальную популярность среди тинейджеров, ее покинула часть сотрудников, которые не захотели отказываться от любимой тематики. И если Ironclad Games избрала революционный путь – создание глобальной космической оперы в реальном времени, то Kerberos Productions решила не изменять традициям. Объединив пошаговый 4X-режим, столь удачно зарекомендовавший себя в Master of Orion 2, со сражениями флотов и завоеванием планет в real time, она доби-лась именно того, что обещала, но

так и не смогла довести до ума провальная MoO 3. Заинтригованы?

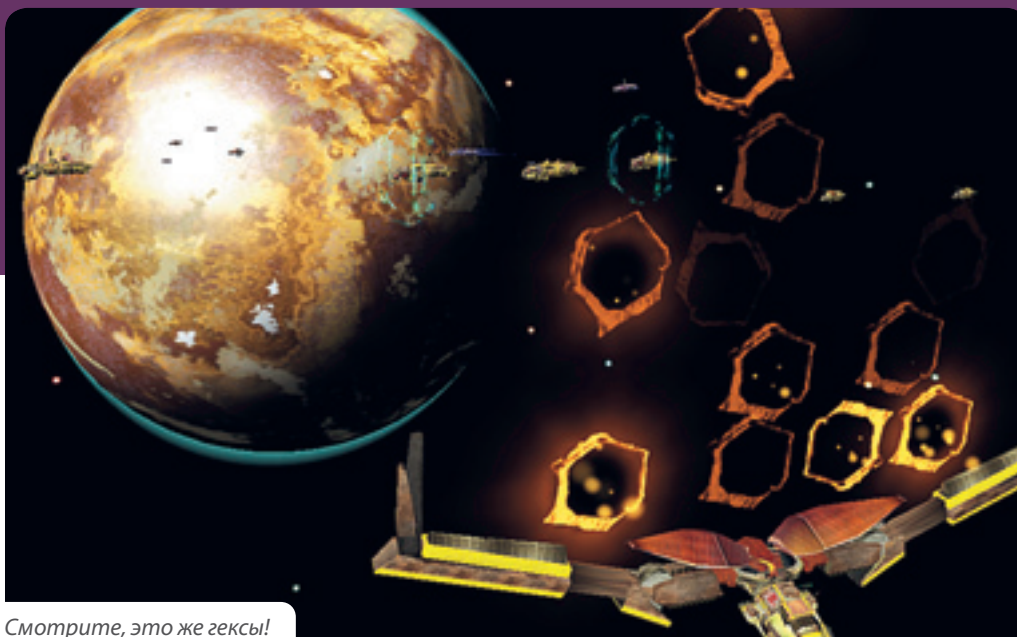
Любая TBS обязательно начинается с выбора расы, за которую мы будем играть. И если остальные разработчики стараются всеми возможными и невозможными способами увеличить их количество (при совершенно мизерных различиях), то Kerberos пошла другим путем. Так, воюющих сторон только четыре: неизменное человечество и чужие – Tarkans, Hivers, Liir, но они действительно не похожи друг на друга. Для примера рассмотрим космическую технику. Корабли Tarkans необычайно быстры и рассчитаны в первую очередь на внезапные удары

по противнику. Благодаря высокой маневренности флота таркианцев трудно застать врасплох, а любая партизанская атака в тылу империи будет вовремя обнаружена и пресечена. Техника Hivers, напротив, медлительна, зато они могут похвастаться самым мощным космическим флотом в игре. Кроме того, Hivers – единственные, кто обладает технологией построения гиперпространственных врат, что нивелирует неторопливость их флота. Зато процедура создания врат отнимает целых два хода, а это дает дополнительные шансы противнику перехватить инициативу. В подобном ключе представлены и другие аспекты развития рас.





Боевая формация



Смотрите, это же гексы!



Глобальный пошаговый режим в SotS вполне традиционен – все те же исследование (eXploration), расширение границ своей империи (eXpansion), колонизация планет (eXploitation) и, конечно же, уничтожение противников (eXtermination). Вот только карта вселенной, в духе времени, в полном и безоговорочном 3D, ничуть не уступающем по удобству плоским аналогам. Так, по крайней мере, обещают разработчики.

В плане дипломатии и торговли Kerberos решила не изобретать велосипед, а оставить лишь действительно актуальные возможности из классики жанра – MoO2. Вам позволяется сохранять нейтралитет по отношению к встреченной расе, договариваться с ней об альянсе или провозгласить войну. А вот шпионаж было решено упразднить за ненадобностью. Почему? А вспомните, пригодился ли он в Master of Orion 2. Если работа Secret Service ограничивается

лишь штамповкой резидентов, а мы тешим себя надеждой, что авось кому-то из них удастся раздобыть секретные технологии и чудом избежать гибели от рук вражеского КГБ, то какая, спрашивается, от этой разведки польза?

Интересно реализовано древо технологий. Для повышения replayability в каждой новой сессии оно будет генерироваться случайно, что должно добавить в игру элементы нелинейности. Не доверяете стандартному оснащению своих ВВС? Нет проблем, к вашим услугам мощнейший редактор техники. Всего геймеру доступны три класса кораблей – эсминцы, крейсеры и дредноуты, для которых существует более 70 различных усовершенствований, в том числе апгрейдов вооружения.

Что же касается битв, то они будут выполнены на самом высоком уровне. Движок SotS может похвастаться честной поддержкой DirectX9 и шейдеров версии 2.0, а

красочные модели кораблей и спецэффекты на скриншотах с легкостью заставляют нас верить заявлениям разработчиков об eue-sandy на экране. Успешно решена и проблема управления: игрок отдает приказы флоту в 2D, а корабли автоматически занимают более выгодные для обстрела позиции в третьем измерении.

К слову, исход битвы в SotS теперь зависит не от того, кто же из противников успел наштамповать больше судов. Уничтожить колонию на планете можно и с помощью небольшого, но хорошо организованного и быстрого флота. И здесь на первое место выходят тактические и стратегические таланты игрока. Можно, например, отдать часть кораблей на растерзание системе планетной обороны, а юркими бомбардировщиками прорваться к поверхности и уничтожить защитников, прежде чем враг попробует отбить атаку. Либо растянуть пре-

восходящие силы противника на широком фронте и нанести внезапный удар в сердце империи, мигмом подавив любые попытки сопротивления. Впрочем, никто не воспрещает действовать дедовским способом – путем сбора большой, нет, огромной армии и крестового похода против всех оппозиционных партий.

Ну а на закуску нам обещают несколько сценариев, объединенных общим сюжетом, и обычный режим галактического завоевания, свободный от каких-либо миссий, где главная задача – полная победа над всеми противниками.

Уже на этом этапе разработки Sword of the Stars выглядит более чем привлекательно, и если слова разработчиков не разойдутся с делом, у нас будут все шансы получить одну из лучших игр – представителей жанра 4X strategy. Благо ждать осталось уже недолго – выход проекта назначен на 30 июня 2006 г.



Паспорт

Жанр RPG

Разработчик Obsidian Entertainment

Издатель Atari

Дата выхода сентябрь 2006

Web-сайт www.atari.com/nwn2

О разработке

Obsidian Entertainment

Игры Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords

Web-сайт www.obsidianent.com

Компания была основана в 2003 г. в Санта-Ана (Калифорния) и стала прибежищем многих талантливых гейм-дизайнеров. В ее штат вошли разработчики из Electronic Arts, Black Isle Studios и Blizzard Entertainment. А среди учредителей студии такие небезызвестные личности, как Фергюс Уркхарт и Крис Авалон.

*Уважаемые посетители!
Просьба в вольер не заходить и
тростниковых свиней не кормить.*

Администрация



PC

Neverwinter Nights 2

Дмитрий Шишов

Ожидаются холода

За последние годы жанр компьютерных RPG очень изменился, и нельзя сказать, что в лучшую сторону. В погоне за популярностью разработчики все более упрощают свои творения, из-за чего некоторые современные ролевые игры утрачивают присущий их классическим предшественницам шарм.



ков. После двух аддонов и несметного количества пользовательских модификаций оставалось ждать лишь полноценного продолжения – Neverwinter Nights 2, заниматься которым поручили Obsidian Entertainment. И это было, на наш взгляд, верное решение, ведь возглавляют студию такие мастера, как Фергус Уркхарт и Крис Авалон, а под их началом трудится мощная команда из бывших специалистов Black Isle Studios и Blizzard. Некоторые члены группы ранее участвовали в создании оригинального проекта, так что им нетрудно было выполнить поставленную задачу – сохранить и приумножить те удачные наработки, которые принесли игре успех.

Прежде всего следовало сделать увлекательную однопользовательскую кампанию, более продуманную, нежели в первой части. Такую, которая была бы интересна игроку сама по себе и увлекала его не меньше, чем мультиплеер и редактор уровней. В первую очередь необходимо захватывающее фэнтези-повествование в лучших традициях AD&D-игр. И разработчики обещают, что сюжет Neverwinter Nights 2 будет действительно особенным. Если раньше мы чувствовали себя хозяевами игрового мира еще в процессе создания персонажа, а героями становились с самых первых минут, то теперь для этого при-

дется потрудиться. Наш подопечный – обычный житель небольшой деревушки, и ему предстоит пройти огонь, воду и медные трубы, чтобы завоевать лавры героя. Такие характеристики, как мировоззрение и мораль, станут особенно важными для протагониста. Его взаимоотношения с окружающим миром и населяющими его NPC будут напрямую воздействовать на ход событий и во многом определять сюжетные перипетии.

Немалую роль в этом сыграют и товарищи главного героя. Если помните, в оригинальной NWN он не имел настоящей команды, а мог только использовать наемников, встреченных в любой таверне. Их присутствие никак не влияло на сюжет и лишь давало некоторое (подчас сомнительное) преимущество в сражениях. Кроме того, не было никакой возможности эффективно руководить нанятыми бойцами. Теперь же напарники станут в своем роде личностями. Нашему персонажу позволено набрать в отряд трех компаньонов из десяти встреченных им в игре специальных NPC. Их действиями вы сможете управлять напрямую (появится также непосредственный доступ к инвентарю и вооружению спутников) или же поручить заботу о друзьях AI. Кроме того, каждый из соратников получит свою непростую биографию

Не подумайте, что жанр cRPG вымирает. Наоборот, он развивается бешеными темпами, появляется множество новых решений. Но прогресс в данном случае идет настолько огромными шагами, что очень часто ни игроки, ни сами разработчики не успевают толком переварить эти идеи и довести их до конца. Должно быть, именно поэтому мы порой так остро ощущаем ностальгию по old-style.

Одна из любимых нами классических RPG – вышедшая в 2002 г. Neverwinter Nights. Основанный на AD&D-правилах и сеттинге Forgotten Realms проект был по достоинству оценен фанатами жанра и, несмотря на ряд недостатков, завоевал огромную популярность среди игро-





Без полигонов,
но все равно красиво



и станет преследовать собственные цели. Выбор компаньонов и их отношения с командиром будут влиять не только на моральный дух всей партии и мировоззрение каждого ее члена, но и на развитие сюжета. Вполне вероятно, что самым симпатичным даже удастся закрутить роман с одним из своих напарников (или напарниц – в зависимости от пола выбранного вами персонажа)! Вот это действительно нечто инновационное, чего нам так не хватало во многих последних ролевых играх, в частности базирующихся на D&D-правилах. Ведь по-настоящему интересная и захватывающая фэнтезийная история не может быть завязана лишь на одном персонаже. Немаловажны также чувства героев, их переживания и личные качества. Мы очень надеемся, что у Obsidian Entertainment действительно получится вернуть этот классический принцип в компьютерные RPG.

Известно, что Neverwinter Nights 2 будет разделена на три больших акта, состоящих из нескольких частей. Мы вновь увидим Neverwinter, однако вовсе не таким, каким мы его

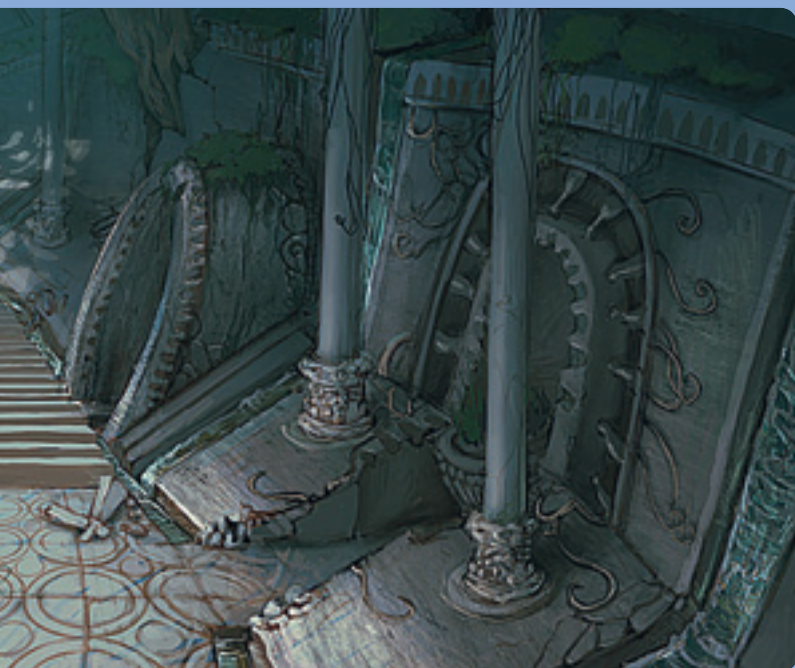
запомнили по оригинальной игре. События NWN 2 начнутся через несколько лет после окончания первой части, и за это время город сильно изменился. Наш персонаж – житель небольшого села West Harbor, расположенного в болотистой местности неподалеку от Neverwinter. Благодаря тяжелому физическому труду и постоянной борьбе за выживание он стал человеком сильным и мужественным. И когда на West Harbor напал отряд воинов, протагонист вместе со своими соседями встал на защиту родной деревни. Сопоставив факт нападения и услышанный им когда-то рассказ о том, что на этом месте в древности произошла страшная битва между могущественным магом и злобным демоном, герой понимает: агрессоры появились здесь не случайно и для Neverwinter вновь наступают тяжелые времена.

Начиная игру абсолютно новым персонажем, нам, естественно, придется создавать его с нуля. Ролевая система Neverwinter Nights 2 будет основана на правилах AD&D редакции 3.5. Все классы и престиж-классы из оригинальной игры, а также

изо всех официальных дополнений обязательно появятся и во второй части. Естественно, некоторые их характеристики немного переделают в соответствии с правилами 3.5. Например, барды сумеют теперь использовать несколько песен в течение одного сражения, а рейнджерам придется выбирать стиль ведения боя в зависимости от того, предпочитают они стрелять из лука или драться двумя клинками. Мультиклассовые персонажи могут сочетать в себе черты различных классов (до четырех). Более того, специально для Neverwinter Nights 2 разработчики совместно со специалистами из Wizards of the Coast (напомним, что именно этой компании принадлежат авторские права на правила Advanced Dungeons & Dragons, а также все сеттинги на их основе) создали абсолютно новый уникальный престиж-класс. К сожалению, никакой информации о нем пока нет, но известно, что в скором времени будет совершенно портирование данного престиж-класса в официальный свод правил. А это значит, что мы, возможно, встретим его и в других играх!

Этот красавец явно не в духе





Очень интересным нововведением является возвращение немного подзабытого класса – warlock. Эта разновидность боевого мага была одним из первых классов, использовавшихся в cRPG. Его магия не слишком сильна и разнообразна, но в отличие от волшебников и колдунов warlock может создавать заклинания без подготовки, в любом количестве и в любое время.

При генерировании персонажа нам предоставят на выбор все играбельные расы Forgotten Realms, а также некоторые дополнительные подрасы (дроу, дуэргары и золотые дварфы). По достижении новых уровней нашему герою станут доступны больше навыков и заклинаний, причем часть из них – абсолютно оригинальные, не использовавшиеся ранее ни в одной AD&D-игре. Возможно, верхнего предела развития персонажа не будет вовсе, что, естественно, заставляет призадуматься о реализации эпических уровней. Ну и, конечно же, в NWN 2 ожидается множество разнообразных противников, иначе она быстро бы наскучила игроку. Нас ждут не дож-дятся монстры восьмидесяти базо-

вых типов, разнообразных форм и размеров, отличающиеся к тому же по силе и боевым навыкам.

Когда разработка продолжения Neverwinter Nights только начиналась, очень остро стоял вопрос о движке. Вначале Obsidian Entertainment собиралась использовать созданный BioWare и применявшийся в оригинальной игре engine Aurora. Однако, опробовав его, студия столкнулась с невозможностью воплощения своих идей и планов на основе данного движка. Поэтому Obsidian Entertainment решила сделать собственный, который поддерживал бы современные технологии, такие как specular mapping, bump mapping, реалистичную систему освещения и теней. На скриншотах заметно, как сильно изменилась графика по сравнению с оригинальной игрой четырехлетней давности. Картинка поражает дальностью обзора и четкостью текстур. Невооруженным глазом видно, насколько широко применяются мягкие тени и карты нормалей. Кроме того, новый движок поддерживает кастомизацию ландшафта, что позволяет создавать многоуровневые

Где? Где эта чертова крыса?!



локации и реализовать динамическую смену дня и ночи. Также была полностью переделана система диалогов. Теперь в Neverwinter Nights мы не увидим никаких аватар и статичных картинок. Вместо них в игре появится камера, которая будет плавно приближаться к лицам персонажей, участвующих в разговоре, и показывать их мимику.

Усовершенствован набор для создания модификаций. Как и раньше, разработчики собираются предоставить энтузиастам возможность творить собственные игровые модули. Опытным путем установлено, что это может сделать проект практически бессмертным. Инструментарий станет гораздо проще в использовании, а его функциональность существенно возрастет. Например, все предметы интерьера будут составными, что позволит игроку обставлять помещения по своему вкусу. Монстры теперь тоже поддаются трансформации. Нам разрешат изменять их размеры, цвета и некоторые характеристики, а также снаряжать и вооружать будущих врагов. К сожалению, полная совместимость модулей оригиналь-

ной Neverwinter Nights и ожидаемого всеми продолжения вряд ли будет реализована. Для того чтобы ваши старые модули выглядели по-новому, их придется перестроить, но сценарии скриптов позволят переносить без потерь. Разработчики даже подумывают над тем, чтобы предоставить игрокам так называемый «генератор подземелий», с помощью которого те смогут почувствовать себя настоящими dungeon master и создавать собственные локации, просто задав необходимые параметры и нажав на кнопку.

В завершение стоит сказать, что информация о Neverwinter Nights 2, предоставляемая Obsidian Entertainment, вселяет в нас надежды, а скриншоты выглядят очень красочно и многообещающе. Однако до настоящего момента не выпущено ни одного мало-мальски информативного видеоролика достойного качества, не говоря уже о презентациях или демо-версии. Возможно, разработчики просто тянут время до майской выставки Е3, ведь их авторитет сам по себе является залогом того, что мы получим действительно увлекательную игру.



Что-то зомби нынче расшалились...





Время аэробики!



Не корова – не прыгай через Луну

Русские туристы вконец обнаглели



PC / Xbox

Fuel

Игорь Климовский

Изобретая велосипед

Аркадными гонками в классическом понимании этого термина современного геймера не удивишь. Но канадские разработчики решили вдохнуть новую жизнь в старый жанр, сделав акцент на оригинальном игровом процессе.

Паспорт

Жанр аркадные гонки
Разработчик Firetoad Software
Издатель DreamCatcher Interactive
Дата выхода 30 мая 2006
Web-сайт www.fuelrace.com

О разработчике

Firetoad Software
Игры нет
Web-сайт www.firetoads.com
 Канадская студия, существующая с 2000 г., изначально трудилась на ниве Web-дизайна. Fuel – первый игровой проект компании, а первое впечатление, как известно, – самое важное.



Основная идея Fuel на самом деле банальна: гонки на полноприводных автомобилях и ATV (квадроциклах) по пересеченной местности. Правда, обещают еще дать покататься на водных мотоциклах и прочей подобной экзотике (всего 35 видов транспортных средств, каждое из которых имеет свои характеристики). В игре разработчики планируют сделать более 70 трасс, проходящих по разным географическим зонам земного шара. Кроме того, они утверждают, что реализуют в Fuel возможность прокладывать маршруты самостоятельно. Это означает, что игроку будет позволено заниматься исследованием территорий, а тут недалеко и до полной свободы действий.

По физической модели данный проект – чистойшей воды аркада, да Fuel, собственно, и задумывалась как игра несложная и ненапрягающая.

Помимо транспортных средств нам необходимо также выбрать персонажа по своему вкусу. Пока неясно, будут они различаться только по внешнему виду или еще по каким-либо индивидуальным характеристикам. К тому же разработчики собираются порадовать нас небывало высоким уровнем AI, и не исключено, что они выполнят обещания. А консольная версия порадует широкими возможностями игры в режиме *split screen* (до четырех человек одновременно).

Графика, к сожалению, не впечатляет: скромная по нынешним меркам детализация, аляповатые модели персонажей и автомобилей, похожие на игрушки. Бэкграунды хоть и симпатичные, однако тоже выглядят несовершенными. И это неудивительно, ведь игра была анонсирована еще на E3 2002.

Геймплей обещают сделать очень динамичным и даже раз-

нообразным, что действительно редкость для аркадных гонок. Ребята из Firetoad Software придумали оригинальный ход: прежде чем начать заезд на выбранном авто, необходимо будет добираться до него на своих двоих и, желательно, быстрее соперников. Естественно, тот, кто первым сядет в машину, получит некоторую фору. А поскольку соревнования проходят в самых разных зонах, то придется и побегать, и попрыгать, и поплавать. Кроме того, поощряется исполнение всяческих каскадерских трюков, за это начисляются дополнительные очки и выдаются различные бонусы.

Правда, насколько можно судить по имеющимся в нашем распоряжении скриншотам, набор трюков весьма стандартен и напоминает финты из *Motocross Mania*. Искренне надеемся, что список оригинальных фиц Fuel ближе к релизу увеличится.

По ночам Центральный парк становится неуютным



PC / Xbox 360 / PlayStation 3

Alone in the Dark: Near Death Investigation

Николай Корж

Надвигается тьма

Современного геймера, похоже, ничем уже не напугаешь. Видел он и кровожадных вампиров, и разлагающихся зомби, и гоночную игру о Дозорах. Но в конце концов можно хотя бы попробовать!

Паспорт

Жанр adventure/horror
Разработчик Eden Studios
Издатель Atari
Дата выхода лето 2006
Web-сайт нет данных

О разработке

Eden Studios
Игры NFS: Porsche Unleashed, Tintin, серия V-Rally
Web-сайт www.eden-studios.fr
Французская компания, в штате которой более 40 человек. Прошла длинный жизненный путь – от внутренней студии Infogrames до независимой команды. Разработала множество игр, в основном консольных гонок.



Alone in the Dark по праву считается родоначальницей игрового жанра horror, и первые три эпизода этого сериала завоевали огромную популярность среди любителей приключений и ужасиков. В 2001 г., через девять лет после появления оригинала, свет увидела четвертая часть – AitD: The New Nightmare. Однако она не оправдала надежд фанатов: множество заимствований, в том числе из Resident Evil, сделали игру рядовым, весьма невзрачным survival horror. В прошлом году благодаря стараниям Уве Болла зрители смогли насладиться еще и экранизацией AitD. Ни для кого не стало неожиданностью, что детище знаменитого творца трэш-фильмов получило «Золотую малину» за худшую режиссуру и худшую женскую роль.

И вот неожиданно-негаданно Atari решила еще раз попробовать свои силы в жанре horror и сделать пятую часть знаменитого сериала.

Сюжет игры пока хранится в тайне. Но беспокоиться за него не стоит – всеми текстами заведует Лоренцо Каркатерра (Lorenzo Carcaterra), автор сценариев сериалов «Спящие» и «Убийство». Пока известно лишь, что наш старый знакомый Эдвард Карнби продолжит исследование сверхъестественных явлений и мистических событий, которые на сей раз происходят уже не в одном-единственном особняке, а на куда большей территории – в Центральном парке (Central Park) Нью-Йорка. В Near Death Investigation игроку позволит абсолютно свободно перемещаться между локациями; судя по скриншотам, для этой цели можно будет использовать личное авто Эдварда. А вот появятся ли здесь иные игральные персонажи, пока неизвестно.

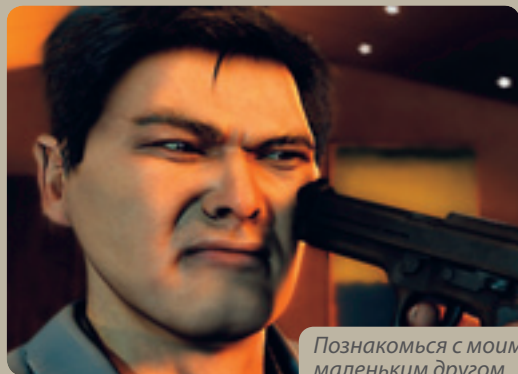
Зато разработчики уверяют нас, что новый проект, который объединит в себе элементы action и квеста,

благодаря переходу на консоли next-gen полностью перевернет наше представление о страхе вообще и о жанре horror в частности. Мрачное окружение теперь будет не просто статичным фоном – оно приобретет высокую степень интерактивности. К тому же разработчики обещают отказаться от надоедливых фокусов в духе «как выскочит, как выпрыгнет» и собираются пугать игрока именно атмосферой ужаса.

Кстати, сама игра будет выпущена в форме сериала – в виде нескольких эпизодов по 30-40 минут.

О графике Near Death Investigation что-либо сказать пока сложно. На суд общественности были представлены лишь изображения из версии для Xbox 360, которые выглядят неплохо, но не более. На текущий момент игра анонсирована также на PC, а после TGS стало известно и о работе над вариантом для PS3, однако он выйдет позже собратьев.





Познакомьтесь с моим маленьким другом



Кто не спрятался, я не виноват



PC / Xbox 360 / PS3

Stranglehold

Марат Баширов

Красивые падения

Вместо телекинеза из Psi-Ops компания Midway Chicago решила обратиться к классике боевиков – художественному фильму *Hard Boiled*. Интерактивное продолжение хита 1992 г. создается под бдительным присмотром Джона Ву при участии человека с самым хитрым прищуром в Гонконге – Чоу Юнь-Фата.

Паспорт

Жанр action/adventure
Разработчик Midway Chicago
Издатель Midway
Дата выхода конец 2006
Web-сайт нет данных

О разработчике

Midway Chicago
Игры Blitz: The League, Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
Web-сайт www.midway.com
Midway Chicago – талантливая команда, создающая игры для различных платформ, включая консоли следующего поколения и PC. До сих пор остается главной внутренней студией Midway, а ее офис расположен в корпоративном здании издателя. Ребята сумели сделать проект с «развлекательной физикой» задолго до выхода Half-Life 2.

Stranglehold (т. е. мертвая хватка) будоражила общественное сознание еще с мая прошлого года. Красивый трейлер, показанный на E3 2005, выглядел очень симпатично, но, к сожалению, не имел ни одного кадра из реальной игры. Тем не менее уже тогда стало ясно, что доблестному инспектору Текиле (именно этому герою Юнь-Фат одолжил свою неповторимую внешность) не придется мирно наслаждаться пивом и корейской капустой.

Нашими противниками станут представители преступного мира Гонконга и Чикаго, куда бравый полицейский отправляется в поисках своей бывшей жены. Главным плохишом считают русского мафиози. На протяжении всей игры хитрые сценаристы заставят протагониста метаться из стороны в сторону, балансируя между желанием спасти экс-супругу и профессиональной этикой.

Если вы хотя бы одним глазком видели тот самый оригинальный художественный фильм «Круто сваренные» (*Hard Boiled*), то непременно поймете, какой должна получиться Stranglehold. Ну а всем остальным достаточно вспомнить творения Remedy. Midway обещает похожий коктейль из перестрелок, приключений и закрученного сюжета.

После беглого просмотра скриншотов и красивого кинематографического трейлера трудно понять, где здесь, собственно, кроется оригинальность. Все эти прыжки и ужимки мы не раз наблюдали в Max Payne. Еще один боевик с бесконечной стрельбой с двух рук, падениями на спину и замедленным временем (здесь называемым *tequila time*) вряд ли сможет стать откровением для большинства искушенных геймеров. Есть, правда, одно важное «но» – разработчики очень постарались сделать выполнение эффектных трю-

ков максимально простым. Так, главный герой вместо обычного спуска по лестнице может залихватски съехать по ее перилам, параллельно расстреливая многочисленных врагов. Причем спуск активируется нажатием одной кнопки – ну а уж вести огонь придется как обычно.

И вообще, хороший клон еще никогда никому не мешал. Тем более что в Stranglehold можно полностью уничтожить все заботливо расставленные декорации: колонны крошатся на мелкие кусочки, падающие трупы проламывают столы, люстры раскачиваются, стаканы бьются. Уровни выглядят очень детализированными и реалистичными. Буквально все – от музея до домика для чайных церемоний – наполнено огромным количеством красивого аутентичного реквизита, который так и хочется разрушить. Обещанный *massive destructibility* во всем великолепии.

Вооруженные движком Unreal 3.0 авторы смогли создать впечатляющие кинематографические сцены, которые надолго запомнятся всем любителям стильных боевиков. Текила отлично прыгает, картинно падает, а также умеет висеть на раскачивающихся люстрах и даже бегать по узким перилам. А учитывая, что в руки Midway Chicago попала еще и последняя версия технологии Havok, можно ожидать массу интересных физических задач. Не будет обделен вниманием и сетевой режим. Приготовьтесь к поединкам с использованием

замедленного времени и различных транспортных средств (одним из которых является лодка!).

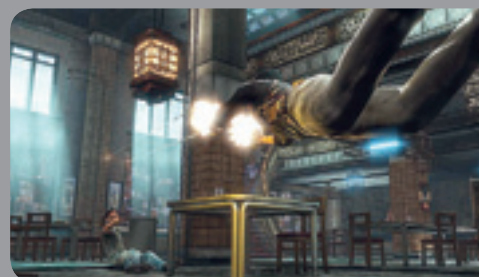
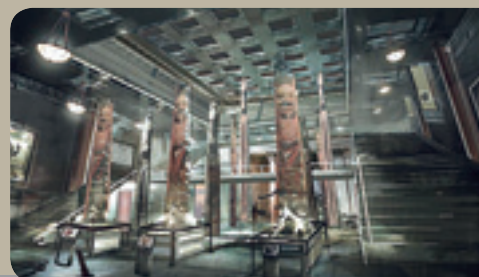
Все выглядит замечательно, но у нас есть вопросы к жанру, в который разработчики записали Stranglehold. Action имеется в избытке, а где же adventure? Пока сложно сказать, как авторы собираются реализовать общение с NPC (выстрел в голову общением не считается), разговоры и прочие неагрессивные действия, но скорее всего особых изысков ждать не стоит. Известно только, что обязательно будут «мексиканские противо-

яния» – когда два персонажа тычут стволами друг другу в нос и при этом ведут задушевную беседу о вечном.

И тем не менее уже из-за одной возможности поучаствовать в самых красивых перестрелках в истории кинематографа, да еще и в компании друзей, Stranglehold обязательно стоит посмотреть. Выход игры намечен на конец 2006 года. В Midway Chicago признаются, что работы еще осталось невпроворот, поэтому будьте готовы к тому, что проект могут перенести на начало 2007 г.



Представляешь, они там все умерли



Бей посуду, я плачу!



А ведь собирались просто поговорить...



Айсмен не попал в Турин и очень расстроился



PC / PS2 / Xbox 360 / Xbox / GC / DS / GBA

X-Men: The Official Game



Никита Шило

Mutant power!

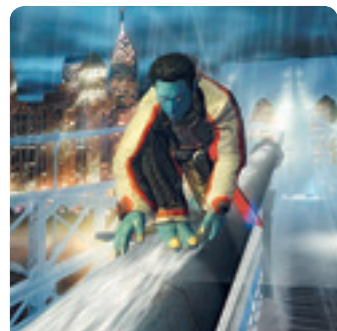
Все фанаты вселенной людей X с нетерпением ждут третьей серии приключений хороших и не очень мутантов.

Паспорт

Жанр action
Разработчик Z-Axis
Издатель Activision
Дата выхода май 2006
Web-сайт нет данных

О разработчике

Z-Axis
Игры Space Invaders, Aggressive Inline, BMX XXX, Dave Mirra Freestyle BMX, Thrasher: Skate and Destroy
Web-сайт www.z-axis.com
Студию основал David Luntz в далеком 1994 г. С тех пор она успела отличиться несколькими достойными экстремально-спортивными проектами и в 2002 г. перешла в ведение Activision.



Никто ни секунды не сомневался, что нам выдадут-таки обязательную игру-сателлит, причем вон на скольких платформах. О сюжете X-Men: The Official Game известно очень мало. История послужит своеобразным мостиком между второй и третьей частями ленты. А отвечают за фабулу создатель легендарного комикса Крис Клэрмонт (Chris Claremont) и Зак Пэнн (Zack Penn), один из сценаристов фильма. Из всей мутантской компании оставили троих: Nightcrawler, Iceman, Wolverine (куда ж без него?). Свои сверхъестественные способности они направят на борьбу с террористической организацией HYDRA (известной поклонникам комиксов Marvel), Братством и прочими плохишами. Что интересно: ни милашка Storm, ни Rogue, ни другие представительницы прекрасной половины X-Men в героини не попали. А жаль.

Z-Axis убеждает нас в том, что решение о сокращении количества персонажей до трех – единственно правильное в данной ситуации. И обещают сделать прохождение игры за каждого из них уникальным, да еще уровни проработать так, чтобы интереснее было. С этой точки зрения все вполне логично: смертоносный в ближнем бою Wolverine, проводящий сеансы удаленной заморозки и легко скользящий по ледяным трассам Iceman, неуловимый Nightcrawler, который не примет участия в событиях фильма, причем Z-Axis объяснит нам почему. К слову, в одних эпизодах разрешат менять героя, другие же придется проходить определенными персонажами. Разумеется, не обойдется и без элементов RPG. Заработанные очки мы будем вкладывать в систему mutant evolution и улучшать способности героев. Причем древо умений планируют сделать в меру ветвис-



тым. Например, Логан сможет впадать в состояние берсерка, усиливая при этом свои атаки и ускоряя регенерацию здоровья, Бобби Дрейк – лепить великолепные снежки, испускать ледяной луч и укрываться за ледяным щитом, а Курт Вагнер будет мастером телепортации.

Пока разработчики не раскрывают всех карт, но обещают сделать преодоление 28 уровней интересным и наполнить игру скрытыми бонусами. Знаете, после отличной X-Men Legends II: Rise of Apocalypse компания Activision просто не имеет права нас разочаровать. Во всяком случае мы очень на это надеемся.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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



• **Ласкаво просимо до Голлівуду!**

Створи свою кіностудію, здивуй усіх новими шедеврами та їхніми касовими зборами, стань володарем розуму та сердець кіноглядачів усього світу!

• **Створи своє власне кіно.**

Тепер ти можеш зняти фільм, який потрібен саме тобі, фільм, в якому все буде вірно - тобто так, як вважаєш за потрібне саме ти.

• **Тобі підвладні** - всі етапи виробництва кінофільмів: підбір акторів і акторок, створення сценарію та декорацій, зйомка, монтаж і багато ще чого іншого - тобто все те, що відбувається на шляху від задуму до кіношедевра.



ACTIVISION



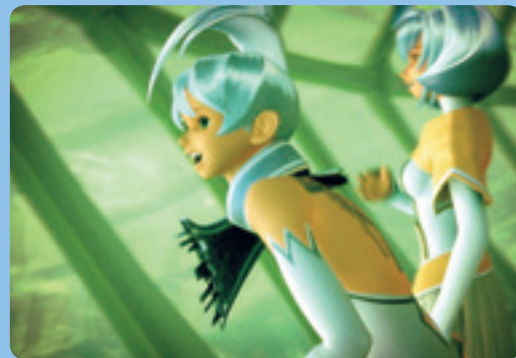
The Movies © 2002-2005 Lionhead Studios Limited, Lionhead, логотип Lionhead, The Movies і логотип The Movies є торговими марками або зареєстрованими торговими марками Lionhead Studios Ltd. Всі права захищені. Activision є зареєстрованою торговою маркою Activision Publishing, Inc. ATI і логотип ATI є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



Автоприцеливание в действии



Иногда нам помогают товарищи



PlayStation 2

Code Age Commanders

Олег Овсиенко

Прелести цифровой эры

Раскручивать проект можно разными способами. Одни обещают покупателям исполнение всех желаний и пару коньков в придачу, другие делают отличную первую часть, чтобы потом было проще продать пять посредственных продолжений, а третьи выпускают сначала комиксы, мультфильмы и книги «по мотивам» и только затем – собственно игру.



Паспорт

Жанр action/JRPG
Разработчик Warhead Studio (Square Enix)
Издатель Square Enix
Дата выхода нет данных
Web-сайт www.square-enix.co.jp/codeage

О разработке

Warhead Studio (Square Enix)
Игры Вы не знаете проектов Square Enix? Наверное, вы никогда не играли в JRPG
Web-сайт www.square-enix.com
Warhead – одна из многочисленных студий Square Enix, японского гиганта, хорошо известного миллионам фанатов по всему миру. Эта компания выпускает самые продаваемые игры для всех современных консолей и делает лучшие в мире CG-ролики.

Вы наверняка слышали о серии ролевых игр .hack от Bandai. Проект был настолько масштабным, что для полного понимания сюжета предлагалось приобрести аниме, мангу и изучить массу прочих материалов от разработчиков. Похоже, этим путем решила пойти и Square Enix. Мир Code Age огромен, а потому, помимо самой игры, пользователям настоятельно рекомендуют купить fighting для мобильных телефонов нового поколения, непременно мангу и кучу печатных изданий. Иначе, пожалуй, трудно будет освоиться во вселенной CAC.

Однажды в далекой галактике... Нет, это не завязка новой серии Star Wars или Hanjuku Eiyuu. В данной галактике просто находится родная планета главных героев предстоящего ролевого приключения. Местные жители давно знали о том, что их миру суждено пере-

рождение. Не имея особого желания попасть под «горячую руку» терраформинга, они построили город, парящий в облаках, дабы переждать трансформацию планеты на безопасном расстоянии. Однако случилась беда: в один прекрасный день их воздушный замок обрушился вниз без каких-либо видимых причин...

Как водится, на каждом «Титанике» имеется некое количество спасательных шлюпок. В одной из них оказывается и наш герой Джин (Gene), благодаря чему парню удается спастись. Очнувшись на пустынной равнине, он понимает, что процесс преобразования облика планеты в самом разгаре и, вероятнее всего, завершится нескоро. Незвестный науке вирус постепенно превращает живые организмы в киборгов, которые с упорством, достойным лучшего применения, крошат друг друга на мелкие кусочки.

Сюжетная часть Code Age Commanders впечатляет. В игре представлено огромное количество текста и справочных материалов. Кроме того, она обладает собственным стилем и своеобразным шармом. Художникам этого чуда следует выдать награду за лучший дизайн года – подобного буйства красок и фантазии мы не видели уже давно, а прически героев могут послужить образцом для всех ведущих парикмахеров планеты.

Что касается собственно игрового процесса, здесь нам обещают сплав проверенных временем приемов и оригинальных авторских находок. На первый взгляд это действо напоминает очередную Drakengard или Dynasty Warriors. Ожидаются все те же безумные миссии с ограничением по сроку выполнения, толпы супостатов, огромные боссы, так что мозолей на пальцах правой руки от беспрерывного нажатия на четыре кнопки

пада вам не избежать. Однако есть и инновационные решения.

Так, ваш герой способен трансформировать верхние конечности в устрашающего вида клинок и некое подобие булавы, которая используется для блокировки ударов противников. Никто не запрещает, неустанно колотя по кнопкам, на всех парах нестись к завершению этапа, однако это чревато проблемами в будущем, ведь с течением времени бои будут усложняться. Разработчики обещают, что игроку придется задействовать все кнопки контроллера, и, похоже, это не пустой звук. Кроме банальных правого и левого хуков, протагонист также сумеет выполнять сложные комбо, причем очень оригинальным способом. При активации отдельного дуэльного экрана вам предлагается раскрутить кольцо, поразительно напоминающее judgment ring из одной известной ролевой серии. Если вы хорошо справитесь с

этой задачей, противник в большинстве случаев будет просто убит, если же нет – герой промахнется со всеми вытекающими отсюда последствиями.

В зависимости от сложности этапа, потраченного на его прохождение времени, используемых способностей и полученных повреждений вам будет начисляться определенное количество очков опыта, расходуемых на совершенствование уже имеющихся талантов или приобретение новых. В итоге из слабенького паренька Джин может превратиться в кибернетическую машину для убийства. Если вам и этого мало, игра предложит еще один оригинальный ход. Победив врагов определенного вида (otellos), названных, очевидно, в честь известного героя Шекспира, наш персонаж сможет поглотить их внутренний код и получить новые способности или оружие. Это разнообразит монотонные бои и пригодится в сражениях с боссами.

Как уже говорилось ранее, в игре несколько действующих лиц, и одним босоногим Джинем дело не ограничится. Каждый как женский, так и мужской персонаж будет обладать собственным стилем боя и владеть специальными приемами. Вероятно, судьбы всех героев окажутся объединены общим сюжетом. Также главным героям разрешат вести совместные боевые действия и набирать в команду различных NPC. Нас клятвенно заверяют, что в Code Age Commanders будет где разгуляться, и мы не имеем основания не доверять Square Enix.

Графическая составляющая игры просто превосходна. Красочные пейзажи и мультяшные эффекты чем-то напоминают Kingdom Hearts (PS2) и The Legend of Zelda: The Wind Waker (NGC), а фирменные ролики от Square Enix, несмотря на некоторые отступления от канонов, выглядят прекрасно. Арты персонажей выполнены на «отлич-

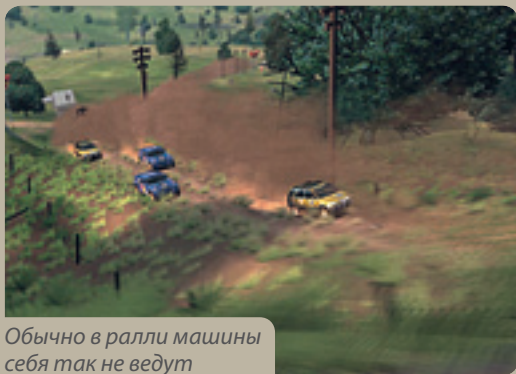
но», то же касается и многочисленных сюжетных вставок, оформленных в виде воспоминаний, – они доступны после прохождения миссий и помогают раскрыть тайны прошлого. Такими же качественными, как графика, должны стать музыка и озвучка, что даже несколько странно: как правило, создатели подобного рода проектов ограничиваются банальным «геройским маршем». Это не Нобуо Уэмацу, но саундтрек все равно заслуживает похвалы и будет выпущен на отдельном музыкальном диске.

С выходом данного проекта в Европе пока не все так гладко, как хотелось бы. С одной стороны, Square Enix показывала ролики готовой игры на английском языке еще на прошлой Е3, но с другой – анонса о западном релизе так с тех пор и не последовало. Остается надеяться, что одна из самых неординарных за последние несколько лет игр от Square Enix все-таки будет издана и у нас.



Не бойтесь, до конца поля идти не придется





Обычно в ралли машины себя так не ведут



Самый красивый закат в автогонках

PC / Xbox 360

Grand Raid Offroad

Игорь Климовский

World of rally

Всеобщее переселение игр в онлайн набирает все большие обороты. Еще не так давно виртуальным автомобилистам там делать было нечего. Но уже выпущены и анонсируются проекты, ориентированные преимущественно на сетевую многопользовательскую игру.

Паспорт

Жанр racing

Разработчик Asobo Studio

Издатель нет данных

Дата выхода март 2007

Web-сайт www.asobostudio.com/GRO.html

О разработчике

Asobo Studio

Игры Sitting Ducks, Special Forces: NemesisStrike, Super Farm, The Mummy: The Animated Series

Web-сайт www.asobostudio.com

Молодая французская студия за четыре года своего существования выпустила четыре игры. Но вопреки заявленному курсу на перфекционизм продукты не стали лидерами продаж.

В последнее время разработчики делают упор на графику и масштабность происходящего. И Grand Raid Offroad не является исключением. Размер карт, на которых будут происходить многопользовательские заезды, поражает – 10 000 квадратных километров. При этом трассы обещают проходить через несколько климатических зон: пустыни, горы, степи, прерии, густые леса. Разумеется, не обойдется и без городских пейзажей. Суммарная протяженность всех дорог и маршрутов составит около 20 000 км (чтобы одолеть эти расстояния, придется провести в онлайн не одни сутки).

А вот автопарк астрономически цифрами не поражает. Любителям прокатиться по бездорожью предложат порядка 30 машин. Модель повреждений обещают сделать абсолютно достоверной, равно как и возможность тонкой и точной настройки автомобилей. Физика

же, как это сейчас модно, балансирует на грани симулятора и аркады.

К сожалению, новаторских решений в геймплее не заявлено, но игровые режимы порадуют не только ценителей классики. Помимо захвата флага, каскадерских этюдов и разнообразных вариаций гонок, разработчики грозятся выдать еще несколько забав с загадочными и даже интригующими названиями.

Графика – вот козырь Grand Raid Offroad. Отменные текстуры, сочные краски, великолепное освещение, достоверные тени вызывают возглас искреннего восхищения, а

погодные эффекты выглядят на «двенадцать с плюсом». Кстати, разработчики обещают сделать аутентичную модель погодных и климатических изменений и заверяют нас, что каждое дерево, изгиб реки или вираж трассы уникальны.

Радужную картину обещанного вселенского раллийного блага слегка портит неопределенность с издателем. Да и масштабность задумки несколько настораживает. Но будем оптимистами, поверим, что результат окажется не только быстрым, красочным и полигонистым, но и играбельным. Ведь времени у разработчиков предостаточно.



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C МУЛЬТИМЕДІА

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

"Квінтесенція війни.

Перший куленепробивний хіт 2006 року.

Чудовий подарунок для поціновувачів жанру.

AG.ru - 88% - Наш Вибір!"



RED ORCHESTRA

OSTFRONT 41-45



Red Orchestra: Ostfront 41-45 ©2006 Tripwire Interactive. Bold Games і логотип Bold Games є зареєстрованими торговельними марками Destineer, Inc.

Unreal® є зареєстрованою торговою маркою: Epic Games, Inc. Unreal® Engine © 1998 – 2006, Epic Games, Inc. Всі права захищені.

Всі інші торгові марки і найменування є власністю своїх законних власників.

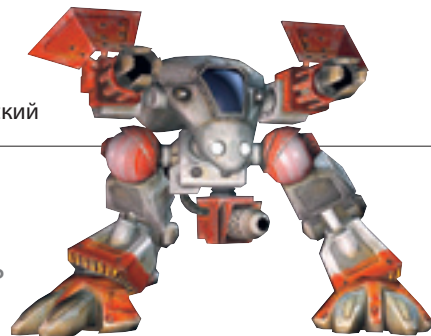
© 2006 3AT «1C». Усі права захищені.



PS3 / Xbox 360

StarCraft: Ghost

Игорь Климовский



Призрачный StarCraft

К работе над SC:G приступили еще в 2002 г. Но Blizzard, как обычно, не спешила отправлять игру на тиражирование. Дата выхода переносилась шесть раз, проект анонсировали на трех разных консолях. Теперь оказалось, что он появится только на двух, причем уже next-gen.

Паспорт

Жанр stealth/third person shooter

Разработчик

Swingin' Ape Studios/Nihilistic

Издатель Blizzard

Дата выхода октябрь 2007

Web-сайт www.blizzard.com/ghost/

О разработчике

Swingin' Ape Studios

Игры Hydro Thunder, Metal Arms: Glitch in the System

Web-сайт

www.swingingapestudios.com

Студия, основанная выходцами из Midway Home Entertainment в 2000 г., выпустила всего пару игр, а с мая 2005 г. была приобретена компанией Blizzard.



История создания StarCraft: Ghost напоминает детективный роман.

Изначально проектом занималась компания Nihilistic, но в середине 2004 г. работа над ним была приостановлена, и Blizzard передала наполовину готовую игру Swingin' Ape Studios, которую к тому же вскоре и купила. Казалось бы, уход на золото не за горами, но не тут-то было, ведь перфекционизм Blizzard уже стал притчей во языцех. Недавно компания официально заявила о том, что SC:G выйдет только на консолях следующего поколения.

Все, кто знаком с оригинальной StarCraft, помнят замечательные юниты под названием ghost. Они обладали очень полезным свойством – могли становиться невидимыми, что позволяло использовать призраков для проведения разведки и всяческих диверсий. В StarCraft: Ghost под нашим руководством оказывается

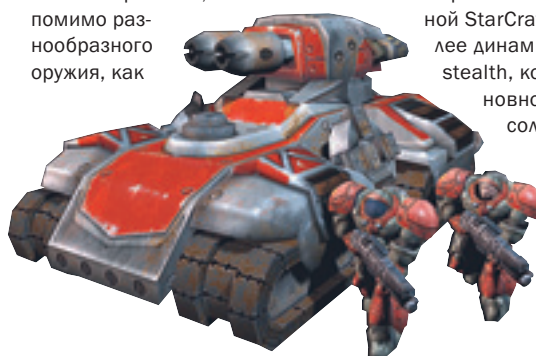
обаятельная пышногрудая девушка по имени Нова (Nova). Ее паранормальные способности проявились еще в детстве, однако применять их она начала уже работая в криминальных структурах. Однажды Нова встретила агента Конфедерации, который предложил ей вступить в Академию Призраков и использовать свои умения во благо общества. Вот, собственно, и вся предыстория. Сюжет будет абсолютно линейным, но зато в духе StarCraft, к тому же бесподобные ролики от Blizzard очень нас обнадеживают.

Офицер Нова – опасная девушка. В ее арсенале, помимо разнообразного оружия, как

уже упоминалось, имеются еще и пси-способности. Разработчики сообщают только о трех, но, возможно, их будет и больше. На использование этих умений расходуется энергия, запасы которой, как обычно в StarCraft, самостоятельно восполняются со временем. Еще один интересный момент – в Ghost обязательно появятся транспортные средства, причем как унаследованные от известной стратегии, так и оригинальные.

Судя по заявлениям создателей и тизерным роликам, игра по геймплею будет чем-то напоминать Splinter Cell, но во вселенной StarCraft, и окажется более динамичной. Элементы stealth, конечно, станут основной составляющей

сольной части, что ясно уже из названия данного проекта. К прохождению типа



«ура, я замочу их всех, у меня есть ракетница» игровой процесс не располагает, но при желании можно будет попробовать и такой способ.

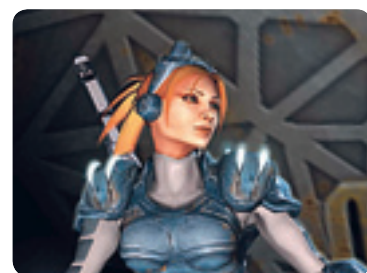
Blizzard всегда уделяла большое внимание сетевому режиму, и Ghost в этом отношении не исключение. Некоторые игровые фишки, транспортные средства и возможность работать в команде появятся только в мультиплеере. Помимо привычных *deathmatch* и *capture the flag*, заявлен еще один режим – *capture the base*. Здесь две команды сражаются друг с другом с целью захвата

базы, находящейся в центре карты. Использование как наземных, так и воздушных боевых машин и динамичные перестрелки внутри зданий сделают StarCraft: Ghost еще более увлекательной.

Отмена версий для PS2 и Xbox скорее всего приведет к смене движка StarCraft: Ghost. Будут ли заменены игровые модели и переделаны уровни, нам неизвестно. Но необходимость в этом явно есть – в эпоху next-gen количество полигонов и текстуры Ghost вызывают в лучшем случае недоумение.



Зерги любят акробатик





Ой, как нелегка работа мясника



Детализация не ахти



PC

Broken Sword: The Angel of Death

Николай Корж

Ангел приключений

Если игра зовется Broken Sword, значит, нас ждут невероятные приключения, любовные истории, поиски магических артефактов и обязательно – спасение мира.

Паспорт

Жанр приключения
Разработчики Revolution Software/Sumo Digital
Издатель THQ
Дата выхода лето 2006
Web-сайт www.brokenswordtheangelofdeath.com

О разработке

Revolution Software
Игры In Cold Blood, Beneath A Steel Sky, серия Broken Sword
Web-сайт www.revolution.co.uk
Эту компанию можно считать ветераном игровой индустрии – она существует с 1990 г. В основном Revolution Software занималась разработкой приключенческих проектов, а известной стала благодаря серии Broken Sword.

В этом плане The Angel of Death не станет исключением. Главному герою Джорджу Стоббарту (George Stobbart) предстоит по уши влюбиться в некую загадочную женщину, которая затем неожиданно исчезнет. Начав собственное расследование и отправившись на поиски пропавшей, Джордж узнает о существовании древнего артефакта, обладающего невероятной силой и ставящего под угрозу существование жизни на планете. Он носит название MFKZT (читается как «мф-куз-ти»). Интересно, что MFKZT упоминается в реальных исторических источниках, в частности древнеегипетских, как вещество, обладающее сверхъестественными свойствами. Единственной ниточкой, которая может привести Стоббарта к MFKZT, является попавший в его руки старинный манускрипт. Кроме Джорджа, в четвертой части мы снова встретимся и с очаровашкой Нико, одна-

ко пока неизвестно, будет ли эта героиня играбельной.

По ходу дела, естественно, ожидается множество головоломок, причем Revolution Software обещает, что все они будут абсолютно логичны. Впрочем, серия Broken Sword всегда отличалась удачным подбором загадок.

Кстати, специально для The Angel of Death был написан новый движок, который, как заверяют разработчики, позволит им полностью реализовать все интересные задумки. Лицевая анимация станет более качественной, а мимика – еще эмоциональнее, чем в третьей части. Судя по скриншотам, графика игры пока оставляет желать лучшего, однако Чарльз Сесил (Charles Cecil), основатель и управляющий компанией Revolution Software, утверждает, что она будет улучшена и доработана.

Нас ждет уже знакомая по первым двум частям серии система управления, по сути, классический

point-and-click плюс поддержка джойстика. Кроме того, известно, что не так давно Revolution Software объявила о поддержке дорогостоящей технологии amBX от компании Philips. Эта разработка предполагает использование специальных периферийных устройств, позволяющих максимально погрузиться в игру с помощью световых эффектов, вибрации и даже запахов. Маловероятно, что она будет реализована уже в The Angel of Death, но нам все же очень этого хотелось бы.

Приятной новостью стало то, что Бен МакКаллоу (Ben McCullough), написавший музыку к предыдущему эпизоду, займется созданием саундтрека и к четвертой части. Его мелодии для Broken Sword: The Sleeping Dragon можно без преувеличения назвать произведениями искусства, надеемся, что он снова не подкачает. Остался в команде и Рольф Саксон (Rolf Saxon) – он озвучит Джорджа Стоббарта вот уже в четвертый раз.



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН

ПРИГОДА
ПОКРОКОВА ТАКТИКА
РОЛЬОВА ГРА

Величезний світ для дослідження: три материки, міста і замки, а також населені монстрами безкраї поля, ліси, ущелини та долини.
Епічні покрокові битви: герої, які ведуть за собою численні загони воїнів і магів, бунтівні феодали, розбійники, монстри - на війні всі будуть при ділі.
Різноманітні завдання: знищити ватажка бандитів, доставити лист, виграти півний чемпіонат - справжній герой не пукається будь-якої роботи, якщо вона обіцяє вигоду!



© 2006 3AT+1C. Усі права захищені.





Бенуа Сокаль:

Фото: Александр Переверзов

«В игре я в первую очередь рассказываю историю.
Технология — всего лишь инструмент»

«Здравствуй, меня зовут Бенуа Сокаль, я создатель Amerzone, Syberia и Paradise» – именно с этой простой фразы и началось наше общение с одним из мэтров современной адвентюры. Создатель и идейный вдохновитель студии White Birds Productions, художник и автор отличных игр уделил нам полчаса своего драгоценного времени в суматохе КРИ 2006.

Расскажите, как случилось, что вы, художник, создававший графические новеллы, заинтересовались играми настолько, что даже начали их делать?

Это было не сиюминутное решение. Сперва я купил компьютер, чтобы раскрашивать свои наброски, – году этак в 1993. Для моего издателя, впрочем, и для всех остальных тоже, это стало настоящей революцией. Потом меня заинтересовала компьютерная графика, я посмотрел фильмы «Парк юрского периода» и «Титаник» и решил попробовать себя в этой области. Знаете, в те времена каждый издатель во Франции хотел создавать мультимедиа, все понимали, насколько важно не останавливаться на книгах, а двигаться дальше. И когда мой издатель предложил мне попробовать сделать мультимедийный проект, я согласился. Постепенно игра разрасталась, издатель торопил со сдачей, но я говорил, что еще рано, нужны дополнительное время и финансирование. Затем я познакомился с Мишелем (Мишель Бамс. – Прим. ред.), и мы вместе завершили проект.

В последние годы много говорят об упадке адвентюр, но жанр все еще жив и имеет своих последователей и даже фанатов. Как вы оцениваете текущее положение дел и что думаете о перспективах?

Данный жанр не умрет никогда, адвентюры вечны. Однако это, конечно, не рынок блокбастеров от видеоигр, например «Сибирь» разошлась полумиллионным тиражом, в то время как игра типа GTA продается по несколько миллионов копий.

Но для адвентюры полмиллиона копий – отличный показатель.

Для любой игры такой тираж считается очень хорошим. И не стоит сравнивать два разных продукта. Я вижу здесь ту же ситуацию, что и на рынке книг. Есть pockets для чтения в транспорте и кулинарные книги, а есть Чехов и Флобер. Их, как вы понимаете, сравнивать нельзя – слишком разные. И поэтому считаю ошибкой маркетологов относить эти два продукта к одной категории (книги).

Когда я начинал заниматься графическими новеллами, столкнулся практически с той же проблемой. В те времена во Франции бытовало мнение, что подобные продукты предназначены для детей. Мол, в графической новелле невозможно передать настоящие переживания, раскрыть важные проблемы – это удел серьез-

ной литературы. Однако позже графическая новелла стала признанной формой искусства. Похоже, то же сейчас происходит и с адвентюрами. Маркетологи говорят, что это – всего лишь коммерческий продукт. Но их неправота для меня очевидна: такие игры способны вызывать у вас эмоции, заставить плакать, сопереживать персонажам. По моему мнению, адвентюра – тот случай, когда видеоигру можно назвать средством самовыражения, произведением искусства.

Да, многие признаются, что плакали, просматривая последний внутриигровой ролик «Сибири».

В этом цель подобных игр. Думаю, что такое под силу лишь адвентюрам, а не шутерам и спортивным играм. Потому адвентюры не умирают, они просто трансформируются, превращаясь в другой способ рассказать историю. Для меня новый, ведь двадцать лет я передаю сюжет с помощью графических новелл, а теперь вот появился и этот инструмент. Сегодня, наверное, невозможно так сильно повлиять на аудиторию, например книгой. Слишком высока конкуренция в наш век: телевидение, кино, пресса и видеоигры, наконец. Сейчас книга уже не вызывает таких переживаний, как романы Флобера в XIX веке. Мы можем достучаться до сердца через видеоигры. Это единственное, что меня прельщает в данных продуктах.

Важно, что игрок существенно отличается, скажем, от человека, который сидит в кинотеатре. Зритель не влияет на происходящее на экране, развитие интриги и момент кульминации контролируются исключительно режиссером картины. А вот играя, можно остановиться, осмотреться, прерваться, выпить чашечку кофе, после чего продолжить. У геймера есть выбор – повернуть направо или налево, перейти в другую локацию. В этом случае ты не контролируешь момент соприкосновения и процесс взаимодействия игрока с историей. Именно из-за сложности задачи я люблю делать игры. Сами технологии мне не столь интересны, интересно вызвать сопереживание.

В ваших играх привлекает сочетание оригинальных персонажей и захватывающего сюжета. Кажется, именно эволюция героев по мере развития событий и позволяет достичь максимального драматизма.

Да, вы правы, это вопрос синергии, баланса между способами рассказать историю. Я пытаюсь экспериментировать и совмещать различные инструменты. Например, видеовставки – они близки к кино, и с их помощью вызвать эмоции достаточно просто. Кроме того, есть задники, атмосфера, диалоги между персонажами, развитие героев. Я стараюсь сочетать все эти приемы.

Вы ведь сами пишете сценарии, придумываете персонажей?

Первичный сценарий – моя работа. А задача сотрудников моей компании White Birds Productions – превратить сценарий в видеоигру, графическую новеллу или, возможно, даже фильм. Последнее я пытаюсь сделать, но это очень дорого.

Вы создавали графические новеллы по «Сибири»?

Здесь есть некоторые трудности с издателем.

Играете ли вы в игры, имеется в виду – не в собственные проекты?

Не могу назвать себя геймером, но у меня есть сын, который играет. Причем не в «Сибирь», а в Call of Duty. Помимо адвентюр, мне нравятся проекты типа SimCity. Кроме того, сейчас слишком много способов провести время: кино, игры, книги, комиксы, концерты и т. д. Я, например, очень люблю истории, поэтому предпочитаю кино и даже музыку, которые их рассказывают (классика, джаз).

А что вы думаете по поводу подхода, который Дэвид Кейдж использовал в Fahrenheit? Он отличается от вашего, но тем не менее тоже очень интересен.

Я не думаю, что слишком уж отличается. Да, его проект относится к несколько другому семейству, но движется он в том же направлении. Дэвид Кейдж тоже пытается рассказать свою историю, но игры – не идеальный способ для этого. Я считаю лучшим инструментом графические новеллы. Там у тебя есть полная свобода творчества.

На какую аудиторию, по вашему мнению, рассчитана Paradise?

Наверное, на ту же, что и «Сибирь».

А что касается технологии, на которой создавалась игра, – ее усовершенствовали?

Да, и не просто усовершенствовали, она новая. В игре я в первую очередь рассказываю историю. Технология – всего лишь инструмент. В отличие от «Сибири» я пытался создать более тяжелую историю с драматическими персонажами.

Как вы думаете, вам это удалось?

Полагаю, да, но я плохой судья своим проектам.

О «Сибири»



Я думал создать одну игру, не две. Когда же написал сюжет, мы обсудили его с Мишелем и пришли к выводу, что для одного проекта он слишком длинный. И игра выйдет очень дорогой. Тогда я согласился с предложением издателя сделать сначала первую часть и через год – вторую.

Технологии рельефного

С каждым годом графика в играх становится все совершеннее: повышается детализация, улучшается качество текстур, усложняются модели персонажей и прочих объектов виртуального мира. Неспециалисту может показаться, что для этого достаточно всего лишь наращивать количество полигонов, однако на самом деле так поступать нельзя. Ведь если на одну более-менее детальную модель, например шлема рыцаря или просто кирпичной стены, приходится десятки и даже сотни тысяч треугольников, то во всем кадре их будет насчитываться уже десятки миллионов, а это убьет и самый мощный современный акселератор. А сколько оперативной и видеопамяти потребует такая игра? Как долго она станет загружаться?



Низкополигональная модель



Высокополигональная модель



Низкополигональная модель с mapping

Дабы и геймеров порадовать, и железо не перегружать, уже достаточно давно используются алгоритмы рельефного текстурирования. Нужный эффект достигается не за счет создания детализированной геометрии, а путем более сложного текстурирования и затемнения имеющейся низкодетальной поверхности. В итоге, задействовав всего пару треугольников, можно получить, к примеру, изображение каменной стены с правильным освещением и самозатенением, пусть и не идеально достоверное, зато не требующее невероятных ресурсов. А теперь рассмотрим различные технологии, начиная с наиболее старой из ныне применяющихся.

ДЕНЬ ПРОШЕДШИЙ: NORMAL MAPPING

Сперва совсем немного о теории работы алгоритмов текстурирования и освещения (рис. 1).

На рисунке мы видим путь луча света, отраженного от плоской поверхности в сторону наблюдателя (или камеры). Определить его направление нетрудно, так как угол между исходным лучом и нормалью к поверхности (вектором, перпендикулярным плоскости данной поверхности) равен углу между этой нормалью и отраженным лучом (все помнят, что угол падения равен углу отражения). А чем меньше угол между отраженным конкретной точкой поверхности лучом света и направлением взгляда наблюдателя, тем более освещенным кажется ему участок. Чтобы понять, как это работает, посмотрите на отражение источника све-

та (лампочки, к примеру) в зеркале, постепенно поворачивая последнее.

Обратим внимание на вектор нормали. Для всех точек абсолютно плоской поверхности перпендикуляры к ней будут параллельны, т. е. их направление совпадает. Ситуация усложняется, если поверхность неровная или просто шероховатая (рис. 2).

На рисунке видно, что в этом случае нормали к различным точкам разнонаправлены, соответственно угол между отраженными лучами света и взглядом наблюдателя также меняется. Таким образом, освещенность участков неодинакова – именно потому поверхность воспринимается как неровная. Чтобы реализовать этот механизм в игре, нужно задать разное направление нормали в каждой точке поверхности. Для чего и следует в дополнение к базовой текстуре (т. е. текстуре собственно изображения) подготовить еще одну, так называемую **карту нормалей** (normal map). В ней вместо цвета в формате RGB будут закодированы координаты XYZ-направления нормалей для каждого ее пиксела.

При рендеринге, кроме цвета пикселей основной текстуры, учитывается еще и значение пиксела из карты нормалей. Оно и определяет направление отраженного луча, что, как вы помните, влияет на освещенность. Таким образом, цвет каждого пиксела текстуры такой поверхности сформируется цветом, силой и положением источника света, цветом пиксела базовой текстуры и направлением нормали. От последней и произошло название алгоритма **Normal Mapping** (NM). При наличии нескольких источников света алгоритм повторяется для каждого из них, а затем результаты суммируются. Вся эта работа выполняется 3D-акселератором в коде пиксельного шейдера.

В самом простом случае художник по текстуре подготавливает **карту высот** (height map), на которой черным цветом обозначаются выступы, а белым – впадины, затем на ее основе генерируется карта нормалей. В последнее время распространен метод, когда последняя создается с помощью специального ПО на основе высокополигональной модели объекта.

Вообще карта высот в данной технологии не применяется, но используется в двух, описанных ниже. На рисунке 4 показана базовая текстура деревянной поверхности, карта нормалей (сиренево-голубого цвета), задающая рельеф, и результирующее изображение с одним источником света, наложенное на грани куба (каждая из которых состоит всего из двух треугольников). Обратите внимание: рельеф находится как бы под выводимым

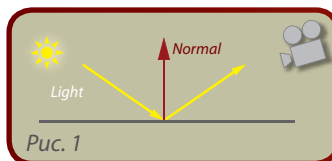


Рис. 1

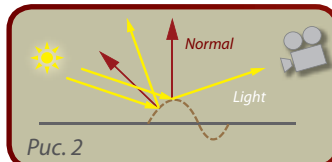


Рис. 2

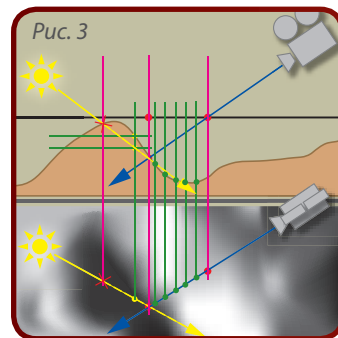


Рис. 3

текстурирования

Антон Бреусов

полигоном (рис. 3). В итоге получается, что при попадании света на объект на нем четко проступает узор, заданный картой нормалей. При этом количество полигонов может быть минимальным, а игроку кажется, что перед ним полноценная детализированная модель.

У этой технологии есть и недостатки. Во-первых, большая зависимость от освещения. Желательно, чтобы имелся хотя бы один мощный точечный источник света (солнце, лампа, фонарик), еще лучше – несколько, которые перемещаются или меняют свою силу. Собственно, потому Normal Mapping чаще используется в шутерах, где много закрытых пространств и еще больше динамических источников освещения (как, например, в DOOM 3). Во-вторых, данному алгоритму свойственен наименее глубокий эффект объема (в результате получаются скорее шероховатости, чем полноценный рельеф). А в третьих, если смотреть на такую поверхность с невыгодных позиций, например под углом, приближенным к 90 или 0°, то рельеф становится практически незаметным.

ДЕНЬ СЕГОДНЯШНИЙ: PARALLAX MAPPING

Parallax Mapping (PM) является скорее не абсолютно новой технологией, а доработанной версией предыдущей. Если взглянуть на коды шейдеров, нетрудно заметить, что Parallax Mapping добавляет всего несколько дополнительных операций в алгоритм Normal Mapping. Правда, кроме карты нормалей, здесь используется еще и обычная карта высот. И если NM работает только с цветом пикселей текстуры, то в PM вычисления производятся не для оригинальной точки текстуры, а для сдвинутой в направлении от наблюдателя на расстояние, заданное в карте высот. Чем больше глубина рельефа в этом месте, тем соответственно больше сдвиг (так называемый параллакс).

Однако хотя алгоритмы и сходны между собой, лучший результат демонстрирует Parallax Mapping. Обратите внимание на увеличение глубины рельефа, достоверную геометрию.

Благодаря относительно небольшому усложнению алгоритма Parallax Mapping сейчас активно вытесняет Normal Mapping и широко применяется в современных играх, например F.E.A.R. и TES IV:

Oblivion. В первой результат работы PM лучше всего был заметен на следах от выстрелов на стенах.

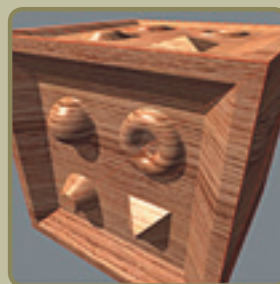
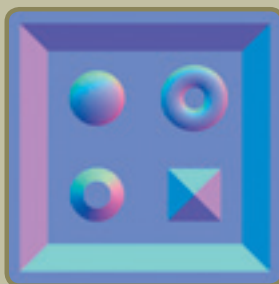
НОВИНКА! RELIEF MAPPING И PARALLAX OCCLUSION MAPPING

Хотя Parallax Mapping и увеличивает глубину рельефа, у нее есть один существенный недостаток: при большом перепаде высот некоторые выступы на поверхности должны визуально полностью перекрывать участки, расположенные ниже, но этого не происходит. Самозатенение тоже отсутствует. Обе проблемы теперь решаются с помощью технологии **Relief Mapping (RM)** и усовершенствованной ее вариации **Parallax Occlusion Mapping (POM)**. В них не просто обсчитывается другая точка текстуры согласно карте высот, но и производится последовательный перебор значений высоты на этой карте до тех пор, пока луч не пересечет поверхность рельефа (т. е. не окажется под ней). И уже в месте пересечения берутся значения цвета пиксела из основной текстуры и нормали из карты нормалей для расчета освещенности. Затенение вычисляется аналогичным образом, только перебор точек на карте высот идет в обратном направлении – от най-

денной точки к источнику света. Если какая-либо точка карты высот оказывается выше проводимого луча, то можно считать, что такой пиксел находится в тени, и сразу же пропустить для него вычисление освещенности. Этапы проверки на попадание в тень и расчета освещенности (аналогичные предыдущим алгоритмам) повторяются для каждого источника света.

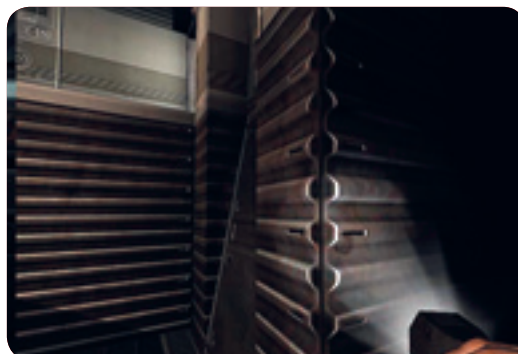
Как можно догадаться, такие алгоритмы «тяжеловеснее» своих более примитивных предшественников. Ведь здесь используются циклические вычисления и многократное обращение к текстурам карты высот. Так что хотя технически POM может работать на любой видеокарте с поддержкой Shader Model 2.0, широко применяться эта технология будет только в акселераторах с мощной поддержкой SM 3.0 и большим количеством пиксельных конвейеров вроде семейства GeForce 7 или ATI X1000. Зато в создающихся сейчас играх данная технология уже задействована, а использование всеми алгоритмами одинаковых дополнительных текстур упрощает переключение между ними для разных настроек совместимости и качества графики.

Рис. 4



«МЕНЯЮ NORMAL MAPPING НА PARALLAX MAPPING, БЕСПЛАТНО»

Сравнительно небольшие отличия между этими алгоритмами и полная реализация их в коде пиксельного шейдера, обычно находящегося в ресурсах, а не в исполняемом файле (а значит, легко заменяемом), открывают интересные горизонты для модмейкеров. Ведь теперь куда более эффектный Parallax Mapping, а то и Parallax Occlusion Mapping, можно «прикрутить» к игре, использовавшей изначально старый Normal Mapping. Уже появились такие моды для DOOM 3, Quake 4, Half-Life 2. Ищите их на нашем DVD – и вы сами увидите разницу.



Очевидное — невероятное

Роман Лупашевский

В этой рубрике я постоянно убеждаю вас, дорогие читатели, что реализма в играх нет. Однако приятно иногда видеть проекты, к созданию которых разработчики подходят со знанием дела и уделяют внимание мелочам, многим кажущимся бесполезными. Что же могло удивить такого скептика, как я? Томить не буду — это shareware-продукт Mount & Blade.



Для тех, кому лень дотянуться до полки с журналом «Домашний ПК», № 6, 2005, — несколько слов о проекте. Перед нами своеобразный микс action, RPG и симулятора рыцаря с элементами Heroes of Might and Magic. Каждый из компонентов достоин парочки абзацев, но по долгу службы я поведаю вам не о них, а о доспехах и боевой системе. Сражения, кстати, являются одним из наиболее зре-

лишних моментов в игре. С них и начнем.

Как известно, основой любой техники фехтования являются шесть ударов (и, соответственно, столько же защит): справа и слева в верхнюю часть тела, аналогичные удары в нижнюю, удар сверху и укол. Mount & Blade позволит вам зацепить врага и справа, и слева, уколоть и как следует двинуть по кумполу, ну а высота удара регулируется курсором мыши. Защищаться же предлагают весьма упрощенными способами: закрыть щитом либо поставить блок оружием, т. е. боевая система вполне правдоподобна. Однако заметим, что удары можно комбинировать, как и в жизни. Теперь, прикрываясь щитом от натиска противника, нужно уловить момент и атаковать в наименее защищенное место. А поскольку в игре доступен вид от первого лица, виртуальная драка превращается в достаточно реалистичное сражение. Конечно, нелишними были бы различные «сбивы», «сливы», вездесущий «домик», «двойки» и прочие известные избранным приемы. Но есть опа-

сения, что тогда прекрасную боевую систему погубит неудобство управления, как это случилось с древней Die by the Sword.

С длинномерным древковым оружием еще проще — используется единственный удар. Бонус у него тоже один — можно удерживать противника на расстоянии, но по мере приближения врага герой теряет преимущество. Вне строя копейщику или алебардисту придется очень и очень туго. Знаю по собственному опыту: когда расстояние между противниками полтора метра и меньше, в ход идут поясные ножи, даги и мизерикорды. Копью или алебарде здесь просто нет места. Ни размахнуться, ни ударить, ни уколоть.

Сражение верхом — совсем другая история. Тут главное — не промахнуться, не сбавлять скорость и быть маневренным. Создатели проработали и модель повреждений, которые наносятся в конном бою. Урон зависит от класса лошади (не забываем, что это все-таки RPG), точности попадания и характеристик персонажа. Удар фальшином, да еще с отяжкой, да на

полном скаку — это, я вам скажу, верный фраг! Но не дай вам бог влететь в толпу пехоты и потерять скорость: в этом случае можно считать, что коня, да и зачастую собственной жизни, герой уже лишился. Вершиной достоверности стала бы реализация в игре выбивания бойца из седла. Тогда при поединках всадников приходилось бы уделять больше времени маневрированию и защите с помощью щита, но, как говорят, нельзя объять необъятное.

Стрельба верхом — еще один плюс к реалистичности Mount & Blade. Лучник бьет довольно далеко, и, конечно же, навесом. При долгом прицеливании курсор дрожит, имитируя усталость рук игрока, а это уменьшает шанс точного попадания. Не забываем, что одновременно нужно еще управлять конем.

А вот арбалетный болт, как более мощный, летит почти прямо. Будучи верхом, невозможно перезарядить арбалеты, представленные в игре. Все верно, ведь данное оружие перезаряжается с помощью специального стремени, что не позволяет герою передвигаться, а это во вре-





мя схваток с вражескими стрелками просто необходимо. Как свидетельствует история, проблема была решена с появлением щита-павеза, который получил широкое распространение в XV веке. Арбалетчик носил его за спиной, после выстрела поворачивался и перезаряжал арбалет, будучи прикрытым от неприятельских болтов и стрел.

Доспехи и оружие подобраны и реализованы с максимальной точностью. При желании и, разумеется, наличии необходимой суммы, героя можно облачить в любую броню: начиная с монгольских стеганых тигляев и характерных шапок до полных латных доспехов. Конечно, хотелось бы увидеть еще множество различных типов индивидуальной защиты, но ведь это не финальная версия игры. Кстати, баланс оружия и брони выполнен авторами Mount & Blade на «отлично». С одетого в полные латные доспехи персонажа практически не снимаются хитпоинты, ведь пробить такую броню нелегко, но возможно, что демонстрирует болт, торчащий у героя в области правой лопатки.



К слову, здесь у оружия есть характеристика «длина», и это не просто количество клеточек, занимаемых им в инвентаре, а достаточно важный показатель. При выборе двух идентичных мечей-бастардов, одинаковых по силе и скорости нанесения ударов, но различных по длине, предпочтение следует отдать более длинному клинку. Потому как разница в 10–15 единиц – фактор решающий, и на поле боя вы почувствуете это моментально.

Mount & Blade – одна из немногих игр, к которой, собственно, и придраться-то не за что. Напоследок хотелось бы пожелать ее создателям сил, терпения, а после завершения проекта – вполне заслуженного успеха. Ведь они взялись воплотить в жизнь оригинальную и довольно непростую концепцию с массой потрясающих возможностей и находок. Разумеется, предстоит проделать еще много-много работы. Но у Mount & Blade имеются все задатки шедевра. Во всяком случае, для поклонников реализма в играх.

city.com

МІСТО СУЧАСНОЇ ЕЛЕКТРОНІКИ

**СКИЛЬКИ НЕ ШУКАЙ
А ВСЕ ОДНО
ПРИЙДЕШ ДО НАС!**

city.com

Інтернет-магазин:
www.city.com.ua

Інформаційна служба:
8-800-501-5000
(БЕЗКОШТОВНО)

- **М** Петрівка, пр-т Московський, 23-а
- пр-т 50-річчя Жовтня, 6-г
зупинка "Кінотеатр "Лейпциг"
- **М** Дарниця, вул. Малишка, 3
універмаг "Дитячий світ"
- **М.** ДНІПРОПЕТРОВСЬК,
ВУЛ. НАБЕРЕЖНА-ПЕРЕМОГИ, 86-А

Суперпредложение для подписчиков!

УБОЙНЫЙ

КОМПЛЕКТ ЖУРНАЛОВ
для любителей
железа и игр

Универсальный
«Домашний ПК»+DVD
и драйвовый
Gameplay+DVD

Два лучших
компьютерных журнала
Украины с двумя
DVD-дисками ежемесячно!

~~35 грн~~

Всего в месяц.

23,65
грн

Вы экономите 30%
от розничной цены!

Подписной индекс 94938.
Подписка осуществляется во всех
почтовых отделениях страны.



Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны



с. 64

Ghost Recon: Advanced Warfighter

Вторая часть Ghost Recon была натуральным плевком в лицо – вслед за потрясающим тактическим боевиком нам подсунили какой-то Quake. К счастью, третий эпизод полностью реабилитировал разработчиков после неудачи предыдущего.

Tomb Raider: Legend

Народная любовь к Ларе Крофт не угасла даже после того, как ей увеличили окружность талии и уменьшили бюст. Внешность не главное, особенно учитывая, что в Legends – прекрасный игровой процесс.

с. 68



Мультиплатформа

Первые четыре игры данного номера вышли одновременно (или почти одновременно) на нескольких платформах: как минимум на Xbox 360 и PC, а иногда и на других, старого поколения. Но, как показывают оценки, хуже от этого они не стали – в большинстве случаев перед нами крепко сбитые, качественные проекты. Неужели «проклятие портирования», преследовавшее пользователей PC последние несколько лет, снято? По крайней мере теперь слово «порт» не сопровождается определениями «жуткая графика и управление для инопланетян». Что, согласитесь, не может не радовать.

- 64 Ghost Recon: Advanced Warfighter
- 68 Tomb Raider: Legend
- 72 Condemned: Criminal Origins
- 76 Dreamfall: The Longest Journey
- 80 Fire Department 3
- 82 Spellforce 2
- 84 War on Terror
- 86 Dead or Alive 4
- 88 Evolution GT
- 90 Kingdom Hearts II
- 92 Tourist Trophy
- 94 Suikoden V
- 96 Боги: Дорога в бесконечность
- 97 Жесть
- 98 Outrun 2006: Coast 2 Coast
- 99 Monster Rancher EVO
- 100 Blazing Angels: Squadrons of WWII
- 101 Keepsake
- 102 Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
- 102 River King: A Wonderful Journey
- 103 Black & White 2: Battle of the Gods
- 103 Истории пикирующего бомбардировщика



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



Знак «**Смотри на диске**» – на диске Gameplay вы найдете материалы по данному проекту.



PC / PlayStation 2 / Xbox / Xbox 360

Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter

Янош Грищенко

Bullet tells the truth

Каждый раз, когда вы покупаете новый тактический шутер производства Red Storm Entertainment, вам кажется, что лучше него ничего нет и быть не может (за редкими исключениями). И вот, сами того не замечая, играете, например, исключительно в Ghost Recon (нужное подставить).





Однако проходит год, два, три, и вы не без удивления обнаруживаете, что игровая индустрия резво ускочила вперед, сменив фамилии, явки, пароли, адреса и платформы. А вы все еще воюете в шутере пятилетней давности, практически позабытый родственниками и друзьями. Но вы – профессионал, командир и лучший стрелок, с одного выстрела из M4 попадающий низко летящей мухе прямо в правый глаз. Ваши бойцы, неоднократно раненные, закаленные в боях, способны выстоять против целой вражеской дивизии. И именно вы водрузили звездно-полосатый флаг над Кремлем в

тот пасмурный зимний день. Однако, увы и ах, о ваших подвигах знают лишь безмолвные виртуальные напарники, а весь мир – в неведении. Нужно что-то менять! Все должны, нет, просто обязаны знать! И тут оказывается, что на дворе шестой год нового тысячелетия и три дня тому назад вышла очередная часть единственной и любимой Игры. И все повторяется заново. Судьба?

О первой Ghost Recon можно писать бесконечно. Никто не оспорит, что эта игра стала судьбоносной не только для Red Storm, но и для всей индустрии в целом. В ноябре 2001 года тактические шутеры разделились

на две группы: «до» и «после». До – это скорее наброски, проба пера и ребяческое баловство. После – то, что всерьез и надолго. На недостижимой для большинства других высот Ghost Recon оказалась, в первую очередь, благодаря бескомпромиссности игрового процесса и доброму десятку ноу-хау в геймплее. Потом были еще два неплохих официальных дополнения, сотни любительских поделок и, наконец, бесконечно омерзительная вторая часть (надо сказать, на PC ее предусмотрительно отменили), хотя все это не идет ни в какое сравнение с монументальным, божественным оригиналом.



Паспорт

Жанр тактический FPS

Разработчики Red Storm

Entertainment/GRIN

Издатель Ubisoft

Издатели в Украине GFI/
«Руссобит-М»

Web-сайт www.ghostrecon.com

Возраст 16+

Оценка 4/5

Идея Мексика, кактусы, повстанцы, заговор, президент, элитное армейское подразделение
Графика Самая красивая реализация огня и взрывов в компьютерных играх, аккуратные модели и симпатичные городские кварталы

Звук На уровне

Игра Если вы ждали нечто похожее на первую часть GR – рыдайте. Если просто очередной тактический шутер – расслабьтесь и получите удовольствие

О разработчике

Red Storm Entertainment

Игры Tom Clancy's Politika, Tom Clancy's Rainbow Six, Shadow Watch, Force 21, Anne McCaffrey's Freedom: First Resistance, The Sum of All Fears, Tom Clancy's Ghost Recon и др.

Web-сайт www.redstorm.com
Компания, основанная в 1996 г., специализируется на выпуске тактических шутеров по мотивам произведений известного писателя Тома Клэнси.



Товарищ, ты туда не ходи...





В последнее время наблюдается тенденция к упрощению геймплея, что нередко вызывает непонимание у игроков старой школы. Они лишь пристальнее всматриваются в монитор в тщетной попытке увидеть то некое родное и близкое, а теперь далекое и забытое. Но не волнуйтесь, с Ghost Recon: Advanced Warfighter все в порядке. Во всяком случае, дела обстоят гораздо лучше (что, к слову, забавно), нежели с Rainbow Six: Lockdown. Человеку, прошедшему по сто тридцать восемь раз каждый из режимов в первой Ghost Recon: от вершин Кавказских гор до Мавзолея, поначалу будет тяжело сориентироваться в Advanced Warfighter. Игра абсолютно другая. Начиная с географии и заканчивая баллистикой. О том, что эти проекты каким-то непостижимым образом связаны, говорят всего три вещи: имя разработчика, команда «призраков» под вашим руководством и намертво приклеенное в центре монитора перекрестие прицела. Но не советую спешить с выводами. Через некоторое время начинаешь понимать, что не все было незаслуженно упущено и закатано под мексиканский асфальт.

Полюбуйтесь, ну полюбуйтесь же на эти упомирачительные перестрелки! Ведь это скорее кино. Посмотрите, как пули вгрызаются в стену, откалывая от нее куски штукатурки и вздымая облачко пыли. Вслушайтесь, как пулеметная очередь вспарывает дерево чуть левее от вас. Ощутите тот самый страх, ко-

торый вы испытывали в первой части игры, осторожно выглядывая из-за угла какого-то здания, не ведая, что там или кто там. А когда единственный точный выстрел незамеченного вражеского снайпера пробьет ультрасовременный бронезилят капитана Митчелла и в один миг опрокинет его тело на землю, вы даже не успеете понять, что же все-таки произошло там, с другой стороны экрана. И будете, точно знаю, что будете, проходить эпизод до тех пор, пока не покончите с врагом или не убьете клавиатуру. Именно за это стоит полюбить GRAW. Именно этого вам так не хватало долгие годы.

Выжить, по возможности выполнив поставленные задачи, и убраться с поля боя к чертовой матери, отдышаться, выпить чашечку кофе – и снова в бой. Ибо каждая перестрелка превращается в смертельную схватку по всем канонам военного искусства. Как только завязывается бой, противник пытается спрятаться за колоннами, брошенными автомобилями, скамейками и т. д., выжидает момент и начинает отстреливаться. Перестрелка с парой грамотно занявших позиции повстанцев может закончиться гибелью всей вашей боевой четверки. Искусственный интеллект не дает расслабиться ни на минуту: как только вы перестали подавлять вражескую позицию огнем и ушли на перезарядку – ждите ответной очереди. Один противник, которого вы взяли на прицел первым, не страшен, но если вы по

глупости «засветили» себя или своих напарников, ожидайте крупных неприятностей. Чаще всего в виде подтягивающихся к месту боя патрулей или оснащенных пулеметами бронемашин. Традиционно для многих игр от Red Storm в целом и Ghost Recon в частности искусственный интеллект оставляет положительное впечатление. Пути патрулей и движение бронетехники, а также точки возможных огневых позиций во время боя прописаны заранее, но как же, черт возьми, замечательно все это выглядит со стороны! Чего стоят только акробатические трюки, исполняемые и вашими бойцами, и противником: приятно смотреть, как под шквальным огнем AI одним прыжком «закрывается в грязь», т. е. сходу падает на землю возле укрытия и ведет оттуда огонь, переставая быть мишенью для вражеских стрелков.

Особенно тяжело воевать в городских кварталах. Нет, Advanced Warfighter никоим образом не претендует на звание симулятора Close Quarters Battle (благо эта ниша давно занята Rainbow Six: Raven Shield и SWAT 4). Тут мы видим скорее так называемый urban firefight, без помешений, зато в лабиринте улиц и скверов. К слову, городские локации по странному стечению обстоятельств выглядят значительно приятнее открытых пространств. Созерцание последних приносило несказанное удовольствие во времена первой части, сейчас же скучные мексиканские равнины, забот-

ливо окруженные непроходимыми холмами и постройками, не вызывают былых ощущений, да и открытыми их можно назвать с большой натяжкой. Вот тут и начинают просачиваться из всех щелей мелкие, но все же недостатки. Каждый раз, начиная миссию, вы долго будете размышлять, какое же оружие вручить доступным бойцам (их трое). И непременно придете к тому, что одному дадите M8, второму – МК48 и в придачу повесите каждому на спину по противотанковому Zeus (следите, кстати, за индикатором суммарного веса амуниции). Ну а перед тем как вооружить третьего снайперской винтовкой, будете два часа усиленно размышлять, так как действительно есть над чем. Из-за специфики и дизайна локаций снайпер зачастую оказывается без дела: спрятать его на вершотуре не получится. А если даже удастся, то задачи миссии все равно уведут вашу команду из зоны обстрела.

Принимая во внимание тот факт, что события игры разворачиваются в недалеком будущем, не слишком удивляйтесь, заведя разодетых в multicam BDU американских пехотинцев, экипированных различными техническими девайсами и прототипами стрелкового оружия. Все было добросовестно слезано с пентагоновских пресс-релизов гуманистической программы Future Warrior, которую, к слову, обещают воплотить в жизнь в самом что ни на есть скором времени.

Бьет наповал апперкотом лишь тот факт, что Red Storm не посчитала нужным оставлять в игре систему индивидуальных характеристик доступных бойцов, развитие их умений по нескольким параметрам в зависимости от полученного во время выполнения задания опыта и награды. Помните, в первой части Ghost Recon вы берегли каждого солдата как зеницу ока, потому что к десятой миссии он становился uberпрофессионалом (хотел бы я посмотреть, как бы вы штурмовали Красную площадь одними лишь новичками), практически ничем не уступающим по умениям герою А. Шварценеггера в небезызвестном Commando. А в Advanced Warfighter потеря напарника хоть и нежелательна, но вовсе не критична для прохождения игры. Ну и, конечно же, в вашем распоряжении теперь всего одна команда. Вы не ошиблись: переключения между солдатами на поле боя больше нет, зайти к цели с двух сторон не получится никак. А ведь без второй

тройки раньше было не обойтись – сразу съели бы живьем. Зато появился тактический экран с картой местности, с помощью которого отдаются те или иные команды членам группы. Приказывать можно и без него, но в горячке битвы не до тактических размышлений на тему. Некоторые моменты, впрочем, вызывают немало вопросов. Например, почему по команде «Follow» три ваших бойца могут без задней электронной мысли растянуться в цепочку на сто-двести метров, да еще и в хитросплетении зданий, становясь, таким образом, отличными одиночными мишенями для заплутавшего кабальера с G-36? Или почему по команде «Cover» они все начинают суетиться вокруг вас, а не прикрывать другого члена группы?

И все же Advanced Warfighter куда более лояльна к окружающим, нежели ее предшественница. Она проще и доступнее для широких масс, которым была крайне сложна и непонятна первая часть игры. Здесь

вы не увидите крови, а тела спустя непродолжительное время невидимый дворник убирает с земли. После ранения в ногу вы с напарниками не будете ковылять, безнадежно отставая от основной группы бойцов и превращаясь в отличную мишень для вражеского снайпера. В новом детище Red Storm нет той безжалостной по отношению к игроку системы повреждений, когда любое более или менее удачное попадание практически лишало вашего протеже дееспособности. Тогда легче было нажать *Restart*, чем пытаться пройти миссию до конца. Здесь все куда банальнее: пуля, еще пуля – индикатор здоровья меняет цвет с зеленого на красный. В этот момент картинка перед глазами трясется, но иных последствий, если это не фатальный выстрел, вы не заметите.

Нет в GRAW той взвешенности решений и спасительной медлительности, ранее не раз и не два помогавших выйти победителем из перестрелок. Да и необходимость

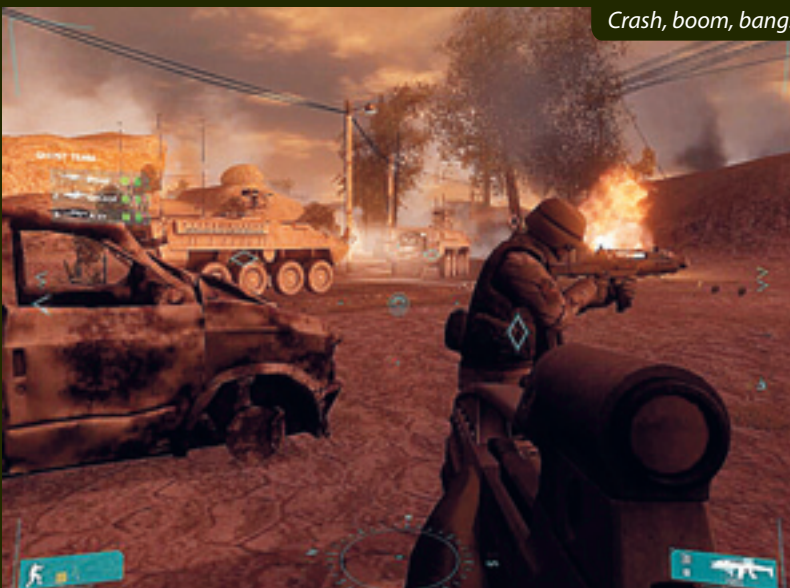
выжидать в засаде вражеский патруль или медленно, ползком, продвигаться к очередной цели миссии, тратя бесценные часы на преодоление расстояния, которое марш-броском можно было бы покрыть за десять минут, также отсутствует.

У Red Storm получилось все что угодно, но только не та самая Ghost Recon, хорошо знакомая и очень любимая. Advanced Warfighter наделена совершенно другим геймплеем – динамичным, быстрым, с приятной глазу картинкой, зрелищными спецэффектами и современной физической моделью (не желаете ли отдать 250 «вечнозеленых» за дополнительную карточку PhysX, с которой дружит игра?). Это вовсе не плохо, но в GRAW не осталось глубины, затягивавшей и увлекавшей, удерживавшей перед экраном сутками. Теперь это игра для всех и каждого. Может оно и к лучшему, кто знает. А свой единственный и неповторимый шедевр Red Storm создала пятью годами ранее.

Осторожность превыше всего



Crash, boom, bang!



Настоящий призрак



PC / PS2 / PSP / Xbox / X360 / GC

Tomb Raider: Legend



Богдан Бондарь

Возвращение легенды

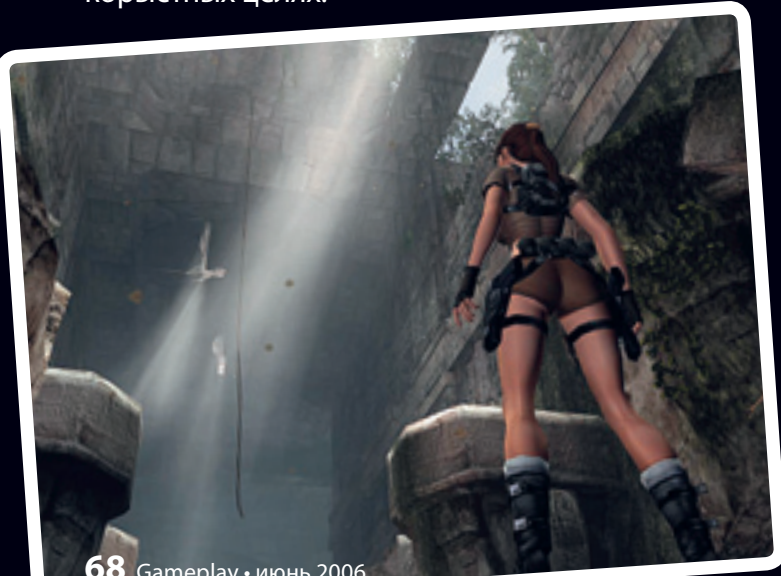
Как она прекрасна и грациозна! Великолепная фигура, шелковистые волосы, заплетенные в тугую косу, чувственные губы, миндалевидные глаза и другие выдающиеся достоинства. Эта красавица путешествует по миру, раскрывая загадки древности, и шутя расправляется с негодьями, используя старинные артефакты в своих корыстных целях.

Ее обожают все мужчины земного шара, а многие женщины хотят быть похожими на нее, в том числе и Анджелина Джоли. Правда, голливудская дива и вполноту не так ошеломляюща, как оригинал. Незабываемая археологиня появилась на экранах мониторов 10 лет назад и периодически радовала нас новыми приключениями, но потом внезапно исчезла. Злые языки говорили, что она уже никогда не вернется, а значит, тайны древних цивилизаций не будут раскрыты и зло останется безнаказанным, но мы не верили этим ужасным слухам. И правильно делали, потому что после трехлетнего отсутствия великолепная Лара Крофт снова с нами в Tomb Raider: Legend. Встречайте живую легенду!

Компания Eidos Interactive, бесценный издатель сериала о леди Крофт, крепко призадумалась после провала Tomb Raider: The Angel of Darkness. Игроки, мягко говоря, не пришли в восторг от ужасающе скучного геймплея и сумасбродного сю-

жета последних приключений Лары. Нужно было срочно что-то менять, и разработчики решили вернуться к истокам – побольше перестрелок, загадок, гробниц. Именно это вдохнуло в повествование новую жизнь и сделало Tomb Raider: Legend действительно интересной.

Игра рассказывает о волшебном мече, который много веков назад был разделен на несколько частей. Каждый фрагмент древнего клинка дает магическую силу его обладателю. Естественно, это не могло не привлечь внимания любознательной Лары. Теперь, чтобы собрать меч воедино, ей придется в спешном порядке посетить множество экзотических мест и настойчиво попросить владельцев (которые все как один оказываются законченными негодьями) расстаться с их магическими реликвиями. Леди Крофт побывает в величественных храмах Западной Африки, Перу и Боливии, ночном Токио, сверкающем неоновыми вывесками, на заснеженной секретной военной базе в холодном Казахста-





Спаyderмен, ау-у!



Паспорт

Жанр action/adventure
Разработчик Crystal Dynamics
Издатель Eidos Interactive
Издатель в Украине «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Web-сайт www.tombraider.com
Возраст 12+

Оценка 4/5

Идея Занимательная археология с известной девушкой в главной роли

Графика Вполне достойная графика обычного режима не идет ни в какое сравнение с красотами next generation content. К сожалению, последний нещадно тормозит

Звук Отличная музыка, приятное звуковое оформление и очень хорошая озвучка позволяют в полной мере наслаждаться игрой

Игра Замечательный проект с несколькими незначительными недостатками

О разработке

Crystal Dynamics

Игры Whiplash, Project: Snowblind, сериалы Gex, Legacy of Kain, Blood Omen 2, Pandemonium

Web-сайт www.crystald.com

Компания основана в 1992 г. с целью разработки и издания компьютерных игр. Наибольшую известность студии принесла линейка Legacy of Kain.

не, в заброшенном анимированном музее в Англии и покрытых льдами дворцах Непала. Кроме того, окажется, что история с мечом имеет отношение к таинственному исчезновению матери главной героини несколько лет назад. В общем, все уже поняли, что на получение награды за неожиданный и безумно увлекательный сюжет Tomb Raider: Legend не претендует. Однако предлагаемая нам история по крайней мере соответствует канонам жанра, а это само по себе является добрым знаком. Ведь, согласитесь, в современных играх действительно интересный сюжет встречается крайне редко.

Зато геймплей очень разнообразен. Акробатическая часть пришла прямоком из сериала о персоне королевских кровей персидского происхождения. Лара с ловкостью маршальши взбирается по лианам, перепрыгивает через бездонные пропасти, раскачивается на древних пиках, торчащих из каменной кладки, перебирается через ущелье по ржавой цепи... Эта часть игры вы-

полнена просто отлично. Вернее, была бы выполнена отлично, если бы не периодическое «отупение» камеры. Оператор иногда въезжает в стену и с гордостью демонстрирует затылок Лары крупным планом или показывает, как замечательно выглядит висящая на скале леди Крофт в профиль, в то время как игрок лихорадочно пытается понять, что находится за пределами экрана – пропасть или спасительная площадка.

В местах, где матушка-природа или хитроумные древние зодчие не предусмотрели пути для бравых археологов, Ларе на помощь приходит крепкий трос с магнитом. Это же приспособление оказывается очень полезным при решении загадок – с его помощью можно подтянуть поближе металлический ящик, выдернуть решетку вентиляции или сбросить со скалы камень. Затем наша феминистка, засучив рукава и вздохнув об отсутствии поблизости столь необходимой мужской силы, тащит тяжелейшие ящики, чтобы блокировать громадные сдвигающиеся пла-

ты, перекачивает каменные глыбы в углубления в полу и запускает древние механизмы. Головоломки довольно увлекательны, чаще всего представляют собой объединение загадок, связанных с внутриигровой физикой, и банального нажатия разнообразных рычагов.

Кстати, Лара постоянно носит с собой бинокль, который обладает недюжинным интеллектом. Он заблаговременно подскажет, какие предметы можно двигать, подсветит объекты, которые готовы взорваться от малейшей искры, объяснит, что вон та деталька сверху – составная часть механизма, и даже проинформирует, как с помощью верных пистолетов ящики слева можно размолотить в труху. На применении огнестрельного оружия основана еще одна составляющая игры – ураганные бои, насыщенные экшеном и драйвом. По крайней мере, такими они задумывались разработчиками. В действительности же все свелось к простейшему отстрелу несчастных мальчиков для битвы – так называемые

В реальной жизни

Список моделей, которые были «лицами» Лары Крофт

Натали Кукс (Natalie Cooks) – 1996 – 1997
Рона Митра (Rhona Mitra) – 1997 – 1998
Нелл МакЭндрю (Nell McAndrew) – 1998 – 1999
Лара Веллер (Lara Weller) – 1999 – 2000
Люси Кларксон (Lucy Clarkson) – 2000 – 2002
Джил де Джонг (Jill De Jong) – 2002 – 2004
Ванесса Демуй (Vanessa Demouy)
Карима Адебайб (Karima Adebibe) с 2006 по настоящее время



Шторы надо бы поменять

враги наделены интеллектом моллюска, они способны заблудиться в трех соснах, а попасть из пистолета в стену сарая не смогли бы, даже находясь внутри. В защиту бедняг, однако, стоит сказать следующее: во-первых, они владеют внушительным запасом гранат, разбрасываемых направо и налево, а во-вторых, этих суперсолдат явно с детства кормили специальными смесями, содержащими неприлично высокий процент железа, – чем иначе объяснить тот факт, что противник беззаботно скачет по поляне после выпущенной в него очереди из автомата? Наша Ларочка расправляется со всеми этими почти пуленепробиваемыми нахалами (и с мизерным количеством представителей фауны, тоже, впрочем, обьевавшихся металла), используя неизменные пистолеты с неограниченным боезапасом, подбираемые с земли трофейные автоматы, дробовик и гранатомет да пару гранат, которые честно прорисовываются у гражданки Крофт за спиной. Помогают также взрывающиеся бочки, баллоны с горючим и тому подобные легко-

воспламеняющиеся предметы, заботливо расставленные неизвестным доброжелателем (или, вероятно, тайным поклонником) на тропе войны амазонки-археолога. Если же девушку невзначай подстрелили, бой начинается снова с ближайшего чекпоинта, каковые щедро разбросаны по уровням.

Следующий элемент геймплея – поездки на мотоциклах. Наша подопечная несется по равнине на скоростном Ducati, стараясь успеть к месту очередного сюжетного ролика, а ей в этом, безусловно благом, начинании пытаются помешать враги, ведущие неприцельный огонь с мотоциклов или прицельный – из черных бронированных джипов. Не беда, ведь девушка Крофт тоже не лыком шита и может палить в ответ, не слезая с байка. Параллельно с отстрелом навязчивых спутников Лара должна будет избегать столкновения на полной скорости с огромными камнями, при этом не обращая внимания на copy-paste-куски мотоциклетных уровней. Рекомендуем запастись терпением, так как вторая трасса получилась

немного затянутой, чего нельзя сказать о поединках с боссами. Драки с ними очень динамичны и идеально выверены по времени. Сами боссы интересны и разнообразны, для каждого нужно подобрать уникальную тактику.

Наконец, последним кусочком в мозаике геймплея стали интерактивные ролики – нам показывают, как Лара Крофт преодолевает опасный отрезок пути, а мы, в свою очередь, должны нажимать на соответствующие стрелкам клавиши. Нечто похожее было и в *Fahrenheit*. Выбрали ошибочное направление – начинайте горько рыдать над нелепой смертью отважной путешественницы, успели вовремя нажать нужную кнопку – Лара грациозно уворачивается от острого лезвия, с оглушительным скрежетом проносящегося всего в нескольких сантиметрах, делает пережат и опять готова к дальнейшим испытаниям.

В целом, каждая из частей игрового процесса по-своему интересна, а их очередность в большинстве случаев оправдана – как только перестрелки с кучей врагов чуть

поднадоели, их сменяет акробатическое шоу главной героини, за которым следует разгадывание новой головоломки. Огорчает лишь скоротечность приключения – добраться до финального ролика можно часов за семь, причем не особенно торопясь. Создатели посчитали, что этого будет достаточно, ведь сюжетная линия – еще не вся игра. В процессе прохождения уровней нам встретятся древние артефакты, находимые в укромных уголках. Дополнительной, но отнюдь не обязательной миссией является обнаружение таких предметов старины. Чем больше раритетных масок, статуэток и медальонов соберет Лара, тем внушительнее число открываемых в меню бонусов. Тут есть биография ключевых персонажей, видеоролики, новые наряды для леди Крофт, апгрейды пистолетов, галерея объектов, которые встречаются в игре, и режим прохождения уровней на время. Однако для того чтобы увидеть все бонусы, придется постараться – спрятаны артефакты очень умело. Если же вам наскучит носиться по земному шару и раскры-



На съемках вступления к Sin City



Родная речь

Список актрис, озвучивавших Лару Крофт

Шелли Блонд (Shelley Blond) – Tomb Raider

Джудит Гиббонс (Judith Gibbons) – Tomb Raider II, Tomb Raider III

Джонелл Элиот (Jonell Elliot) – Tomb Raider: The Last Revelation, Tomb Raider Chronicles, Tomb Raider: The Angel of Darkness

Кили Хоус (Keeley Hawes) – Tomb Raider: Legend.

Разумеется, стоит упомянуть **Анджелину Джоли** (Angelina Jolie), сыгравшую Лару Крофт в фильмах Tomb Raider и Tomb Raider: The Cradle of Life

вать загадки седой старины, всегда можно вернуться в уютный особняк семейства Крофт. Там Лара потренируется в акробатике или просто отдохнет от опасностей, подстерегающих археолога на каждом шагу.

Графическая часть тоже условно делится на две составляющие. Стандартный режим выдает довольно неплохую по сегодняшним меркам картинку, но ему не сравниться с прогрессивным *next generation content*. При активации последнего начинают усердно трудиться третьи шейдеры, визуальная часть преобразуется, все предметы обретают дополнительный рельеф, текстуры становятся потрясающе четкими, а поверхность воды выглядит даже натуральнее, чем в реальности. В дополнение к невероятным красотам режим *next generation content* навесит вам и немалые тормоза, с которыми, похоже, не могут справиться даже новейшие скоростные видеокарты. И пока разработчики стараются выпустить патч, сдерживающий непомерные аппетиты движка, приходится довольствоваться упрощенной гра-

фикой. Однако даже в этом режиме картинка радует глаз: bump-mapping выдавливает на текстурах красивый рисунок, bloom создает эффект пересвечивания, depth of field трудится над «расфокусировкой» предметов. Внимание к деталям просто завораживает: после ожесточенной перестрелки из дул пистолетов медленно поднимается сизый дымок, кожа выходящей из воды Лары покрыта капельками, которые вскоре высыхают под лучами солнца, а на зимних локациях изо рта героини вырывается пар. Аниматоры заслуживают если не памятника, то хотя бы ордена. Все движения девушки грациозны и четки, фрагменты анимации очень плавно сменяют друг друга, в боевых сценах чувствуется напряженность каждого мускула главной героини, а во время выполнения акробатических этюдов видно, как легко она прыгает с уступа на уступ, раскачивается на перекладинах и лианах. Визуальная часть удалась на славу, немного расстраивает лишь тот огромный кусок, который игра отъедает от жесткого диска при установке. 7 GB – именно столько требу-

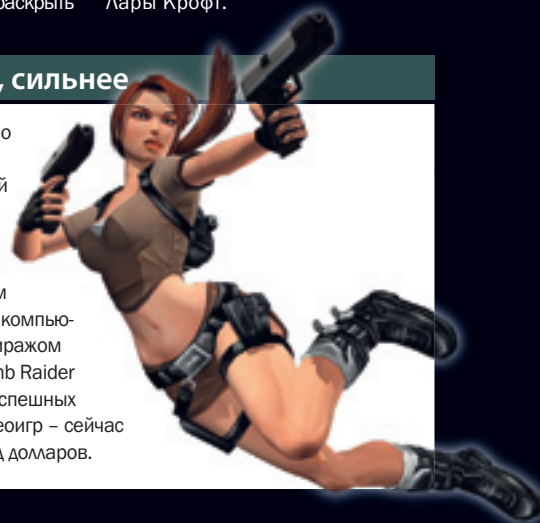
ют приятная графика и качественные текстуры.

О звуковом оформлении рассказать невозможно, его нужно просто слушать. Потрясающе красивая музыка, как нельзя лучше подходящая к окружающей обстановке, постоянно сопровождает Лару в ее приключениях. Многочисленные звуковые эффекты способствуют глубокому погружению в атмосферу игры, а великолепная озвучка позволяет более полно раскрыть характеры персонажей.

После предыдущих частей сериала уже мало кто верил, что возрождение вселенной Tomb Raider возможно. Однако умельцы из Crystal Dynamics на деле доказали, что им по плечу это сложное задание. В игре есть несколько досадных недоработок, но теперь хотя бы появился стимул ждать следующих приключений красавицы, спортсменки и просто хорошей девушки Лары Крофт.

Быстрее, выше, сильнее

Лара Крофт совсем недавно попала в «Книгу рекордов Гиннеса» в качестве самой успешной женщины – героини видеоигр. За 10 лет победоносного шествия по всевозможным игровым консолям и персональным компьютерам сериал разошелся тиражом в 28 млн экземпляров. Tomb Raider является одним из самых успешных франчайзов в истории видеоигр – сейчас он оценивается в миллиард долларов.





PC / Xbox 360

Condemned: Criminal Origins



Андрей Грабельников

Кого ждет маньяк?

Обывателя в подворотне поджидает дежурный маньяк, которого в свою очередь подстерегает психопат, охотящийся исключительно за серийными убийцами, за спиной которого стоит кошмарная персона, скрытая до времени в тени. Последним вагоном этого криминального поезда значится Итан Томас, разумеется, агент ФБР, глазами которого взирает на мир обыватель, которого...



Брат помирать, ухи просит!

Но для начала вышеназванный агент, схлопотав по неказистому первому лицу, выпадает из окна третьего этажа, а управляющий им игрок обнаруживает в Condemned: Criminal Origins занятые ракурсы, уйму с удовольствием угадываемых штампов, несколько интересных находок, а также явное техническое и художественное родство с «Ж.А.Х.». Узы настолько тесны, что с первых кадров и до финальных титров нас не покидает вполне закономерное дежавю. Ничего удивительного в этом нет – терпеливый игрок после запуска обнаружит тизер компании Monolith, а проведя некоторые изыскания, можно выяснить, что между появлением F.E.A.R. на персональных ЭВМ и Condemned на Xbox 360 прошло совсем немного времени. Сходство не ограничивается одним лишь движком – с абсолютной уверенностью констатируем: над дизайном уровней и текстурами ССО корпели те же специалисты, которые ранее потешили нас душераздирающей историей о психоспецназе. Это печалит и радует одновременно.

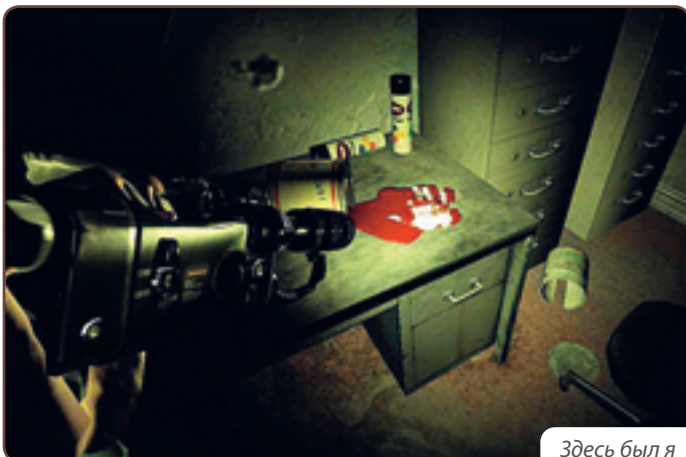
Итан Томас (Ethan Thomas) работает следователем, так сказать, оригинального жанра и по роду своих занятий вынужден посещать далеко

не живописные места. В F.E.A.R. дизайнерам удалось виртуозно передать уныние и скуку складских и офисных помещений, а уж в плане воссоздания заброшенных домов, заколоченных торговых центров и других излюбленных мест обитания серийных убийц специалистам из Monolith просто нет равных. Однако, несмотря на выдающиеся ТТХ графического «мотора», убедительную физику и мастерское обращение с источниками света, визуальный ряд Condemned напоминает одну большую серо-коричневую помойку. Весьма, конечно, достойный антураж для мрачного триллера, но мы-то с вами знаем, что бывает и получше (кивок в сторону Silent Hill и Call of Cthulhu). И потом, эти набившие оскомину выкрутасы дизайнеров уровней... Нагромождая лабиринты из предметов интерьера, они заставляют нас нарезать круги по одной маленькой комнате или препятствуют расследованию с помощью опрокинутого стула и мусорного ведра. В результате мы вынуждены сперва отправиться в погреб, а потом пробраться на чердак, чтобы обойти баррикаду с другой стороны.

Если видевшие графику F.E.A.R. имеют полное право утверждать, что знакомы и с Condemned, не скре-

щая при этом пальцы за спиной, то в отношении геймплея подобный финт не действует. Увешанный гроздьями специальных приборов (см. ниже) коренастый следователь ФБР по меркам шутеров еле ползает и начинает задыхаться уже после 50-метровой пробежки, полностью исчерпав свой не слишком большой физический потенциал. А функцию *always run* просто негде включить. Кроме того, Томас вооружен лишь маломощным фонариком и... электрошокером, подзарядка которого требует времени. В лучшем случае агент получит табельный пистолет с ОЧЕНЬ маленькой обоймой. Пять патронов – роскошь, десять – чудо, сравнимое с библейскими! Вообще Condemned старается ограничить использование пушек, чтобы даже самые меткие игроки (с этим тут все серьезно – попадание в голову гарантированно отправляет неприятеля в Страну Вечной Охоты) не обошли стороной оригинальную боевую систему.

О дивная помойка, каких смертоносных богатств полны твои недра! В ход идут дверцы шкафчиков и газовые трубы разных калибров, штакетина обыкновенная с гвоздями и огнетушитель, лопата и вывернутый из стены кусок арматуры. Никогда еще разработчики не были столь изобретательны. Поверьте, собственноручно отмузгивать мерзавца коcherгой гораздо приятнее, чем методично нажимать на курок BFG3000. Однако присмотритесь к этим вроде бы ничем не примечательным предметам повнимательнее – у каждого есть свои преимущества и недостатки. Кроме того, игра услужливо подскажет, что вы потеряете и что приобретете, в очередной раз поменяв шило на мыло. К примеру, дверцей легко блокировать удары, она далеко и сильно бьет, но крайне громоздка и закрывает половину экрана. А вот газовая труба с краником очень быстро наносит повреждения сред-



Здесь был я



Паспорт

Жанр first person action/horror
Разработчик Monolith Productions
Издатель SEGA
Web-сайт
www.condemnedgame.com
Возраст 18+

Оценка 4/5

Идея Агент ФБР пытается найти истину с помощью подручных средств. Что-то знакомое, правда?

Графика Один из самых технологически совершенных движков виртуозно изображает помойку

Звук Замечательный

Игра Уникальная боевая система, крепкий сюжет и прекрасный звук с одной стороны, провальный дизайн уровней и приедшийся антураж с другой. В любом случае готовы мощные компьютер

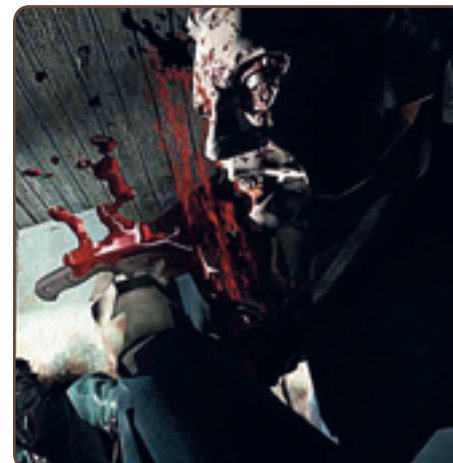
О разработке

Monolith Productions

Игры F.E.A.R., The Matrix Online, Tron 2.0, Aliens vs. Predator 2, Shogo: Mobile Armor Division, Contract J.A.C.K., Sanity: Aiken's Artifact, Septerra Core, Gruntz, Get Medieval, Claw, сериалы No One Lives Forever, Rage of Mages, Blood

Web-сайт www.lith.com/home.asp

Ветераны игрового мира, уже ставшие флагманами индустрии развлечений для персональных компьютеров. На очереди – консоли нового поколения.





Здравствуй, красавица!



ней степени тяжести, имеет среднюю же вероятность успешной блокировки и малую дистанцию поражения. Импровизируйте, ищите свой стиль!

Несколько теплых слов заслуживает и наседающий на Итана Томаса цирк уродцев. Собственно, главные подозреваемые всегда маячат на расстоянии вытянутой руки – Condemned уверенно держит ритм погони, подкармливая игрока деликатесными скриптовыми сценками. Вот Serial Killer X захлопывает дверь прямо перед вашим носом, заваливает за собой проход и исчезает в вентиляционной шахте. А то и просто с чувством бьет запыхавшегося Томаса в лицо или сталкивает с лестницы. Между делом приходится отбиваться еще и от безумных аборигенов неблагополучных районов, подвалов и свалок. Причем сперва

спятили пернатые: из-за их суицидальных настроений в городе начался натуральный птицепад (наш сентиментальный «орнитолог» складывает трупы всяких воробьев во внутреннем кармане – не удивляйтесь!), следом с остатками разума распрощались пьяницы, наркоманы и лица без определенного места жительства. Ближе к концу в расход пошли и граждане более сложной душевной организации: повара, пожарники и, кажется, фермеры. Похоже, все они раздобыли свое весьма разнообразное оружие на той же свалке, что и главный герой, поэтому количество возможных комбинаций приближается к бесконечности, а боевая система не наскучивает даже к концу игры и дает фору многим известным фэнтезийным разборкам на мечах и посохах. Искусственный интеллект? Да, достался по наследству, но вы ведь помните хвалебные отзывы по поводу поведения спецназовцев в F.E.A.R. Правда, умственные способности криминаль-

ных элементов несколько ухудшились, но, учитывая поразивший местную фауну недуг, это простиительно. Если у особи половина нейронов уже погибла, а оставшаяся работает со скрипом – какой уж тут командный дух?

Впрочем, у Monolith припрятана еще пара тузов в рукаве. Например, не возникает экзистенциальных вопросов типа «зачем я куда-то иду?» Наиболее важные повороты сюжета происходят не между уровнями, а внутри них. Иногда изображение на экране размывается, а в углу появляется предупреждение – время использовать специальную экипировку. Итан ведь следователь, не забыли? Сбор улики больше всего напоминает пиксел-хантинг в квестах: детектив автоматически достает нужное устройство, а нам остается лишь найти ему применение. Цифровая «мыльница» запечатлеет все детали, ультрафиолетовый фонарик выявит отпечатки пальцев, а лазерный сканер идентифицирует состав веществ.

Информация немедленно отправляется в лабораторию, а верная помощница тут же докладывает о результатах по видеofону. Некоторые сообщения коллеги помогают Итану сделать крайне важные для развития сюжета умозаключения. Кстати, барышня может позвонить совершенно неожиданно и сказать что-то вроде «я тут вспомнила...». А кажущийся сперва профанацией сбор улики позволяет почувствовать себя действительно движущей силой игры.

Итак, Condemned: Criminal Origins, несомненно, достойная побывать в лотках ваших DVD-приводов, даже несмотря на отсутствие почетного знака от нашей редакции. Это довольно любопытный action, хотя и не лишенный некоторых недостатков, но все-таки не посрамивший старшего брата. Стоит попробовать!



Пустите переночевать!





МРІЄШ ПОТРАПИТИ ДО ФІНАЛУ
WORLD CYBER GAMES?

ПОЧУВАЄШ СЕБЕ ВПЕВНЕНО
ЗА КЕРМОМ У
“NEED FOR SPEED”?



*Необхідна попередня реєстрація
згідно правил WCG <http://www.wcg.com.ua>

КОМПАНІЯ INTEL ДАРУЄ ТОБІ ДРУГИЙ ШАНС!

В цьому році завдяки Intel
вдвічі більше гравців у
“Need for Speed” поїдуть до
Києва на Національний фінал WCG*

Протягом тижня прийди до клубу
на тренувальні заїзди та відчуй
справжній драйв на боліді Intel!

ЗАЇЗДИ ВІДБУДУТЬСЯ

з 5 по 11 червня – Львів

(C-club, пр. Чорновола 101, тел. (032) 240-72-22)

з 12 по 18 червня – Донецьк

(Ultima, вул. Горького-148а, ТК “Майдан”, 3й поверх, тел. (062) 3810588)

з 19 по 25 червня – Дніпропетровськ

(Сектор, ЦПО “Дафи” (бул. Зоряний, 1а; Підстанція), 3 поверх, тел. (056) 373-91-05)

з 26 червня по 2 липня – Харків

(Полігон, пр. Перемоги, 58а)

з 3 по 9 липня – Одеса

(Ангар 18 вул. Велика Арнаутська, 52)

з 10 по 16 липня – Сімферополь

(Стакер, вул. Київська, 38)

з 17 по 23 липня – Київ

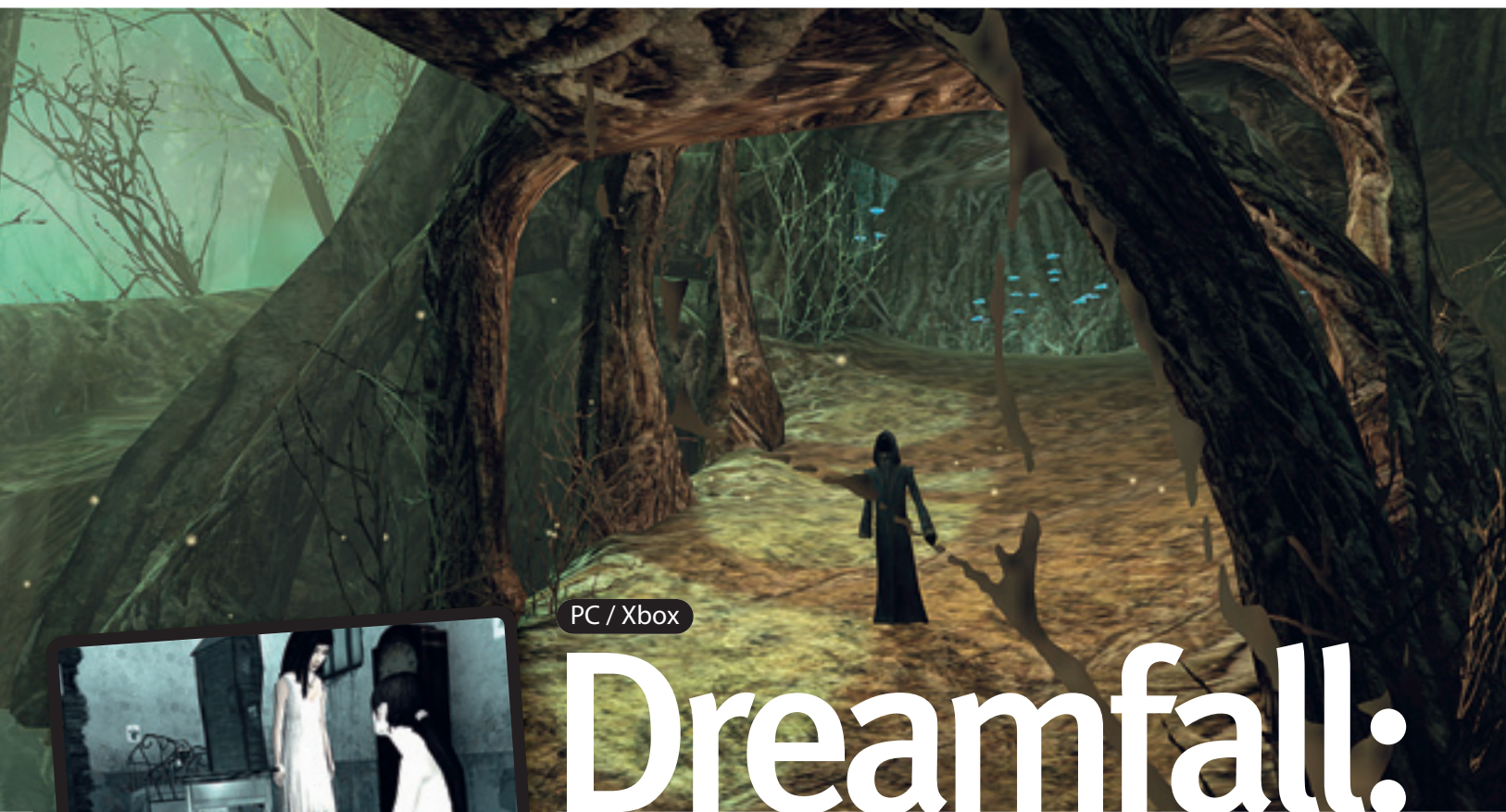
(Samsung C-club Metrograd, Бесарабська площа, ТЦ “Metrograd”, мінус 2 поверх)



ГЕНЕРАЛЬНИЙ СПОНСОР

МОБІЛЬНИЙ ПАРТНЕР

МЕДІАПАРТНЕР



PC / Xbox

Dreamfall: The Longest

Андрей Кубовский

Путешествие продолжается

The Longest Journey, увидевшая свет в 1999 г., была игрой очень гуманной и даже пацифистской. Это в сочетании с невероятно интересным сюжетом сделало данный проект практически культовым для поклонников адвенчур. Ее продолжения мы ждали шесть долгих лет!



Dreamfall: The Longest Journey – новая игра с новыми правилами. В эпоху смешения жанров не стоит сожалеть об ушедших временах, равно как и пытаться загнать современные проекты в тесные рамки адвенчур «тех дней». Как, говорится, это совсем другая история...

Действие игры происходит спустя 10 лет после событий первой части. Начинается повествование неспешно: для главной героини – Зои Кастилло (Zoë Castillo) – наступает еще один вроде бы заурядный день: проводить отца в командировку, сходить в спортзал и на вечеринку с друзьями – вот и все ее планы. Ничто не предвещает беды, вот только странные помехи на экране телевизора и таинственный голос, произносящий: «Найди Эйприл... Спаси Эйприл...»

В спортзале, кстати, нас ждет, кроме тренера, непривычное для любителей адвенчур нововведение – файтинг. Отныне героиня квеста сможет постоять за себя! Правда,

ассортимент доступных ударов невелик: пара полегче и пара посильнее плюс перемещения и блок. Но этого вполне достаточно, чтобы охладить пыл не слишком мощного противника. Впрочем, будьте готовы к тому, что иногда разработчики лишат вас возможности ввязаться в схватку, поставив перед выбором вроде «убеги или умри». В таких ситуациях любителям не спеша поразмыслить придется осваивать тонкости управления с помощью WASD. С методичностью доктора Павлова игрока примутся обучать бегу по пересеченной местности с препятствиями. Алгоритм простой: *autosave*, марш вперед, вас убили, черный экран, *load*.

Однако вернемся к сюжету. Итак, монитор снова демонстрирует черно-белый зимний пейзаж, и опять слышен тот самый голос. Спокойная жизнь для Зои закончилась, ее ждут большие перемены. Один безобидный телефонный звонок – и действие начинает набирать обороты: грабители, труп в квартире пропав-



Паспорт

Жанр приключения**Разработчик** Funcom**Издатель** Aspyr Media**Издатели в Украине**

«Одиссей»/«Новый Диск»

Локализатор Lazy Games**Web-сайт** www.dreamfall.com**Возраст** 12+

Оценка 4/5

Идея Эволюция классической point'n'click-адventure**Графика** Хорошая**Звук** Неподражаемая актерская работа, качественный саундтрек**Игра** Прекрасная, однако не без недостатков

О разработке

Funcom**Игры** The Longest Journey, Anarchy Online + аддоны**Web-сайт** www.funcom.no

Норвежская компания, основанная в 1993 г. Как The Longest Journey, так и Anarchy Online стали проектами очень популярными, можно даже сказать культовыми.

Journey

шего друга, его поиски и сбор информации... Героине предстоит путешествие по местам, которые знакомы игравшим в первую часть. Правда, за десять лет после Коллапса мир сильно изменился. Солнечная Венеция превратилась в холодные трущобы, поливаемые дождем. Некогда уютный дом, где Эйприл Райан (April Ryan) снимала комнату, – в подозрительную ночлежку с облезлыми стенами. Arcadia тоже не осталась прежней: теперь ее заснеженные улочки охраняют вооруженные солдаты. Мир вновь (в который раз!) переживает непростые времена.

После первого часа игры становится понятно, что нас не будут утруждать сложными пазлами, а основной упор сделан на кинематографичность повествования – ничто не должно отвлекать игрока от сюжета. Традиционный сбор предметов, конечно, есть (их даже можно комбинировать), однако он сведен к минимуму, и чаще всего использовать вещь придется в двух шагах

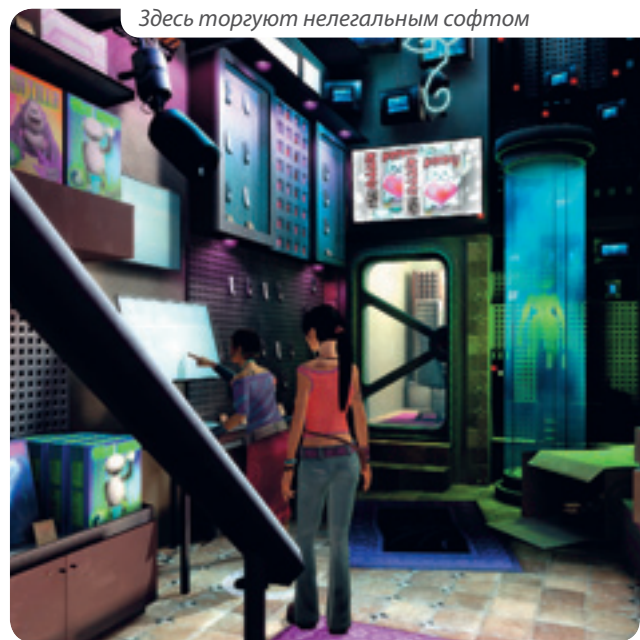
от места, где вы ее нашли. Если поначалу решение загадок представляет хоть какой-то интерес, то ближе к середине игры мы получаем массу однообразных миссий в стиле «пойди туда, принеси то». Подчас, чтобы добраться до финальной цели, приходится навесить огромное количество промежуточных NPC, причем каждый выдаст очередное аналогичное задание.

А вот диалоги, несомненно, – одна из сильных сторон игры. Здесь позволено даже выбрать манеру разговора: повести себя более агрессивно или дипломатично, сказать правду или обмануть собеседника. Кроме Зои, можно будет поиграть за Эйприл, которая теперь утратила способность перемещаться между мирами и возглавила отряд повстанцев, а также за ее оппонента – апостола Киана Алвани (Kian Alvane), охотника на ведьм и борца с магией. Каждый персонаж уникален и самодостаточен, а характеры и эмоции всех героев великолепно переданы с помощью интонаций – уже из-за





Желтеет парус одинокий...



Здесь торгуют нелегальным софтом

этого Dreamfall достойна называться сиквелом одной из лучших приключенческих игр ушедшего века. Именно благодаря актерскому таланту Элли Конрад Лей (Зои Кастильо) и Сары Гамильтон (Эйприл Райан) голоса двух главных героинь звучат так живо и искренне. Да и выглядят персонажи достойно, а мимика достоверно передает их переживания и настроения.

Как вы уже, наверное, догадались, прохождение Dreamfall условно нелинейное. Да, можно вести себя по-разному: прокрасться мимо противника на цыпочках, прячась в тени, либо вступить с ним в бой и т. п. Каждому игроку предстоит самому выбирать, какая тактика для него предпочтительнее: применить грубую силу или хитрость и смекалку. Однако зачастую результат не зависит от способа решения задачи и строго подчинен сценарию. Есть и традиционные квесты, но все они не блещут оригинальностью. Хотя Dreamfall и приключенческая игра, но квестовая

часть в ней минимизирована в угоду сюжетности повествования. Правда, в The Longest Journey оба эти компонента прекрасно сочетались друг с другом, но времена меняются. Грани между жанрами постепенно стираются, из-за чего некоторые игры утрачивают свойственную им предшествующим индивидуальность. Здесь, например, появились бои, stealth-составляющая и псевдонелинейность. Да, в отличие от своей практически оригинальной предшественницы Dreamfall не гнушается использовать многие выигрышные фишки из проектов последних лет. Не обошлось и без традиционной таинственной маленькой девочки: зашумленное черно-белое изображение тревожно шепчет загадочные фразы сквозь пелену помех.

Радует, что, невзирая на эти коммерческие нововведения, проект все-таки не теряет собственного шарма и вызывает у игрока не-

приятное ощущение причастности ко всему, что происходит по ту сторону экрана. Оба творения Рагнара Торнквиста обязаны своим успехом также атмосфере и сюжету. Головокружительный сценарий Dreamfall раскрывает перед нами одну за другой главы невероятной истории, конец которой настолько неоднозначен, что оставляет достаточно пространства для очередного сиквела.

В технологическом плане игра выглядит вполне достойно, дизайн уровней очень хороший. Хотя переход от пререндеренных фонов к полному 3D не прошел для Dreamfall безболезненно. Свободная камера имеет ряд недостатков, особенно сильно проявляющихся в закрытых помещениях, что, собственно, всегда было бичом подобных трехмерных проектов. Управление Зои и другими персонажами осуществляется как в action от третьего лица – это, конечно, дает большую свободу при изучении окружающего мира, однако

бывают моменты, когда игрок видит больше, чем его альтер эго. И особенно обидно, когда вы уже знаете решение головоломки, а героиня напрочь отказывается выполнять заветное действие до тех пор, пока вы не сделаете все, что предусмотрено сценарием. Контроль с клавиатуры тоже имеет свои недостатки, ведь игра одновременно разрабатывалась под Xbox и, соответственно, изначально была ориентирована на использование геймпада.

Возможно, не всем любителям приключенческой старой школы придутся по душе чересчур простые пазлы, пробежки на время по пересеченной местности, псевдонелинейность и сильно заскриптованная концовка. Однако факт остается фактом: классические point'n'click-приключения медленно, но уверенно уходят в прошлое. Их сменяют игры жанра микс, пусть и со знакомыми названиями. Хорошо это или плохо – время покажет.



Увидев стражника у входа в The Journey Map, Зои поняла, что явка провалена



Битвы в игре просты и скоротечны

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

Microsoft
game studios



FABLE

THE LOST CHAPTERS



«...яскрава, захоплююча, весела гра з унікальною атмосферою та новаторським підходом до закриття жанру заслужує оценок. Вона гартує того, щоб пройти її ще раз»

AG.ru



FIRE DEPARTMENT

EPISODE 3



PC

Fire Department 3

Георгий Чекан

Мы не жарим, мы тушим

На эту игру можно смотреть вечно: тут красиво горит огонь, течет вода и в поте лица работают люди. Но долго удовлетворять пироманьяческие наклонности не получится – больше всех потрудиться придется именно вам. А сачкования Fire Department 3 не прощает.



Перед нами довольно необычная тактическая стратегия. В качестве противника в ней выступают не привычные зерги да орки, а беспощадная стихия, у которой вы пытаетесь отвоевать человеческие жизни. С точки зрения моделирования пожара игра сделана просто отлично. К примеру, имеются разные виды огня, зависящие от того, что именно загорелось: дерево или цистерна с горючим. Для борьбы с ним используются четыре вида средств – от привычной воды до специального антиметаллического агента, который применяется для тушения взрывоопасных металлических порошковых субстанций. В вашем распоряжении команда профессионалов, состоящая как из обычных пожарников, так и узкопрофильных специалистов, необходимых в разных сложных ситуациях. Например, paramedic (paramedic), способный подлатать здоровье пострадавших с помощью болеутоляющего прямо на месте. Или extrication specialist – эксперт по расчищению пути и вытаскиванию людей из любых мест, для чего и вооружен мощной пилой-болгаркой. Понятно, что в полуразрушенных зданиях он более эффективен, чем обычный пожарник, но из-за веса своего инструмента не может выносить из огня жертвы, поиском которых, кстати, занимается специалист с собакой. Как видите, стратегия больше напоминает не классическую StarCraft, а ориентированную на team-play Commandos. В каждой миссии у вас всего 4–5 подчиненных, а подкрепление можно вызвать один-два раза, что приближает игру к хардкорной тактике.

Облегчить бойцам жизнь помогают всевозможные механизмы, выбор которых также достаточно обширен. Помимо классических пожарных машин с водометами, в игре есть и раздвижные лестницы, и бульдозеры, и всякие экзотические средства типа пожарных самолетов, вертолетов и кораблей, и даже переоборудованный танк, предназначенный

для борьбы с ядерными пожарами и работы в токсичной среде. И это еще не полный список! Но машин, как и людей, в каждой миссии предоставляют очень мало, что только делает игру интереснее.

В Fire Department 3 учтены даже мелочи, скажем, концентрация дыма и взрывоопасных газов в помещениях, которые при определенных условиях могут загореться повторно. В наличии и любимый в кинематографе эффект, называемый backdraft, когда при обильном поступлении кислорода в замкнутое пространство (например, открывается дверь или разбивается большое окно) происходит взрыв, угрожающий жизни как граждан, так и самих спасателей.

Действие игры разворачивается в нескольких странах – США, Англии, Франции, Германии и даже Украине. Более того, миссии связаны между собой хоть и шаблонным, но все же сюжетом, который забрасывает вас на фабрику фейерверков, то в не очень похожий, но от этого не менее родной ТЦ «Глобус» на Майдане, то в туннель под Ла-Маншем. В общем, скучать вам не придется – миссии довольно разнообразны и интересны.

Техническая сторона игры тоже не подкачала. Главная составляющая – огонь – сделана очень убедительно. Он горит, разрастается, перекидывается на соседние участки и строения, оставляет после себя отшины. А пылающие деревья настолько красивы, что их даже жалко тушить.

Конечно, не обошлось в игре и без досадных ошибок, смешных и не очень. К первым относится, например, забавный баг, когда при действиях внутри зданий исчезает крыша. С одной стороны, это необходимо для управления коман-

дой, а с другой, позволяет тушить помещения с самолета – крыши-то больше вроде как и нет. Или странный поиск пути для машин – я долго догадывался, что во внутренний двор Киевского института ядерной физики можно заехать только задним ходом. Из менее забавных ошибок отмечу иногда странное поведение AI, застревание бойцов на одном месте и отключение управления после некоторых скриптовых сцен.

Ну и, конечно, даже в, казалось бы, отличном моделировании тушения пожаров тоже нашлась своя ложка дегтя. Каким-то непостижимым образом бойцы носят с собой довольно большие запасы воды. Ладно еще углекислота и порошок, полезный объем которых значительно больше физического, или пена (ее можно «готовить» прямо на выходе из сопла), но вода, во-первых, очень тяжела, а во-вторых, согласно законам физики, не сжимается. Проблему решали бы переносные шланги, но их почему-то не предусмотрели, и для пополнения запасов огнеборцы бегут к ближайшей помпе. Справедливости ради стоит отметить, что вода заканчивается значительно быстрее остальных средств, но все равно переносимые объемы невероятны. Второй ляп тоже связан с отсутствием шлангов. Ваши машины с водометами, цистерны и прочие подобные приспособления достаточно разместить в «зоне влияния» пожарных гидрантов, чтобы запасы воды пополнялись автоматически – время на подключение и протягивание шлангов не теряется, да и передача воды через заборы и другие преграды тоже работает. Особенно смешно это выглядит в случае переносных водометов, которые отлично функционируют в закрытых помещениях, главное, чтобы помпа стояла где-нибудь под



Паспорт

Жанр тактическая стратегия
Разработчик Monte Cristo
Издатели Focus Home Interactive/Monte Cristo
Издатель в Украине «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Web-сайт www.firedepartment3.de
Возраст 7+

Оценка 4/5

Идея Борьба с огнем – красиво и неизбежно

Графика Наиболее роскошно выглядит проигранная миссия – когда все горит

Звук Атмосферная музыка, подкрепленная фоновым шумом по рации

Игра Очень интересна. Жалко, что миссий немного

О разработчике

Monte Cristo

Игры Fire Captain, 7 Sins, City Life, Silverfall

Web-сайт

www.montecristogames.com

Французская компания с подразделением в Киеве. В портфолио сразу обращают на себя внимание довольно нестандартные проекты – например ни на что не похожий 7 Sins. Сейчас занимается разработкой игр почти под все платформы, включая Xbox 360 и PSP.

стенами. А жаль, ведь прокладка пожарных рукавов внесла бы еще один интересный аспект.

В целом, игра оставляет отличное впечатление, даже несмотря на мелкие огрехи. Она требует постоянной концентрации внимания и усилий, не позволяя медлить, ведь на кону человеческие судьбы. Стоит только зазеваться и не заметить дымок из-под двери, открывая ее, как мощный взрыв может унести с собой успешное завершение миссии и несколько человеческих жизней, за которые вы изо всех сил боретесь. И, согласитесь, в сражении «за», а не «против» есть свой особый шарм, так удачно переданный Monte Cristo.





Команда «Воздух!»



Мугамба недоволен

PC

Spellforce 2: Shadow Wars

Ростислав Панчук



Темная сторона силы

Древний мир полон магии. Но проходят столетия, и во вселенной Эо наступают тяжелые времена. Темные эльфы, объединившись с нежитью и тенями, собрали огромную армию и готовятся стереть с лица земли все человечество.

А значит, миру снова нужен новый герой. Он из древнего рода шайканов, ведущего происхождение от алхимика Малакай, который спас дракона Ура и, став его кровным побратимом, обрел бессмертие. Амбициозный Малакай рискнул сразиться с богами и проиграл схватку, но не исчез навеки – каждый его потомок несет в себе частицу мощи великого мага. Как гласит легенда, в один прекрасный день Малакай возродится к жизни, и тогда настанет конец света. Неудивительно, что шайканов сторонились люди. Но времена меняются – и теперь спасти мир от нашествия теней может только шайкан, в чьих жилах течет кровь крылатых владык.

В отличие от остальных стратегий, которые без особых усилий проходят за пару дней, Spellforce 2 поражает своей масштабностью: более 20 локаций, захватывающий, пусть и линейный сюжет со множеством побочных линий. Элементы RTS и RPG в игре неразрывно связаны, и за это – отдельное спасибо Phenomic. Только что, казалось, вы выполняли традиционный почтовый квест или отстреливали волков в лесу, как вдруг на пути попадает крепость союзников – и ролевая игра мгновенно преобразуется в стратегию реального времени.

Важную функцию выполняет и удобный интерфейс, одинаково удач-

но приспособленный для обоих жанров. Наш персонаж имеет бездонный инвентарь, куда и складывает вещи, найденные на телах убитых врагов или купленные у торговца. По ходу игры герой набирает очки опыта, которые по достижении определенного уровня можно использовать для прокачки умений. Путь развития, правда, всего два – воин или маг. В принципе, маловато, но как для микса RTS/RPG – очень даже неплохо.

Как гласит старая пословица, один в поле не воин. Подобным образом рассуждали и разработчики Spellforce 2, дав в помощь герою нескольких соратников. Они не набирают опыта, а переход их на следующий уровень осуществляется автоматически, вместе с очередным level-up протагониста. Зато экипировать боевых товарищей можно наравне с альтер эго – и мечом, и кольчугой, и даже различными амулетами.

Порадовала также боевая часть ролевой игры, особенно удачная система point'n'click, уже опробованная в The Order of Dawn. Насколько неудобно использовать заклинания и спецвозможности в real time, знает каждый ролевик. Phenomic предложила альтернативный вариант схваток: достаточно щелкнуть мышью по противнику – и около иконок героев тут же появятся пиктограммы для заклинания или атаки. Удобно! Теперь

не нужно собирать всех в охапку и тыкать курсором в первого попавшегося врага, а можно не торопясь распределить силы еще до начала боя. Вот только управляемая пауза здесь совсем бы не помешала...

А RTS-часть получилась достаточно стандартной, временами даже излишне упрощенной в угоду игровому процессу. По сути, основных зданий в Spellforce 2 три: крепость, ферма и кузница, с небольшими вариациями для каждой из воюющих сторон. Кроме того, любая раса (для Альянса – люди, гномы и эльфы, для Кланов – орки, тролли и варвары, а для Пакта – темные эльфы, нежить и тени) может возводить еще и собственный вид построек, открывая путь к дополнительным апгрейдам. Аналогичная ситуация и с войсками – всего лишь несколько типов базовых юнитов, и хватит. «Есть ли тогда отличия в RTS-компоненте между оригиналом, The Order of Dawn и сиквелом?» – спросит читатель. Есть одно, но существенное, и имя ему – титан. Мощнейшая, пусть и дорогостоящая боевая единица, титан – единственный, кто может противостоять героям, тем самым внося значительные изменения в баланс игры. Компьютерный же оппонент предпочитает брать не умением, а числом, что вынуждает нас заботиться об охране базы и формировании внушительной армии. К счастью, данный процесс занимает считанные минуты, не заводя игрока в дебри микроменеджмента.

Аудиовизуальный ряд Spellforce 2 заслуживает оценки «отлично». Паспоральные пейзажи, красивая смена дня и ночи, прекрасные модели персонажей, которые так и просятся в RPG от первого лица – список графических красот можно продолжать еще очень долго. И что наиболее



Паспорт

Жанр RTS/RPG
Разработчик Phenomic Game Development
Издатель Aspyr Media
Издатели в Украине GFI/«Руссобит-М»
Web-сайт www.spellforce2.com
Возраст 12+

Оценка 4/5

Идея Органичный сплав стратегии реального времени и ролевой игры. Работа над ошибками предыдущей части
Графика Великолепная
Звук Отличные фоновые композиции, но вот озвучка персонажей хромает
Игра Очень хорошая RPG/RTS

О разработчике

Phenomic Game Development
Игры сериалы The Settlers, Spellforce
Web-сайт www.phenomic.de
 Немецкая компания, основанная в 1997 г., создатель которой участвовал в разработке небезызвестных «Сеттлеров». Ориентируется в первую очередь на выпуск качественных стратегий и ролевых игр для PC. В конце 2003 г. отметились оригинальной RTS/RPG Spellforce: The Order of Dawn, а чуть позже – еще и двумя аддонами к ней.

удивительно, все это великолепие отлично смотрится даже на не самой современной видеокарте – движок оптимизирован на славу. А мелодии Spellforce 2 просто завораживают...

Разумеется, Shadow Wars, как и любая другая современная компьютерная игра, не лишена ряда мелких недостатков. Что, впрочем, никак не влияет на ее играбельность и не делает геймплей менее захватывающим. В превью мы сомневались, сможет ли новый проект Phenomic превзойти их предыдущее творение? И теперь с чистой совестью отвечаем – да! Перед нами почти идеальный сплав из RTS и RPG, и даже если вы по каким-то причинам пропустили первую часть игры, все равно обязательно ознакомьтесь с ее замечательным продолжением!





Светофор не работает



Кто тут у вас против демократии?



Идем дорогой длиною...

PC

War on Terror

Ростислав Панчук

Операция «Шок и трепет»

Конец мирового порядка наступил быстро и элегантно. 12 декабря 2006 года доселе неизвестная террористическая группировка начала военные действия в предместьях одного из городов Европы, погубив сотни ни в чем не повинных людей. Контратака правительственных войск завершилась полным провалом...

Тема мирового терроризма, похоже, становится одной из самых востребованных в игровой индустрии, отесняя на второй план даже ультрапопулярную Вторую мировую. И пока бравые воины самой демократичной из стран пробуют навести хоть какой-нибудь порядок в Ираке, разработчики из Digital Reality предлагают нам поучаствовать в очередной виртуальной битве за спасение мира.

Итак, на дворе 2008 год. Атаки террористов учащаются и становятся все более масштабными, но тем не менее ответственность за инциденты не берет на себя ни одна из существующих организаций. Опасаясь глобального политического кризиса, США и Китай вынуждены объединить свои усилия и создать для борьбы с терроризмом Международный альянс. Постепенно его командование выясняет, что целью новой группировки под названием Order – не «свобода арабским народам», а уничтожение всего человечества. Впрочем, не буду заранее раскрывать все тайны, ведь сценарий игры достаточно интересен. Сюжет последовательно раскрывается в трех кампаниях – за WOFOR (миротворческие силы World Forces), террористов и Китай. Похоже, после падения железного занавеса и стремительной потери обороноспособности нашего северного соседа амплуа «восточной угрозы» навсегда перешло к Китаю.

Получив RTS в подобном сеттинге, большинство геймеров наверняка ждало от нее дальнейшего продолжения традиций C&C: Generals и Act of War. Однако Digital Reality решила отойти от канонов вроде строительства базы и клонирования солдат, максимально приблизив игровой процесс к реальности. В результате геймплей в War on Terror до боли напоминает орденосную серию Ground Control, бережно перенесенную в ближайшее будущее. Перед началом задания игрок по своему вкусу комплектует отряд бо-



евыми единицами, принимая во внимание цели миссии. За успешное выполнение mission goals и бонусных заданий на наш счет поступают mission points, за которые можно заказывать новую технику и солдат. Естественно, предварительно захватив или отбив у противника места посадки транспортного вертолета, доставляющего все вооружение. Еще одно интересное нововведение игры – так называемые hidden objectives – задания, не отображаемые в списке целей миссии. В ходе проведения боевой операции мы должны найти и решить их самостоятельно. Например, убить лидера террористической ячейки, совершенно случайно оказавшегося в соседней деревне, или найти собственного агента в тылу врага. И хотя делать это совершенно не обязательно, выполнение подобных заданий приносит дополнительные очки, что, соответственно, дает большую свободу действий при планировании. Кроме того, все боевые единицы со временем набирают опыт, переходя из миссии в миссию, так что грамотный полководец просто не позволит себе использовать ветеранов в качестве пушечного мяса. Ну а в качестве приятного бонуса тем стратегам, которые понесли минимальные потери, присуждается медаль «За бескровную победу». Мелочь, а приятно.

Графическая часть War on Terror вызывает неподдельное восхищение – такого уровня детализации юнитов и ландшафта еще не было ни в одной RTS. Потрясающие пейзажи и природные явления, краси-

вейшие модели боевой техники и солдат – WoT определенно заслуживает вашего внимания. Отдельной похвалы достойна «умная» камера, с легкостью масштабируемая от классической изометрической картинкой до вида от первого лица. К сожалению, расплачиваться за это приходится высочайшими системными требованиями и устойчивыми тормозами практически на любом домашнем PC.

Даже на рекомендуемой конфигурации War on Terror более-менее сносно работает лишь при минимальных настройках качества, а длительность сохранения и загрузки (вплоть до 5–10 минут!) зачастую вообще отбивает желание играть. Позвольте, если половину всего проведенного за игрой времени мы видим на экране надписи «Saving» или «Loading», то процесс очень трудно назвать динамичным!

Не обошлось и без множества других недоработок. AI противника не блещет оригинальностью и регулярно отправляет в нашу сторону танковые полки. Большинство миссий выполняются классическим рашем, если лимит единиц позволяет. Впрочем, учитывая тот факт, что в WOFOR и пехотинец, и T-90 оцениваются одинаково, подобной «тактике» это отнюдь не мешает. Pathfinding юнитов остался на уровне проектов конца XX столетия, что порой приводит к комичным ситуациям. Пять танков, нутужно старающихся развернуться на пятачке земли, – кошмарная, скажу вам, картина. Особенно если все это происходит во время массированного артобстрела, когда быстрое отступление – единственный шанс спасти свои силы.

А вот музыкальное сопровождение оказалось весьма неплохим, равно как и озвучка юнитов. Экипаж «Челленджера» разговаривает с ярко выраженным шотландским акцентом, командос и вовсе постоянно используют язык Гете, а персонал ремонтной машины Leclerc



Паспорт

Жанр стратегия реального времени

Разработчик Digital Reality

Издатели Deep Silver/Monte Cristo

Издатель в Украине

«Фабрика Игр»

Локализатор «Акелла»

Web-сайт www.waronterror.de

Возраст 13+

Оценка 2,5/5

Идея Борьба с терроризмом. Год 2008-й

Графика Замечательная. Лучшая в стратегиях. Системные

требования соответствующие

Звук Неплохое музыкальное

сопровождение и такая же

озвучка юнитов

Игра Имела все шансы стать

достойным продолжением идей

Ground Control 2 и C&C: Generals.

Но, видимо, не судьба...

О разработке

Digital Reality

Игры Desert Rats vs. Afrika

Corps, D-Day, сериалы Imperium

Galactica, Haegemonia

Web-сайт www.digitalreality.hu

Именитая венгерская компания, за длительное время

своего существования успешная

подарить нам космическую

сaga Imperium Galactica, ee

неформальное продолжение

Haegemonia и серию стратегий

о Второй мировой. Теперь вот

взялись за тему борьбы с тер-

роризмом...

выдает свое происхождение французским проносом. Как-никак WOFOR – международная организация, и подобное внимание разработчиков к мелочам не может не радовать.

Итог подвести достаточно трудно. С одной стороны, у Digital Reality получилась красивая, злободневная и неординарная стратегия, а с другой – неоптимизированный движок и множество мелких недоработок не позволяют поставить ей высокую оценку. Зато счастливые обладатели Athlon 64 X2 и GeForce 7900 GT наконец-то найдут достойный бенчмарк для своего железа...



Классный костюмчик



Это ты целовалась с моим парнем?



Утренняя зарядка



А-а-а, макарена!

Xbox 360

Dead or Alive 4

Антон Логвинов

Пациент скорее жив, чем мертв

Dead or Alive по сей день остается единственным эксклюзивным файтингом для платформ Microsoft. Тестом можно понять – зачем напрягаться и ввязываться в честную конкурентную борьбу, если легче занять небольшую нишу и спокойно развивать свой фансервисный бренд.



Можно выпустить отдельно бета-версию мультиплеера (Ultimate), модельный ряд купальников, не особо играбельный, но возбуждающий школьников волейбол и даже местами толковый экшен от третьего лица. Система создана, конвейер работает, остается расслабиться и изредка менять шестеренки. И Dead or Alive 4 не стала в этом плане исключением. Если вы охали и ахали, истекая слюной, когда рассматривали скриншоты из свежего файтинга Тестмо, то спешу вас огорчить – ничего нового, кроме высокого разрешения, здесь нет. То есть и движок, и анимация абсолютно такие же, как и в предыдущей части. Ну, арены, конечно, побольше стали, но все же не покидает ощущение, будто играешь в Dead or Alive 3. Разница только в том, что когда-то DOA3 была настоящей сенсацией, а DOA4 смотрится в лучшем случае современно и уж никак не тянет на модную приставку next-gen.

На этом претензии к Dead or Alive 4, в общем-то, заканчиваются. Все в игре традиционно очень высокого качества: и геймплей, и звук, и музыка. Привычный *story mode* с роликом для каждого персонажа, шикарная спартаканка из Halo 2 в качестве призового бойца и интересные арены для поединков. Автору данной статьи очень понравились ролики. Они, конечно, далеки от сногшибательной заставки Tekken 5, но здесь важнее идейная составляющая. Среди сделанных различными японскими студиями роликов есть и смешные, и серьезные, и пафосные, и сюжетные, а один из них и вовсе оформлен в стиле Aerosmith.

После того как все ролики просмотрены (а параллельно пройден *story mode*), настает время классических забав вроде *survival* (битва с чередой противников на выживание) и *tag-tournament* (сражения с заменой бойца). Ну и наконец, самое главное – мультиплеер. Это то, ра-

ди чего вообще имеет смысл покупать Dead or Alive 4. Правда, поначалу играть в него было практически невозможно. Как вы, наверное, знаете, выход проекта не однажды переносили, причем в последний раз – буквально на две недели. И все это время Тестмо занималась лишь одним – доработкой сетевого кода. DOA4 стала второй игрой (после Call of Duty 2), для которой на Xbox Live выпустили патч. В первые же месяцы лаги были такие, какие и не снились пользователям PC. Настоящие *slow-mo* поединки в стиле «Матрицы»! Пока ваш персонаж м-е-е-д-л-е-е-н-н-о-о заносил кулак, соперник, глотнув чаю и откусав бутербродов, мог спокойно перехватить удар или увернуться от него. Но все это в прошлом. Остался лишь позитив. Кстати, если вам кажется, что файтингу мультиплеер совсем не нужен – мол, можно и с друзьями поиграть, то попробуем убедить вас в обратном. На самом деле этот жанр больше подходит именно для Сети.

Когда играешь с друзьями, рано или поздно привыкаешь к стилю противника, и какие бы приемы он изучал – ситуации это не меняет, голова-то у него остается прежняя. Со временем становится скучно, и интерес к игре теряется. Иное дело, когда враг каждый раз новый. Он не только знает другие приемы, но и думает иначе. Честное слово, DOA4 – первый файтинг со времен Mortal Kombat 2, который заставил меня заучивать персонажей наизусть. Во мне прямо-таки проснулся юношеский азарт. Причем процесс серьезно отличается от хаотичного нажатия кнопок в стиле бешеной макаки. Тут правят холодный расчет и тактика. Слишком банальное комбо – и ты уже лежишь на земле.

Для мультиплеера Тестмо сделала массу интересных фишек. В сериале всегда хватало разного рода феишей, но на сей раз разработчики просто превзошли себя. За победы вы получаете виртуальные деньги.

Их можно потратить на приобретение собственного аватара (трехмерная моделька ниндзя, панды или еще какой-нибудь зверюшки), одежды для него или костюмов для героев. Но и это не все. Когда вы подсоединяетесь к серверу, то попадаете не в скучные таблицы, а в некое трехмерное пространство – игровую комнату. Следует записаться на прием у секретарши и подождать своего права наkostenyать хозяину сервера. Кстати, комнаты различаются по дизайну, и никто не мешает вам также приобрести себе одну. Если вы пока не слишком хорошо овладели приемами DOA, это не проблема – игроки обычно делятся на группы в зависимости от уровней, и вы всегда сможете найти подходящую компанию или создать собственный сервер, куда будет ограничен доступ серьезных бойцов.

Вообще Dead or Alive 4 – типичный стартовый проект: минимум инноваций, максимум проверенных идей. Даже мультиплеер, и тот предварительно обкатали на Ultimate. Претензии предъявлять можно, но смысла нет. Все качественно, увлекает, да и публика довольна. На первое время сойдет. Итак, Тестмо продолжает эволюционировать. Видимо, это очень выгодно.



Паспорт

Жанр fighting**Разработчик** Team Ninja**Издатель** Тестмо**Web-сайт** www.tecmoinc.com**Возраст** 16+

Оценка 4/5

Идея Полуобнаженные высокополигональные барышни бьют друг друга почем зря
Графика Не слишком отличается от Dead or Alive 3. Полигонов столько же, зато разрешение выше

Звук Говорить об актерской работе нет смысла, а музыка так себе

Игра Очень хороший файтинг

О разработке

Team Ninja**Игры** сериалы Dead or Alive, Ninja Gaiden**Web-сайт** www.tecmo.co.jp/teamninja

Team Ninja – это дочерняя студия известной компании Тестмо, чьей репутации уже достаточно, чтобы убедить нас в высоком качестве выпускаемых проектов.



Разыскивается за нарушение законов гравитации



Со спонсорами у команд все в порядке



А я не поехал. Я пошел на рыбалку



PC / PS2

Evolution GT

Игорь Климовский

Еще одна эволюция

Сюжетной линией, элементами RPG и прочими надстройками в современных играх жанра racing никого не удивишь. Правда, порой разработчики уделяют слишком много времени второстепенным фишкам, отвлекаясь от главного – собственно езды.



Так произошло и с Evolution GT. Отметим, что перед нами продукт эволюции Squadra Corse Alfa Romeo – проекта, посвященного одноименной марке. Азы вождения в Evolution GT преподает опытный гонщик Габриэле Тарквини (Gabriele Tarquini), победитель европейских чемпионатов кузовных автомобилей. Он популярно объясняет, что у каждого гонщика теперь есть параметр, отвечающий за силу воли и выдержку. Когда вам плотно сели на хвост, его значение начинает падать, если не оторваться от преследователя, то рано или поздно показатель достигнет критического отметки, за чем следует выброс адреналина – и перед глазами все плывет. Управлять машиной в такой ситуации очень трудно, особенно когда входишь в поворот. Гораздо приятнее проделать аналогичный финт с противником и наблюдать за тем, как он медленно, но верно доходит до ручки (состояние соперника тоже отображается на экране) и начинает петлять по трассе. Кроме того, в игре появился так называемый tiger effect, позволяющий отматывать время назад прямо в процессе гонки. Вы поздно затормозили и разбили машину или неудачно вписались в поворот? Не страшно, теперь можно исправить ошибку. Но срок действия tiger effect ограничен, и приходится долго ждать, пока он перезарядится – так что баланс выдержан.

В игре немало элементов RPG – мы вольны выбрать даже специализацию нашего альтер эго. Заветный опыт набирается в основном за победы и просто гоночные достижения. Также в процессе гонки нас часто награждают, например за лучший круг или красивый и зрелищный обгон, за слипстрим и дрифт. С каждым новым уровнем выдают два очка для совершенствования умений: можно научиться лучше пресинговать соперника, развить силу воли, усовершенствовать управление машиной или тот самый tiger effect. Кроме этих ролевых мелочей,

в нашем распоряжении чудная кула гонщика и весьма широкий ассортимент экипировки. Самое интересное, что обмундирование влияет на характеристики персонажа, а некоторые вещи улучшают одни показатели и параллельно ухудшают другие. Обидно, что пилота мы наблюдаем только в игровом меню, в салоне автомобиля его видно плохо, хотя, скажем честно, в пылу гонки обычно не до того.

В режиме карьеры есть два вида соревнований. Первый – турнирные гонки с постепенным завоеванием разнообразных наград и кубков. Здесь все просто: победили, открыли доступ к новым заездам, машинам и экипировке, поехали дальше... Повторять до потери пульса. Досадно, что ничего оригинальнее кольцевых гонок разработчики не придумали, и к середине игры подобное однообразие порядком утомляет. Ситуацию слегка исправляет режим challenges, но, к сожалению, проходит он очень быстро.

Автопарк по сегодняшним стандартам невелик – 35 машин, среди них гоночные, дорожно-спортивные и даже авто представительского класса. Колесить на них будем как по улицам европейских городов и Лазурному побережью, так и по гоночным трекам в Хоккенхайме и Доннингто-

не. Дизайн карт достоин похвалы – они достаточно узнаваемые.

А вот физическая модель заслуживает порции гнилых помидоров. Все машины разбиваются одинаково, даже трещины на стеклах идентичны. Да, у авто есть шкала, на которой отображается степень его поврежденности, и все. Даже если из-под капота валит дым, на езде это никак не отражается. В Evolution GT лучше играть с геймпадом – верный признак аркады. Но и с ним, и с рулем возникали определенные проблемы. Установка свежих драйверов не помогла.

Искусственный интеллект тоже недоработан. Соперники ведут себя неадекватно, порой даже глупо: провоцируют аварии и ситуации а-ля Carmageddon. В то же время иногда они очень правильно обгоняют или подрезают, но подобные просветления у AI случаются нечасто.

Обидно, что игра с такими задатками получилась посредственной и попросту скучной. Сама идея racing с элементами RPG неплоха, но до необходимой кондиции не довели ни ту, ни другую составляющую. Пройти Evolution GT можно за два-три вечера, но желания возвращаться к ней не возникает. Рекомендовать можно только тем, кого утомил некоторый застой в жанре и кому хочется новых впечатлений.



Паспорт

Жанр racing**Разработчик** Milestone**Издатель** Black Bean**Издатели в Украине**

GFI/«Руссобит-М»

Web-сайт www.evolutiongt.com**Возраст** 3+

Оценка 2,5/5

Идея Обычные гонки + элементы RPG**Графика** Посредственная**Звук** Саундтрек – ничего особенного. Звуковые эффекты стандартные**Игра** Типичный середнячок. Геймплей недоработан, хотя есть интересные идеи. Игра быстро приедается

О разработчике

Milestone**Игры** Superbike 2000/2001, Superbike World Championship, Screamer 2, Screamer Rally, Super-Bikes: Ridding Challenge, Lamborghini FX, Alfa Romeo Racing Italiano, Apex**Web-сайт** www.milestone.it

Итальянская компания в этом году празднует свой десятилетний юбилей. Создает игры преимущественно автомобильной тематики, но известна в основном благодаря удачной серии мотосимуляторов Superbike.



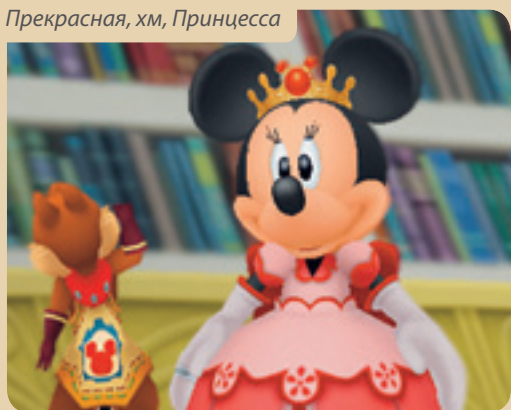


Вечеринка по случаю годовщины Disney прошла удачно

А из чего у тебя борода?



Прекрасная, хм, Принцесса



Чего уставился?

PlayStation 2

Kingdom Hearts II

Олег Овсиенко

Возвращение в сказку

Первая часть Kingdom Hearts – уникальный сплав японской и американской анимации – выпущена уже довольно давно и вошла в десятку самых успешных проектов для PS2 в США (более 2,6 млн копий). Очевидно, что такие деньги никому не дают спать спокойно, поэтому анонс сиквела неожиданностью не стал.



Тех, кто не участвовал в начале приключений Соры (Sora) и его команды, а также в «промежуточном» этапе (Chain of Memories для GBA), новость о тесной связи сюжетных линий трех продуктов может немного разочаровать. Зато фаны от этого просто в восторге. Действительно, непосвященным понять происходящее на экране удастся далеко не сразу, а порой вообще не получается. Сюжет официальной второй части поистине монументален. Рассказывать о его перипетиях без спойлерства нереально, поэтому ограничусь лишь некоторыми под-сказками.

Сора вновь вернется, и составит ему компанию любимцы миллионов Гуфи и волшебник Дональд Дак. А фигура короля Микки в черном плаще, засвеченная на многих игровых сайтах, не раз появится на вашем пути. Во время странствий бравая команда встретит множество старых друзей. Да, вам придется снова посетить знакомые места, однако новые локации тоже имеются. И пусть они меньше, чем миры первой части, но это отнюдь не означает, что территории хуже проработаны. Все на высоте. Возможно, легким шок для фанов будет абсолютно новый герой – Роксас (Roxas). Однако перетерпите несколько затянутое вступление, и он уступит место нашему любимчику. Вероятно, от пролога поклонники не будут в восторге, зато он необходим для появления новых врагов: мистического ордена Organization XIII и странных безымянных существ.

Выглядит игра практически совершенно – не слишком большой размер миров с лихвой компенсируется уровнем их детализации. Анимация героев просто превосходна, CGI-ролики способны конкурировать с Final Fantasy. Действующих лиц здесь довольно много, как старых, так и новых. Дизайнерские концепции Тэцуи Номуры (Tetsuya Nomura), задействованные в Advent Children, нашли свое место и в Kingdom

Hearts II. Мы увидели героев Final Fantasy в измененном обличьи, пусть и не всегда в привычной роли. А кроме многочисленных персонажей мультфильмов Диснея, Соре встретились и бравые пираты Карибского моря. Обаяшка Джек Воробей (пардон, капитан Джек Воробей) выглядит все так же стильно.

Звуковое оформление игры под стать визуальным прелестям. Kingdom Hearts II – один из тех редких случаев, когда работа англоязычных актеров ничем не уступает, а порой и превосходит труд сейю. Голоса героев подобраны на удивление удачно, а фирменное кряканье Дональда вызывает улыбку умиления. Что касается музыкального сопровождения, то здесь нас ожидает микс из отличных треков первой части плюс новые работы Йоко Симомуры (Yoko Shimomura). Легкий осадок оставляет лишь перевод гениальной песни Утады Хикару (Utada Hikaru) Passion в английской версии от Sanctuary, который хоть и отлично вписывается в общую картину, но все же уступает оригиналу.

Игровой процесс Kingdom Hearts II также претерпел значительные изменения, в первую очередь боевой системы. Несмотря на то что общий hack'n'slash-принцип остался, прогресс налицо. Разработчики сделали треугольник многофункциональной кнопкой. Больше всего это напоминает частично скриптовые действия в God of War, однако здесь все значительно проще. Теперь приходится следить за нижней частью экрана – время от времени нам дают сигнал нажать пресловутую кнопку контроллера. В отличие от вышеуказанного детища Sony это абсолютно необязательно, но значительно облегчает, например, поединки с огромными боссами. Каждое нажатие заветного треугольника запускает зрелищный ролик, демонстрирующий эффектный удар в исполнении главного героя.

Кроме того, в игру введена limit-шкала, по заполнении которой Сора

становится сверкающим суперменом с двумя ключами – настоящей машиной убийства. Однако пользоваться новой способностью нужно с умом, так как в случае злоупотребления добродушный мальчик превратится в демона. Тогда он лишится поддержки товарищей и войдет в своеобразный берсерк-режим. С помощью limit-шкалы можно проводить командные атаки, причем для каждого героя предусмотрен ряд уникальных приемов.

Ну и, разумеется, никуда не делись побочные квесты и мини-игры. Вероятно, кому-то подобное времяпровождение покажется пыткой, кому-то – поводом лишиться отвлечься от сюжетного избиения противников. Но следует заметить, что некоторые забавы являются обязательными, и у слишком впечатлительных личностей они могут сжечь изрядное количество нервных клеток. В Kingdom Hearts II несколько уровней сложности. Ветеранам рекомендую высший – не будет особых проблем с получением дополнительной концовки, отсутствующей на уровне для новичков.

Управление производит двойственное впечатление. Заметно, что над совершенствованием камеры трудились долго и упорно, но иногда она все же по-прежнему норовит повернуться боком в самый неподходящий момент. К слову, доступен вид от первого лица, который позволит ценителям разглядеть местные красоты.

Для оглашения вердикта прошу всех встать. Итак, перед нами практически совершенная игра. Kingdom Hearts II пока является главным претендентом на звание лучшей JRPG этого года. Да, мелкие недоработки присутствуют, но, увлекшись действием, на них просто не обращаешь внимания. Пройдя Kingdom Hearts II, начинаешь верить словам Тэцуи Номуры, что на римейк Final Fantasy VII у него просто не было времени.



Паспорт

Жанр action/jRPG
Разработчик Square Enix
Издатели Square Enix/Disney
Web-сайт na.square-enix.com/games/kingdomhearts/kh2
Возраст 12+

Оценка 5/5

Идея Продолжение нашумевшей мультяшной саги
Графика Практически на пределе возможностей железа
Звук Немного недотянул до совершенства
Игра Лучшая action/jRPG на сегодняшний день

О разработке

Square Enix
Игры Chrono Trigger (SNES), Legend of Mana (PSX), серия Final Fantasy
Web-сайт www.square-enix.com
 Об этом издатель и разработчик рассказывать, честно говоря, уже немного поднадоело. Число поклонников игр данной компании измеряется многими миллионами по всему миру. Для тех, кто запомнил, Final Fantasy и Dragon Quest – их рук дело.





Зеленый Ninja (Kawasaki Ninja ZX-6R)



Освоить управление без тренировок трудно



Посторонись!



Входим в поворот с заносом



PlayStation 2

Tourist Trophy: The Real Riding Simulator

Ярослав Сингаевский

Мотопарк

По словам разработчиков, идея создания игры о мотоциклах появилась у них уже давно, но серия Gran Turismo отнимала все силы. И вот наконец в период всеобщего перехода на next-gen студии удалось выкроить время для реализации своего замысла.



Не мудрствуя лукаво, Polyphony Digital решила использовать уже не раз опробованную и хорошо зарекомендовавшую себя игровую схему Gran Turismo. Имеется «быстрый» режим (*arcade mode*) для желающих начать состязания прямо здесь и сейчас. Надо только выбрать байк, трек и вариант заезда: *time-trial* или гонка (*split-screen* прилагается). Есть и карьера (*tourist trophy*), представляющая собой последовательную серию соревнований для тех, кто привык растягивать удовольствие.

В начале карьеры вам предлагается определиться с байкерским гардеробом – подобрать куртку, штаны, перчатки, ботинки и шлем. Отметим, что все представленные товары лицензированы, поэтому у вас есть прекрасная (пусть и виртуальная) возможность пощеголять в защите от Alpine Star и шлеме от Arai или Shoei. Однако позаботиться предстоит не только об имидже, но и выбрать стиль посадки на мотоцикле. Отлично реализованный редактор позволит изменить наклон туловища и головы вашего гонщика, решить, под каким углом располагать руки, насколько сильно сгибать колено на поворотах и пр.

Как и в Gran Turismo, перед выездом на гоночный трек необходимо получить соответствующую лицензию, пройдя ряд тестов. Если вы не корифей жанра, советуем отнестись к заданиям со всей ответственностью. Управление мотоциклом сильно отличается от привычного многим вождения автомобиля. На первых порах неопытный байкер будет часто вылетать на гравий.

По физической модели Tourist Trophy представляет собой некий компромисс между симулятором и аркадой. Но несмотря на некоторое смещение баланса в сторону последней, не рассчитывайте на теплый прием. Игра по-спортивному требовательна и не прощает ошибок. Сли-

шком сильно накренили мотоцикл – падение; случайно заблокировали колеса – снесло с трека; попытались резко тормозить и поворачивать – байк пошел в «расколбас». Для успешного пилотирования нужны холодная голова и умение просчитывать действия на пару поворотов вперед. Недаром ведь Валентино Росси – чемпиона мира в классе MotoGP – за выдержку, точность и аккуратность прозвали Доктором.

Отметим, что в игре представлено множество мотоциклов, произведенных так называемой «Большой японской четверкой»: Honda, Yamaha, Suzuki, Kawasaki. Но разработчики не забыли и о таких европейских производителях, как Aprilia, BMW, Triumph, Ducati, есть даже легендарная MV Agusta. Кроме этого, имеется и заокеанский гость Buell – спортивное отделение американского Harley-Davidson.

Предлагаемую технику можно условно разбить на несколько классов: скутеры, супермотарды, нейкеды (как классические, так и стрит-файтеры) и спортбайки. Все марки лицензированы, а выбор моделей достаточно широк – от заслуженной старушки Honda CB 750-F образца 1981 года до современного «гиперспорта» Suzuki GSX 1300R Hayabusa. Соответствующим образом разделяются и различные виды соревнований, каждое из которых предназначено для определенных классов и кубатур. Надо заметить, что практически все игровые трассы полностью скопированы из серии Gran Turismo. Хотя на некоторых треках разработчики провели небольшие изменения, например добавили пару шикан.

Главное же отличие от GT заключается в отсутствии необходимости зарабатывать виртуальные наличные. Поскольку товарно-денежных отношений нет, то и система приобретаемых апгрейдов также не нужна. Можно разве что установить прямочный глушитель, не особо вли-

яющий на общие характеристики байка. Новинки для персонального мотопарка не покупаются, а выигрываются в специальном *challenge mode*. Условия достаточно строгие: заранее определены байки, на которых проводится состязание, запрещено выезжать за пределы трека и таранить соперников, падение засчитывается как проигрыш.

К слову, о соперниках. Они сильны прежде всего тем, что никогда не ошибаются, идеально выписывая все траектории. В остальном же AI достаточно посредственный. Агрессивным или обманным маневрам не обучен, любит тормозить сильнее, чем необходимо, и не слишком разгоняется. Можно сказать, вы большей частью сражаетесь не с ним, а с треком и собственным байком.

К сожалению, игра вряд ли порадует любителей покопаться в железе. Технические настройки минимальны. Разрешено изменять предварительное поджатие амортизаторов, их работу на сжатие и отбой; варьировать передаточные числа в коробке (или баловаться с грузиками вариатора); подбирать желаемую резину; смещать баланс тормозов. Все. Tourist Trophy предназначена для пилотов, а не для механиков.

Что касается графики, то проект практически полностью идентичен Gran Turismo 4 – сказывается использование одного и того же движка. Модели мотоциклов сделаны любовно, со вниманием к мелким деталям. Доставшийся в наследство от GT4 *photo mode* позволит получать фантастически красивые скриншоты, чем наверняка приведет в полный восторг мотофетишистов. Во время гонки от третьего лица вам будет продемонстрирована неплохая анимация гонщика, а от первого – оригинальные для каждого байка «копкиты». Хотя их «неработающие» заблуренные зеркала несколько портят впечатление. Претензии есть и к экстерьерам трасс – они могли бы быть и побогаче.



Паспорт

Жанр мотосимулятор
Разработчик Polyphony Digital
Издатель Sony Computer Entertainment
Web-сайт www.us.playstation.com/Content/OGS/SCUS-97502/Site/
Возраст 3+

Оценка 4/5

Идея Персональный мотосалон
Графика Отличные модели байков, но дизайн трасс простоват
Звук Характерный «голос» каждого мотоцикла и приятный саундтрек
Игра Качественный мотосимулятор в фирменном стиле Polyphony Digital

О разработчике

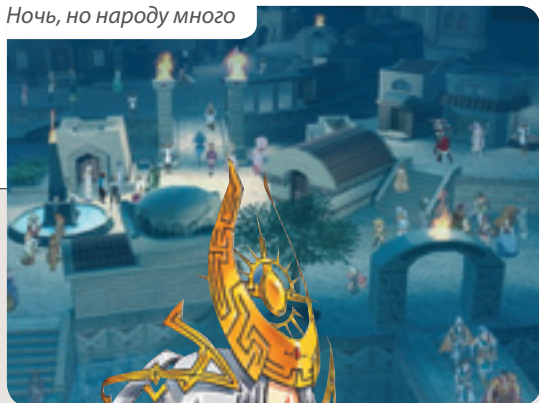
Polyphony Digital
Игры Omega Boost, серия Gran Turismo
Web-сайт www.polyphony.co.jp
Говорим Polyphony Digital – подразумеваем Gran Turismo. А ведь когда-то эта компания называлась Polys Entertainment и была одной из внутренних студий Sony. Релиз оригинальной GT принес разработчикам всемирную известность, независимость и новое имя.

А вот звуковое сопровождение достойно самых лестных отзывов. Каждый байк имеет собственный «голос». Визжат легкие «спорты», громкоподобно выстреливают «литры», степенно урчат тяжелые «классики». На высоких скоростях атмосферности добавляет звук рассекаемого шлемом воздуха. На этом фоне очень уместным кажется ненавязчивое музыкальное сопровождение.

Tourist Trophy исключительно интересна, особенно с учетом существующего дефицита игр данного жанра... Масса реальных моделей мотоциклов с ощутимыми различиями в управлении, разнообразные трекки, красивая картинка. Безусловно, в случае коммерческого успеха работа над проектом будет продолжена. А значит, при удачном стечении обстоятельств у нас есть шанс получить отдельную игровую серию, соответствующую высоким стандартам качества Polyphony Digital.

Рецензии

Ночь, но народу много



Прославилась она благодаря своим выдающимся умственным способностям



Все внимание на барышню справа



Кто тут против монархии?



PlayStation 2

Suikoden V

Олег Овсиенко



Возвращаясь на пьедестал

Чем выше взлетаешь, тем больше падать. Как правило, кумиру либо прощают все и сразу, либо поливают грязью после одной-единственной промашки. Подобное может случиться и с грандами, главное – уметь с достоинством выйти из этой ситуации.

Suikoden нельзя назвать пионером жанра: серия стартовала не на 16-битовых консолях, а уже на PlayStation. Тем не менее она по праву считается одним из родоначальников JRPG. Именно потому недостатки четвертой части вызвали буквально цунами народного гнева. Поспешу заметить: автор статьи не входил в команду рассерженных фанатов, бросавших виртуальные помидоры в лицо Konami за «наглую попытку испоганить культовый проект». Более того, я даже сподобился пройти пресловутую Suikoden IV до конца, отыскав и позитивные моменты, которых, по моему скромному мнению, было немногим меньше негатива. Но стало очевидно, что после такого провала следующий эпизод должен был выйти очень скоро и притом оказаться полной противоположностью «гадкому утенку».

Suikoden действительно изменилась. Вообще-то, сериал никогда нельзя было назвать захватывающим повествованием, он скорее напоминал добротные исторические хроники. Но на этот раз Konami приняла решительные меры, пригласив признанного мастера – Кадзүёси Цугаву (Kazuyoshi Tsugawa), который в свое время сорвал шквал аплодисментов после написания сценария для памятной Skies of Arkadia. И он подтвердил собственный профессионализм, создав сюжет, достойный лучших JRPG: здесь есть любовь и предательство, междоусобные войны и дворцовые интриги. События игры происходят несколько раньше самого первого акта, когда об императоре Барбароссе еще никто не слышал. Главный герой, как положено, особа королевской крови и, что характерно для Suikoden, немой. Нашему принцу приходится непросто: в матриархальном королевстве (queendom) Falena у него нет ни малейшего шанса взойти на престол, остается лишь разбираться с затеянными кровавую резню претендентами на руку сестры-принцессы.

Занимается этим отрок не в одиночестве, а в компании близких и

не очень друзей. Традиционные 108 Звезд Судьбы (Stars of Destiny), символизирующие аналогичное количество играбельных персонажей, остались, и чтобы собрать их, нужно изрядно потрудиться. Фанаты серии будут, несомненно, довольны, увидев среди них некоторые знакомые по предыдущим частям лица. Надо отдать должное Konami – на этот раз практически все герои прекрасно проработаны и продуманы до мелочей. Таскать за собой пушечное мясо вам не придется: каждый соратник принца уникален, каждому есть о чем рассказать. Порой дает маху только сам королевич, но к подобным шалостям протагониста со временем привыкаешь.

Игровой процесс в Suikoden V традиционен для серии и, соответственно, привычен для знакомых с предыдущими частями игроков, однако новичкам он покажется немного необычным. В отличие от большинства JRPG забегами по карте ваши подвиги не ограничатся. Главный герой обязан построить замок, собрать боеспособную армию и с ее помощью победить, наконец, всех врагов. Этим обусловлена и специфика системы ведения боя. Собственно, здесь существуют три вида сражений: стандартная боевка, дуэль и массовое побоище. Если первый пояснений не требует, то два других стали фирменными фишками Suikoden. Так, в дуэли, работающей по принципу «камень-ножницы-бумага», вы должны предугадать действия единственного противника и достойно ему ответить. Но теперь дуэли происходят не в пошаговом режиме, а в реальном времени и потому стали гораздо динамичнее. С появлением достаточного количества полководцев и солдат игрок вправе начать завоевание новых территорий и освобождение угнетенных народов. Битвы «армия на армию» используют все тот же принцип и также проходят в реальном времени. Интересно, что вы можете направлять своих ближайших соратников в отдельные отряды кавалерии, пехоты или лучников для их усиления.

Иногда сражения дополняются морскими баталиями, это тоже добавляет динамики.

Встречающийся в большинстве ролевых игр бой партией также был значительно усовершенствован. Главным нововведением для серии, несомненно, являются формации. Изучать их следует с помощью специальных свитков, которые можно получить после победы над врагом, в награду за выполненный квест или попросту найти в сундуке. Использование формаций поможет принцу и его друзьям одержать верх в особо сложных сражениях. В Suikoden эта система действительно востребована: если в некоторых других играх вы просто потратите пару часов на прокачку персонажа, а затем вернетесь и убьете непобедимых ранее монстров, то здесь подобный фокус не пройдет. С определенного момента скорость достижения очередных уровней существенно уменьшается. Кроме того, в пятой части отшлифована и значительно расширена система изучения новых способностей, а также добавлены несколько слотов для ротации команды. В обычном пошаговом бою, где участвуют до шести персонажей одновременно, пустые слоты пригодятся для замены раненых товарищей свежими силами. Никуда не исчезли и руны – святая святых вселенной Suikoden, которые используются непосредственно в сражениях для вызова магических сил. Случайных боев в игре довольно много, и здесь окажется полезной возможность включения режима автоматической битвы.

Графика Suikoden V действительно хороша, но, к сожалению, не отлична. Однако стиль выбран настолько удачно, что все огрехи просто не заметны – у персонажей замечательно воссоздана мимика, одежда и оружие проработаны до мелочей, а локации и враги очень разнообразны.

Недостатки, в принципе, есть, например отсутствует перенос сохранений из предыдущих актов сериала, а музыкальное оформление все



Паспорт

Жанр JRPG**Разработчик** Konami**Издатель** Konami**Web-сайт** www.konami.com/gs/gameinfo.php?id=166&pid=1**Возраст** 12+

Оценка 4,5/5

Идея Работа над ошибками**Графика** На первый взгляд движок слаб, но первое впечатление бывает обманчиво**Звук** Традиционно для Suikoden хорош, хотя и хуже, чем в третьей части**Игра** Очень рекомендуется всем любителям JRPG

О разработчике

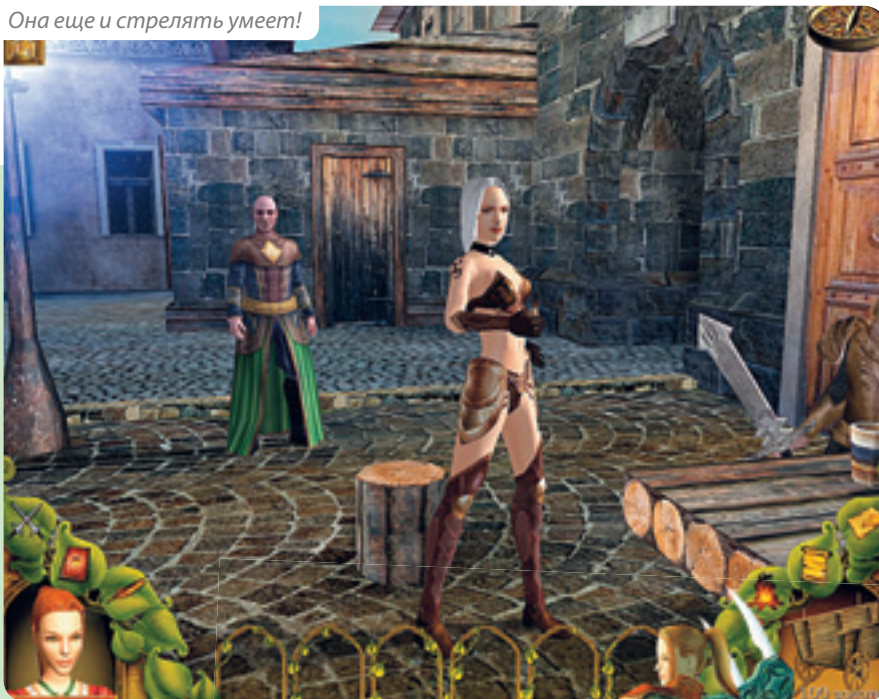
Konami**Игры** сериалы Castlevania, Metal Gear Solid, Silent Hill, Dance Dance Revolution и многие другие**Web-сайт** www.konami.com

Вы не знаете, что такое Konami? Тогда мы идем к вам! Это же компания, которая обеспечивает львиную долю оборота мирового рынка компьютерных и видеоигр, один из крупнейших разработчиков и издателей игровых проектов.

же уступает мелодиям из третьей части. Однако это уже придирижки – игра определенно заслуживает вашего внимания и стоит потраченных на ее покупку денег, а нелепое прохождение и около десятка вариантов концовок, возможно, так увлекут вас, что заставят провести во вселенной Suikoden немало часов.



Она еще и стрелять умеет!



Рыбачить, увы, нельзя

PC

БОГИ: Дорога в бесконечность

Анна Зинченко

Старая-старая сказка

Давным-давно, до наступления эпохи Барби, конструкторов LEGO и радиоуправляемых машинок, мы играли тряпичными куклами, страшенькими плюшевыми зверями и деревянными паровозиками. И нам нравилось.



Паспорт

Жанр RPG

Разработчик Cypron Studios

Издатель Cinemax

Издатель в Украине «1С»

Web-сайт games.1c.ru/gods_loi

Возраст нет данных

Оценка 3/5

Идея Вспомнить времена, когда деревья были большими

Графика Поначалу жуть, но потом привыкаешь

Звук Диалоги не озвучены, фоновая музыка имеется

Перевод Ошибки не замечены

Игра Несмотря на все недостатки, получилась весьма уютной

Поэтому не рекомендую встречать проект по одежке, особенно после обласканной критиками и производителями железа Oblivion. Узрев пейзаж, который открывается нашим глазам (а вид здесь от первого лица), порываешься нажать Esc и удалить игру с жесткого диска. Текстуры бедненькие, модельки страшненькие, анимация хромает и т. д. Однако картинка перестает пугать уже минуте на 15-й, потому как, вопреки всем ожиданиям, здесь обнаруживается геймплей. И, придя в себя после трех часов запойного погружения, понимаешь, что Cypron Studios такие молодцы.

По духу игра напоминает Might & Magic, укомплектованную пошаговыми боями от третьего лица (а-ля Disciples, но с action points). Основная сюжетная линия в меру пафосная, а побочные задания предельно понятны: поди принеси, подай, не мешай. Но тем не менее мотаться по городам и весям не надоедает,

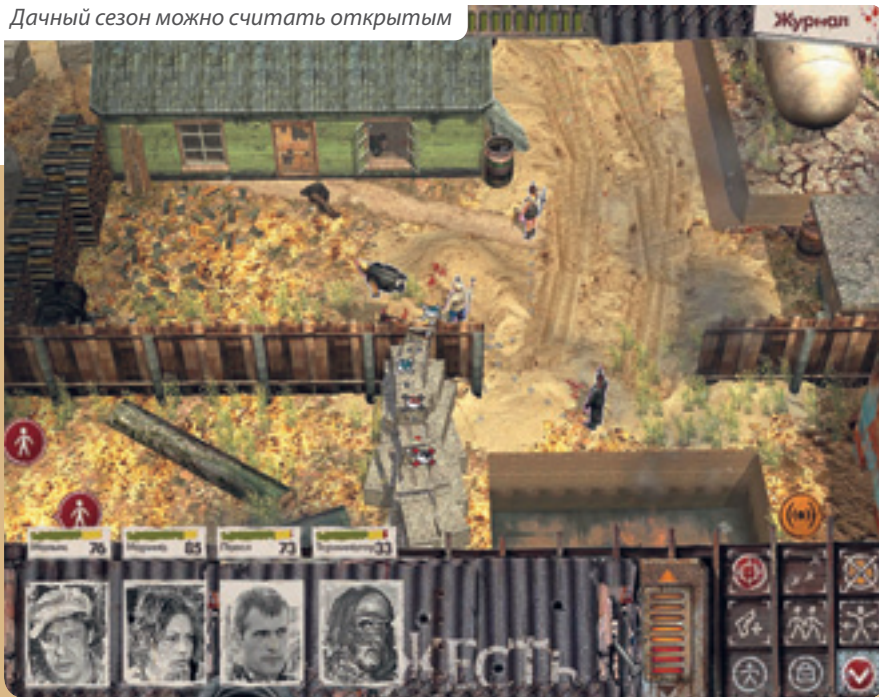
ведь, выезжая из населенного пункта Петровичи в заграничный Ладомир, можно прикупить у пасечника меда и выгодно толкнуть сладость на востоке. Торговля – вот ключ к нашему материальному благосостоянию. Одежду придется приобретать, равно как и оружие, да и за обучение мастерству бойца или мага нужно платить. Спекуляция – занятие творческое и, что удивительно, совсем не скучное, если, конечно у вас есть тяга к наживе.

Кстати, пополнение в команде, а к нам периодически присоединяются всякие длинноухие маги, косматые варвары и соблазнительно одетые лучницы, не только подспорье в бою, но и дополнительная тягловая сила (увеличим поставки зерна мельнику!). Ведь вес, который может поднять хрупкая главная героиня, ограничен и напрямую зависит от параметров. Система развития персонажа проста, разработчики явно вдохновлялись великой Diablo. С достижением каждого уровня Вивиана автоматически изучает новый удар. А вот кристаллы

заклинаний, магические тряпки и посохи продаются в эльфийской столице, и доступ к ней мы получаем только во второй половине игры. Так что хочешь не хочешь, а придется делать из милой девушки грозную воительницу. Но все же рекомендую развить интеллект хотя бы до пятидесяти очков маны – пригодится.

По мере продвижения по сюжету обнаруживаются не только новые территории и противники, но и недостатки игры. Так, неплохая задумка с алхимией в результате не получила достойного развития: рецептов мало и польза от них весьма сомнительна. Иногда игра стремительно вылетает, демонстрируя любимые обои на Рабочем столе. Ну и дисбаланс, конечно. Но при всем при этом «Боги: Дорога в бесконечность» совершенно нетребовательна к железу, обладает приятным, ненапрягающим геймплеем, в меру занятна и, что немаловажно, позволяет почувствовать дух «старых добрых времен, когда драконы были толще».

Дачный сезон можно считать открытым



Поскользнулся, упал...

PC

Жесть

Георгий Чекан

Фольга

Silent Storm, милый сердцу каждого ценителя тактики, имеет очень хороший редактор кампаний. С одной стороны, после прохождения оригинала можно попробовать сделать что-то свое, а с другой – он позволяет создавать не менее любительские, но уже платные игры.



Паспорт

Жанр тактика
Разработчик Avalon Style Entertainment
Издатель в Украине «1С»
Web-сайт games.1c.ru/zhest
Возраст 16+

Оценка 1/5

Идея Игра для фанатов фильма. С альтернативной сюжетной линией
Графика Что может показать движок Silent Storm? Все тот же Silent Storm
Звук Стрельба, стоны, дурацкий треп персонажей. Как всегда
Игра Аматорская работа. Во всех аспектах

Дачный постапокалипсис – так можно охарактеризовать идею «Жести». Ее автор очень точно подметил сходство отечественных «фаенд» с пейзажами а-ля Fallout – те же ржавые скелеты автомобилей, халупы из подручного материала, чахлая растительность. А в сезон борьбы с колорадским жуком приехавшие дачники облачаются в аутентичные костюмы химзащиты с респираторами и, нацепив баллоны на спину, изображают огнеметчиков.

Эта благодатная тема, к сожалению, недостаточно развитая в фильме, в игре была безжалостно заброшена. Все внимание здесь сконцентрировано не на колоритных пейзажах и фирменной «свальной» романтике, а на персонажах. Населяют дачный городок личности весьма разнообразные – готы, торговцы травкой, черные археологи, братки... даже террористы с гексагеном.

Все бы хорошо, но слишком уж неправдоподобно: на пресловутых шести сотках вместо типового домика и картофельной плантации располагаются трехэтажные виллы с верандами, а дополняют картину склады, баньки, беседки и зенитные орудия, размещенные во дворе. И через все это нашей команде предстоит прорываться с боем.

Иначе никак – миссии в основном сводятся к зачистке карты и проходимости легко и непринужденно. Благо у сотрудников «Комсомольской правды» физическая подготовка дай бог каждому – в живучести и навыке «мордобой» измученная бессонницей журналистка Марина не уступает ни менту, ни афганцу. Существенными препятствиями на

пути к финалу являются лишь нехватка патронов и плохо нарисованные карты с обилием глюков – иногда передвижение напоминает флэш-моб, где участники проползают под невидимой веревочкой.

В остальном «Жесть» похожа на прилично урезанный Silent Storm, из которого выкинули классы, навыки и прокачку персонажей. Зато все остальное имеется, даже большинство видов оружия (а его особенно много) досталось игре от именитого предка. И напрашивается мысль: что было раньше – черные археологи или оружие Второй мировой?

Нельзя сказать, что играть неинтересно. «Жесть» все же трогает душу старого любителя тактики. Но кривое исполнение сделало свое дело, а на голом фан-факторе фильма проект выехать не смог. Согласитесь, «Жесть» – не «Дозоры» с их многочисленными поклонниками.

А еще иногда ни к селу ни к городу показывают довольно длинные куски фильма. Впрочем, это неудивительно, надо же чем-то заполнить три диска или даже целый DVD.





Гори, гори, моя резина!



PC / PS2 / PSP / Xbox

Outrun 2006: Coast 2 Coast

Игорь Климовский

Новое? Хорошо забытое старое!

Говорят, что в одну реку нельзя войти дважды. Однако разработчики игр постоянно доказывают нам обратное: каждый год уходят на золото десятки всяческих сиквелов, приквелов и римейков.



Паспорт

Жанр racing
Разработчик Sumo Digital
Издатель SEGA
Web-сайт outrun2006.com
Возраст 3+

Оценка 4/5

Идея Аркадные гонки на Ferrari

Графика Никаких графических изысков, но выглядит она очень мило

Звук Нарочито неправдоподобные эффекты, хороший, но однообразный саундтрек

Игра Неплохой способ расслабиться после тяжелого дня

Вот и Outrun 2006 – это римейк игры для покойной ныне SEGA Dreamcast, причем уже восьмая по счету инкарнация. В принципе, вышло неплохо, однако есть и недостатки, самый существенный из которых – устаревшая графика. В эпоху next-gen от гонок, пусть даже и аркадных, ожидаешь чего-то большего. Ситуацию исправляют геймплей и атмосфера: в этом плане игра неумовимо напоминает простенькие обаятельные аркады для NES. Несмотря на примитивность, подобные проекты обладают практически неограниченной replayability и достаточно высоким фан-фактором. А с учетом того, что в Outrun есть и мультиплеер, эта игра хорошо подойдет для веселой компании.

Физическая модель – эталон для аркады. Ездить на самом деле несложно, однако в игре действуют собственные законы физики, так сказать, упрощенный ва-

риант. Если ваша машина столкнется с чем-либо на трассе, она может замедлить свое движение или даже развернуться, но самое страшное, что грозит геймеру, – опуститься на пару позиций в списке участников заезда.

Вообще Outrun 2006 выглядит как белая ворона на фоне монументально-изысканных NFS и Burnout и ни в коем случае не является для них конкурентом. Автомобильный фетишизм здесь сведен к минимуму: нам позволено выбирать лишь цвет машины, да и то из весьма скромной палитры. Зарабатывать предстоит не банальные шуршавчики или апгрейды для машины – в лучших традициях родоначальников

гоночных аркад мы будем открывать новые авто и трассы.

Фактически игра состоит из двух частей. Первая – Outrun 2SP – римейк старого продукта для современных консолей. Вторая часть – Coast 2 Coast – включает несколько режимов, в том числе классические соревнования «кто быстрее», выполнение каскадерских трюков на машине (эдакий *stunt-mode*) и др. Визитная карточка серии – заезд с двусмысленным названием Heart Attack. Нам предстоит катать на своей железной лошадке весьма капризную и своенравную барышню, которая не скучится на разнообразные задания. К примеру, придется играть в Carmageddon с проезжающими автомобилями или уворачиваться от метеоритов. Кроме того, наша спутница еще и тщеславна – она требует, чтобы мы обогнали все встреченные машины. Одним словом, море позитивных впечатлений гарантировано. Но вот продолжения поездки в виде хентайных мини-игр мы, к сожалению, не дождались.





PlayStation 2

Monster Rancher EVO



Олег Овсиенко

Будни монстровода

Страсть к виртуальным зверушкам захватила миллионы людей по всему миру. Несмотря на случаи эпилептических припадков при просмотре «Покемонов» и неадекватное поведение детишек после смерти электронного любимца, популярность этих забав не ослабевает.



Паспорт

Жанр breeding jRPG
Разработчик Tecmo
Издатель Tecmo
Web-сайт www.tecmogames.com/games.asp?id=25
Возраст 12+

Оценка 3/5

Идея Тамагочи жив!
Графика Своеобразный прорыв для серии
Звук Ничего выдающегося
Игра Breeding, который может быть интересен и простым смертным

Разумеется, чтобы удержаться в нише, заполненной огромным количеством покемоноклонов, одного желания мало. У серии Monster Rancher от Tecmo для этого есть своя уникальная идея. Выращиваемые здесь зверьки создаются буквально из подручных средств. А точнее, из скопившихся дома пластиковых носителей информации. Именно так. В определенные моменты игры можно вставить в трей консоли любой диск: от Audio CD до DVD, и вам сгенерируют уникального питомца. Разновидности монстров и простор для генетических экспериментов заслуживают одобрительного кивка. Создатели говорят о более чем 300 видах зверушек, но, скорее всего, это не потолок.

Monster Rancher EVO – пятое по счету воплощение бренда. Приставка EVO, по мнению разработчиков, призвана сообщить нам о глобальных изменениях в игровом процессе. В нынешней инкарнации банальный breeding лишен перспективы от первого лица. В наше распоряжение попадает Джулио, гармонист в цирке

шапито и заклинатель монстров по совместительству. Для новой Monster Rancher (о чудо!) даже написали пристойный сюжет. Конечно, перипетий в духе Digital Devil Saga мы не получили, но и играть за немую личность, лишенную любых пристрастий, кроме тренировок своего питомца, не придется.

Со странствующей труппой артистов Джулио посещает разные города и в каждом из них дает представление. Здесь необходимо упомянуть следующее: вам придется составлять расписание тренировок монстров на неделю вперед. С одной стороны, это не совсем удобно, ведь из-за редких выступлений подопечный успеет быстро состариться и его придется менять, но с другой стороны, появляется время для остальных занятий.

Подобные развлечения стали возможны благодаря появлению *adventure mode*. Наш герой и возвращенная им команда отправляются в свободное плавание по миру. В городах можно встречаться с людьми, принимать участие в различных турнирах или же браться за дополнительные квесты.

Неумолимо подталкивая сюжет к финишу, что вносит разнообразие в довольно монотонный игровой процесс. Однако складывается впечатление, что этот элемент не был окончательно доработан. Действия подчиненных приходится просчитывать на множество шагов вперед, а сложность походных боев несколько несбалансирована.

На сей раз игра радует весьма приятной и яркой графикой. Пусть это и не вершина визуального совершенства, но легкий cel-shading выглядит очень неплохо, картинка остается четкой и напоминает красочный мультфильм. О звуке подобного сказать нельзя – он довольно зауражен, а голосовая работа практически отсутствует.

Monster Rancher EVO – не шедевр, в нее нельзя играть слишком долго. Но вполне можно посвятить пару часов в день после работы или учебы. Продукт определенно делает шаги в направлении mass market, и несмотря на то что остается немного сырым, заслуживает оценки «выше среднего».



PC / Xbox / Xbox360

Blazing Angels: Squadrons of WWII

Дмитрий Шишов



Винтокрылые ангелы

Очевидно, компания Ubisoft очень торопилась, чтобы ко Дню Победы порадовать нас игрой о летчиках Второй мировой. Что ж, румынское отделение успело в срок, и это само по себе достойно похвалы.



Паспорт

Жанр flight/action
Разработчик Ubisoft Romania
Издатель Ubisoft
Web-сайт www.blazing-angels.com
Возраст 12+

Оценка **2,5/5**

Идея Летаем, стреляем, бомбим и защищаем
Графика Неплохая
Звук Хорошие эффекты, но занудные радиопереговоры
Игра Слишком аркадно и однообразно

В Blazing Angels: Squadrons of WWII нам предлагается занять кресло командира звена, состоящего из четырех истребителей, и помочь союзническим войскам в воздушных боях с немецкими и японскими ВВС. Игрока ожидают 18 несложных миссий, заключающихся в уничтожении самолетов, бомбардировке наземных целей и защите стратегически важных объектов. Выполнять задания предстоит над Францией, Англией, Северной Африкой... Нам даже дадут возможность в который раз сказать «Aloha» Перл-Харбору!

Конечно, в этой игре мы не одиноки: трое верных боевых товарищей будут сопровождать нас практически постоянно. Правда, есть моменты, когда в соответствии с условиями задания главному герою придется остаться наедине со своим героизмом, однако их немного. Напарники способны выполнять несложные команды и атаковать выбранные цели, а один из них время

от времени будет по-дружески предлагать подлечить крылышки нашей птичке.

Вообще эта игра, похоже, предназначалась для любителей хеппи-эндов: однообразный аркадный геймплей в сочетании с ограниченными умственными способностями противников делает ваши шансы посмертно получить звезду равными нулю.

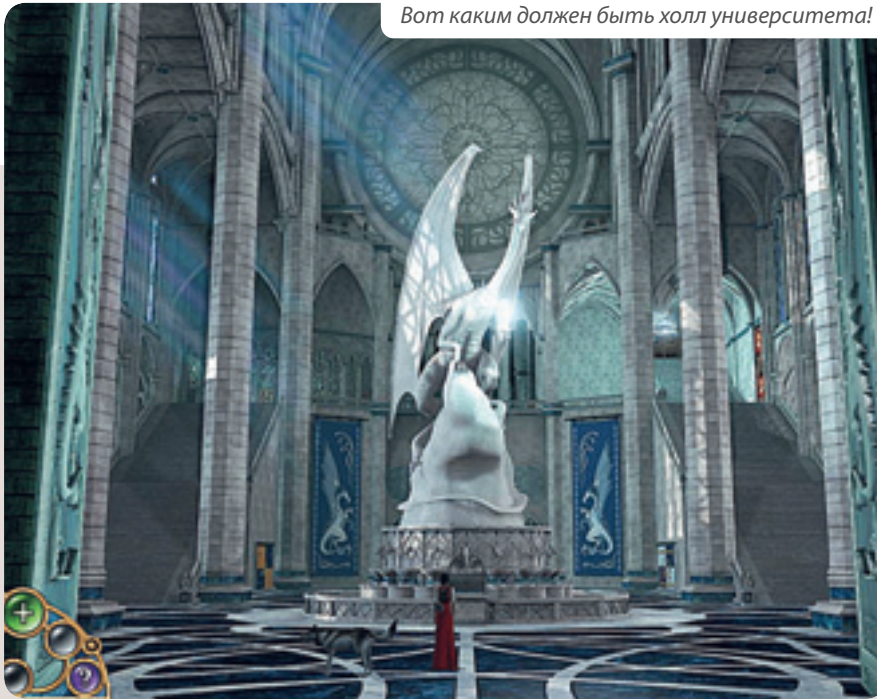
Зато после окончания стандартной кампании открывается пара quick-start-режимов. А мультиплеер, как часто бывает в проектах подобного рода, оказывается более интересным, чем одиночное прохождение: поддержка 16 игроков, полдюжины различных модов... В общем, Blazing Angels: Squadrons of WWII становится достаточно ди-

намичной и даже местами захватывающей.

Графика в игре пристойная – неплохое небо, четкие модели, однако убогие ландшафты производят не слишком приятное впечатление. Звук тоже трудно оценить однозначно: рев турбин и треск пулеметных очередей очень реалистичны, а вот многократно повторяемые при радиопереговорах фразы-клише сильно надоедают. Ну и, конечно же, управление заставляет позавидовать счастливым обладателям аналогового штурвала. Но, как говорится, ко всему можно привыкнуть.

Не исключено, что Blazing Angels: Squadrons of WWII придется по вкусу любителям жанра, однако всем остальным – маловероятно.





Вот каким должен быть холл университета!



PC

Keepsake: Тайна Долины Драконов

Андрей Кубовский

Девочка и волк

Не исключено, что в каком-нибудь слегка отсталом параллельном мире, где никогда не выходили ни The Longest Journey, ни Syberia, аборигены до сих пор увлеченно играют в King's Quest.



Паспорт

Жанр приключения
Разработчик Wicked Studios
Издатель The Adventure Company
Издатель в Украине «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Web-сайт www.keepsakegame.com
Возраст 7+

Оценка **2,5/5**

Идея Неприятная приключения
Графика Вполне
Звук Посредственные мелодии, уютные диалоги
Игра Много пространства, мало стимулов для его освоения

Вот там, без сомнения, Keepsake имела бы огромный успех и, возможно, даже совершила бы настоящий переворот в своем жанре.

Однако в нашей реальности Keepsake вряд ли завоеует большую популярность. И вроде бы есть все, что нужно: симпатичная девушка Лидия с немного готичной внешностью, комичный персонаж второго плана, фэнтезийный антураж, коктейль из магии и технологии плюс множество головоломок различной степени сложности. А еще драматичный сюжет, повествующий о разлученных в детстве подругах и загадочном исчезновении коллектива магического университета в полном составе. Но этого оказалось недостаточно.

Вместо увлекательного путешествия по миру паропанка нас ожидает довольно скучная экскурсия по одному из учебных учреждений упомянутого мира. Заметим сразу: придется выслушать несколько сотен утомительных диалогов, ибо немногочисленные персонажи очень любят поболтать. Таков один из основных недостатков игры. Особенно это касается верного, но трусливого и не совсем честного напарника Лидии Зака – волка, выдающего себя за заколдованного дракона. Он будет всеми силами отговаривать героиню от необдуманных поступков, давать подсказки и заводить беседы на отвлеченные темы, едва Лидия замешкается. Вероятно, разработчики считали, что наличие общительного напарника не только развлечет

по кнопке перемотки диалога, как только героям вздумается начать очередной «сюжетно необходимый» разговор.

Удручают также необъятные (и необозримые!) просторы университета. Те, кто «высоко сидит и далеко глядит» в индустрии, знают: большой игровой мир хорош лишь тогда, когда там есть чем заняться, и выдавать его следует порциями. Геймер, вероятно, просто заблудился бы в одной огромной локации Keepsake, если бы не маленький знак вопроса в уголке интерфейса. Кликнув на него, можно узнать, какие проблемы волнуют Лидию в данный момент. Хотя заядлые квестоманы такими подсказками, скорее всего, будут довольны.

Конечно, существуют игры гениальные и отвратительные, хорошие и плохие, но есть просто проекты среднего уровня. Они не сделают революции в жанре, но и не вызовут особого возмущения у аудитории. Keepsake – именно такая. Она вполне может занять не слишком требовательного пользователя на несколько часов.



нас в моменты мучительных раздумий, но и натолкнет на правильную мысль при решении того или иного квеста. На самом деле ближе к середине игры мы остервенело клацаем



PC/PS 2/Xbox

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Ростислав Панчук

По ту сторону фронта

Вышедшая в 2004 г. Full Spectrum Warrior вызвала настоящий фурор среди фанатов жанра, а Министерство обороны США даже включило игру в программу обучения солдат американской армии.

От аддона Ten Hammers ждали не менее значительных достижений, и, в принципе, ожидания оправдались. События развиваются в вымышленной стране с красноречивым названием Зекистан, напоминающей эдакую смесь Афганистана, Ирака и Палестинской автономии. Под нашим командованием – два взвода опытных бойцов, силами которых и придется наводить порядок в разрушенном краю.

Важнейшее нововведение в Ten Hammers – более гибкое, чем в первой части, управление отрядом. Если в оригинале четверка храбрых спецназовцев была неразлучна как в бою, так и в управлении, то здесь вы можете выбрать любого подчиненного и отдать ему личный приказ. Излюбленной тактикой стратегов в FSW был обход противника с флангов с последующим его уничтожением под прикрытием заградительного огня другой команды. Теперь же игроку позволяется дополнительно разбить группу на две пары, что упрощает планирование и осуществление миротворческих операций. В отдельных миссиях даже дадут покомандовать бронетехникой!

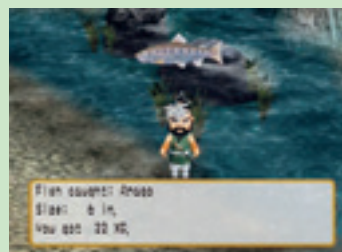
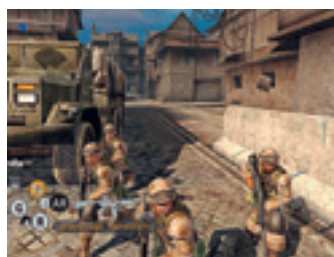
Обновленный движок демонстрирует отличную картинку, а музыкальное сопровождение и озвучка пер-

Паспорт

Жанр action/strategy
Разработчик Pandemic Studios
Издатель THQ
Издатель в Украине «Фабрика Игр»
Web-сайт www.fullspectrumwarrior.com/fsw2
Возраст 16+

Оценка **4/5**

сонажей способствуют погружению в атмосферу военного конфликта. Вот только AI подкачал – порой выполнение приказов сильно задерживается, что при отходе команды с линии огня может окончиться печально. Неприятное впечатление производит и масса мелких багов (вроде застревания солдат в постройках), из-за которых иногда приходится переигрывать добрую часть миссии. Надеемся, что патч уже в пути...



PlayStation 2

River King: A Wonderful Journey

Михаил Зинченко

Catch'em all!

В то время как все прогрессивное человечество играет в легендарные The Elder Scrolls IV и LRC, мы с вами отправимся ловить рыбу и постигать Дзен.

Все верно, первые шаги мы уже сделали в Harvest Moon. Но разве можно на этом останавливаться? Благо разработчики симулятора фермерского хозяйства, за дойкой коров в котором мы провели не одну бессонную ночь, продолжают нас умилять. Рецепт, в принципе, прост – выбросьте из Harvest Moon (а лучше из Animal Crossing) все, кроме рыбалки. Получившуюся игру принимайте в гомеопатических дозах во время депрессии.

Невзирая на наличие четырех разных персонажей, ваша цель неизменна – поймать Короля Реки. Игровой процесс медитативен до неприличия: он ограничен поиском наживки в близлежащих кустах (в ход идет все – от червей до жаб), собственно рыбной ловлей и пристраиванием в надежные руки улова. Где-то пробежал еще и сюжет, однако мы его практически не заметили, так как были заняты... правильно, рыбалкой.



Все задания также рано или поздно сведутся к рыбалке, и никуда вы от этого не денетесь.

Трудно выявить здесь какие-то конкретные недостатки, так как игра просто из них одних и состоит. Ужасная, даже по меркам старенькой PS2, графика, нетривиальное перемещение по сюжету, не совсем удачное звуковое решение. Вы уже испугались и убежали? Мы забыли сказать самое главное – если проведете за River King более 10 минут, есть шансы, что в течение ближайших дней станете жить за PS2, отгоняя назойливых родственников от телевизора возмущенным «отойди же ты, наконец, не видишь – клюет!!!» Очень успокаивает, право слово.

А пока вся редакция Gameplay с нетерпением ожидает симулятор выживания крестиком «от создателей Harvest Moon». Мы уверены, что подобная игра съест еще больше нашего свободного времени и, наверное, мозг в придачу.

Паспорт

Жанр ролевая рыбная ловля
Разработчик Marvelous
Издатель Natsume
Web-сайт www.natsume.com
Возраст 3+

Оценка **4/5**



PC

Black & White 2: Battle of the Gods

Игорь Климовский

Уицилопочтли не пройдет!

Питеру Молиньё, похоже, ничто человеческое не чуждо – ему тоже хочется заработать побольше денег. На самом деле все так называемые нововведения можно было включить в оригинальную игру или даже распространять бесплатно.

Нечто странное происходит в мире, носящем неизбитое название Eden. Вроде бы везде тишь да благодать, а вот племена ацтеков неожиданно взбунтовались, принесли множество человеческих жертв и вызвали некое темное божество с армией нежити в придачу. Естественно, настала пора обуздать кровожадных злодеев.

В Battle of the Gods в полной мере ощущается размах эпических сражений, ведь теперь наш противник – тоже бог, да к тому же имеющий собственное животное – эдакую обезьяну, восставшую из ада. Вдобавок нас порадовали еще одним видом играбельных существ: теперь позволяется приручить гигантскую тортиллу и воспитать из нее достойную замену ниндзя-черепашкам. Есть и другие приятные сюрпризы: новые доступные для освоения земли, дополнительные типы зданий, в частности кузница, где можно улучшить доспехи и оружие, и госпиталь для лечения раненых юнитов. Кроме того, появилось несколько интересных заклинаний, например для призыва нечистых сил в наши ряды. А для тех, кто не в силах расстаться с выпестованной в оригинальной игре зве-

Паспорт

Жанр симулятор бога
Разработчик Lionhead Studios
Издатель Electronic Arts
Web-сайт www.lionhead.com/botg/index.htm
Возраст 12+

Оценка 3,5/5

рушкой и сберег сэйвы, доступен импорт существа.

В целом игровая механика, интерфейс и геймплей остались прежними. Рецепт успеха не изменился – строим мощную базу, производим побольше юнитов и воюем. Не стоит забывать, что для запуска Battle of the Gods требуется оригинальная B&W2.



PC

Истории пикирующего бомбардировщика

Игорь Комаров

Нашим дедам, Дню Победы и 61-й годовщине посвящается

История создания самого Пе-2 непростая, впрочем, у его виртуального воплощения – не менее сложная.



Несмотря на то что сама игра «Ил-2: Штурмовик» уже давно радует любителей авиасимуляторов обилием техники Второй мировой войны, знаменитый пикирующий бомбардировщик присутствовал в ней только в качестве цели. И вот, наконец, благодаря усилиям фанатов мы можем насладиться этой неординарной машиной, примерить реглан пилота-пикировщика и прочувствовать на себе, что же такое знаменитая строгость «пешки».

Итак, не будем создавать себе трудностей и садимся за штурвал. Кабина радует точностью и детализацией, а уж таблички на русском языке, полностью идентичные оригиналу, создают неповторимую атмосферу присутствия в настоящем

самолете. Машина действительно строга в управлении, хотя что-то «истребительное» в ней все-таки есть: сбросив бомбы, она может неплохо маневрировать и даже выполнять фигуры высшего пилотажа. Освоив управление и приносившись к новому коню, с головой окунаемся в боевые будни – нас ждут переправы, охота за кораблями и конвоями противника, а также бомбардировка укреплений. Враги не будут дремать, поэтому нужно быть готовыми к дырам в плоскостях, пожарам и потерям. Аддон предлагает довольно насыщенную программу (4 новые кампании по историческим событиям), а еще дает возможность «поработать» над Карпатами и над морем. Добавим лишь, что в игре традиционно качественная графика «Ил-2», отличный звук и отменная имитация работы механизмов и моторов (на высоте опытный пилот сможет по звуку диагностировать неисправности и повреждения). Одним словом, браво!

Паспорт

Жанр авиасимулятор
Разработчики «1C:Maddox Games», Вадим Давыдов и Илья Шевченко
Издатель в Украине «1C»
Web-сайт games.1c.ru/ph_ipb
Возраст 12+

Оценка 5/5

Красота спасет мир: обзор модификаций для Far Cry



Ростислав Панчук

Потрясающе красивый и высокотехнологичный шутер Far Cry стал первым в игровой индустрии, сумевшим вознести визуальную реалистичность на качественно новый уровень. Наконец-то атмосфера полного опасностей тропического острова стала похожей на подлинную – перед нами не какая-нибудь декорация третьесортного фильма. Следующее творение CryTek – Crysis – и вовсе обещает виртуальный мир, совершенно неотличимый от реального. Ну а пока вся игровая общественность с нетерпением следит за дальнейшим развитием этого неординарного проекта, самое время еще раз совершить увлекательную прогулку по окрестностям знаменитого архипелага, включая новые модификации и конверсии для Far Cry, созданные многочисленными фанатами.



МОДЫ



X-Isle 0.1 Demo

www.xislemod.com

Помните тот потрясающий демо-ролик о динозаврах, который и лег в основу Far Cry? Наверняка многие были разочарованы, так и не увидев легендарных доисторических монстров в самой игре. Но... мечты рано или поздно сбываются, и мод X-Isle стал первым, в котором они воплотились в жизнь. Разработчики модификации постарались на славу и органично

ввели в игру атмосферу мрачных мезозойских джунглей, равно как и самих динозавров – на новых картах они смотрятся совершенно естественно, как будто и не покидали никогда этот мир. Величественные диплодоки и бронтозавры, хитрые и юркие велоцирапторы (смотревшие «Парк юрского периода» и «Кинг Конга» меня поймут) и обязательный гвоздь программы – знаменитый Tyrannosaurus rex, охота на которого (или скорее наоборот, удирание со всех ног от многогоночного монстра) обещает стать

одним из самых ярких эпизодов X-Isle.

Но на этом список достоинств мода отнюдь не заканчивается, ведь X-Isle – еще и самая технологичная и красивая конверсия из всех существующих. Новомодный blur, живой тропический лес, гнетущая атмосфера джунглей и масса опасных динозавров погружают игрока в виртуальный мир, в который действительно хочется верить. Особой похвалы заслуживает и AI. Так, рептилии энергично стрейфят, а при нападении вдвоем умело атакуют с флангов,

что вынуждает активно использовать преимущества ландшафта и забыть о бесконтрольном расходе боеприпасов. Жаль только, что мод все еще находится в разработке, и многие из его возможностей пока не реализованы: весь зоопарк на данный момент представлен одними лишь велоцирапторами, а миссий в single-player до обидного мало. Но даже в нынешнем состоянии X-Isle заслуживает самого пристального внимания, а там, глядишь, и разработчики выпустят наконец-то его финальную версию...

Jurassic Park o.o.9.8 Multiplayer Alpha

jpmo.ulray.ch

Эх, любят все-таки у нас охоту на динозавров, да вот беда – ни одного толкового шутера на эту тему уже давно не выходило. Ситуацию берутся исправить создатели Jurassic Park, который делается по

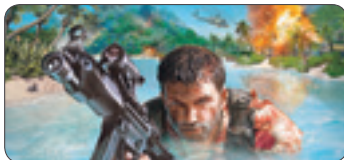
мотивам незабвенного «Парка юрского периода» М. Крайтона. И хотя работы еще непочатый край, активность авторов мода как минимум вызывает уважение: сингл готов на 20% и ожидается ближе к осени 2006 года, а самые нетерпеливые уже сейчас могут попробовать мультиплеер-режим, пребывающий в состоянии альфа-теста. Главное, что динозавры в нем имеются, причем не абы кто, а сам T. rex и неизменные велоцирапторы, которые оказались не в пример опаснее trigenis из

оригинального Far Cry. Остается лишь собрать группу единомышленников и вдоволь побороться за выживание с величественными рептилиями мезозоя. К вашим услугам масса образцов оружия, новые карты, техника – словом, все, что может понадобиться заядлому охотнику на столь необычную добычу. Так что оттачивайте свои умения с друзьями в multiplayer, а если уж очень хочется пострелять динозавров в сингле, не пропустите X-Isle...

Fueltank Mod

farcry.filefront.com/file/Fueltank_Mod;60166

На фоне кучи незавершенных и кое-как склепанных модификаций Fueltank выглядит настоящей «конфеткой», хоть и не может похвастаться какими-нибудь уникальными фишками. В отличие от разработчиков многочисленных тотальных конверсий автор Fueltank решил не замахиваться на что-то глобальное (и практически нереальное для одного энтузиаста), а ограничился единственной, но большой и тщательно проработанной картой. Оказавшись на острове без средств к существованию, игрок должен отобрать оружие у охраны и, найдя взрывчатку, подорвать топливные баки на базе наемников, стерев ее с лица земли. Отсюда, кстати, и название мода. Нас ожидает классический геймплей в стиле оригинала, обязательные поездки на всевозможной технике и несколько различных локаций. Кроме того, в игре есть и пара секретных зон, напичканных разнообразными бонусами, но для того чтобы их найти, придется изрядно постараться. Радует и качество исполнения мода, не содержащего никаких малоприятных багов, в отличие от полусырых творений других модостроителей. Более того, здесь даже работает автосохранение по чекпоинтам! Пожалуй, единственный недостаток Fueltank – его малая продолжительность. Что ж, будем надеяться, что автор не остановится на достигнутом и продолжит радовать нас качественными модификациями к Far Cry.



EUROPLUS
THE BEST IN MULTIMEDIA

**Неймовірна
потужність !!!**



Краші з краших !

**GeForce 7900GTX
Radeon 1900XTX**

**Відеокарти
звукові карти
акустичні колонки
пристрої відеомонтажу**

WWW.EPLUS.KIEV.UA
КИЇВ, ВУЛ. КРИВОНОСА 2, ОФІС 41
ТЕЛ.: (044) 249-3741
ФАКС: (044) 249-7231
EPLUS@EPLUS.KIEV.UA



Obsidian Edge

www.obsidianedge.net

Одним из главных недостатков Far Cry, наиболее жестко критикуемым фанатами, был неудачный многопользовательский режим, не отличающийся особым разнообразием. Группа энтузиастов, не пожелавшая смириться с текущим положением дел, всерьез взялась за создание сетевого режима своей мечты и спустя полтора года представила на суд общественности собственное творение.

Obsidian Edge подкупает масштабностью. Разработчики мо-

да не просто сделали парочку свеженьких multiplayer-режимов, а создали полностью новую сетевую игру на движке Crytek! Obsidian Edge вообрал в себя лучшие

черты таких знаменитых тактических шутеров, как Ghost Recon, Raven Shield и America's Army, а тотальная переработка каждого элемента игрового процесса сделала его ультрареалистичным. Так, скорость ходьбы, бега и ползания персонажа были максимально приближены к нормальным, появились отдача и разброс (и!) у оружия, арсенал которого пополнился реально существующими образцами. Изменению подверглись и модели солдат, не говоря уже о 30 новых картах, специально созданных для мода. Кроме того, в игре есть несколько классов солдат, каждый из которых отвечает за свою часть работы: автоматчик, снай-

пер, солдат поддержки, инженер/гранатометчик и (опционально) VIP. Нечего и говорить, какие перспективы открываются в Obsidian Edge для команды единомышленников!

Не забыли разработчики и новые режимы сетевой игры: к стандартным Assault и Free for All добавились VIP, Last Man Standing и Domination. В первом команда должна защищать одного из своих собратьев от атак другой группы, второй продолжает лучшие традиции фильма «Горец» – должен остаться единственным победителем, а Domination посвящен... правильно, тотальному контролю над территорией путем захвата флагов и накоплению очков опыта за занятые позиции. Та команда, которая за определенный промежуток времени собрала больше всего очков, и пожинает лавры. Именно поэтому для победы в Domination недостаточно уничтожить вторую команду – если ваша группа бойцов была слишком нерасторопной, и противники успели собрать большее

количество XP, так или иначе партия останется за ними.

Немного огорчает отсутствие singleplayer: ведь далеко не у всех есть локальная сеть, а через Интернет сформировать надежную команду тоже удастся не сразу. Впрочем, по заявлениям разработчиков, однопользовательский режим – исключительно дело времени, и в ближайшие полгода-год они добавят его в виде патча.

P.S. Создатели Obsidian Edge не собираются останавливаться на достигнутом, и 10 апреля анонсировали сиквел под рабочим названием Obsidian Edge II: Theatre of War, который разрабатывается специально для Crysis. Неужели мы сможем получить тактический шутер, который не только будет идеальным в плане игрового процесса, но еще и внешне неотличимым от реальной жизни?



Tacto Mod

threeup.ca/tacto

Оригинальная мультиплеерная модификация, полностью меняющая сетевую режим Far Cry. Теперь нам предлагают два новых типа игры – Long Live the King, Annihilation и Plunder: Steal the Gold. Первый – очередная вариация на тему Survival, он длится до тех пор, пока все венценосные персонажи не будут ликвидированы. Идея второго, Annihilation, сводится к полному уничтожению противников, каждый из которых, как и сам игрок, имеет определенное число «жизней». И, наконец, последний – Steal the Gold – эдакий вариант Domination из Obsidian Edge. Игроки должны собрать золото, обильно разбросанное по карте, и оперативно доставить его к флагу команды. Стычка длится до тех пор, пока одна из команд не сложит весь драгметалл у своего флага. Заметно разнообразят атмосферу мода и новые модели игроков, оружия, техники, даже специально созданное музыкальное сопровождение! Вот только графическая часть могла бы быть получше... Ну а если старые карты Far Cry слишком тесны для этого мода, обязательно установите map pack, который доступен на сайте Tacto.





Ultraball 0.1

ultraball.web.surftown.dk

Самая оригинальная тотальная конверсия, превращающая зубодробительный FPS в... интересный микс гладиаторских боев и симулятора регби. Вдохновившись старой как мир аркадой SpeedBall 2, вышедшей еще на Amiga, группа студентов из Дании сделала ее римейк для Far Cry. Более того, здесь есть даже намек на сюжет! В некоей тоталитарной стране, где недовольство народа властью достигло апогея и вот-вот разразится очередная революция, правительство решает возвратиться к давней римской

практике divide et impere (разделяй и властвуй) и возрождает гладиаторские бои. Теперь на одной арене к радости толпы будут сражаться не на жизнь, а на смерть политические заключенные, воры и законченные убийцы. Кто выиграет чемпионат – тому даруется жизнь и свобода.

Визуально Ultraball выглядит следующим образом: существует арена с двумя воротами на противоположных краях и пропасть в центре, над которой парит мяч. Игроки могут как схватить его в полете и, перепрыгнув провал, побегать дальше, так и, если это им не удалось, попробовать добраться до противника через катакомбы. Стандартная команда со-

стоит из четырех человек: вратаря, защитников и нападающего, поэтому схватить и удержать мяч – это только полдела. Необходимо еще прорваться через заслон защиты и вратаря, действуя любыми методами. Известно, что регби – достаточно жесткий спорт, и противники не брезгают никакими приемами, лишь бы отобрать у соседа мяч. В Ultraball разработчики пошли еще дальше – здесь разрешено драться вплоть до физического уничтожения противника. Погибший персонаж за десяток секунд снова оказывается в строю, и так до победы одной из команд по очкам, а условия задаются в начале сетевой игры. Всем любителям нестандартных проектов рекомендуется.

K9 Vision Mod 1.1

www.k9vision.com

Пожалуй, одна из самых масштабных на сегодня модификаций для Far Cry. Начавшись с банального «фэйс-лифтинга» мачете и компаса, K-9 Vision быстро переросла в серьезный проект, полностью меняющий внешний вид Far Cry. Изменению в оригинале подверглось практически все – от текстур оружия до моделей монстров, строений, техники и даже ландшафта! Что-то подоб-



ное мы уже видели с DOOM 3, для которого был написан Maximum Graphics Mod. Но K9 Vision, в отличие от последнего, не модифицирует графический движок игры, а ограничивается «всего

лишь» косметическими изменениями. Что, впрочем, не умаляет его достоинств – выглядит обновленный Far Cry просто потрясающе. Ну а полностью переработанные звуки оружия и прочие мелкие «твики» окончательно завершают метаморфозу оригинала.

А вот так называемые смешные фразы, в обилии встречающиеся в начале игры, трудно расценить как адекватные. В десятый раз читать сообщение о том, что ваша видеокарта вот-вот задымит, честное слово, совершенно неинтересно.



FFAcry

farcry.filefront.com/file/FFAcry;57280

Не менее перспективный мод для сетевой игры, прямо-таки фонтанирующий невиданными ранее возможностями: 5 уникальных карт, новые модели оружия, и, внимание, большой... нет, ОГРОМНЫЙ технопарк из более чем полусотни единиц, позаимствованный у мода Vehicles pack. Список доступных

транспортных средств просто поражает – от катеров и водяных мотоциклов до Mercedes SLK 280 и имперского X-34 Landspeeder из вселенной «Звездных войн»! Впечатляет? Не обошлось и без нового саундтрека, перерисованных заставок и прочих мелких, но приятных бонусов. Единственное замечание: для работы FFAcry требуется пропатченный до последней (1.33) версии Far Cry. Как, впрочем, и для большинства других описанных в статье модов...



MP3-плееры та
аксессуары

Только
музыка!



Kolibri 290



Kolibri 170



Kolibri 121

Kolibri 110



Портативная акустическая система



Автомобильный зарядный прибор

АПС м.Кали т.(044) 484-49-00, 484-48-37 www.apc.com.ua
Beple м.Кали т. (044) 554-27-47 www.beple.com
Данест м.Кали т. (044) 251-11-11 www.danest.ua
МДМ м.Кали (044) 464-55-55 www.mdm.ua
Полтавский коммунит м.Полтава т.(0532) 50-89-02, 60-57-90
Техносервис м.Киев/м.Полтавский т.(03849) 2-32-84, 2-11-60
НС м.Кали т.(044) 234-38-38 www.ns.com.ua
ПТ Батурин м.Житомир т.(0412) 41-81-86
ПТ Полеско м.Одесса т.(0482) 49-67-17
ПТ Шестопал м.Харьков т.(057)717-81-12, 751-83-11

PC / PS3

Endless Saga

Дата выхода 2007

С момента анонса проекта в июле 2005 г. Webzen сообщила лишь, что данная MMORPG создается для платформ следующего поколения на ультракратом Unreal 3.0 и выдала нетерпеливой общественности один скриншот, один арт и один тизер. После чего, заявив, что картинка – самый настоящий real time, умолкла и занялась работой, оставив нас восхищенно вздыхать и с нетерпением ожидать подробностей. Красота – страшная сила.



PC

Camelot Galway – City Of The Tribes

Дата выхода 2006

Ирландская обучалка в антураже средневекового города. Можно узнать о великих героях саг, пострелять из лука, посетить множество местных магазинчиков и даже подучить язык Изумрудного острова. Страшненькая, но на удивление милая.

X360

Viva Piñata

Дата выхода декабрь 2006

Piñata – так называют ярких бумажных зверушек, наполненных сладостями, которых подвешивают под потолком на детских праздниках. В этой игре, основанной на мультике от 4Kids, нам предстоит сделать счастливой жизнь обитающих на волшебном острове различных piñata – от цыпленка до крокодила. Учтите, что ваши подопечные могут драться друг с другом вплоть до смерти одного из противников и даже поедать выпавшие из убитого врага конфетки. Ритуальный каннибализм?

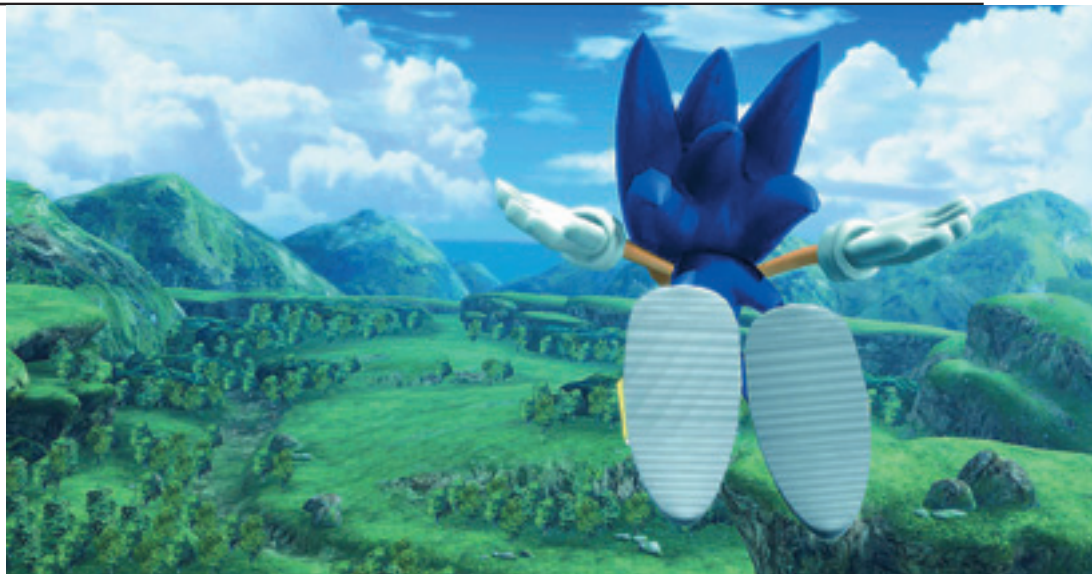


PS3 / X360

Sonic the Hedgehog

Дата выхода 2006

Почти пятнадцать лет назад начал победное шествие по планете сверхскоростной синий ежик в красных кедах. В этом году он с разбегу перепрыгнет с консолей предыдущего поколения на ультра-современные платформы. Отсюда высокодетализированная картинка, физика Havok, смена дня и ночи в реальном времени и прочие визуальные радости. Игровой процесс же обещают кардинально не менять, оставив любимые всеми колечки-прыгалки и, конечно, невероятную скорость.



PC

ArchLord

Дата выхода III квартал 2006

Вы путешествуете по миру Chantra на драконе, имеете трех рыцарей-телохранителей, можете призвать в битве до 20 монстров, обрушить на головы врагов метеоритный дождь, управляете погодой и облагаете другие замки налогами. Вы – ArchLord, самое сильное существо и самая привлекательная фишка новой MMORPG. Надо лишь выполнить ультрасложную линейку квестов (заручившись предварительно поддержкой гильдии) – и 21 день можно рулить игровым миром. В остальном же все более-менее знакомо: три расы, восемь уникальных классов, PvE, PvP и т. д. В общем, кто здесь в цари крайний?



PSP

Monster Hunter Freedom

Дата выхода май 2006

Перед нами расширенная и дополненная компиляция оригинальной Monster Hunter и ее сиквела Monster Hunter G (вышла только в Японии). Идея останется в неприкосновенности: охота – занятие для настоящих героев. К слову, из мяса свежеебленной зверушки можно приготовить вкусные котлеты, а шкуру пустить на модные сапоги. Более 200 квестов, мини-игры, возможность загонять дичь вчетвером и новый кооперативный режим должны занять нас надолго.





PC

CivCity: Rome

Дата выхода лето 2006

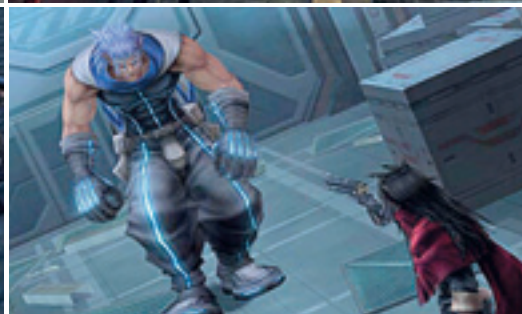
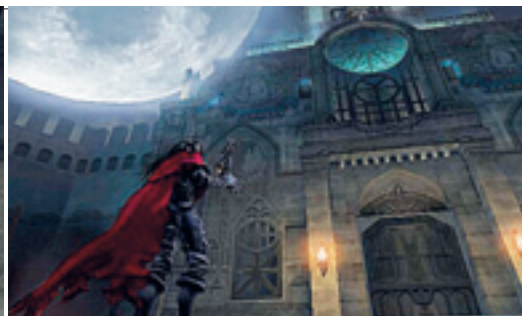
Неоспорим тот факт, что «Цивилизация» – это наше все. А значит, симулятор градостроительства, создатели которого не отрицают, что вдохновлялись известным брендом, тоже будет пользоваться популярностью. В самом деле, кому же не хочется почувствовать себя правителем Рима и развить его от маленького поселения до столицы огромной империи? Да и вообще, соскучились мы по античной романтике: акведуки, амфитеатры с гладиаторами, термы... Кстати, обещают, что можно будет и внутрь построек заглянуть!

PS2

Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII

Дата выхода август 2006

Японские игроки уже вовсю смакуют продолжение истории (события игры следуют за Advent Children), а мы все ждем. Но ведь хочется вновь окунуться в уникальную атмосферу, повстречаться с любимыми героями и повергнуть врагов меткими выстрелами из Cerberus. Продолжение одной из любимых jRPG трансформировалось в action с элементами FPS, а в главной роли – таинственный и чертовски привлекательный Vincent Valentine. Ждем с нетерпением.



PC

Tabula Rasa

Дата выхода сентябрь 2006

Жанр будущего шедевра трудно определить с ходу – нас ожидает MMOG с элементами шутера от первого лица и RPG, да еще в футуристическом антураже (техноорганические гламурные наряды прилагаются). Играть предстоит за человеческих повстанцев, которые ведут борьбу не на жизнь, а на смерть с расой инопланетян-ксенофобов, стремящихся захватить галактику. Мочить пришельцев, конечно, всегда приятно, да и сюжет уже проверен временем. Вот только интересно, если злобные aliens – ксенофобы, то кто тогда мы? Ксенофилы, что ли?



PS2

The King of Fighters 2006

Дата выхода август 2006

Все новое – это хорошо забытое старое. А иногда еще и не забытое, как, например, в случае с The King of Fighters 2006. Нам предложат продолжение известной серии файтингов – в полном 3D, с новыми персонажами, приемами и режимами, но по духу не слишком отличающееся от предыдущих частей. В честь выхода очередного эпизода SNK обещала даже осчастливить фанатов (правда, пока только японских) аниме по мотивам. Кстати, жители Страны восходящего солнца уже вовсю наслаждаются KoF'06. А нам остается слегка позавидовать им и дождаться августа.



GC / Wii

The Legend of Zelda: Twilight Princess

Дата выхода осень 2006

Надеемся, что рано или поздно, но нас все же порадуют очередной серией LoZ. Мы ждем ее с особым нетерпением – ведь Линк уже вырос, возмужал и даже (вот что делает с людьми тестостерон) приобрел способность перевоплощаться в волка. Правда, мы никогда не думали, что лопочка Линк позволит какой-то уродине из параллельного мира сесть на себя верхом!



PS2

God Hand

Дата выхода конец 2007

Любителям черного юмора не так легко найти себе игру по вкусу, но скоро и на их улице будет праздник: выйдет God Hand. Что случится, если мирному путешественнику взамен свежееотрубленной десницы приставить могущественную Руку Бога? Получится оригинальный action, одновременно жестокий и комический, да еще и с кучей гзгов. Естественно, никаких мечей, а тем более пистолетов, не будет – Джин (Jean) порвет злых парней на куски буквально голыми руками.



Топ 5

Игры июня

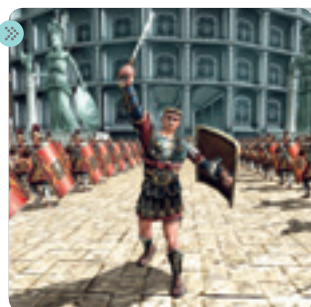
Гордон, Клеопатра, Форд, Кронос и Грязь

Лето – не самая лучшая пора для компьютерных и видеоигр. Но если вдруг на улице дождь, на море шторм, а в кинотеатрах только русские фильмы, то игры – то что надо.



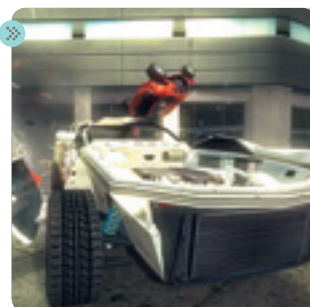
1 HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

Первый официальный аддон ко второй части одного из самых популярных шутеров продолжит историю Гордона Фримена и расскажет о его новых приключениях. А жаль – нам так хотелось поиграть за Эликс или хотя бы за Барни. Да даже за G-man с headcrab – лишь бы не за этого очкарика!



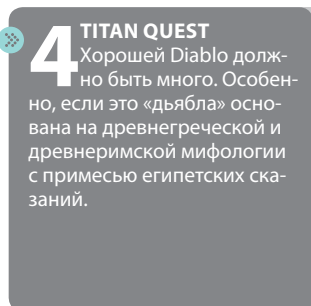
2 RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

Многострадальная стратегия с боевым режимом от третьего лица должна появиться аж 30 июня. Мы очень надеемся, что ее не перенесут, потому что хочется лично поучаствовать в великих сражениях древности.



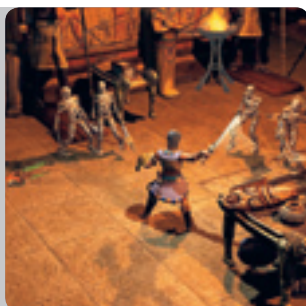
3 FLATOUT 2

Одна из самых безбашенных гоночных игр наконец-то возвращается. Снова разносим старые драндулеты вдребезги, снова швыряем водителей на расстояние и вообще веселимся!



4 TITAN QUEST

Хорошей Diablo должно быть много. Особенно, если это «дьябла» основана на древнегреческой и древнеримской мифологии с примесью египетских сказаний.



5 D.I.R.T.

Мрачные девушки, затянутые в костюмы из латекса, – мечта не только фетишиста, но и геймера обыкновенного. Не успели мы отойти от BloodRayne и Aeon Flux, как им на смену, покачивая бедрами, приходит D.I.R.T.

